

Wer sind die "Spieler von nebenan"? Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cyberspace am Beispiel Gärtner, Nadja

Veröffentlichungsversion / Published Version
Arbeitspapier / working paper

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gärtner, N. (2010). *Wer sind die "Spieler von nebenan"? Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cyberspace am Beispiel*. (Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien, 02/2010). Duisburg: Universität Duisburg-Essen Campus Duisburg, Fak. für Gesellschaftswissenschaften, Institut für Soziologie. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-424786>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



**KULTUR- UND
TECHNIKSOZIOLOGISCHE STUDIEN**

no 02/2010





Working Papers
kultur- und techniksoziologische Studien

bis 2011: http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts
seit 2012: <http://www.uni-due.de/wppts>
no 02/2010

Herausgeber:
Diego Compagna, Karen Shire
Layout:
Vera Keyzers

Kontaktadresse:
Universität Duisburg-Essen
Institut für Soziologie
Diego Compagna
diego.compagna@uni-duisburg-essen.de

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:
<http://www.uni-due.de/wppts>

ISSN 1866-3877
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien – Copyright

This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the usual academic conventions. You may also download them for your own personal use. This paper must not be published elsewhere (e.g. to mailing lists, bulletin boards etc.) without the author's explicit permission.

Please note that if you copy this paper you must:

- include this copyright note
- not use the paper for commercial purposes or gain in any way

You should observe the conventions of academic citation in a version of the following form:

Author (Year): Title. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Year). Ed.: Diego Compagna / Karen Shire, University Duisburg-Essen, Germany, at: <http://www.uni-due.de/wppts>

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien – Copyright

Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der üblichen akademischen Regeln zitiert werden. Es kann für den persönlichen Gebrauch auch lokal gespeichert werden. Es darf nicht anderweitig publiziert oder verteilt werden (z.B. in Mailinglisten) ohne die ausdrückliche Erlaubnis des/der Autors/in.

Sollte dieses Paper ausgedruckt oder kopiert werden:

- Müssen diese Copyright Informationen enthalten sein
- Darf es nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden

Es sollten die allgemein üblichen Zitationsregeln befolgt werden, bspw. in dieser oder einer ähnlichen Form:

Autor/in (Jahr): Titel. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Hrsg.: Diego Compagna / Karen Shire, Universität Duisburg-Essen, Deutschland, in: <http://www.uni-due.de/wppts>

Vorwort

In der Reihe "Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien" (WPktS) soll einerseits, die diesbezügliche Forschung, die am Lehrstuhl von Prof. Karen Shire (Ph.D.) erfolgt dokumentiert werden, andererseits NachwuchswissenschaftlerInnen, die eine sehr gute Abschlussarbeit in einem vornehmlich kultur- *und* techniksoziologischen Rahmen verortet haben, die Möglichkeit gegeben werden diese in Form eines Aufsatzes einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes sowie zu beiden Seiten hin jeweils gleichermaßen konstitutives angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer kulturellen Einfärbung von Technik sowie - vice versa - eines Abfärbens von technikhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Ungeachtet dessen schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik von teils je spezifischen Ent- und Rückbettungsprozessen gezeichnet. Die vorliegende Working Paper Reihe möchte mit jeder Ausgabe einen (kleinen) Beitrag zur Klärung dieses verschlungenen Verhältnisses leisten.

Die Reihe WPktS erscheint nur Online; jede Ausgabe kann als PDF-Dokument hier <http://www.uni-due.de/wpkts> heruntergeladen werden.

Die Herausgeber

Duisburg, im März 2008

Wer sind die "Spieler von nebenan"? Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cyberspace am Beispiel von WoW-Spieler/innen

Nadja Gärtner / Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung

Nadja Gärtner / nadjagaertner@web.de

Arbeitskreis: Anna Cisowska, Diego Compagna, Stefan Derpmann, Imy Klein, Arne Maibaum

Kontakt: <http://www.uni-due.de/game-research>

Keywords

Digital Game, Virtualität & Gruppen, technikvermittelte Interaktion, MMORPGs

Abstract

Dieses Paper stellt empirische Befunde vor, die virtuelle Interaktionen als einen bindenden Mehrwert im Online-Spiel beschreiben. Gruppen im virtuellen Raum entsprechen den Kriterien realweltlicher Gruppen. Das Cyberspace stellt den Individuen der Gegenwart neue und zusätzliche Kommunikationsangebote zur Verfügung. Mediatisierte Kommunikation bildet Sonderformen aus: Die "Spieler von nebenan" stellen eine virtuelle Gemeinschaft dar, die durch Interaktion im virtuellen Raum verbunden sind, jedoch sonst über kaum benennbare Gemeinsamkeiten im Lebensstil oder Rollenverhalten verfügen.

Einleitung

Es herrscht allgemein ein Mangel an wissenschaftlichen Erkenntnissen über Computerspieler¹. Die Frage, "ob die Nutzung von Computerspielen überhaupt etwas mit gesellschaftlich relevanter Kommunikation zu tun hat" (Wolling et al. 2008: 12) wird meist nur von wenigen qualitativen Studien untersucht. Die wenigen existenten Forschungsarbeiten evaluieren Nutzungsstatistiken, geben jedoch kaum über die Motivation der Spielerinnen, sich in virtuellen Umgebungen zu betätigen Auskunft - noch seltener steht ihr Gruppenverhalten im Forschungsfokus der Untersuchungen. Während vom Zukunftsinstitut (2008) festgestellt wird, dass der Stereotyp des Computer-Spielers nicht mehr existent ist, wird der Spieler von morgen gleichzeitig als Gemeinschaftsspieler beschrieben.

"MMORPGs [Massively Multiplayer Online Role-Playing Games] verkörpern eine einzigartige Spielform innerhalb des wachsenden Online-Spiel-Marktes und bedeuten eine ent-

¹ Da in diesem Paper geschlechtsspezifische Aussagen keine Rolle spielen, wird das Geschlecht in loser Folge gewechselt - wenn von Computerspielerinnen oder Computerspieler die Rede ist, so sind stets 'weibliche' und 'männliche' Spieler/innen gemeint.

scheidende Veränderung für das Feld der digitalen Spiele insgesamt." (Seifert/Jöckel 2008: 297; vgl. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2008)

60% der europäischen Online-Spieler beschäftigen sich laut der Studie "Video Gamers in Europe - 2008" zumindest manchmal mit oder gegen andere Gamern (Zukunftsinstitut 2008). Laut der Studie des Zukunftsinstitutes antwortet ein Drittel der befragten Spieler unter 25 Jahren, dass soziale Interaktion beim Spielen im Vordergrund steht. 12,5 Stunden verbringen deutsche Männer laut dieser Studie beim Computerspiel und damit 2,7 Stunden mehr als mit dem passiven Medium Fernsehen. Ein Paradigmenwechsel vom passiven Rezipienten zum aktiven Konsumenten von Unterhaltungsangeboten deutet sich an. Der Anteil weiblicher Spielerinnen liegt bei 31%, was bedeutet, dass jeder dritte Spieler inzwischen weiblich ist.

Der Triumphzug des Computerspiels hat Einzug in das Freizeitbewusstsein der Gesellschaft gehalten. World of Warcraft (WoW) nimmt eine Sonderstellung unter den Spielen ein und gilt als das bisher erfolgreichste MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) weltweit. Dieser Erfolg hat weltweit erhebliche Auswirkungen auf Spielerzahlen und Spielnutzung ausgeübt. Ein ausdrückliches Merkmal von "MMORPGs ist der Grad der Persistenz der Spielwelt" (Seifert/Jöckel 2008: 298). Persistenz steht als Begriff für zwei verschiedene Bedeutungen und meint in erster Linie das Fortschreiten des Spiels auch ohne Anwesenheit des Spielers. Außerdem haben Ereignisse/Handlungen im Spiel Auswirkungen auf das Spielgeschehen und sind nicht rückgängig zu machen.

In dem vorliegenden Paper wird versucht am Beispiel von WoW-Spieler zu eruieren, worin der besondere Reiz der virtuellen Welt von Online-Spielen liegt. Nach einer begrifflichen Auseinandersetzung mit Cyberspace und virtueller Realität werden Gruppen im virtuellen Raum definiert und anhand mehrerer Indikatoren beschrieben. Kommunikationsmöglichkeiten werden identifiziert und die Entwicklung sprachlicher Sonderformen ergründet. Durch eine Befragung mittels qualitativer Erhebungs- und Auswertungsmethoden von WoW-Spielerinnen werden die Kriterien der realweltlichen Gruppen und Interaktionssysteme den virtuellen gegenübergestellt und verglichen. Spielertypen werden kategorisiert und eine Prognose der Entwicklung zukünftiger virtueller Gemeinschaften entworfen.

Zuletzt werden die Schlussfolgerungen aus der qualitativen Erhebung abstrahiert und verallgemeinert.

Cyberspace und Virtuelle Realität

In welchem Raum, befindet sich der Spieler, wenn er als ein digitaler Avatar interagiert? Dieser Frage soll über die begriffliche Annäherung und Differenzierung der neuartigen Medienrahmen, den der Cyberspace und die virtuelle Realität bilden, nachgegangen werden. Der Cyberspace ist gewiss nicht mit dem Internet identisch und kann daher nicht als bloße Wirklichkeitssimulation betrachtet werden (vgl. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2008): "Cyberspace bezieht sich sowohl auf eine Technologie die Umgebungen simuliert, als auch auf einen virtuellen Sozialraum." (Lukaschek 2007: 34) In dieser Studie soll folglich der Cyberspace als einen "durch das Internet konstituierten sozialen Raum, d.h. Online-Umgebungen, in denen sich User treffen, interagieren und kommunizieren, Gruppen bilden und Identitäten aushandeln, diskutieren und spielen - zeitgleich oder zeitversetzt, uni-, bi- oder multidirektional" (Lukaschek 2007: 36) verstanden werden. Die Koppelung des virtuellen und physischen Raums wird hierbei über immersive Effekte hergestellt. Der Leitbegriff der Immersion steht im Zentrum der Diskussion, charakteristisch für ihn ist das Eintauchen in eine neue Welt, deren technische Gemachtheit dabei in den Hintergrund tritt (vgl. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2008). Cyberspace ist vor diesem Hintergrund kein Ersatz für herkömmliche Medien, sondern eine Ausweitung und Pluralisierung der Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten.

So treten Gegebenheiten ein, die gewohnte Grenzen realweltlicher Wirklichkeit erweitern und mehr Interaktionsmöglichkeiten bereitstellen, allerdings muss der Spielende in der Lage sein innerhalb dieser virtuellen Realität zu interagieren. Er muss sich dementsprechend in der virtuellen Welt zu Recht finden, um die verschiedenen Funktionen erkennen und nutzen zu können bedarf es einer hohen Medienkompetenz: Der Spielende erlernt und erzeugt diese Wirkmächtigkeit und Fähigkeiten im Spiel über die Spieltätigkeit, -handlungen, und Interaktivität mit den Mitspielerinnen.

"In den Welten des Cyberspace ist die Verbindlichkeit der gewohnten Ordnung von Raum und Zeit außer Kraft gesetzt und zur imaginären Reorganisation freigegeben." (Lukaschek 2007: 39)

Im Cyberspace und in den virtuellen Realitäten die das Cyberspace beherbergt - wie in WoW - haben sich verschiedene, beobachtbare Subkulturen etabliert. Sprachstile, Fachjargon, Netiquette und diverse Kodizes deuten auf geteilte, normative und habitualisierte Werte der partizipierenden Nutzer hin. Die Spieler verfügen bei Online-Spielen über formbare Zeit und einen besonderen Ort, um (sich) simuliert auszuprobieren, und neue Ordnungen zu etablieren. Dies findet sich bereits in klassischen Spielen (Huizinga 1956; vgl. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2008) oder dem Theater wieder: Beides stellt aber auch zentrale Komponenten in WoW dar. Völlig frei gestaltbar bzw. außer Kraft ist die 'gewohnte Ordnung' jedoch nicht: Teile der Gesprächskultur werden von den Spielentwicklern vorgegeben und reglementiert. So ist es beispielsweise nicht möglich, in WoW Beleidigungen über einen Channel zu äußern. Verbale Diskreditierungen anderer Mitspieler sollen damit verhindert werden. Wenn an diesen technischen Vorsichtsmaßnahmen vorbei, trotzdem ein Spieler einen anderen angreift, ist es möglich die Spiel regulierenden Gamemaster zu informieren. So sind, außer den von den Nutzern generierten Wertvorstellungen, durchaus regulierende Komponenten der Spielproduzenten integriert, die Entwicklungen innerhalb der Spielwelt beeinflussen.

Kommunikation

Der Kontakt in der virtuellen Spielwelt wird, wie in der realen Welt, über verschiedene Kommunikationskanäle hergestellt. Krotz unterteilt hierzu die mediatisierte Kommunikation in drei Basistypen:

1. Die wechselseitig interpersonale Kommunikation, die zwischen einzelnen Individuen stattfindet,
2. die präsentative oder rezeptive Kommunikation mit Massenmedien
3. und die interaktive Kommunikation (Krotz 2008).

Kommunikation im Online-Computerspiel ist somit interaktive Kommunikation, die sowohl synchron als auch asynchron stattfinden kann. Der Voice-Chat in WoW ist ein Beispiel für interaktive Kommunikation in Echtzeit. Spezielle Software wie z.B. TeamSpeak² oder Skype ermöglicht den Spielerinnen einer Gruppe gemeinsam per Headset (bzw. Mikrofon und Lautsprecher) zu kommunizieren. Dabei ist es möglich zahlreiche kommunikative Nebenräume einzurichten. Bestreitet eine Gruppe einen Angriff, ziehen sich die einzelnen Spieler in private oder funktionale Räume zurück, um die Aktionen - ungehört von den Gegnerinnen im Spiel - zu besprechen. Häufig befinden sich die Spieler in verschiedenen Kommunikationsräumen gleichzeitig.

Die interaktive, schriftliche Kommunikation wird indes durch lautsprachliche Akronyme und durch Zeichensprache - so genannte Emoticons - ergänzt. Diese Sonderformen erweitern die Bedeutungen von Äußerungen. Diese Funktionalität ersetzt Mimik und Gestik, sowie die Betonungsmöglichkeiten des gesprochenen Wortes. Die Schlussfolgerungen dieser Studie legen nahe, dass es hierbei nicht von Bedeutung ist, ob z.B. über ein Telefon oder per computer mediated communication miteinander kommuniziert wird. Thiedeke (2003) stellt zwar fest, dass virtuelle Kommunikationsbeziehungen im Vergleich mit realweltlichen Kommunikationsbeziehungen durch mehr Diffusion, Instabilität und größere Indifferenz gekennzeichnet sind, jedoch existieren trotz der verschiedenen Unsicherheitsvarianten in der virtuellen Kommunikation enge soziale Bindungen. Zudem verlieren sozialer Status, Alter oder Geschlecht durch die gemeinsam entwickelte - aus der realen Welt enthobenen - Spielersprache an Bedeutung.

Theorien der Gruppe und Virtualität

Wie bilden sich Gruppen und welchen Kriterien muss ein Zusammentreffen von Menschen entsprechen, damit diese als Gruppe gelten? Die soziologische Annäherung an den

² TeamSpeak ist eine Push-to-talk Variante die den Spielern erlaubt mehrere Sprachräume gleichzeitig zu nutzen. Während gemeinsamer Spielaktivitäten kann akustisch über ein Headset miteinander kommuniziert werden. Eine Push-Taste regelt die individuellen Sprechensätze. Ist die Push-Taste nicht gedrückt, erlebt der Spieler die Kommunikation passiv und kann sich aber auf Knopfdruck in das Gespräch einbringen. Wird die entsprechende Taste gedrückt, kann gemäß den gängigen Regeln mit den Anwesenden kommuniziert werden.

allgemeinen Begriff der Gruppe ermöglicht es auch virtuelle Gruppen anhand dieser Begriffsbestimmung zu charakterisieren und zu klassifizieren. Handelt es sich bei virtuellen Zusammenkünften überhaupt um Gruppen im eigentlichen, soziologisch definierten Sinne, oder handelt es sich beispielsweise bei Spielern einer Gilde im WoW doch nur um ein mehr oder weniger zufälliges und loses Aufeinandertreffen?

Es existieren verschiedene Theorien der Gruppe, deren gemeinsamer Konsens darin besteht, dass Gruppen aus mehreren Personen bestehen, der Gruppe ein gemeinsames Rollenverständnis, geteilte Normen und Ansichten unterliegen. Mitglieder gehören einer Gruppe an, wenn sie sich selbst als ihre Mitglieder verstehen, sie von anderen Mitgliedern ebenfalls als Mitglied wahrgenommen und bezeichnet werden, und sie auch von Außenstehenden als Gruppe und Gruppenmitglieder identifiziert werden (Tajfel/Turner 1986). Einige Autoren verweisen zusätzlich auf den engen Kontakt der Mitglieder untereinander. Homans (1950) beispielsweise sieht den Face-to-Face Kontakt der Mitglieder untereinander als zwingendes Kriterium um von einer Gruppe sprechen zu können. Die Prüfung dieser These scheint im Zusammenhang mit virtuellen Gruppen, deren Mitglieder durch die Technik gestützte Kommunikation keiner räumlichen Begrenztheit unterliegen, ein zentraler Punkt der Analyse zu sein. Viele Spielergilden bei WoW beispielsweise entsprechen den Kriterien von Tajfel und Turner indem sie über charakteristische Symbole, wie eigene Gildenwappen und individuelle Gildennamen verfügen. Diese lassen sich sowohl untereinander als auch von Außenstehenden als Gildenmitglieder identifizieren. Dennoch ist der Face-to-Face Kontakt (in den meisten Fällen) nicht gegeben. Die These Homans scheint also in diesem Fall nicht zu greifen. Sinnvoller ist hingegen eine Differenzierung der verschiedenen Formen virtueller Gruppen vorzunehmen.

Laut Thiedeke (2003) lassen sich auch in virtuellen Gruppen soziale Beziehungen und eine Identifikation mit existenten Werten wieder finden. Er definiert drei unterschiedliche Typen der virtuellen Gruppen im Cyberspace:

- das einfache Interaktionssystem,
- die ad hoc Gruppe,
- die soziale Gruppe.

Soziale Gruppen lassen sich in den virtuellen Welten von Online-Games identifizieren: Eine gewisse zeitliche Stabilität der Gruppenmitgliedschaften und eine hohe Identifikation der Mitglieder mit der Gruppe liegen vor, die Mitglieder tauschen sich über private Inhalte aus und auch die Inklusionsverhältnisse und die Abgrenzung der Gruppe zu Außenstehenden werden deutlich kommuniziert. Die Besonderheit virtueller Gruppen bzw. Gemeinschaften besteht darin, dass soziale Hindernisse wie Statussymbole und Hierarchie-, Macht- oder Autoritätsunterschiede an Bedeutung verlieren.

Da eine persönliche Kenntnis der Interaktionspartner oft nicht gegeben ist, nimmt die Bedeutung vertrauensbildender Faktoren zu. Anders als im realweltlichen Alltag bilden zunächst allein die Aussagen der Mitspieler den wichtigsten vertrauensbildenden Faktor. Während Faktoren wie Aussehen, Mimik oder Gestik in der Alltagswelt ausschlaggebend für die Vertrauensbildung sind, können sich Mitglieder virtueller Gemeinschaften meist ausschließlich an das gesprochene bzw. geschriebene Wort orientieren. So sind virtuelle Gruppen verstärkt auf ein etabliertes Regelwerk angewiesen, das Sanktionen für Fehlverhalten ermöglicht. Übliche soziale Charakteristika verlieren an Bedeutung, denn "obwohl gesellschaftliche Normen weiterhin Gültigkeit haben, verschwindet das Normsubjekt hinter dem Schleier der Anonymität" (Thiedeke 2003: 27). In WoW zählt allerdings auch das Verhalten im Spiel als vertrauensbildendes Element - das ist ein wichtiges zusätzliches Merkmal, das WoW Spielerinnen-Gemeinschaften von virtuellen Gruppen im Allgemeinen unterscheidet. Wird eine Mitspielerin den in ihr gesetzten Erwartungen gerecht? Kann man sich auf einen Mitspieler in strategisch wichtigen Spielkontexten verlassen?

Entwicklung einer Spielertypologie nach Grüninger et al.

Das Spielen von Computerspielen basiert auf unterschiedlichen Motivationsmerkmalen. Die Typenbildung erleichtert die Zusammenfassung verschiedener Kategorien. Die Nutzungsmotive der Spieler werden in vier Kategorien eingeteilt: Eskapismus und Stimmungsregulierung, Macht und Kontrolle, Leistungsmotivation sowie Teamorientierung und Langeweile (Lehmann et al. 2008). Eskapismus kann im Fall der WoW-Spielerinnen, die in dieser vorliegenden Studie befragt wurden, an dem Bedürfnis in andere Rollen zu schlüpfen, um sich zu entspannen, gemessen werden. Auch das Verlangen an einem vom realen

Leben klar abgetrennten Erlebnis teilzuhaben, zählt zu eskapistischen Motiven. Das Bedürfnis von Macht und Kontrolle kommt in dem Wunsch der Spieler nach Erfolg zum Vorschein. Die Orientierung dieser Spieler zeigt sich in dem artikulierten Wunsch nach Erfolg und Anerkennung im Spiel. Leistungsmotivation und Teamorientierung werden durch das Priorisieren der Partizipation in Gruppen und der Einstellung der Spieler zum Wettkampf deutlich. Die Kategorie der Spieler, die sich aus Ermangelung weiterer Freizeitalternativen dem virtuellen Spiel zuwendet, kann als zusätzliche Gruppe bezeichnet werden (Grüninger et al. 2008).

Grüninger et al. definiert eine idealtypische Beschreibung älterer Computerspieler und geht dabei von der von Bartle (1996) entwickelten Typisierung aus. In der Studie von Grüninger et al. werden Online-Spieler, die bereits über 50 Jahre alt sind, zu Spielgewohnheiten im Internet befragt und zu vier Idealtypen zusammengefasst (Grüninger et al. 2008):

Casual Player stehen charakteristisch für die Gruppe der Gelegenheitsspieler, für die Computerspiele eher eine nebensächliche Freizeitbeschäftigung darstellen. Die Spielerische Perfektionierung der im Spiel erworbenen Fähigkeiten, steht bei dieser Spielergruppe nicht im Vordergrund. Die Spielmotivation, stellt der angenehm empfundene Zeitvertreib mit dem Computerspiel dar. Die Spielgruppe der Casual Player bevorzugt häufig vorinstallierte Computerspiele.

Die Issue Manager können als Problemlöser umschrieben werden. Diese Spielergruppe betrachtet es als Herausforderung strategische Aufgaben zu lösen. Das Hauptmerkmal der Gruppe stellt die starke Ich-Bezogenheit der Spieler dar, die sich häufig auch in deren realer Lebenssituation widerspiegelt. Ein großer Anteil der Issue Manager lebt im realen Alltag als Single, oder arbeitet selbstständig. Die Spielprofessionalität dieser Gruppe ist ausgeprägt und das Spiel mit realen Wettbewerbern stellt eine größere Herausforderung dar, als das Spiel gegen einen Computer. Die Spielmotivation der Issue Manager liegt im Wettbewerb. Für diese Spieler zählt individuelle Einzelleistung und das allgemeine Leistungshandeln im Spiel. Sie zählen häufig nicht zu der Gruppe der kooperationsbereiten Spieler und schätzen flexible Spielzeiten in Arbeits- oder Freizeitpausen. Die Gruppe der Issue Manager bevorzugt laut Grüninger et al. häufig Action- und Rollenspiele.

Die Gruppe der Socializer hingegen fühlt sich zu gruppenbezogenen Spielen hingezogen, bei denen der Austausch mit anderen Spielern Teil des Spielplans ist. In der Befragung wird festgestellt, dass ein "hoher Anteil von Familienvätern und Menschen die auch im realen Leben stark vernetzt sind" (Grüninger et al. 2008: 131), zu der Gruppe der Socializer zählen.

Die Leader stellen die Anführer und Organisatoren von Gilden oder Spielgemeinschaften dar. Als Organisatoren sind sie mit bestimmten Aufgaben betraut und stehen im Mittelpunkt von Planungs- und Entscheidungsprozessen. Leader unterscheiden sich von Socializern insofern, als ihr Nutzungsprofil auf Formen starker Involviertheit schließen lässt.

Empirische Vorgehensweise und Zielgruppenbestimmung

Es sind 12 leitfadengestützten Face-to-Face Interviews und schriftliche Echtzeit-Befragung über Skype durchgeführt worden (Gruppe 1); zusätzlich sind Daten in einem öffentlichen Thread in der Online-Community Xing erhoben worden (Gruppe 2). Letzteres ermöglichte einzelne Fragen zu vertiefen oder nachzureichen. Die WoW-Gruppe auf der Business-Network Plattform Xing hatte zur Zeit der Datensammlung eine Mitgliederzahl von 520 aktiven Mitgliedern. Während des Erkenntnisprozesses wurde die Bedeutung des realen sozialen Kontexts der Befragten ersichtlich. Die Dauer der Interviews variierte von 25 Minuten bis zu dreieinhalb Stunden. Ein Teil der Befragung fand als Telefoninterview, oder computerbasiert schriftlich per Skype und in Echtzeit statt. Zwei Befragungen wurden im TeamSpeak von WoW geführt. Die Befragungen sind als teil-strukturierte problemzentrierte Interviews mit narrativem Charakter ausgelegt. Die Daten wurden im Zeitraum von März 2008 bis Juni 2008 im Rahmen einer Diplomabschlussarbeit im Fach Soziologie an der Universität Duisburg-Essen erhoben. Als Datenbasis der Gruppe 1 (N=12) dienten sowohl die geführten offenen problemzentrierten Interviews (N=9) und die schriftliche Echtzeit-Befragung über den Messenger Skype (N=3), als auch die teilnehmende Beobachtung eines so genannten Raids einer Gilde.

Die Auswahl der Spieler orientiert sich an der realen Geschlechterverteilung von weiblichen und männlichen Spielern in dem Spiel. Die einzelnen Spieler wurden nach den Merkmalen Berufstätigkeit, Alter (die Interviewten waren zwischen 21 und 41 Jahren), Geschlecht, Fraktionszugehörigkeit (in WoW) und Spieldauer pro Woche ausgewählt, um z.B. Extremspielerinnen auszuschließen. Im Fokus steht der "Spieler von nebenan", die Spieler, die keinerlei Auffälligkeiten durch ihr Spielen produzieren. Der berufliche Hintergrund der in dieser Studie befragten Spieler variiert und ist nicht eindeutig einer speziellen beruflichen Orientierung zuzuordnen. Es befinden sich Gesellschafts- und Sportwissenschaftler, Juristen, Musiker, ein Psychologe und ein IT-Spezialist in der ausgewählten Stichprobe. Sämtliche der 12 befragten Spieler verfügen über ein mittleres bis hohes Bildungsniveau, sie befinden sich entweder in einer Vollzeitbeschäftigung oder studieren und arbeiten. Die männlichen Spieler mit IT-Hintergrund gehören zu den älteren Spielern der Stichprobe, was sich mit Ergebnissen von Vergleichsstudien deckt (vgl. Grüninger et al. 2008). Es ist auffällig, dass die Spieler keine gleich bleibenden Spielzeiten angegeben haben, sondern eine ausgeprägte zeitliche Variationsbreite an den verschiedenen Wochentagen vorherrscht: Die Spannbreite reicht von 0,5 bis zu 12 Stunden Spielzeit pro Tag. Auch hinsichtlich der Anzahl der Spieltage pro Woche gibt es deutliche Unterschiede, hier reichen die Angaben von mindestens 2 mit bis zu 7 spielaktive Tage pro Woche. Zugleich existieren bei den meisten Spielern jedoch auch relativ fixe Spieltage an denen Gemeinschaftsabenteuer, so genannte Raids, absolviert werden. Aus Gründen der Anonymität werden bei Direktzitatzen aus den Interviews (Gruppe 1) und Aussagen im Xing-Thread (Gruppe2) alle Namen durch Nummern ersetzt.

Kommunikation in WoW

Im Bereich der Kommunikationsmittel zählt TeamSpeak zu den am häufigsten genannten Antworten auf die Frage, worüber die Kommunikation innerhalb des Spiels mehrheitlich stattfindet. Während der TeamSpeak für einige Spieler der Ersatz eines Telefons zu sein scheint, nutzen andere es hauptsächlich zur Koordination von Raids oder Quests. Einige Spieler nutzen zusätzlich die Kommunikation über Skype um mit ihren Gildenmitgliedern, Spielkollegen oder ihren realen Freunden während des Spiels zu sprechen. Es berichteten

mehrere Spieler, die während der Woche physisch getrennt von Familie und Freunden arbeiten, dass sie WoW nutzen, um mit den entfernten Freunden zu kommunizieren und Zeit zu verbringen. In diesen Fällen erlaubt die mediatisierte Kommunikation eine Überwindung von räumlichen Distanzen und offeriert den Teilnehmern der virtuellen Welt die Möglichkeit sich auszutauschen und gemeinsam im virtuellen Raum etwas zu unternehmen.

In den Foren werden funktional nach Themen Diskussionen geführt oder Handel getrieben. Es besteht die Möglichkeit einen privaten Channel zu besuchen um geschützt vor den anderen Spieler im privaten Kreis zu kommunizieren. Diese Channels sind unterteilt in verschiedene funktionale Bereiche. Es gibt Handels- und Gildenchannel, in denen schriftlich kommuniziert wird. Die Spieler beantworten abwechselnd die verschiedenen Anfragen und Kommunikationsstränge. TeamSpeak und Channels werden kombiniert, die Spieler verfolgen mehrere Kommunikationsstränge gleichzeitig. Im Forum schildert eine Spielerin die Kommunikationsmöglichkeiten in WoW:

"Ansonsten ist das Forum bei uns sicher am stärksten genützt, von der Shoutbox angefangen, über die verschiedensten Topics, ist eigentlich alles vorhanden und rund um die Uhr ist jemand zum austauschen da. Da kann es auch einmal vorkommen, dass jemanden gerade die Oma gestorben ist und er auch einfach nur deshalb reden möchte. Im Spiel wird von mir gerne TS auch nur zum Plaudern mit anderen Gildies verwendet, während ich solo irgendwelche Quests am anderen Ende der Welt erledige, dadurch, dass einem die Hände dabei komplett freibleiben, ist es nicht nur im Raid die erste Wahl. Daneben gibt es die verschiedensten Chatchannel auf Gilden, Gruppen, Duett Basis, aber auch auf Welt, lokaler Basis, und hier weiter unterschieden, zum Handeln, zum Informieren, zum RP. Das kann ganz schön mühselig werden, wenn Du auf dem Gildenchannel nach zusätzlichen Leuten für eine Instanz suchst, gleichzeitig Leute aus der Friendslist aus dem selben Grund anwisperst, und zwischendurch im Raidchannel den aktuellen Stand deiner Rekrutierungsmaßnahmen postest. ;-)
Resümee: Wenn jemand in WoW etwas von sich geben möchte, dann hat er recht viele Nuancen der Kommunikation zur Verfügung." (Nr. 5, 20.05.2008, 13:29, Gruppe 2)

Was die Spielerin schildert, ist die Möglichkeiten verschiedene Kommunikationsstränge zu kombinieren und parallel zu führen. Die Nutzung der Channels ermöglicht es, eine Botschaft an mehrere Sender zu adressieren. Durch die Auswahl der entsprechenden Gruppen kann eine Eingrenzung der Adressaten unternommen werden. Die Antworten sind für alle Mitglieder der jeweiligen Gruppe sichtbar und es ist ihnen frei überlassen, der Kommunikation aktiv oder passiv zu folgen. Eine Kombination von schriftlicher und

mündlicher Kommunikation erweitert das Möglichkeitsspektrum der Kommunikation in der virtuellen Welt. Eine der befragten Spielerinnen der betont die Bedeutung der spielinternen Kommunikation und äußert sich zusätzlich im Forum zu diesem Thema. Sie führt aus, dass es konkrete Regeln gibt, die beschreiben welche Inhalte über welche Medien kommuniziert werden dürfen:

"Zur Kommunikation ingame: Ts ist eigentlich fast das wichtigste Kommunikationsmittel - meist gibt es verschiedene Channels, damit die Leute die zusammen etwas unternehmen in einem Channel sind. Wenn Raids mit 25 Personen stattfinden, gibt es oftmals auch ungeschriebene Regeln, heisst was im TS gesagt werden kann, und was man lieber schreiben sollte, damit man keinen Hörsturz bekommt, wenn 25 Leute auf einmal loslegen." (Nr.1, 20.05.2008, 13:14, Gruppe 2)

In der virtuellen Realität des Spiels entwickeln sich diverse sprachliche Sonderformen, die prägenden Einfluss auf die Kommunikationskultur der Spieler ausüben. Emoticons oder Akronyme erleichtern die Interpretation der schriftlichen Kommunikation unter den Spielern.

"Ich lache immer noch, wenn jemand im TS "lol" sagt anstatt zu lachen und artikuliere das mitunter auch, wenn ich aus lauter Abkürzungen gar nichts mehr verstehe - oder verstehen will, weils mir zu doof ist und ich mitunter ganz gerne auch vollständige Sätze höre ;). [...] Gamer haben inzwischen eben auch eine ganz eigene Fachsprache entwickelt." (Nr.1, 20.05.2008, 13:14, Gruppe 2)

Nicht alle Spieler verfügen über die Kenntnis der Spielersprache. Diverse Bräuche und Kommunikationssitten werden erst im Prozess des Spielverlaufs erlernt. Nicht jedem Anfänger sind die verwendeten Abkürzungen und Anglizismen geläufig. Dieser Umstand kann zu Missdeutungen der Aussagen der anderen Spieler führen, wie Spielerin Nr.1 schildert:

"Süß ist die Geschichte von einem Gilddenmitglied, das nach Monaten im Spiel bei einem Gespräch über Abkürzungen erklärte, er habe sich immer gewundert, wieso ihn Leute immer "Rolf" genannt hatten [Gemeint war "rofl" Abkürzung für Rolling over the floor of laughing o.ä.] - inzwischen nenne zumindest ich ihn immer Rolf, weil ich die Geschichte damals einfach zu süß fand." (Nr.1, 20.05.2008, 13:14, Gruppe 2)

Die Kommunikationsthemen der Spieler sind vorrangig spielbasiert und variieren mit den Aufgaben des Spiels. Zehn der zwölf befragten Spielerinnen bestätigen jedoch, dass für sie die Kommunikation über private Probleme des Alltags denkbar ist und häufig praktiziert

wird. Die beiden Spieler die ihre Kommunikationsinhalte eher spielbasiert gestalten, gehören zum Befragungszeitpunkt ihren Gilden erst seit einer kurzen Zeitspanne an. Einige der Spieler betonen, dass die Kommunikation in WoW ein elementarer Faktor ist, der den Spielspaß entscheidend begünstigt. Diese Spieler betonen, dass die Bindungselemente des Spiels aus der sozialen Interaktion resultieren. Der Bestandteil der privaten Kommunikation im Spiel ist folglich von großer Bedeutung, dabei werden häufig die Vorteile der virtuellen Kommunikation - eine freiere, ungezwungene Vertrauensbasis - gegenüber den Schwellen des realen Leben in den Vordergrund gestellt.

Gruppen in WoW

Virtuelle Gruppen lassen sich laut Thiedeke (2003) durch vier Merkmale von anderen Erscheinungsformen unterscheiden: Die Mitgliedschaftsdauer oder das Bestehen der Gruppe, die Abgrenzung der Gruppe zur Umwelt, die Mitgliederzahl und die Bindung der Mitglieder untereinander. Als Indikator für die Dauer oder Beständigkeit einer Gruppe dient die Dauer der jeweiligen Mitgliedschaft, die Abgrenzung zur Umwelt wird durch gildeneigene Wappen, das Regelwerk, die Satzungen und die Einstellungen gegenüber anderen Gilden definiert. Innerhalb des Spiels findet die Abgrenzung der Gruppen zunächst durch die Wahl der Fraktion und der Gilde statt, die Abgrenzung zur Umwelt geschieht u.a. durch die Verwendung einer eigenen Spielersprache. Die Identifizierung der Spieler als Gilde-mitglieder erfolgt über das Tragen des Gildenwappens und anderen Gildenkennzeichen.

Kennzeichnend für die Nähe der einzelnen Spieler zueinander ist die Anzahl der Gilde-mitglieder, der Austausch realer Daten, die Kommunikation untereinander und die Fähigkeit weitere Mitglieder namentlich zu benennen. Der Austausch über private Probleme indiziert eindeutig eine Vertrauensbeziehung innerhalb der virtuellen Gruppe, die bei zehn der zwölf befragten Spieler existiert. Alle Spieler berichten, in Kontakt mit Spielgefährten aus der virtuellen Gruppe zu stehen und jeder dieser Spieler hat bereits in der realen Welt etwas mit virtuellen Bekanntschaften unternommen. Was die Größe der Gilden betrifft, variiert diese beträchtlich, die kleinste Gilde setzt sich aus 14 Mitgliedern zusammen, die größte besteht aus 138 Mitgliedern. Zu hohe Mitgliederzahlen werden häufig von Spielern

als Ursache für das Verlassen einer Gilde benannt. Die durchschnittliche Gildengröße beträgt etwa 52 Mitglieder.

Durch eine problemzentrierte Analyse der Befragung wird ein Überblick über die Gruppenstrukturen der Gilden möglich und der Frage nach dem Vorhandensein von typischen Gruppeneigenschaften im virtuellen Raum nachgegangen. Im Durchschnitt sind die befragten Spieler etwa acht Monate Mitglied der jeweils aktuellen Gilde. Die Kenntnis von spielexternen Informationen lässt auf die Bindung der Gruppenmitglieder untereinander schließen. Alle der befragten Spieler kennen ihre Gildenmitglieder mit virtuellem Namen, teilweise auch mit realem Namen. Vier der zwölf Befragten haben bereits einmal oder mehrfach ein Gildentreffen besucht. Zehn der befragten Spieler geben an, sich über private Probleme auszutauschen, zwei ziehen es vor nur über allgemeine Inhalte zu sprechen. Auffällig ist, dass diese zwei Mitspieler erst kurze Zeit Mitglieder der Gruppe sind. Im Zuge einer Folgebefragung könnte geklärt werden ob sich das Verhältnis im Laufe der Zeit angleicht.

Die Abgrenzung der Gruppe zur verbleibenden Spielwelt vollzieht sich innerhalb des Spiels in verschiedenen aufeinander folgenden Schritten. Zunächst erfolgt die Wahl des Servers und einer Serveransässigen Gilde. Durch die Wahl der Fraktion und der Gilde bildet sich eine erste Gruppierung der Spieler. Individuen fühlen sich einer Gruppe angehörig, wenn sie sich selbst als Mitglieder verstehen und benennen (Tajfel/Turner 1986). Verstehen sich Individuen als Mitglieder einer Gruppe, wird auch von einer Bezugsgruppe gesprochen. Aussagen der Spieler verdeutlichen die Bindung und Verbundenheit zur Gilde:

"Ich betrachte Erfolge in WoW als Gruppenerfolge und nicht als die meinen. Zum Erfolg gehört aber auch, dass man sich darüber freuen und Ihn genießen kann. Und nicht, dass man(n) sich nach dem Abhaken lt. Plan, in die nächste Herausforderung stürzt." (Nr. 5, 14.05.2008, 12:08, Gruppe 2)

"Aber im Endeffekt haengt doch jeder an den Leuten mit denen er in dieser virtuellen Welt durch dick und duenn gegangen ist. Ich denke das das vollkommen gleich ist ob Hordi oder Ally. Was zählt ist das man wie bei einer Sportverein was gemeinsames macht. Gewisse Ziele erreicht und am wichtigsten den Spaß nicht verliert. Dabei können tolle Freundschaften entstehen, auch reale. Aber das ist ähnlich wie in einem Chat jedem selbst überlassen in wie fern er sich den virtuellen Freunden öffnet und wie sie vielleicht sich im rl [real life] verstricken. Man merkt leider seit BC das viele Gemeinschaften darunter leiden und viele Gilden zerbrochen sind, da das Spiel sehr viel egoistischer aufgebaut wurde. Der Wert der Gemeinschaft hat darunter in vieler Hinsicht gelitten. Ich hoffe das

Blizzard® mit dem neuen Add-on wieder mehr den Gemeinschaftsinn stärkt. Besonders interessant wird der Aspekt sein das es Instanzen geben wird in denen beide Fraktionen gleichzeitig drin sind." (Nr. 9, 11.05.2008, 22.08, Gruppe 2)

Dennoch kommt es relativ häufig zu Gildenwechseln. Der Ausstieg aus einer Gruppe wird im virtuellen Raum durch die Anzahl der gebotenen Möglichkeiten erleichtert. Gildenwechsel sind meist persönlich motiviert und resultieren aus Unstimmigkeiten innerhalb der Gilde. Eine Spielerin beispielsweise begründet ihren Wechsel mit der ansteigenden Größe der Gilde und der sich daraus ergebenden unpersönlichen Stimmung. Grundsätzlich differenzieren die Spieler zwischen Fun-Gilden, Raid-Gilden und Hardcore-Gilden. Diese Gildenarten unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Funktion für die Spieler. Während in Fun-Gilden der gemeinsam erlebte Spielspaß im Vordergrund steht, finden sich in den so genannten Hardcore- oder Profi-Gilden dagegen überwiegend Spieler, deren Spielzeit außergewöhnlich hoch ist und deutlich über der durchschnittlichen Spielzeit liegt. Spieler, die nicht über das entsprechende Zeitfenster verfügen, finden sich daher eher nicht in solchen Gruppierungen. Die Wahl der Gilden wird von externen Faktoren aus der realen Welt beeinflusst. Außerdem scheint die Wahl der Gilde und der Fraktion durch bestehende realweltliche Freundschaften angetrieben, insgesamt fünf der befragten Spieler suchten sich ihre Gilde nach bereits bestehenden Freundschaften aus. Zeitmanagement und das soziale Miteinander stellen also Kernpunkte der Schwierigkeit dar, eine geeignete Gilde zu finden. Die Bildung von Gruppen ist in WoW sinnvoll und wird durch die Spielstruktur begünstigt. Einige Herausforderungen sind nur gemeinsam lösbar und so werden die Gruppenbildungsprozesse durch gemeinsame Spielerfolge weiter gefördert. Ebenso lassen sich in WoW Paarbildungen beobachten. Dass Paare sich im virtuellen Raum treffen um gemeinsam Zeit miteinander zu verbringen oder physische Distanzen im realen Leben zu überbrücken, ist kein seltenes Ereignis.

Wie bereits erwähnt fördert die Struktur von WoW die Bildung von Gruppen. Bestimmte Aufgaben können nicht von einem Spieler alleine gelöst werden, so dass die Gruppenstruktur eine Basis des Spielmanagements darstellt. Dennoch müssen Spieler dafür nicht in feste Gilden eintreten, sondern können die Möglichkeit nutzen, Aufgaben zusammen mit anderen Spielern durch zufällige Zusammenschlüsse in einem Raid zu bewältigen. Insgesamt sind die Gründe der Spieler WoW zu spielen unterschiedlich motiviert. Dement-

sprechend stehen verschiedene Arten von Zusammenschlüssen zur Verfügung, die je nach Orientierung der Spieler anders strukturiert und geregelt sind. Es zeigt sich, dass nicht nur spielbezogene Kriterien für die Wahl einer Gilde oder die Entscheidung gildenlos zu spielen, entscheidend sind. Auch soziale Aspekte sind von Bedeutung. Ein Spieler fasst die Situation wie folgt zusammen:

"Ohne Gilde hat man eine deutlich größere Flexibilität die eigene Zeit einzuteilen, wie es einem paßt. Man "muß" keine Rücksicht auf andere nehmen. Dafür aber kann man manchmal einfach auch weniger Spaß haben... Was ich nun als "Gildenloser" wirklich vermisse sind die "oot" (out of topic) Chats, 68bei denen irgendwer ne Geschichte erzählt oder sonst irgend einen blödsinn macht. Auch die im ts (TeamSpeak) oft stattfindenen Gespräche zu irgendwelchen Themen, oft auch gar nicht zu WoW passend, sind sehr nett und vermisse ich irgendwie. Habe damals mich auch Abends dann irgendwann aus WoW ausgeloggt (um ins Bett zu gehen), bin aber noch aufgrund mancher (spannender/ spaßiger/ etc.) Unterhaltungen im ts da noch über ne Stunde oder mehr drin geblieben. Es bildet sich einfach nach einer gewissen Zeit ein gewisses Vertrauen untereinander auf, auf der anderen Seite her kennt man den Gegenüber dann auch zum Teil schon recht gut (...)
Man hat in einer Gilde mehr Spaß, erreicht mehr, investiert aber wiederum mehr Zeit." (Nr. 8, 12.06.2008, 10.35, Gruppe 2)

Das Spiel WoW

Die Wahl der Fraktion stellt die erste grundlegende und Wegweisende Entscheidung der Spieler von WoW dar. So unterschiedlich die Angaben der Spieler für die Begründung ihrer Wahl klingen, lassen sie sich doch auf zwei sich wiederholende Kennzeichen reduzieren: Das ästhetische Empfinden der Spieler und die Bekanntschaft mit Spielern aus ihrem realen Freundes- und Bekanntenkreisen. Zusätzlich zu dem Erscheinungsbild der Avatare (In WoW oft auch Chars, als Kurzform für Charaktere, genannt), kommen auch die entsprechenden Fähigkeiten der Spielfiguren zur Geltung. So stellt die Ausbildung von figurspezifischen Fähigkeiten für den Spieler die Basis der Identifikation mit dem virtuellen Abbild dar.

Die Spieler von WoW werden durch verschiedene Stimuli zur aktiven Teilnahme am Spiel und der Partizipation bei den jeweiligen Fraktionen motiviert. Die Empfehlung aus dem Freundeskreis erscheint häufig als eine Erklärung für die Wahl des Spiels und der Fraktion. Das gemeinsame Spiel mit Bekannten scheint Grundbedürfnisse der Spieler zu befriedigen, zu denen der Austausch mit Gleichgesinnten, Kommunikation, Interaktion und

Wettbewerb zählen. Die Entscheidung für eine entsprechende Fraktion, basiert auf dem Ästhetikempfinden der individuellen Spieler oder resultiert wiederum aus bestehenden Bekanntschaften mit weiteren Spielern.

"Ich hab mit meinem Ally Hexer eigentlich nur angefangen weil ich durch ein Kumpel ins Spiel gelockt worden bin. Dieser hat bei der Ally seine Chars gehabt. Danach hab ich auf dem Realm nach und nach meine eigenen Sozialen Netze aufgebaut. Sprich ab Level 20 ungefaehr bin ich spontan einer mini Gilde beigetreten. (...)." (Nr. 9, 11.05.2008, 22.08, Gruppe 2)

Die Gilden verfügen über unterschiedliche Regelwerke die deutlich variieren. Unterschiede gibt es sowohl in den Meldestatuten, als auch in den Spielgepflogenheiten. Es wiederholt sich die Aussage, dass Gilden nach individuellem Zeitmanagement und sozialem Hintergrund ausgewählt werden.

"Ich hab früher auch in Pro Gilden gespielt. Jetzt mit dem Job geht das aber nicht mehr. Zu wenig Zeit. Daher habe ich mir eine andere Gilde mit anderen Raidzeiten ausgesucht. Das funktioniert sonst nicht." (Nr. 11, S. 1, Gruppe 1)

Es bilden sich, entsprechend der Interessen und der zeitlichen Verfügbarkeit der Spieler, Spezialgilden aus. Reale Normen und Werte der Spieler fließen folglich in die virtuelle Spielgestaltung mit ein, so vor allem Alter oder Arbeitssituation.

Trotz der virtualisierten Umgebung werden durch die Spielerinnen in WoW Normen und Werte internalisiert. WoW verfügt über ein starkes Regelwerk und ein solides Organisationssystem. Das Spiel stellt keinen rechtsfreien Raum dar. Es zeigt sich zum Beispiel bei der Beuteverteilung in WoW. Während fast jede Gruppe ihre eigenen Regeln hat, wird in den meisten Gilden zur Beuteverteilung beispielsweise ein standardisiertes Verteilungssystem benutzt, das DKP-System genannt wird, welches auf der Dauer der Gruppenzugehörigkeit und Spielleistung insgesamt basiert. Es existieren zusätzliche Normen und Regeln die den virtuellen Bewohnern des Cyberspace selbstverständlich erscheinen, für dieses System existiert im Internet eine eigene Homepage die für MMORPGs wie WoW die Berechnung erklärt und Neben den DKP Berechnungstools noch Raid- und Forumstools bereit, jene Hilfsprogramme also, die die Organisation der Gruppe erleichtern.

Die durch Huizinga (1956) definierten Hauptkennzeichen der Spiele finden sich bestätigt. Das primäre Hauptmerkmal, die prinzipielle Freiheit zu spielen ist bei dem untersuchten Spiel WoW beobachtbar. Die Entscheidung dem Spiel beizuwohnen wird von den Spielern selbst getroffen und ist mit keinem physischen oder psychischen Zwang verknüpft. Das zweite Hauptmerkmal wird als Abgrenzung gegenüber das gewöhnliche Leben dargestellt: "Das Heraustreten aus dem gewöhnlichen Leben in eine zeitweilige Atmosphäre von Aktivität mit eigener Tendenz" (Huizinga 1956: 16). Huizinga definiert diese Eigenart als Abgeschlossenheit und Begrenztheit des Spiels. Das Spielgeschehen entwickelt sich innerhalb von Grenzen, die räumlich und zeitlich definiert sind und jederzeit verlassen werden können. Trotz des Bewusstseins nicht in einer realen Welt zu agieren, ist der Spielspaß kaum geschmälert und hindert nicht daran, das Spiel mit bemerkenswertem Ernst zu verfolgen - auch dies ein fakultatives Merkmal das Huizinga dem Spiel zurechnet. Diese Tatsache wird auch durch die Ergebnisse der Befragung dieser Studie bestätigt. Innerweltliche virtuelle Konflikte der WoW-Spieler belegen die Ernsthaftigkeit mit der das Spiel betrieben wird.

Die Ästhetik ist von Bedeutung und wird von sechs der zwölf Spieler der Gruppe 1 als Entscheidungsgrundlage für die Wahl der Fraktion genannt. So begründet die Mehrheit der befragten Online-Spieler ihre Wahl ihres Avatars mit einer Ästhetikentscheidung. Ein Spieler schildert im Interview, wie er vor einiger Zeit ein Bild von einem Schurken mit einer Irokesen-Frisur in der Ankündigung des Spiels gesehen hat und daraufhin mit dem Spiel begonnen hat.

"Ich habe mich für Allianz entschieden weil ein realer Freund mit mir gemeinsam angefangen hat zu spielen und unbedingt einen Paladin spielen wollte - diese Klasse gab es damals nur bei der Allianz. Zudem entsprechen die Charaktere der Allianz eher meinem ästhetischen Empfinden." (Nr. 1, S. 1, Gruppe 1)

Wie sich in dieser Äußerung der Spieler zeigt, funktionieren individuelles Ästhetikempfinden und Gruppenmotivation als bedeutendes Entscheidungsmerkmal bei der Wahl der Fraktion. Jeder der befragten WoW-Spieler aus dem Sample, nannte entweder einen oder sogar beide der Begründungen.

Einige Spieler bilden mit ihren verschiedenen Avataren ein Wirtschaftssystem das dem Prinzip von Angebot und Nachfrage folgt. Die einzelnen Figuren versorgen sich gegenseitig mit den im Spiel benötigten Waren: Der Schneider produziert Kleidung für alle eigenen Avatare, während der Alchimist die Versorgung mit benötigten Tränken gewährleistet. Ein weiterer Motivationsgrund für die Entwicklung zusätzlicher Chars ist die Teilnahme in unterschiedlichen Gruppen. Häufig stehen die verschiedenen Chars auch stellvertretend für die Partizipation in verschiedenen Gruppen oder Gilden. In unterschiedlichen Spielwelten gelten ausdifferenzierte Regeln und Normen, ebenso variiert die Motivation der einzelnen Spieler am Spiel teilzunehmen. Bei der Befragung der Spieler stellte sich heraus, dass die Lebensstilformen der Befragten sich sehr unterschiedlich darstellen: hetero- und homosexuelle, Single und Eltern, Sportler, Juristen und Marketingexperten - die Bandbreite der Lebensstilformen verfügt über kaum eine andere Gemeinsamkeit als das Spiel selber. Um Klassen zur Kategorisierung der Spieler zu bilden, müssen folglich spielinterne Gegebenheiten und Dynamiken verwendet werden. Der Wunsch, virtuelle Abenteuer in einer digitalen Welt zu verbringen, ist verschiedenen Motivationslagen zuzuschreiben. Es herrschen verschiedene Auffassungen unter den Spielern, was den Mehrwert dieser virtuellen Welt ausmacht. Der empfundene Mehrwert scheint individuell geprägt zu sein, da verschiedene Erlebnismöglichkeiten offeriert werden, aus denen der Spieler wählen kann. Auf die Frage nach den Spielertypen nennen die einzelnen befragten Spieler konkrete Typisierungen, die sie in der virtuellen Welt beobachten. So nennt z.B. Nr. 5 von Gruppe 2 die Gruppen der Jugendlichen, der Anfänger, der Casual Player, Semi-Profis und Profi-Spieler, jeweils mit speziellen Identifikationsmerkmalen, und ordnet sich selbst als Casual-Spielerin ein.

Wie bereits in den vorherigen Abschnitten dieser Arbeit geschildert, empfiehlt Grüninger et al. (2008; vgl. Bartle 1996) eine idealtypische Beschreibung verschiedener Spielergruppen. Casual Player sind Gelegenheitsspieler. Computerspiele verkörpern für sie eine eher nebensächliche Freizeitbeschäftigung. Die Perfektionierung von Fähigkeiten steht nicht im Vordergrund des Interesses, sondern es geht den Spielern um angenehm empfundenen Zeitvertreib. Die Spieler der Gruppe 1 spielen alle regelmäßig. Da WoW mit einer monatlichen Gebühr darauf ausgelegt ist, die Spieler regelmäßig zum Spiel zu motivieren, finden sich in beiden Untersuchungsgruppen keine Casual Player. Das Merkmal der nebensäch-

lichen Beschäftigung, gilt bei einem solchen Vorbereitungsaufwand ebenfalls nicht als erfüllt. Zudem vergleichen die Spieler WoW häufig mit realen Hobbies wie Fußball, Taubenzüchtervereinen oder der Begeisterung für Sammelleidenschaften wie Modelleisenbahnen (Nr. 2 und Nr. 6, Gruppe 1). Zahlreiche Vergleiche der Spieler ziehen Parallelen zu anderen aktiven Hobbies. Demzufolge ist das Spiel auf der Wahrnehmungsebene der Spieler ein Hobby.

Vier der befragten Spieler fallen unter die Kategorie der Issue Manager. Die Aussagen der Spieler begründen den individuell empfundenen Spielspaß mit Leistungswillen. Sie argumentieren häufig egozentriert und suchen Erfolg im Spiel. Die Kommunikation mit anderen Spielern rangiert nicht auf dem gleichen Wertschätzungsniveau wie Erfolg im Spiel. Dieses Merkmal spiegelt sich auch in der Lebenssituation der Spieler wider. Unter den Issue Managern findet sich ein hoher Singleanteil. Die Spielprofessionalität ist sehr ausgeprägt und eine große Affinität zu Computerspielen besteht. Da bereits viele Erfahrungen im Spiel gegen den Computer existieren, besteht der Reiz für Issue Manager im Spiel gegen reale Gegner. Online-Spiele mit realen Gegnern stellen eine größere Herausforderung dar. Nr. 5 (Gruppe 1) verfügt über ausgeprägte Kenntnis diverser Computerspiele. Für ihn steht nicht die Gruppe oder der Austausch mit anderen im Vordergrund, sondern der Erfolg im Spiel. Er empfindet es als sinnvoller, alleine Abenteuer zu bestreiten bevor er sich mit einer für ihn nutzlos empfundenen Gruppe belastet. Der Spieler absolviert Aufgaben im Kreis einer Kleingruppe, verzichtet aber aktuell auf Gildenzugehörigkeit. Über seine Erfahrungen mit Gilden berichtet er:

"Ich hab mich irgendwann mit Level 18 oder so das erste mal einer Gilde angeschlossen. Das war allerdings ein ziemlicher Noobverein, also die haben nicht viel getaugt. Da gab es irgendwie einen 56iger, der war dann Level 58, da war ich dann schon Level 56 und der Rest war ziemlich scheiße. Die konnten nix, die haben nix getaugt, viele junge Leute. Da kam man selten mal in eine Instanz mit denen und als ich 60ig war hab ich dann die Segel gestrichen und bin dann in eine Raidgilde und die war auch damals auf der Nachtwache schnell die Erfolgreichste. Ja, und bei denen bin ich lange geblieben, bis die sich dann kurz vor Burning Crusade aufgelöst haben." (Nr. 5, S. 4, Gruppe 1)

Er führt weiter aus, dass er das Spiel mit einer Kleingruppe von drei Spielern bevorzugt, die er schon aus früheren Spielzeiten kennt. Die beiden anderen Spieler sind ebenfalls WoW-erfahrene Spieler wie er selbst und gehörten auch der ehemaligen Stammgruppe

des Spielers an. Alle drei Spieler hegen laut der Aussage von Nr. 5 Vorurteile gegenüber organisierter Gildenführung und bevorzugen das Spiel in einer anarchistischen Kleingruppe. Die Gruppenmitglieder sind älter und spielen auch häufiger zu späten Uhrzeiten, was zu den erklärten Vorteilen der Dreiergemeinschaft zählt.

Der Typus des Socializers ist gekennzeichnet durch starkes und ausgeprägtes Kommunikationsverhalten. Der Austausch mit anderen Spielern steht für diesen Spielertyp im Vordergrund des Spiels. Socializer verfügen häufig über ein starkes soziales Netzwerk im realen Leben. Häufig leben diese Spieler in einer familiären Wohnsituation oder sind Mitglied einer Familie. In Gilden und virtuellen Gemeinschaften führen diese Spieler vertrauensvolle Kommunikation mit Spielgefährten, die über die Dauer der Zeit zu Freunden geworden sind. Häufig bestehen auch realweltliche Kontakte zu weiteren Spielern. Auf sieben, der aus Gruppe 1 befragten Spieler, trifft die Kategorisierung Socializer zu. Eine Spielerin schildert ihre Erfahrungen im Spiel. Sie schätzt das Miteinander im Spiel und schildert ausführlich eine Geschichte aus ihrem Spielerleben. Im Forum schildert sie eine Roleplay-Aktion, die sie mit ihrer Gilde organisiert hat. Die Spielerin betont, dass Erfolg im Spiel bei dieser Aktion nicht im Vordergrund stand. Der Spieler der Kategorie Socializer bezieht den spielerischen Ehrgeiz nicht auf Erfolg im Spiel, sondern auf angenehm verbrachte Zeit. Die Gruppendynamik, Kommunikation und Interaktion stehen im Vordergrund. Bei dieser Kategorie steht jedoch nicht die Leistung an erster Stelle. Die individuelle empfundene Dynamik der Gruppe stellt einen weitaus wertvolleren Gegenwert dar.

Leader sind als Anführer und Organisatoren mit bestimmten Aufgaben betraut. Sie stehen im Mittelpunkt von Planungs- und Entscheidungsprozessen. Zusätzliche weisen sie ein von Socializern abweichendes Nutzungsprofil auf, das Ausdruck in starker Involviertheit findet. Drei der befragten Spieler aus Gruppe 1 gehören dem Typ Leader an.

Ein neuer Typus ist nötig, da nicht alle Spieler in den vier genannten Typen kategorisiert werden können. Dieser Typus könnte als "Crossover Socializer" bezeichnet werden: Die Spieler dieses Typus empfinden das Spiel als angenehmen Zeitvertreib. Der Spaß am Spiel steht im Vordergrund. Das Erforschen der virtuellen Welt in einer graphisch aufwendigen Umgebung stellt für diesen Spielertypus einen besonderen Anreiz dar. Häufig leben die Spieler dieses neuen Typus nicht im gewohnten sozialen Umfeld und suchen Ablen-

kung vom Alltag. Innerhalb der individuellen Zeitfenster der Spieler wird kurzweilige Ablenkung vom realen Alltag gesucht. Diese Spieler sind aufgrund beruflicher Mobilität nicht in der Lage in ihrem realen Umfeld mit Freunden und Bekannten zu interagieren. Durch die Möglichkeit online mit Gleichgesinnten virtuelle Erfahrungen zu machen, werden Bedürfnisse der Kommunikation und des Austausches befriedigt. Kontakte zu entfernt lebenden Personen können gepflegt werden. Die virtuelle Präsenz der Spielgefährten ist vollkommen unabhängig davon, wie oft der Spieler den Aufenthaltsort wechselt. Die WoW-Gruppe ist durch territoriale Aspekte nicht betroffen und existiert unabhängig von physischer Präsenz.

Laut der Studie "Spielplatz Deutschland" aus dem Jahr 2006 nehmen die Freizeitspieler mit 54% den größten Anteil der Spielergruppen ein. Die Erkenntnisse der Studie decken sich teilweise mit den in der Stichprobe gewonnenen Erkenntnissen. Die WoW-Spieler fallen nicht unter die Kategorie der Freizeitspieler, da ein erhöhtes Zeitvolumen investiert werden muss um erfolgreich zu spielen. Die durchschnittliche Spielzeit der befragten Spieler beträgt etwa 21 Spielstunden pro Woche. Die Entwicklung der bis zu zwölf verschiedenen Chars und die Lösung der spielimmanenten Aufgaben nehmen im Durchschnitt von einer halben Stunde bis zu sieben Stunden pro Tag in Anspruch. Erwähnenswert ist bei diesem Wert jedoch, dass die höheren Spielzeiten bedingt durch längere Spielzeit an Wochenenden zustande kommen. Die genannte Spielzeit der Spieler variiert deutlich. Während einige Spieler nur an ausgewählten Tagen an der Welt von Blizzard teilnehmen, interagieren einige der Spieler täglich in dem virtuellen Raum.

Ergebnisse

Die Zielgruppe ist in dieser Studie bewusst auf Spielerinnen eingegrenzt worden, die über ein mittleres bis hohes Bildungsniveau verfügen und erwerbstätig sind. Eine Reihe interessanter Befunde konnten gerade hinsichtlich der Spielmotivation dieser gesellschaftlich gut integrierten Personengruppe eruiert werden. So erwerben diese durch die Partizipation an WoW technisches Spezialwissen, in Bezug auf Programmierung und Nutzung spezieller Software. Sonderformen der Kommunikation finden Anwendung und tragen zu einer differenzierten a- und synchronen Kommunikationsfähigkeit und Medienkompetenz

bei. Außerdem - und dies ist ein besonders interessantes Ergebnis - bevorzugen die untersuchten Spieler virtuelle Abenteuer, da sich die virtuelle Welt optimal in individuelle Zeitfenster arrangieren lässt. Die Möglichkeit zu flexiblen Zeiten und Ortsungebunden auf Gleichgesinnte zu treffen, verkörpert einen wesentlichen Teil der Anziehungskraft der virtuellen Welt auf die Spieler, ebenfalls die Möglichkeit jederzeit ein- oder aussteigen zu können.

Die meisten Spielerinnen pflegen über das Spiel hinaus auch einen realweltlichen Kontakt zu ihren Spielgefährten. Die virtuellen Kontakte führen folglich zu einer stärkeren sozialen Vernetzung im realen Leben, was auch zu gemeinschaftlichen Unternehmungen und Veranstaltungen führt. Auch der Austausch über private - über das Spiel hinausgehenden - Themen vor oder nach dem Spiel(en) stellt keine Ausnahme dar. Entgegen weit verbreiteter Vorurteile verfügen die interviewten WoW-Spieler über zahlreiche zusätzliche aktive Hobbys neben dem Online-Spiel. Huizinga (1956) stellte bereits fest, dass die Spielgemeinschaft die Neigung hat eine andauernde zu werden, auch wenn ein Spiel vorbei ist. Dies bestätigt sich in den Aussagen der interviewten WoW-Spielerinnen.

Die Beobachtungen des Spielgeschehens haben gezeigt, dass sich Gruppen bilden, die ein klares Regelwerk entwickeln. Normen und Werte etablieren sich und besondere Kommunikationsformen werden beobachtbar. Eine Abgrenzung gegenüber der Welt der 'Nicht-Spielerinnen' findet statt. Es stellte sich außerdem heraus, dass virtuelle Gruppen den Kriterien realweltlicher sozialer Gruppen entsprechen. In WoW sind die Systemprozesse der Gruppe stark ausgebildet, was das umfangreiche Regelwerk und die Organisation der Gruppen einerseits unterstreicht andererseits setzt ein erfolgreiches Spielen dies zugleich voraus. Die Spieler empfinden die virtuelle Spielgruppe als reale Gruppe. Die Gilden in dem Spiel WoW erfüllen zwar die Anforderungen realweltlicher Gruppen, aber nicht alle Gilden fungieren als soziale Gruppe. Steigt die Mitgliederzahl der Gilden zu hoch an, nehmen diese den Zustand formaler Organisationen an. Nur noch eine formale Kenntnis der Gruppenmitglieder ist möglich und die Interaktion zwischen den Mitgliedern wird über den Modus systemintegrativer Merkmale geregelt. Die Teilhabe bzw. der Inklusionsstatus wird insbesondere hier über Sanktionen geregelt, wenn ein Mitglied bspw. für gute Leistung und faires Spiel gelobt wird oder im umgekehrten Fall wenn hinterhäfti-

ges Spiel negativ sanktioniert wird. Die virtuellen Gruppen in WoW können bei Erfüllung dieser Merkmalsanforderungen und insbesondere wenn sie - was durchaus vorkommt - über einen langen Zeitraum hinweg bestehen, auch als Bezugsgruppen fungieren.

Durch Voice-Chat, Channels und Foren stehen verschiedene Kommunikationskanäle zur Verfügung, die Kommunikation mit vielen verschiedenen Empfängern über unterschiedliche Themen möglich macht. Sprachliche Sonderformen entwickeln sich: Akronyme, Emoticons und Spielersprache stellen charakteristische Beispiele dieser Entwicklung dar. Eine neuartige Medienkompetenz der Spieler entwickelt sich und gilt als Voraussetzung, um sinnvoll mit den verschiedenen Kommunikationsangeboten umgehen zu können. Wie Grüninger et al. (2008) in ihrer Forschung zu Online-Spielen bei älteren Spielern herausgefunden haben, "sorgt die Begeisterung für ein Spiel wie WoW bereits für ein hohes Maß an Ähnlichkeiten, so dass Unterschiede nivelliert werden" (Grüninger et al. 2008: 127). Realweltliche Stigmata der Spieler treten in den Hintergrund und verlieren an Bedeutung. Die soziale Hierarchie der Spielerinnen basiert auf Kriterien, die von der realen Welt losgelöst sind und "in den Welten des Cyberspace ist die Verbindlichkeit der gewohnten Ordnung von Raum und Zeit außer Kraft gesetzt und zur imaginären Reorganisation freigegeben." (Lukaschek 2007: 39) Trotzdem führen die Sozialaspekte bei WoW auch realweltlich zu einer ausgeprägten sozialen Vernetzung der Spieler (Grüninger et al. 2008). Wie bereits Thiedeke (2003) feststellt, ist die Teilnahme in interaktiven virtuellen Welten nicht als Ersatz für realweltliche Netzwerke und Gruppen zu verstehen, sondern eher als eine Ergänzung dieser zu betrachten.

Die Typisierung von Grüninger et al. (2008) unterscheidet zwischen Casual Player, Socializer, Issue Manager und Leader. Es befinden sich keine Casual Player unter den Befragten: WoW-Spieler planen ihre Spielaktivitäten und organisieren ihr reales Leben so, dass WoW einen festen Platz in der Freizeitorganisation einnimmt. Insbesondere die Kategorie Socializer ist in der untersuchten Zielgruppe sehr stark ausgeprägt und ein Hauptergebnis dieser Studie führt zu der begründeten Annahme, dass diese Kategorie weiter ausdifferenziert werden sollte. Bei einem Online-Spiel liegt es nah, dass soziale Interaktion ein Beweggrund der Spieler zur Partizipation in der virtuellen Welt darstellt. Allerdings variieren die diesbezüglichen Ausprägungen stark, was zu dem Schluss führt,

dass die Bildung von Subgruppen des Spielertypus Socializer angeraten erscheint. In der Gruppe der Socializer, die dazu neigen Online-Spiele wie WoW zu bevorzugen, finden sich laut Grüninger et al. (2008) auffällig viele Spieler mit starken sozialen Bindungen und ausgeprägten Netzwerken. Es gibt in den Daten hinreichend Hinweise, die die Gründung eines neuen Untertypus rechtfertigen, den "Crossover Socializer": Hier sollten die Merkmale der Spieler eingehen, die aus Gründen des Zeitmanagements oder der physischen Trennung von Freunden und Familie auf die virtuelle Welt zurück greifen um hier gemeinsame mit Freunden und nahe stehenden Personen etwas zu unternehmen.

Die in dieser Studie untersuchte Zielgruppe gesellschaftlich gut integrierter Personen deutet jedoch auf eine neue Qualität von Online Spielen hin, nämlich die Möglichkeit bei zunehmend individualisierten Lebensverläufen und entsprechend hohen Anforderungen an zeitlicher Flexibilität und örtlicher Mobilität im virtuellen Raum verloren gegangenes Terrain zurück zu gewinnen: Die Möglichkeit eines gemeinsamen Erlebens und sich Betätigen innerhalb einer stabilen Umgebung mit gleich bleibenden Interaktionspartnern. In diesem Lichte betrachtet kann ein 'aufregendes' Spiel wie WoW für Entspannung innerhalb eines 'eingespannten' Lebens führen.

Ausblick

"To play video games has become the norm; to not play video games has become the exception." (Juul 2010: 8)

Wenn Grüninger et al. 2008 noch festgestellt haben, dass das Computerspiel bei älteren Spielern ab 35 Jahren von gleichaltrigen noch als "außerhalb der Norm" betrachtet wird, so steht dies in einem konträren Verhältnis zu dem Eindruck den die junge Generation der Enkel und Kinder der Spieler von dieser Freizeitbeschäftigung hat, außerdem die rasanten wie revolutionären Entwicklungen am Massenmarkt (Juul 2010). Bei einer allgemeinen Betrachtung der Spielerzahlen, lässt sich die Prognose formulieren, dass die Zahl der älteren Spieler in Zukunft noch steigen wird und eine nicht zu vernachlässigende Einheit darstellt. Jedoch scheint es laut Grüninger et al. ebenfalls der Fall zu sein, "dass Spielen bei älteren als soziale Auffälligkeit gesehen wird, weswegen sich einige Befragte nur

ungern in der Öffentlichkeit zu ihrem Hobby bekennen." (2008: 120) Dieser Tatbestand findet in den Aussagen der älteren Spieler dieser Studie Bestätigung. Spielerinnen schildern Akzeptanzprobleme ihres Hobbies z.B. durch die Arbeitskolleginnen. Auch etwas jüngere Spieler berichten von einer Stigmatisierung der Computerspieler in ihrem sozialen Umfeld. Formen die Wahrnehmungen der Spielgenre oder -gruppen die sozialen Befangenheiten? Gibt es ein Gefälle zwischen den unterschiedlichen Spielen? Ein weiteres Argument dafür, diese bisher kaum erforschte Gruppe und ihre Spiele näher zu untersuchen.

In dieser Beziehung soll die Vieldeutigkeit und Strukturation der neuartigen Spiel- und Handlungsräumen in Betracht gezogen werden. Es scheint in den digitalen Spielen möglich, soziale, realweltliche Defizite in künstlichen virtuellen Welten auszugleichen, in ihnen verlieren sozialer Status, Alter oder Geschlecht an Bedeutung und werden (offen) neu ausgehandelt. Auf welchem spielerisch-sozialen Fundament geschehen diese Auseinandersetzungen? Oder sind diese bloßer Effekt des Schleiers der virtuellen Anonymität?

Die neuen Befunde und Fragestellungen reihen sich in die bereits an anderer Stelle aufgestellten offenen Fragen ein, denen weiter nachgegangen werden soll (vgl. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2008).

Literatur

Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung (2008): Soziologische Perspektiven auf Digital-Game und -Gaming. (WPkTS 04/2008) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien. (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts, letzter Abruf: 24.10.2009.

Bartle, Richard (1996): Hearts, clubs, diamonds, spades - players who suit muds. <http://www.mud.co.uk/richard/hcnds.htm>, letzter Abruf: 16.05.2007

Grüninger, Helmut / Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey (2008): Generation 35 Plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer-games. Wiesbaden.

Homans, George C. (1950): Theorie der sozialen Gruppe. Opladen.

Huizinga, Johan (1956): Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg.

Juul, J. (2010): A casual revolution: reinventing video games and their players. Cambridge, Mass. [u.a.].

Krotz, Friedrich (2008): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer-games. Wiesbaden.

Lehmann, Philipp / Reiter, Andreas / Schumann, Christina / Wolling, Jens (2008): Die First-Person-Shooter: Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer-games. Wiesbaden.

Lukaschek, Karoline (2007): Zur Konstituierung von Gemeinschaft in einem Fantasy- und Rollenspielchatraum. Inauguraldissertation zur Erlangung der Doktorwürde, Institut für Ethnologie, Fakultät für Verhaltens- und Empirische Kulturwissenschaften, Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, eingereicht im Juni 2007.

Seifert, Robert / Jöckel, Sven (2008): Die Welt der Kriegskunst. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden.

Tajfel, Henri / Turner, John C. (1986): Theorie der sozialen Identität. Chicago.

Thiedeke, Udo (2003): Virtuelle Gruppen: Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden.

Wolling, Jens / Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey (2008): Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden.

Zukunftsinstitut (2008): Quarterly, Trenddossiers des Zukunftsinstituts Heft Nr. 4, Oktober 2008.