

Die Suche nach der sozialen Komponente im Spiel

Eine systemtheoretische Analyse des Gamings während der COVID19-Pandemie

Christopher, ZÖGgeler, 01216522

Innsbruck, April, 2023

Masterarbeit

eingereicht an der Leopold-Franzens-Universität, Fakultät für Soziale und Politische Wissenschaft zur Erlangung des akademischen Grades

Master of Arts (MA)

Masterstudium Soziologie: Soziale und politische Theorie

Beurteiler*in:

Ass.-Prof.in Dr. Bettina Mahlert

Institut für Soziologie

Fakultät für Soziale und Politische Wissenschaften



Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt durch meine eigenhändige Unterschrift, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe. Alle Stellen, die wörtlich oder inhaltlich den angegebenen Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Vorliegende Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form noch nicht als Masterarbeit eingereicht.

Datum

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis

1.	The good, the bad and the Gaming	4
2.	Gaming und Game Studies	10
	I. Forschungsstand	17
	II. Begrifflichkeiten rund um das Gaming	20
3.	Theoretische Konzepte: Kommunikation, Interaktion und Organisation	26
	I. Die Systemtheorie Luhmanns.....	28
	II. Kommunikation	29
	III. Interaktionssysteme	37
	IV. Organisationssysteme	42
	V. Von der Sozialen Komponente hin zum sozialen Spielen.....	45
4.	Forschungsdesign	49
	I. Methodenauswahl.....	50
	II. Definition und Einschränkung der Zielgruppe	53
	III. Interviewsituation	55
	IV. Leitfaden.....	56
	V. Die Dokumentarische Methode	60
5.	Forschungsergebnisse.....	71
	I. Erkenntnisse aus den Interviews	72
	II. Weiterführende Erkenntnisse	87
	III. Die soziale Komponente.....	95
6.	Ausblick	98
7.	Literaturverzeichnis	102
8.	Abbildungsverzeichnis	105
9.	Anhang	106

1. The good, the bad and the Gaming

„Low lows, high highs“ - so würde ich die letzten paar Jahre generell beschreiben. Während ich 2019 mit großer Motivation die Uni-Seminare besuchte, voreifredig auf Diskussionen, auf Interaktion mit meinen Studienkollegen, das gemeinsame Rauchen vor dem Universitätsgebäude, änderte sich dies schlagartig mit COVID19. All dies war plötzlich weg, ersetzt durch Fern-Unterricht. Nicht nur an der Uni-Innsbruck vollzog sich dieser Wechsel, sondern überall auf der Welt. Abrupt wurden bekannte Strukturen der Interaktion in der Arbeit, der Schule, der Universität und im Alltag aufgewirbelt. Als sich der Staub legte gab es in meinem Falle Seminare nur noch Online. Zoom, BigBlueButton, Skype, Discord und viele mehr; die Programme, welche Remote Working ermöglichten. Fernarbeit, Work-from-home, home-office, Fernstudium. Manche alte, manche neue Umgangsmechanismen für das große rote L. Lockdown. Die Umstellung war gewiss für niemanden einfach. Leicht lassen sich die „Low Lows“ des Lockdowns bezeichnen. Ich bin mir sicher nicht für jeden, jedoch glaube ich, dass diese Zeit ebenso Sonnenschein zuließ. Es dauerte einige Zeit, um durch die dicke Wolkendecke des Lockdowns durchzubrechen, doch nach einem Sturm tritt immer Ruhe ein, oder befinden wir uns derzeit im Auge des Orkans?

COVID 19 despite a bane for humans, can be thought of a boon for living beings (Anjankar et al. 2020). In: *positive aspects of covid 19 pandemic: A blessing in disguise* beschreiben Anjankar et al. einige der guten Dinge, welche aus der Pandemie resultierten, wie beispielsweise die verbesserten Hygienemaßnahmen oder die geförderten Online- bzw. Fernunterrichtsaspekte. Während der erneute Lockdown nicht mehr wie ein Damokles-Schwert über uns zu hängen scheint, ist die nun über drei Jahre laufende Pandemie noch nicht vorbei. Unser Umgang damit hat sich jedoch erheblich verbessert, so sehr, dass trotz der steigenden Infektionszahlen wahrscheinlich kein Lockdown mehr ausgerufen werden wird. Normalität scheint wieder eingelekehrt zu sein, jedoch lauert das Virus noch an jeder Ecke.

Es gibt aber eine Welt, in der man sich nicht mit Covid19 anstecken kann, und das ist die Welt des Online-Gamings! Der Grund hierfür liegt auf der Hand: das Ego vor dem Computer interagiert zwar mit Alter, sitzt womöglich aber am anderen Ende der Erdkugel. Gleichzeitig können zwei Menschen mit wenigen Millisekunden Verzögerung miteinander sprechen, sich gegenseitig sehen, miteinander interagieren.

Das Erkenntnisinteresse in dieser Masterarbeit liegt bei der Frage wie sich die soziale Komponente in und um das Spiel während des Lockdowns gezeigt hat. Hierzu sollen in einem ersten Schritt die *Soziale Komponente* an sich, in einem weiteren die Coronapolitik beschrieben werden, um im Anschluss Aussagen über das Gaming zu der Zeit treffen zu können. Die hieraus gewonnenen Erkenntnisse können uns darüber Auskunft geben, ob oder wie Gaming die soziale Distanzierung des Lockdowns relativiert hat. Um die soziale Komponente zu beschreiben, werden die Werkzeuge der Systemtheorie, genauer noch die Werkzeuge Niklas Luhmanns herangezogen. Niklas Luhmann bietet ein breites Repertoire an Begriffen, welche die Betrachtung und die genaue Beschreibung ebendieser Komponente ermöglichen. Das Fallbeispiel COVID19s, dessen Bewältigungspolitik und die daraus resultierenden Lockdowns und Distanzierungen bilden einen idealen Referenzpunkt, um die soziale Komponente zu erkennen und dessen Form zu erfassen.

Was ist nun diese soziale Komponente? Ist diese dem Spiel a-priori zugänglich? Muss sie erst geschaffen werden? Besitzt jedes Spiel diese? - Meiner Meinung nach die elementarsten Fragen, welche beantwortet werden sollen. Um dies zu ermöglichen, müssen wir vorher das Gaming betrachten: Das Spiel kann die Fähigkeit besitzen Kommunikation zu schaffen. Dies hängt sehr vom Game-Design ab und wird im kommenden Kapitel über *Gaming und Game Studies* genauer beschrieben werden, jedoch um die soziale Komponente zu beschreiben muss etwas vorweggenommen werden: Es gibt Spiele, welche mit Werkzeugen der Kommunikation geschaffen werden, und welche, die das nicht werden. Bei einer Partie Schach oder Mühle beispielsweise gibt es keinen Grund und keinen Auslöser, um über das Spiel zu sprechen, während bei Monopoly natürlich Kommunikation entsteht, vor allem dann, wenn ein Spieler auf ein Feld, welches ein anderer Spieler „besitzt“, geht. Der Besitzer fordert vom Gast auf seinem Feld eine Summe an Geld ein. Das Spiel ist so gemacht, dass diese Kommunikation natürlich entsteht. Luhmann würde die Kommunikation, welche während des Spielens entsteht und sich auf das Spiel bezieht, wie diese soeben beschriebene im Beispiel Monopoly, als eine selbstreferentielle sehen. Selbstreferentiell, weil sie aus dem Spiel entsteht und sich auf das Spiel bezieht. Fremdreferenz wäre dann, wenn Themen ins Spiel gebracht werden, welche sich nicht auf das Spiel beziehen, jedoch mehr dazu im dritten Kapitel dieser Masterarbeit.

Das Spiel besitzt somit die Fähigkeit Kommunikation zu schaffen. Moderne Computerspiele besitzen meistens die Funktion mit anderen Spielern zu Schreiben oder zu Sprechen. Manche Spiele besitzen ebenso die Fähigkeit über Symbole zu kommunizieren. Beispielsweise kann über ein dickes, rotes Rufezeichen ein „Achtung“ symbolisiert werden. Ein Fragezeichen kann beispielsweise symbolisieren, dass man nicht weiß, was an dieser Stelle vor sich geht, andererseits kann es auf einem anderen Spieler gesetzt auch bedeuten: *was war das?* - als ein Ausdruck der Kritik von einem Spieler an einem anderen¹. Die Anonymität der endlosen Weiten des Internets, natürlicherweise Spiel- und Kulturbezogen, findet ihren Ausdruck im Spiel in Form von Beleidigungen und passiver Aggressivität. In vielen Spielen ist dies der Naturzustand:

The competitive and multiplayer nature of games can also contribute, especially when it comes to verbal forms of dark participation. Work from Hilvert-Bruce and Neill (2020) found that gamers report aggression to be more acceptable and tolerable when it occurs online than offline. Zubek and Khoo (2002) note that when gameplay is more about competition than cooperation, the social environment is more characterized by competitiveness, trash-talking, and gloating. Shores et al. (2014) found that players who choose to play more competitively scored higher on a toxic behavior measure than those who chose to play less competitively. Additionally, Adachi and Willoughby (2011) found that competitiveness in video games was more related to aggressive behavior than violent content of games. Games with competitiveness were found to produce higher levels of aggressive behavior from the players regardless of whether or not the game contained violent content (Kowert 2020).

Je nach Spiel ist es Brauch, Spieler, mit denen man sich gut verstanden hat oder positive Erfahrungen gemacht hat, in die Freundesliste zu packen, um künftig erneut miteinander zu spielen. Dies dient einerseits der Überwindung des Naturzustandes, andererseits erhöht dies die Erfolgchancen im Spiel. Man stelle sich ein Spiel vor, welches nur Online gespielt werden kann, wo man selbst mit vier weiteren Spielern in ein Team geworfen wird und gegen ein anderes Team, welches aus fünf Adversarien besteht, antreten muss. Für ein angenehmeres Spielerlebnis würde man sich lieber mit guten und netten Mitspielern zusammenschließen als mit den Giftigen und Schlechten. Interagiert man öfters mit denselben Personen im Spiel so ist es möglich sich etwas besser kennenzulernen. Dies könnte der Ausgangspunkt der Gründung einer Organisation im Spiel sein, vielleicht ebenso außerhalb des Spieles über Kommunikationssoftware wie beispielsweise *Discord*. Plötzlich wird nicht nur mehr über das Spiel an sich gesprochen, womöglich ebenso über das eigene Leben. Das Spiel schafft somit Kommunikation, welche das Potential hat, zur Gründung von

¹ Das Spiel *League of Legends* ermöglicht Kommunikation über solche Symbole oder über einen Chat.

Organisationen wie beispielsweise Freundschaften, Gilden oder Clans zu führen. Solche Organisationen besitzen teilweise ihre eigenen selektiven Prozesse. Mitgliedschaft wird oft an Bedingungen gebunden. Die Mitgliedschaft an einem Schachclub kann beispielsweise an einem Mitgliedsbeitrag gebunden sein oder einfach an der Liebe zum Spiel. Je mehr man mit denselben Menschen spielt, desto mehr steigert sich die Eigenkomplexität der Interaktion, desto besser lernt man sich kennen, desto mehr erfährt man über den Gegenüber. Wie später in diesem Paper beschrieben wird, kann der Fall eintreten, dass bei Menschen während einer Spiel-Session mehr und mehr Fremdreferenzen in diese Session eingebaut werden. Wie in später beschriebenen Interviews dargelegt wird, knüpfen viele Spieler soziale Kontakte über das Spiel oder pflegen bestehende Beziehungen. Soziale Interaktion findet somit auch über diese Spiel-Sessions statt, somit in und um das Spiel. Soziales Spielen. Die soziale Komponente ist somit dieser als Potential startende Kern, der zu einer wunderschönen Blume wachsen kann. Die soziale Interaktion in und um das Spiel ist eine gute Beschreibung für ebendiese Komponente. Diese kann zwischen Fremden sprießen, wachsen wenn ebendiese Fremde sich näher kommen, jedoch auch verwelken, wenn man sich nicht gut darum kümmert.

Um dies an einem imaginären Beispiel etwas zu verdeutlichen: Ich habe beim Spielen einen Spieler mit dem Namen NiLu1927 kennengelernt. Nett, guter Spieler. Ich freue mich immer sehr, wenn er mich zu einer Partie einlädt. Obwohl wir kaum im Chat während des Spieles interagieren, schreiben wir ab und zu nach der Partie. Er gibt mir oft Tipps wie ich Dinge besser machen könnte, lobt Dinge, die ich gut mache, und ich erwidere dies natürlich. Zeit vergeht, Wochen vergehen und wir spielen immer wieder, ab und an, gemeinsam. Einer von uns entdeckt eine Software, mit der wir parallel zum Spielen, reden könnten. Was zu Beginn Überwindung braucht, um diese Software zu nutzen, denn wir kennen uns nicht, er ist mir Fremd und so bin ich ihm, blüht in eine wunderschöne Freundschaft. Wir kennen uns nun nicht mehr nur unter unseren Gamer-Namen, sondern auch mit unseren Vornamen. Es ist nun zur Normalität geworden parallel zum Spiel miteinander zu sprechen. Dies wirkt sich positiv auf unser Spiel aus, denn wir gewinnen fast jede Partie. Eines Tages fragt er mich, ob ich nicht seiner Gilde beitreten will, die er mit Freunden in und um das Spiel gegründet hat.

Das Spiel hat das Potential Kommunikation zu schaffen und aus dieser Kommunikation kann Gemeinschaft entstehen. Viele Spiele bieten innerhalb des

Spiels die Möglichkeit, sich zu organisieren. Sei es in Clans, Gilden, Vereine, lose Gruppen oder einfach in Gemeinschaften. Diese Gemeinschaften können in einem Spiel entstehen und hin zu einem anderen migrieren, wie später von Pearce/Artemisia beschrieben werden wird. Sie können ebenso im selben Spiel entstehen und vergehen. Vergemeinschaftung kann im Spiel selbst für Vorteile sorgen. In Rousseaus Parabel der Hirschjagd gehen zwei Menschen, welche zuvor nur Hasen erlegen konnten, auf die Jagd. Gemeinsam können sie einen Hirsch erlegen, von dem sie sich länger ernähren können als zuvor bei den Hasen. Einem Jäger läuft während der Jagd ein Hase über den Weg und er muss sich entscheiden diesen zu erlegen oder nicht. Erschießt er den Hasen so wird der Hirsch flüchten und sein Partner geht leer aus. Ähnlich wie beim Gefangenendilemma kann er sich nicht sicher sein, dass sein Partner dieselbe Entscheidung treffen wird. Das Dilemma wird überwunden, indem beide Menschen realisieren, dass bei Kooperation beide Gewinnen und keiner verliert, somit auf das kollektive Interesse appelliert wird. Das Beispiel mag etwas weit hergeholt sein, jedoch zeigt dies, wie mit Erwartungserwartungen das Verhalten beider Jäger aufeinander abgestimmt wird. Bei der Gründung von Gemeinschaften werden ebendiese Erwartungserwartungen generalisiert: Der zuvor beschriebene Naturzustand wird überwunden, indem jedes Mitglied der Gemeinschaft sich erwarten kann, dass eine gewisse Nettigkeit an den Tag gelegt wird. Die Generalisierung von Verhaltensweisen wird ebenso im dritten Kapitel, im Zusammenhang mit den Organisationssystemen, erneut aufgegriffen.

Fremdreferenzen innerhalb einer Gemeinschaft sind Ausdruck von Nähe, ein Aspekt von Gemeinschaft. Die Informanten der Interviews beschrieben ihre Spiel-Erfahrung mit Freunden oft als ein Austausch von Sticheleinen, Insider-Witzen, Memes.

Der Blick dieser Arbeit wird auf ein Fallbeispiel gelenkt, auf eine Zeit, in der sich ein monumentaler Umschwung vollzog. Dieser Umschwung, der von jedem womöglich auf eine andere Art und Weise erlebt wurde, ist unter den Namen COVID19 bekannt. Die Druckwelle dieses einschlagenden Ereignisses erschütterte die grundlegenden Mechanismen unseres Alltages und wirbelte den Staub der Unsicherheit auf, der sich auf jeden Aspekt des menschlichen Lebens legte. Der Lockdown, Erscheinungsform der Pandemie, schuf Distanz dort, wo im Leben vieler Menschen Nähe lag, dort wo es Nähe brauchte: zwischen Ego und Alter. Stellt man sich Arbeit, Freizeit und das eigene Zuhause als Kreise vor, so überlappten diese in den Iden des Januars 2019 in Form

eines Venn Diagramms, oder einer Triquetra. Ein paar Monate später gab es kaum noch Überlappung. Dies ist nur eine Veranschaulichung und soll keineswegs den allgemeinen Zustand oder Verlauf darstellen, vielmehr ein Gefühl übermitteln. Ein Gefühl, welches sich in erschwelter Kommunikation und Interaktion dort, wo diese sich zuvor freifließend zeigte, beschreiben soll. Der oder die Lockdowns waren je nach Land, in dem man sich befand, unterschiedlich, jedoch könnte man diese wie folgt zusammenfassen: Man musste physischen Kontakt zu Menschen außerhalb des eigenen Haushaltes vermeiden, es sei denn um zu Arbeiten (Homeoffice als Lösung, nicht für jeden möglich) oder Einzukaufen. Die Pflicht des Tragens einer Maske im öffentlichen Raum war unbedingt notwendig und sinnvoll, förderte jedoch auch die Distanz. Das Fallbeispiel des Lockdowns wurde deshalb gewählt, da es einen Zeitpunkt darstellt, in der die Bedeutung des Gamings und dessen innewohnender sozialer Komponente besonders hell leuchtete und somit gut zu beobachten war. Die theoretischen Werkzeuge die eine Beschreibung des Fallbeispiels ermöglichen sind jene der Kommunikation, Interaktion und Organisation von Niklas Luhmann. Diese werden im dritten Kapitel dieser Abhandlung als solche beschrieben. Über semi-strukturierte, Leitfaden-begleitete Interviews werden die Erfahrungen von Gamern aus der Gemeinschaft von Pelle Sing² festgehalten und über der dokumentarischen Methode ausgewertet. Das Forschungsdesign wird im vierten Kapitel dieser Abhandlung beschrieben, darunter ebenso die Dokumentarische Methode, sowie Entscheidungen, die im Vorfeld zum Interview und bei der Auswertung getroffen wurden. Darauf soll das gewonnene Wissen ausgelegt werden und im Anschluss mit einem Fazit sowie einem Ausblick abgeschlossen werden.

Der kommende Abschnitt befasst sich, wie bereits erwähnt, mit dem Begriff des Gamings, sowie dem, der Game Studies! Meines Erachtens ist der Gaming-Begriff nicht unbedingt ein Alltags-Phänomen, der vielen Lesern zugänglich sein wird. Ebendieser Abschnitt wird Begrifflichkeiten rund um das Gaming, sowie Begriffe, die in den Interviews des Öfteren vorkommen, beschreiben. Solche Begriffe können Spiele sein, Programme oder einem Spiel innewohnende Fachsprache. Ebenso bietet der kommende Abschnitt eine kurze Skizzierung des Forschungsstandes sowohl in den Game Studies, als auch in der Soziologie.

² Anonymisierter Name

2. Gaming und Game Studies

Game, Gaming, Game Studies. Dieses Kapitel führt mehreren Themen ein, von denen manche in den kommenden Kapiteln wieder aufgegriffen und/oder ausgebaut werden. Darunter vor allem das Forschungsfeld der Game Studies, das Spiel und das Gaming. Es ist wichtig folgende Begriffe klar zu definieren, denn im soziologischen Alltag kennen womöglich die wenigsten diese. Vor allem der Unterschied zwischen dem Game und das Gameplay ist meines Erachtens keine weit verbreitete Weisheit in der Soziologie. Gaming kann zwei Bedeutungen annehmen: Einerseits als ein Sammelbegriff für alles rund um das Game/das Spiel, andererseits als die Beschreibung der Tätigkeit, welche man ausführt. Ein Beispiel für Gaming als ein Sammelbegriff findet man beispielsweise im Elektro-Fachhandel, im Namen der Gaming-Industrie und teilweise, auch wenn der Trend abnehmend ist, im Namen von Organisationen in ebendieser Industrie. Beispielsweise in der nordamerikanischen LCS³ gibt es ein Team das Counter-Logic-Gaming heißt. Ebenso soll in diesem Kapitel der Forschungsstand kurz skizziert werden, sowohl im Feld der Game Studies als auch im Feld der Soziologie. Außerdem soll in einem kleineren Unterkapitel Begrifflichkeiten rund um das Gaming beschrieben werden, welche im weiteren Verlauf dieses Papers, oder in den Interviews, häufig vorkommen. Die Beschreibung dieser Begrifflichkeiten im Vorfeld erleichtert meines Erachtens das Lesen des Papers einerseits, andererseits ermöglicht es mir die Komplexität etwas zu erhöhen, ohne dabei jedoch den Leser mit zu vielen Fußnoten zu überwältigen.

Game Studies sind ein relativ neues Forschungsfeld, welches noch nicht das Rampenlicht der Mainstream Wissenschaften genossen hat. Analog zu den Videospielen, welche diese analysieren, finden sich Themen rund um die Game Studies selten in bekannten Wissenschaftlichen Publikationen wieder. In den letzten Jahren jedoch ist ein Wachstum sowohl des Computerspiels als auch der Disziplin zu erkennen.

Unbestreitbar ist jedoch, dass spätestens mit der rasanten Verbreitung von Casual Games auf mobilen Geräten oder auch den Erfolg der „familientauglichen“ Konsole Nintendo Wii das Computerspiel seinen Weg in nahezu alle gesellschaftlichen Bereiche gefunden hat. Auf Computerspiele trifft

³ League Championship Series. Stark vergleichbar mit einer nationalen Fußballliga. Wöchentliche Spiele, fixe Anzahl an Mannschaften. Innerhalb einer Saison spielt jeder gegen jeden zwei Mal, die besten 8 Teams kämpfen um den Titel in einem Turnierformat.

man im Kindergarten (Lernspiel) wie im Altersheim (als Fitnessgerät), Im Wohnzimmer (als Multimedia-Konsole) wie in der U-Bahn (auf Smartphones und Tablets), im Partykeller (als Karaoke-Spiel) wie im Seminarräumen (als Studienobjekt) (Bell 2013:1).

Mit dem Einzug von Computerspielen in die Populärkultur gewannen die Game Studies ebenso an Bedeutung. Zu Beginn galten die skandinavischen Länder als führend in der Computerspielforschung, jedoch mit der Initiierung des Online Journals „Game Studies“, sowie die Gründung der „Digital Games Research Association (DiGRA)“, erfuhr dieses Forschungsfeld ein rasantes Wachstum (vgl. ebd.: 2013:21). Typisch für die Disziplin ist ihr interdisziplinärer Charakter der sich in einer Vielzahl an Methoden, sowie Forschungsperspektiven manifestiert.

Neben – mittlerweile schon „klassischen“ – Fragen nach der Ludizität und Narrativität geht es um die Medialität und Intermedialität, die Bildlichkeit und Auditivität, um Darstellung der Geschichte und des Designs des Computerspiels, um den Einfluss auf Identitäts – und Genderkonstruktionen und eine Diffusion in die Pop(ulär)kultur. Es gibt reziptions- wie produktionsästhetische Annäherungsweisen genauso wie empirisch-sozialwissenschaftliche Ansätze (ebd.: 2013:21).

In dieser Masterarbeit wird kein Spiel per se analysiert, sondern liegt das Augenmerk auf den Spieler und dessen Spielinteraktion. Ich finde, dass bei der Betrachtung eines Spiels der Rahmen für Interaktionen stets auf das Spiel bezogen wird/werden soll. Bei dieser Arbeit sollen diese Interaktionen und Erlebnisse auf einer allgemeineren Ebene analysiert werden, ohne dass Aussagen immer nur auf ein Spiel zurückzuführen sind. Damit sei gemeint, dass der Rahmen der Interaktion nicht im Vorhinein an einem Spiel angeknüpft wird und sich von dessen nicht befreien kann. Interaktion passiert nicht nur im Spiel, sondern auch um das Spiel. Die Interaktion an sich bezieht sich nicht nur auf das Spiel, sondern geht teilweise viel weiter: Sie involviert den Spieler, sein Umfeld und spricht über Themen, welche über das Spiel hinausgehen können. Niklas Luhmann spricht hierbei von Selbst- bzw. Fremdreferenz: Selbstreferenz, wenn sich die Kommunikation im Spiel mit dem Spiel beschäftigt, Fremdreferenz wenn andere Themen, welche nicht aus dem Spiel stammen, miteinbezogen werden. Sich auf ein Spiel als Ausgangspunkt für diese Arbeit zu beziehen, würde die Perspektive einschränken und würde das Ziel dieser Arbeit verfehlen: Aufzuzeigen ob und wie sich die soziale Komponente verändert hat.

Die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel unterscheidet acht Formen der Involvierung für den Spieler. Es gibt somit: 1) Aktionale, 2) ökonomische, 3) temporale, 4) sensomotorische, 5) audiovisuelle, 6) räumliche, 7) emotionale und 8) soziale Involvierung (vgl. ebd.:2013:22). Der sozialen Involvierung kommt hierbei eine besondere Bedeutung zu, da diese sehr gute Gewässer zum soziologischen Ankern bietet.

Soziale Involvierung per se umfasst alle Arten von Interaktion zwischen Spielern im Umfeld eines Spieles. Diese Interaktionen können innerhalb kompetitiven Konstellationen stattfinden (wie bspw. in Multiplayer-Duellen), können aber auch komplexere Formen annehmen, wie beispielsweise in Gilden in *MMORPGs*⁴ wie z.B. *World of Warcraft* (vgl. ebd.: 2013:22). „Gilden“ oder generell Communities rund um ein Spiel bringen eine soziale Komponente ins Spiel bei der das pure Gameplay in den Hintergrund rücken kann.

Ursprünglich loggten sich Spieler in *Uru*⁵ ein, um mehr vom Spiel zu erfahren, jedoch nach einiger Zeit veränderte sich dieses Verhalten: Spieler loggten sich immer weiter ein, um soziale Interaktion zu erleben. Dieser Wechsel in Spielverhalten wurde bereits eingeleitet, bevor ein Exodus zu einem anderen Spiel stattgefunden hat. Diese Daten legen nahe, dass dies ein Muster ist, welches generell in Virtuellen Welten und Onlinegames stattfindet (vgl. Pearce/Artemisia 2009:128). Einer solchen Gemeinschaften, welche in einem Spiel geboren wird, jedoch die Grenzen der Spielwelt überschreiten kann, kommen in dieser Arbeit eine besondere Bedeutung zu, da der Fokus wie bereits beschrieben, auf keinem Spiel per se liegt, sondern viel mehr auf soziale Interaktionen in und um das Spiel. Nichtsdestotrotz werden Spiele, welche des Öfteren erwähnt werden, kurz, aber präzise beschrieben werden, damit man sich ein Gesamtbild des Spiels sowie der Interaktion machen kann.

Zuvor jedoch soll das *Ludus* genauer beschrieben werden, welches der Ludologie⁶ ihren Namen gibt. Das Spiel wird von Huizinga wie folgt beschrieben:

⁴ Massively Multiplayer Online Roleplay Games

⁵ Uru: Ages Beyond Myst is an adventure video game developed by Cyan Worlds and published by Ubisoft. Released in 2003, the title is the fourth game in the Myst canon. Departing from previous games of the franchise, Uru takes place in the modern era and allows players to customize their onscreen avatars. Players use their avatars to explore the abandoned city of an ancient race known as the D'ni, uncover story clues and solve puzzles vgl. https://en.wikipedia.org/wiki/Uru:_Ages_Beyond_Myst .

⁶ Ludologie und Game Studies sind dasselbe Feld. Game Studies ist dabei die englische Bezeichnung während Ludologie des Öfteren im deutschen Sprachgebrauch vorkommt vgl. <https://www.ludologie.de/spielforschung/game-studies/>

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben (Huizinga 1938:37)“.

Demnach ist das Spiel eine freiwillige Handlung innerhalb des Rahmens fixer Regeln. Diese Regeln können beim freundschaftlichen Spiel Schach beispielsweise leicht relativiert werden, indem man dem Mitspieler die Erlaubnis erteilt den eigenen Zug zu wiederholen, jedoch ist dies bei Videospiele im Normalfall nicht möglich. Es ist nicht möglich die Regeln und Spielstrukturen eines Computerspiels zu brechen ohne Programme zu verwenden, welche explizit für dieses Unterfangen geschrieben wurden. Laut Bell ist die Frage was ein Spiel ist im Hinblick auf die zeitgenössische Gaming-Landschaft nicht eindeutig zu beantworten, da welche Involvierungsstrategie bedeutend ist vom jeweiligen disziplinären Erkenntnisinteresse abhängt (vgl. Bell 2013:25). Eine, so finde ich sehr passende, Definition von Spiel bietet der Kommunikationswissenschaftler Frans Mäyrä. Für ihn ist Spielen prinzipiell eine Form von Kontakt über Interaktion und während man spielt ist es wichtig, dass man diese Interaktion aufrechterhalte, damit man die daraus vorhersehbaren, sowie überraschenden, Momente erleben kann (vgl. Mäyrä 2008:14). Diese Definition kommt dem sehr nahe, was in dieser Untersuchung als Spielen oder Gamen bezeichnet wird. Das Spiel ist jedoch das, was man kauft oder herunterladet, die Welt, in der man einsteigt, sozusagen das „Gesamtpaket“. Spielen/Gamen ist das, was Mäyrä Kontakt über Interaktion nennt. Diese Definition ist deshalb sehr passend, da diese einen sehr guten Punkt bildet, um mit Niklas Luhmann anzuknüpfen. Hierzu sollen im kommenden Kapitel drei zentrale Konzepte Luhmanns beschrieben werden: Die Kommunikation, die Interaktion und die Organisation. Diese Begriffe können auch in der modernen Gaming-Landschaft angetroffen, verwendet und beobachtet werden.

Interaktion findet heutzutage nicht mehr nur im Spiel statt: Es ist üblich geworden Kommunikationssoftware zu nutzen, falls diese nicht bereits im Spiel integriert sind, und ab und zu, auch wenn diese im Spiel integriert sind. Während man als Spielercharakter im Spiel durch Gameplay interagiert und kommuniziert, interagiert man gleichzeitig auch außerhalb des Spiels. Wenn man Spiele von früher mit denen von heute vergleicht, ist ein deutlicher Trend in Richtung Multiplayer erkennbar: Die

populärsten Spiele⁷ sind zurzeit solche, welche fast ausschließlich Mehrspieler-Spiele sind. Dieser Trend fördert die Bildung von Gemeinschaften in und um das Spiel. Unter Gemeinschaften verstehe ich in dieser Arbeit Zusammenschlüsse von Personen, welche gelegentlich zusammen spielen. Diese Gemeinschaften können die Form von Clans, Gilden, Schul- oder Arbeitskollegen oder gar Spielern annehmen, die sich persönlich gar nicht kennen, aber online treffen. Kommunikation ist einer der wichtigsten Aspekte des modernen Gaming-Begriffes. Gaming könnte man sich heutzutage ohne Kommunikation kaum mehr vorstellen. Der Grund hierfür ist ebenso der Trend hin zum Multiplayer, zum Online-Gaming und dessen Einfluss auf das Gameplay. Spiele werden auch kompetitiver. Organisiert man sich in einem Spiel über Kommunikationssoftware, wie beispielsweise *Discord*, so hat man bessere Chancen zu gewinnen. Die heutige Vernetztheit ermöglicht es außerdem Diskurse in und um das Spiel zu betrachten und zu Verfolgen. Ich erinnere mich, dass ich früher bei einem meiner ersten Computerspiele, wenn ich nicht mehr wusste, wie es weitergeht entweder mit Freunden darüber gesprochen habe oder, wenn die auch nicht weiser waren als ich, eine Zeitung kaufen und konsultieren musste. Heutzutage kann man das einfach „Googlen“, findet aber mehr als nur eine einfache Anleitung. Man findet Meinungen, Kommentare, Tipps und Diskurse um Spiele oder deren Aspekte.

Während die wörtliche Übersetzung des Wortes Gameplay Spielspiel ist, kann man daraus leider nicht viel schließen. Mäyrä definiert Gameplay als all das, was man macht. Es ist nicht das Interface⁸, es ist nicht die Grafik, es ist nicht die Geschichte: Es ist jenes im Spiel, das die Partizipation des Spielers braucht (vgl. Mäyrä 2008:16). Gameplay sind also pure Spielmechaniken, und diese Spielmechaniken bestimmen den Grad der Interaktion im Spiel. Gameplay ist das Spektrum aller möglichen

⁷ Popularität kann über der Streamingplattform „Twitch“ gemessen werden: Öffnet man diese so findet man auf der Startseite eine Übersicht mit Spiele und deren derzeitigen Anzahl an Zuschauern, aber Achtung beim Öffnen der Seite wird gleichzeitig einer der Streams auf der Hauptseite abgespielt, kann durchaus sehr laut sein. Die Übersicht folgt der Überschrift Kategorie. Die meiste Zeit handelt es sich hierbei um Spiele, welche fast ausschließlich Online gespielt werden können. Diese Arbeit fokussiert ihren Blick nicht auf ein einzelnes Spiel an sich, jedoch kam es mir sinnvoll vor die Aussage, dass der Trend Richtung Multiplayer geht zu begründen. Alternativ könnte man mit einer Google Trends Analyse die populärsten Spiele ermitteln. Vorteil hierbei wäre, dass man genauer das Land ermitteln könnte, wo welches Spiel populär ist.

⁸ Kurze Anekdote: Beim Spielen eines Spieles, wo man das Interface stark personalisieren konnte, haben sich ein paar Freunde über das Interface eines anderen Spielers lustig gemacht, da es sehr mit Informationen geladen war, welche ein durchschnittlicher Spieler nicht braucht. Darauf antwortete ebendieser Spieler, dass er das Interface als eine Art Cockpit sehe. Ein Pilot muss stets wissen, was in seinem Flieger vorgeht, so ähnlich sei es für ihn auch beim Spielen: er braucht diese Informationen um stets genau zu wissen was passiert.

Optionen, aus denen man Handlungen im Spiel aussucht. Gameplay entscheidet, ob Interaktion prinzipiell möglich, wie diese möglich ist und für wie lange. Es gibt Spiele, wo die Spielwelt keine Einschränkungen durch das Gameplay erfährt und Interaktion sich frei bilden kann, jedoch gibt es auch Spiele, wo Spieler nur limitiert interagieren können. Gameplay ist mehr als nur die technische Dimension eines Spieles, es ist ebenso die Philosophische. Philosophisch in dem Sinne, dass Spiele-Entwickler sich die Frage stellen müssen, was Spieler überhaupt in der Lage sein sollen zu machen in ihrem Spiel oder ihrer Welt. Bei Schach beispielsweise bestimmt das Gameplay wie die einzelnen Figuren sich bewegen können und daraus ergibt sich die Art und Weise wie Spieler im Spiel interagieren. Ebenso bestimmt Gameplay bei Schach die Zug-um-Zug – Basis des Spieles. Bei Mensch-ärgere-dich-nicht kann man nicht einfach so viele Felder gehen, wie man will, man muss vorher würfeln und dann die Augenzahl des Würfels an Spielfelder voranschreiten. Ebenso bei Monopoly.

Die Bedeutung des Gameplays soll nun kurz an einem Beispiel erläutert werden. Beim Spiel „*Among Us*⁹“ ist das Gameplay so ausgelegt, dass möglichst viel interagiert und kommuniziert wird. Alle Spieler sind Teil einer Crew auf einem Raumschiff und müssen den Hochstapler in den eigenen Reihen finden. Dazu laufen Spieler durch das Raumschiff, erledigen Aufgaben und beobachten das Verhalten anderer Spieler. Bei regelmäßigen Diskussions- und Abstimmungsrunden werden Verdächtige, per Abstimmung, aus dem Schiff geworfen oder auch nicht. Das Spiel endet, wenn entweder der oder die Hochstapler gefasst und rausgeworfen wurden oder diese alle Spieler auf dem Schiff getötet haben. Das Spielprinzip ist dem Spiel *Werwolf* sehr ähnlich, das Gameplay jedoch unterscheidet sich maßgeblich: Während bei *Werwolf* die Werwölfe nur in der Nacht agieren, kann der Hochstapler in *Among Us* jederzeit, insofern gerade keine Abstimmung läuft, jemanden töten. Während einer Abstimmung reden die Spieler und liefern Argumente ab, warum der Spieler, den sie für verdächtig halten effektiv der Hochstapler ist. Endet die Abstimmungsrunde, so darf/kann nicht mehr geredet werden und die Spieler bewegen sich in den verschiedenen Raumschiffabteilungen und erledigen Aufgaben, um einen Balken zu füllen. Jede Aufgabe gibt ein paar Prozente. Ist der Balken voll gewinnen die normalen Spieler. Bei *Werwolf* hingegen endet das Spiel, wenn entweder alle Werwölfe enttarnt wurden oder alle Dorfbewohner tot sind. Ein anderer, sehr wichtiger Unterschied zu *Werwolf* ist

⁹ Among Us ist ein Online-Mehrspieler-Deduktionsspiel, das von dem US-amerikanischen Indie-Studio Innersloth entwickelt und auf Android, iOS, Windows und der Nintendo Switch veröffentlicht wurde.

folgender: Während bei *Werwolf* die Abfolge von Aktionen stark geregelt ist (Alle Spieler schließen die Augen. Werwölfe wachen auf, zeigen mit dem Finger wer das Opfer sein soll. Schließen erneut die Augen. Danach wacht die Hexe auf, kann entscheiden, ob sie das Opfer rettet oder jemand anderes töten will usw.) kann bei *Among Us* jederzeit eine Diskussionsrunde einberufen werden, wenn ein Knopf im Hauptraum des Raumschiffes von irgendeinem Spieler gedrückt wird. In der Regel wird der Knopf jedoch immer dann gedrückt, wenn ein Spieler eine Leiche entdeckt. Somit gibt das Gameplay bei *Werwolf* ein starres Gerüst vor, in welcher Reihenfolge was passieren muss, während bei *Among Us* dieses Gerüst mehr Gleichzeitigkeit zulässt: Beispielsweise könnte ein Spieler gerade eine Aufgabe lösen, während ein Zweiter zuschaut und am anderen Ende des Raumschiffes der Hochstapler gerade einen anderen Spieler ermordet.

Gameplay kann aus mehreren Perspektiven definiert werden, in diesem Paper bisher wurde eine Definition gewählt, welche vom Spieler ausgeht. Eine ähnliche, jedoch weitaus klarere Definition gibt Carlo Fabricatore, Professor an der E.H.E. Europa Hochschule EurAKA CH:

Gamers do have a well-defined implicit notion of what gameplay is, and, when talking about gameplay and their play experiences, they always refer to what can be done in the game, focusing on: what the player can do/ what other entities can do, in response to player's actions (i.e. how the game responds to player's decisions). Gamers are sometimes interested also in what happen in the virtual world regardless of their own decisions (i.e. the liveliness of the world), although this doesn't emerge as a relevant focal point in players' comments. Hence, a player-centered approach can lead to define gameplay as the set of activities that can be performed by the player during the ludic experience, and by other entities belonging to the virtual world, as a response to player's actions and/or as autonomous courses of action that contribute to the liveliness of the virtual world (Fabricatore 2007).

Der Blickwinkel des Spielers auf das Thema Gameplay ist deshalb sinnvoll, da die Informanten der Interviews aus ebendieser Perspektive berichten: aus der Perspektive des Spielers. Die Erfahrungen und Gedanken in der Lebenswelt des Spielers sind von zentraler Bedeutung. Eine solche Ansicht ist der soziologischen Tradition in Bezug auf das Thema Gaming im Einklang. In den folgenden Seiten wird ein kurzer Überblick über den aktuellen Stand der Forschung in den Bereichen Soziologie und Game Studies gegeben. Zusätzlich werden im Kontext der Interviews erwähnte Programme wie Discord sowie häufig genannte Spiele näher beschrieben.

I. Forschungsstand

Wie bereits erwähnt, hat die Medienwissenschaftlerin Neitzel acht Formen der Involvierung für Spieler definiert: ökonomische, temporale, sensomotorische, audiovisuelle, räumliche, soziale, emotionale und aktionale Involvierung. Da die Game Studies ein multidisziplinäres Forschungsfeld darstellen, können diese Aspekte aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Laut dem internationalen Journal zur Computerspielforschung konzentrieren sich die Game Studies primär auf die ästhetischen, kulturellen und kommunikativen Aspekte von Computerspielen¹⁰. Auf dieser Seite sind Themen zur sozialen Involvierung sehr selten, zu Covid19 und dem Lockdown nicht existent. Themen, welche jedoch oft aus den verschiedensten disziplinären Blickwinkeln betrachtet werden, sind beispielsweise Identität und Gender. An diesem Punkt angelangt kommt es mir sinnvoll vor einige Titel zu zitieren:

In ihrem Paper "*Sexuality does not belong to the game*" - *Discourses in Overwatch Community and the Privilege of Belonging*" beschreiben Tanja Välisalo und Maria Ruotsalainen¹¹ das Zugehörigkeitsgefühl der Spieler zu einem Spiel und untersuchen das Recht dazu- oder nicht dazu-zugehören innerhalb der transmedialen Landschaft des Spiels Overwatch. Untersucht wird das Recht dazu-, oder nicht dazu-zugehören innerhalb der Transmedialen Landschaft des Spiels Overwatch. Es ist wichtig zu beachten, dass diese Landschaft weit über das Spiel hinausgeht. Viele Spiele bieten mehr als nur eine Spielwelt, sondern ein ganzes Universum, in das man eintauchen kann. Da es im Spiel selbst oft nicht möglich ist, das gesamte Universum darzustellen, wird viel mit Büchern oder Kurzgeschichten gearbeitet. Zum Beispiel gibt es im Spiel League of Legends über 150 Helden, zu denen es online Kurzgeschichten auf der Website gibt. Es gibt auch ein Videospiel, das eine Geschichte in einer bestimmten Region des League-Universums erzählt, sowie Bücher, die das Ziel haben, dieses Universum auszuschnüffeln. Das Spiel World of Warcraft hat bisher 23 Bücher veröffentlicht, um die Lore¹² auszubreiten. Die erfolgreichsten Spiele bieten mehr als nur ein Spiel, das von Anfang bis Ende durchgespielt werden kann. Sie bieten eine

¹⁰ Vgl. <http://gamestudies.org/2203/about>

¹¹ Välisalo/Ruotsalainen (2022) in: Game Studies 22, 3.

¹² Die Lore bezeichnet die Ganzheit dieser narratologischen Besonderheiten einer Erzählwelt. Sie beschreibt die Lebenswelt der Charaktere – und den Erzählkosmos in dem sie aufgewachsen sind. Vgl. <https://www.bedeutungonline.de/was-ist-lore-bedeutung-definition-erklaerung/>

Welt, die sich verändert, in der die Charaktere sich weiterentwickeln und die ständig wächst.

Maria Fontolan et al.¹³ Untersuchen in „*Language, Identity and Games: Discussing the Role of Players in Videogame Localization*“ den Adaptionsprozess eines Spieles aus einer Kultur in andere. Themen wie Identität oder die Rolle der Spieler in diesem Prozess sind hierbei zentral.

Als letztes Beispiel für die Diversität im Forschungsfeld der Game Studies soll das Paper von Jonne Arjoranta¹⁴ „*How are Games Interpreted? Hermeneutics for Game Studies*“ herangezogen werden. Ich habe dieses Paper gewählt, da es sich im Unterschied zum Paper von Väლისalound/Ruotsalainen, welches sich mit dem Diskurs um ein Spiel befasst, und im Unterschied zu Fontolan et al., welches die Rolle von Spieler zentral sieht, einen komplett anderen Weg einschlägt: Die Anwendung der Hermeneutik auf ebendieses Forschungsfeld.

Bisher jedoch haben sich die Game Studies noch sehr wenig mit Covid19 befasst, im Journal für Game Studies noch gar nicht. Grund hierfür ist sicherlich der gegenwärtige Charakter des Phänomens und die Zeit, die es braucht, um Forschungen zu planen, durchzuführen und zu verschriftlichen. Die zuvor vorgestellte DiGRA (Digital Games Research Association) hat im Jahre 2021 vor allem Pädagogische Aspekte zum Thema Gaming analysiert (vgl. Vol 5, No 3 (2021)). Jährlich werden ebenso eine Auswahl an Texten, welche in der jährlichen internationalen DiGRA Konferenz vorgestellt werden, als ein Special Issue gedruckt. 2016 lag der Fokus auf Diversity of play: Games – Cultures – Identities. Meines Erachtens ist dies deckungsgleich mit dem Erkenntnisinteresse der Soziologie, ergo Identität, Kultur und Gesellschaft.

Dr. Jens Junge, Gründer des Instituts für Ludologie an der Design Akademie Berlin im Jahr 2014, erläutert das sozialwissenschaftliche Potenzial von Spielen wie folgt: *"Sozialwissenschaftliche Ansätze untersuchen, wie Spiele in der Gesellschaft funktionieren und wie sie mit der menschlichen Psychologie interagieren. Dabei werden häufig empirische Methoden wie Erhebungen und kontrollierte Laborexperimente verwendet (Junge 2022)."* Nach weiterer Recherche habe ich festgestellt, dass das Thema Spiel in der Soziologie viel umfassender ist als ich angenommen hatte und wie es von Dr. Junge zitiert wurde. Das Forschungsobjekt

¹³ Maria Fontolan et al. (2022) in: Game Studies 22, 3

¹⁴ Jonne Arjoranta (2022) in: Game Studies 22, 3

umfasst in der Regel die Spielenden, das Spielen und die Gemeinschaften in und um das Spiel herum. Je nach Untersuchungsgegenstand können verschiedene Aspekte betrachtet werden. Wenn man zum Beispiel die Spielenden untersucht, kann man ihr Verhalten oder den Identitätsbegriff analysieren. Auf der Website der Universität Duisburg-Essen wird ein breites Spektrum an Forschungsansätzen vorgestellt, darunter Themen wie Gender, Kompetenzentwicklung, Wettkampf oder auch technische Aspekte. Während die Soziologie typischerweise Themen wie die Entwicklung von Kompetenzen oder Wettbewerbsaspekte des Spielens untersucht, legt diese Arbeit den Schwerpunkt auf die soziale Dimension des Spielens, also auf Social Gaming. Wenn man sich auf die kompetitiven Aspekte konzentriert, geht es vor allem um den Spieler und seine Erfahrungen sowie um die Entwicklung von Fähigkeiten zur Verbesserung seiner Leistung. In dieser Arbeit liegt der Fokus jedoch auf den sozialen Aspekten des Gamings. Daher ist sie der Soziologie besonders zuzuordnen, da sie sich auf die Interaktion zwischen Spielern innerhalb und außerhalb des Spiels konzentriert. Im folgenden Abschnitt dieses Kapitels werden wichtige Begriffe, die in den Interviews mehrfach erwähnt wurden, näher erläutert. Dazu zählen zum Beispiel *Discord* oder *League of Legends*. Darüber hinaus erscheint es sinnvoll, auch die Spiele, die in den Interviews genannt und in der Auswertung verwendet wurden, genauer zu beschreiben. Dabei wird soweit wie möglich auf Deutsch erklärt, da der Gaming-Jargon stark von englischen Begriffen geprägt ist.

II. Begrifflichkeiten rund um das Gaming

Eine häufig erwähnte Kommunikationsform ist jene, welche sich über das Programm *Discord* vollzieht. Lustigerweise ist die wörtliche Bedeutung des Wortes laut Oxford Language Dictionary „disagreement between people“. Auf Deutsch Zwietracht. Während bestimmt ab und an Zwietracht zwischen Benutzern gesät wird, ist die Software für Vernetzung ausgelegt. Wie beschreibt man jedoch am besten so ein Programm? Probieren wir es mal mit den eigenen Worten der Hersteller:

„Was ist eigentlich *Discord*?“ Ist eine Frage, welche auf der *Discord*-eigenen Homepage wie folgt beantwortet wird:

Discord ist eine kostenlose Sprach-, Video-, und Textchat-App die von tausenden von Millionen Leuten mit 13 Jahren aufwärts genutzt wird, mit Hilfe deren man mit seinen Freunden rumhängen kann oder mit Mitschülern, Familie oder Kollegen kommunizieren kann. Ursprünglich wurde *Discord* für Gamer entwickelt, mittlerweile ist unser Publikum aber gewaltig gewachsen. Die Leute nutzen *Discord* für tägliche Gespräche über alles Mögliche, von Kunstprojekten, über Familienabenteuer hin zu Hausaufgaben und sogar Hilfs-Gespräche für Menschen die geistige oder mentale Unterstützung suchen. Es wurde zu einem Zuhause für Communities jedweder Größe, wird aber überwiegend von kleineren aktiven Gruppen genutzt, die gerne regelmäßig miteinander kommunizieren und Zeit miteinander verbringen¹⁵.

Über ein paar Klicks kann man einen Server erstellen und wie einem beliebt einrichten. Man kann zwei Arten von „Channel“, auf Deutsch Kanäle, unterscheiden: Text- und Sprach-Kanäle. In einem kann nur über Schrift und Bildern, im anderen nur über den Sprechakt¹⁶ kommuniziert werden. Es ist einstellbar, wie viele Personen in einem Sprach-Channel verweilen dürfen, sowie welcher „Rang¹⁷“ welchen Kanal, sei es Text oder Sprach, sehen kann. Öffnet man das Programm und klickt auf einem *Discord*-Server so sieht man, wer in welchem Sprach-Kanal gerade aktiv ist. Natürlich kann auch niemand drinnen sein, dann sind alle Channel leer. Geht man auf einem Text-

¹⁵ Aufgerufen auf: <https://discord.com/safety/360044149331-What-is-Discord#:~:text=Discord%20is%20a%20free%20voice,homework%20and%20mental%20health%20support>.

¹⁶ Bedeutungslose Geräusche miteinbezogen

¹⁷ Sobald zwei Menschen auf denselben Discord-Server verweilen gibt es ein Kraftungleichgewicht in Form von Ränge. Der Gründer ist allmächtig, der Neuankömmling kann nur das sehen, was der Gründer ihm erlaubt zu sehen. Erlaubnisse werden über Rollen verteilt. Größere und organisiere Server nutzen die Rollenfunktion um beispielsweise Leute die Spiel „A“ spielen an einem Channel Teilhaben zu lassen, wo es primär um dieses Spiel geht. Leute, welche Spiel A nicht kennen oder sich dafür nicht Interessieren können diesen z.B. nicht lesen.

Kanal, dann sieht man auf der rechten Seite der App/des Programmes alle Personen, welche diesen Channel sehen können, sortiert nach Rang.

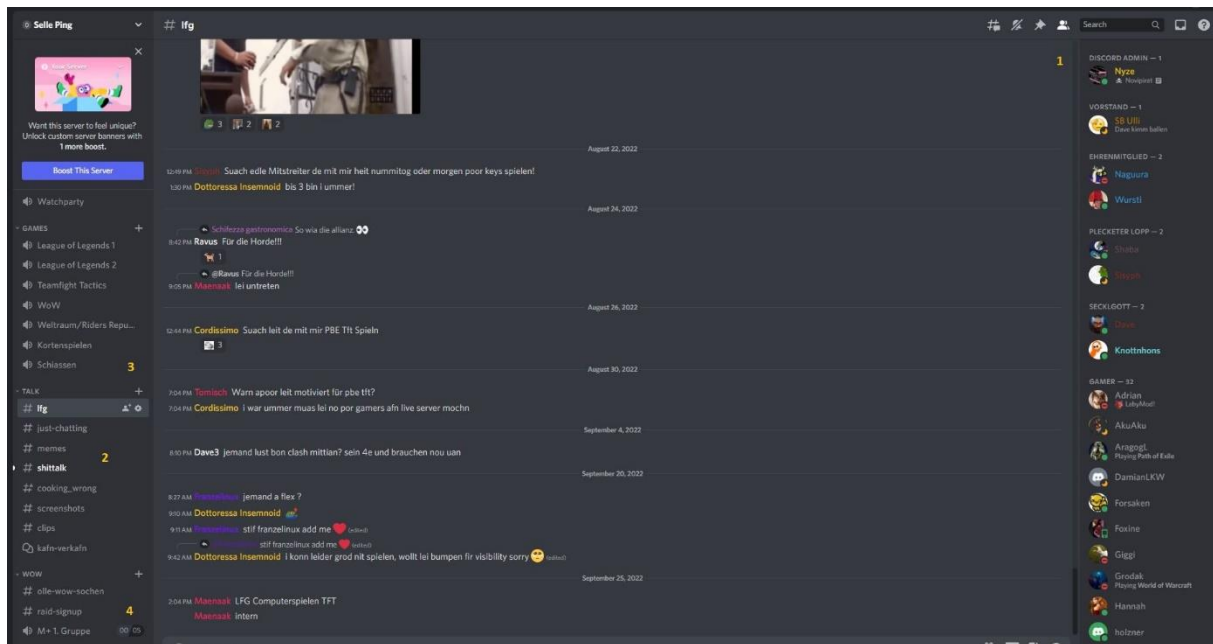


Abbildung 1: Der Discord-Server von Pelle Sing

Legende:

- 1 Leiste mit Personen, welche sich Online befinden, nach Rollen sortiert.
- 2 Sammlung an Text-Kanälen unter der Kategorie „Talk“
- 3 Sammlung an Sprach-Kanälen unter der Kategorie Games
- 4 Sammlung an Text- und Sprach-Channel rund um das Spiel *World of Warcraft*.

In der Abbildung befindet man sich derzeit im Text-Kanal „lfg“, was für *Looking for Group* steht. Beispielsweise hat am 22. August 2022 der User *Sisyph* nach „edlen Mitstreitern“ für ein paar Keys gesucht.

Das Spiel *World of Warcraft* ist eine häufig von Pelle Sing und den Informanten gespieltes Game. Hierbei handelt es sich um ein MMORPG, welches im November 2004 veröffentlicht wurde. Alle paar Jahre bringen die Hersteller eine Erweiterung raus. Im Jahre 2020 wurde die neunte Erweiterung *Dragonflight* released. Jede Erweiterung treibt das Spiel voran, deswegen ist es seit dem 26. August 2019 möglich eine ältere Version des Spieles zu spielen, nämlich *WoW Classic*. Diese Version ist mehr oder

minder dasselbe Spiel wie im Jahre 2004 veröffentlicht. In *Classic* werden ebenso alle paar Jahre die alten Erweiterungen neu veröffentlicht.

Keys, oder *Schlüsselstein-Dungeons*¹⁸, sind eine Form von Gruppeninhalt im Spiel *World of Warcraft*¹⁹. 5 Spieler begeben sich beispielsweise in ein Verließ und müssen dort das Verließ säubern, indem sie die dort ansässigen Banditen und ihre Bosse²⁰ töten. Erledigt man dies innerhalb des Zeitfensters, so erhält man einen Schlüssel für ein zufälliges Verließ, ein bis drei Stufen höher, abhängig von der benötigten Zeit. Dieser Schlüssel ermöglicht es den Träger und seinen Mitstreitern ein Dungeon auf der Schwierigkeit, welche auf dem Schlüssel ersichtlich ist, zu besuchen. Die Schwierigkeit steigt ins unendliche, insofern man das Dungeon innerhalb der vorgegebenen Zeit säubert. Überschreitet die Abenteurergruppe die Zeit so reduziert sich die Schwierigkeit des Schlüssels um eine Ebene, trotzdem werden Spieler entlohnt. Die Zeit bleibt unabhängig von der Schwierigkeit dieselbe, d.h. wenn das Banditen-Verließ eine Zeitangabe von 30 Minuten auf der Schwierigkeitsstufe 1 hat, hat es dieselbe auf der Schwierigkeitsstufe 30. Per Definition ist ein Dungeon eine geschlossene Umgebung, so wendet sich die Bedeutung des Begriffes für Gamer stark von der wörtlichen Bedeutung ab. In Computerspielen kann ein Dungeon ein Verließ in einem Schloss sein, gleichzeitig kann es ebenso eine Raumstation auf einem anderen Planeten, oder eine offene Fläche Land sein, welche jedoch spieltechnisch „geschlossen“ bleibt.

Eine weitere Form von Gruppenaktivität im Spiel *World of Warcraft* ist das „Raiden“. Ein Raid ist die englische Bezeichnung für einen Schlachtzug. In jedem WoW-Patch gibt es mindestens einen Raid den man mit 10-30 Mitspielern bestreiten kann. Während in Dungeons das Gameplay um das Bekämpfen von Vasallen und 1-5 Bossen zentriert ist und in der Regel ca. 30 Minuten dauert, geht es in einem Schlachtzug um das Stürmen, sozusagen das „Raiden“ der Basis eines Bösewichtes. Im Prinzip ist es dasselbe wie ein Dungeon, nur dass die Spielerzahl größere Nummern zulässt und in der Regel ca. 8-10 Bosse bekämpft werden können und kaum Vasallen oder Diener. Ein Boss-kampf geht zeitlich zwischen 5-10 Minuten und muss

¹⁸ Der englische Ausdruck "Dungeon" bedeutet "Verlies" oder "Kerker". In (MMO)RPGs wird damit eine geschlossene Umgebung bezeichnet, in der Spieler gegen Monster oder MOBs kämpfen und mit Schätzen entlohnt werden. Aufgerufen auf: <https://www.netzwelt.de/abkuerzung/184990-bedeutet-dungeon-bedeutung-verwendung.html>

¹⁹ Jedoch in der nicht-classic-Version

²⁰ Banditen sind nur ein Beispiel, könnten auch Drachen oder Zombies oder Fischmenschen sein

erst „gelernt“ werden, da dieser dazu neigt komplexer zu sein als jener in einem Dungeon. Ein Raidabend geht mehrere Stunden und dabei werden teilweise nicht alle Bosse getötet, der größte Teil des Abends verläuft meist im Kampf mit einem Boss, dem Versagen und dem erneut Probieren.

Ein weiteres häufig erwähntes Spiel ist *League of Legends*. Auf der Website der Spieleentwickler wird es wie folgt beschrieben:

League of Legends ist ein teambasiertes Strategiespiel, in dem zwei Teams mit je fünf starken Champions gegeneinander antreten, um die jeweils andere Basis zu zerstören. Du hast die Wahl aus über 140 Champions, um epische Spielzüge zu machen, Kills zu sichern und Türme zu zerstören, während du dir deinen Sieg erkämpfst²¹.

Hierbei handelt es sich um ein *MOBA* (Multiplayer-Online-Battle-Arena): Dies bedeutet, dass das Spiel ein Online-Team-Spiel ist, dessen Gameplay sich innerhalb einer Arena vollzieht. Der Spieler steuert einen Helden seiner Wahl, kann diese jedoch während eines Matches jedoch nicht ändern. Gemeinsam mit vier weiteren, spielergesteuerten Helden tritt dieser gegen ein Team von 5 Gegnern an. Ziel des Spiel ist es den gegnerischen Nexus, ein Kristall im Herzen der gegnerischen Basis, zu zerstören. Die Spielwelt ist in jedem Match die Arena, die Spielwelt außerhalb des Spieles, etwa in Literatur oder anderen Medien, ist jedoch viel größer, jedoch nicht im Spiel selbst erkundbar. Spielwelten, welche sich über den weiten der transmedialen Landschaft streichen, sind des Öfteren im Fokus der Game Studies, vergleiche dazu den Forschungsstand.

Als TFT abgekürzt, tauchte das Spiel *Team-Fight-Tactics* des Öfteren in den narrativen Passagen der Interviews auf. Es spielt im selben Universum wie *League of Legends*, ist von denselben Machern und nutzt mehr oder weniger dieselben Champions/Helden/Charaktere. Der große Unterschied ist hierbei, dass man selbst nicht einen Helden spielt, sondern die Helden ähnlich wie Schachfiguren auf einem Spielbrett positioniert, wo sie automatisch in den Kampfrunden gegen die Einheiten anderer Spieler kämpfen.

Auf der *League of Legends* eigenen Website wird das Spiel wie folgt beschrieben:

²¹ <https://www.leagueoflegends.com/de-de/how-to-play/>

Teamfight Tactics ist ein Autobattler: ein rundenbasiertes PvP[Players versus Player]-Spiel, in dem du ein Team zusammenstellst, das automatisch in deinem Namen kämpft. Du brauchst dir keine Sorgen zu machen, falls du noch nie einen Autobattler gespielt hast! TFT nutzt viele Konzepte von anderen Strategiespielen, die du kennst und liebst – wie die Auswahl von Ressourcen aus einem gemeinsamen Pool, die Erstellung eines Teams, die Verwaltung von Einkommen und die Positionierung. Und so funktioniert das Ganze: Die Spieler treten in 1-gegen-1-Kämpfen gegeneinander an, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Du gewinnst, indem du das beste Team aus einem gemeinsamen Pool zusammenstellst, deine Champions mit mächtigen Gegenständen ausrüstest, dein Goldeinkommen verwaltest und deine Einheiten geschickt auf dem Schlachtfeld platzierst.²²

In einem jeden Match treten 8 Spieler gegeneinander an, das heißt man kann entweder gegen 7 fremde Personen antreten, oder mit bis zu 7 Freunden gleichzeitig spielen. Diese Beschreibung mag, ohne eine visuelle Hilfe um sich dies konkret vorzustellen, sehr verwirrend sein. Stark vereinfacht kann man sich das Spiel wie Schach vorstellen, nur dass man die Schachfiguren selbst nicht steuert. Man sucht sich die Figuren aus, man sucht sich deren Position auf der *eigenen Seite* des Spielbretts aus, und man sucht sich aus, wie man welche Figur bewaffnet. Beispielsweise könnte ein Team aus nur Damen bestehen, welche mit zwei Schwertern bewaffnet sind. Die Kampfrunde endet, wenn eines von beiden gegeneinander antretenden Teams den Kampf verloren hat. Verliert man den Kampf so verringert sich der eigene Lebensbalken, ist dieser bei null so scheidet man aus dem Spiel aus.

Ein weiteres Spiel, dass in der Narration vorkam, ist *Star Citizen*. Folglich eine Beschreibung, welche vom Hersteller selbst stammt:

Star Citizen ist in erster Linie eine Weltraum-Simulation - allerdings aus der Ego-Perspektive. Das heißt, dass man nicht starr in irgendwelchen Schiffen sitzt, sondern tatsächlich als Mensch herumlaufen kann. Das Ziel von *Star Citizen* ist es, ein riesiges Universum zu erschaffen, in dem man mit seinem Avatar/Charakter herumlaufen, fahren und fliegen kann. Dadurch bleibt es nicht nur eine simple Weltraum-Simulation, sondern vereint sämtliche Genres. Wenn man am Boden herumläuft, ist es ein Ego-Shooter. Wenn man mit seinem Transporter Waren von A nach B bringt, ist es eine Handelssimulation. Und wenn einem feindlich gesinnte Mitspieler im All auflauern, wird es zum Weltraum-Kampfsimulator. Das Spiel wird als MMO designed. Das bedeutet, dass viele menschliche Spieler im gleichen Universum online sind. Man kann sich also auch zu Gruppen zusammen schließen und gemeinsam auf Abenteuer-Reise gehen! Zusätzlich wird es NPC's (also Computer-gesteuerte

²² <https://www.leagueoflegends.com/de-de/news/game-updates/what-is-teamfight-tactics/>

Charaktere) geben, die die Wirtschaft im Gleichgewicht halten und die man auch als Crew-Mitglieder anheuern kann.²³

Persönlich fand ich ebendiese Beschreibung sehr hilfreich und besser beschrieben als jene von der *League of Legends* Webseite. Besonders interessant ist, dass das Spiel mehrere Genres vereint. Als MMO (Massive-Multiplay-Online) designed bedeutet, dass die Spielwelt enorm ist und sich nicht nur auf eine Arena beschränkt. Die Beschreibungen dieses Spieles im Interview waren besonders interessant, da diese einen sehr breiten Bezugshorizont boten. Der vom Informanten beschriebene Organisationsgrad seines Spielerlebnisses ist von Komplexität und Differenzierung geprägt, jedoch mehr dazu im fünften Abschnitt dieser Masterarbeit.

²³ http://www.infoapps.cc/starcitizen_about.html

3. Theoretische Konzepte: Kommunikation, Interaktion und Organisation

In diesem Kapitel werden drei wichtige Konzepte behandelt, welche sowohl in der Soziologie als auch in anderen Disziplinen der Wissenschaft von Bedeutung sind und in dieser Arbeit die nachfolgende Analyse leiten werden. Bei dieser Aushandlung wird dessen Bedeutung jedoch nur in einem soziologischen, sowie einem an den Game Studies orientierten Kontext untersucht. Diese wichtigen Begrifflichkeiten sind die Kommunikation, die Interaktion und die Organisation. Ohne diese drei Säulen kann man sich das moderne Spielgerüst fast nicht mehr vorstellen.

Das erste Konzept, welches eine zentrale Bedeutung in dieser Abhandlung einnimmt, ist jenes der Kommunikation. Kommunikation ist ein Alltagsphänomen, getragen von den verschiedensten Medien Richtung Adressaten überall auf dem Globus, ohne welche wir uns das Leben auf der Erde nicht mehr vorstellen können. Alle Lebewesen sind bei der Kommunikation auf Zeichen angewiesen und nutzen diese auf kreative Art und Weise: Viele Insekten nutzen Farben, um Angreifer abzuschrecken, Honigbienen tanzen, um ihren Artgenossen den Weg zur Futterquelle zu zeigen, Hunde und Katzen wackeln mit dem Schwanz, um Emotionen zu vermitteln und der Mensch nutzt Mimik (zum Beispiel ein Lächeln), Gestik oder Laute zur Bedeutungsvermittlung (vgl. Rommerskirchen 2014:122). Im heutigen Zeitalter der Massenmedien können wir Rezipienten überall auf der Erde erreichen, doch trotz unserer erhöhten oder gar unlimitierten Reichweite stoßen wir mit unserer Kommunikation des Öfteren dabei auf Sprachbarrieren oder auch Barrieren der Kultur und tun uns deshalb schwer unsere Intentionen zu vermitteln. Technisch sind wir so weit vorangeschritten, dass wir sogar Nachrichten in den endlosen Weiten des Alls schicken konnten, jedoch haben wir bisher keinen Kommunikationspartner gefunden. Rommerskirchen meint, dass die eigentliche Intention des Sprechens sich nicht unbedingt aus der lexikalischen oder grammatischen Bedeutung der Mitteilung erschließen muss, sondern erschließt sich die Bedeutung erst aus dem Verständnis des Satzes als sinnvolle Kombination von Zeichen, welche die Intention des Sprechers in der konkreten Situation zum Ausdruck bringt und vom Empfänger situationsabhängig interpretiert wird (vgl. Rommerskirchen 2014:123). Kommunikation ist ein Thema, worüber viele Denker unserer Zeit, sowie auch aus früheren Epochen,

philosophiert haben, diese zerlegt und neu zusammengesetzt oder gar ein ganzes Gedankengebäude auf dem fruchtbaren Baugrund der Kommunikation errichtet haben. Um Kommunikation sowie Interaktion in diesem Paper zu bearbeiten habe ich den Soziologen Niklas Luhmann gewählt. Einerseits, da ich finde, dass anhand seiner Systemtheorie das Verhalten in und um das Spiel gut analysiert werden kann, andererseits, da sein Fokus auf Kommunikation liegt und diese während COVID19 im schlechtesten Falle gar nicht möglich und im Besten erschwert war, jedoch verbesserte sich die Situation mit der Zeit und den wechselnden Lockdown-Situationen. Prinzipiell bietet Luhmann ein breites Repertoire an Begrifflichkeiten, welche das Fallbeispiel, sowie das Spiel und die Interaktion rund herum, genau beschreiben können. Auf den kommenden Seiten rücken Luhmann und seine Systemtheorie nun in den Vordergrund. Um die Verständlichkeit im Kontext Gaming zu erhöhen wird versucht werden Beispiele aus ebendiesem Kontext an Luhmann anzuknüpfen.

I. Die Systemtheorie Luhmanns

Luhmanns wohl wichtigster Begriff ist das soziale System, welches als Sinnzusammenhang von sozialen Handlungen bzw. Kommunikationen²⁴, welche aufeinander verweisen und sich von einer Umwelt nicht dazugehöriger Handlungen abgrenzen, beschrieben wird. Von diesem Systembegriff ausgehend, welcher sich durch eine Differenzierung von Innen und Außen konstituiert, und in einem Versuch diesen zu transzendieren, kommt man zu einer Bezugseinheit, welche keine Grenzen besitzt. Diese Bezugseinheit ist die Welt, und kann nicht als System begriffen werden, da sie kein „Außen“ hat, gegen welches sie sich abgrenzen kann (vgl. Luhmann 2009: 145). Somit kann man das System als eine Einheit begreifen, welches sich nach „Außen“ von ihrer Umwelt abgrenzt. Denn: „Ohne Differenz zur Umwelt gebe es nicht einmal Selbstreferenz, denn Differenz ist funktionsprämisse selbstreferentielle Operationen. In diesem Sinne ist Grenzerhaltung Systemerhaltung (Luhmann 1985:35).“ Solange überhaupt etwas ist, ist auch die Welt; in ihr befindet sich prinzipiell alles, was möglich ist, alle Bestandsvernichtung findet in ihr statt, jedoch wird die Welt zu einem Problem, wenn man sie unter dem Gesichtspunkt ihrer Komplexität betrachtet (vgl. Luhmann 2009: 146). Ähnlich wie bei Platon wird der Mensch als unfähig gesehen das, was ist, als solches zu erfahren und kann sich der eigentlichen Wahrheit nur annähern. Bei Platon ist der Mensch prinzipiell nicht in der Lage die Ideen zu sehen, sondern nur ihre Abbilder, bei Luhmann jedoch ist der limitierende Faktor die Komplexität. Der Mensch kann auf die Komplexität der Welt nicht zugreifen, deswegen muss dessen Komplexität reduziert werden. Dies geschieht durch sinnvermittelte Selektion: Sieht man die Welt als äußerste Komplexität, dann dient der Sinn der Erfassung und der Reduktion von Weltkomplexität und dadurch wird das Handeln orientiert. Die Funktion von Systemen ist somit die Erfassung und Reduktion von Komplexität und wird zunächst durch die Stabilisierung einer Differenz von Innen und Außen erfüllt (vgl. Luhmann 2009: 147).

Die Grenzen des Systems sollte man sich nicht als Mauern, als feste physische Grenzen, vorstellen, sondern vielmehr als Sinnesgrenzen, welche wandelbar sind. Entgegen der Metapher als Mauer, könnte man sich solche Systemgrenzen als ein

²⁴ Der Sprachgebrauch Niklas Luhmanns hat sich über der Zeit verändert, wo er voran Handlungen als die Elemente sozialer Systeme bezeichnet, tretet später der Begriff der Kommunikation. Die Differenz ist nicht so groß, da Handlungen, ebenso wie Kommunikation, aufeinander verweisen und einen Sinnzusammenhang operativer Einheiten bilden.

Gummiband vorstellen: Es ist nicht rigide in Bezug auf dessen Umfang, kann sich ausdehnen, kann sich aber auch zurückziehen. Steigt die Eigenkomplexität von Systemen so steigt auch ihre Fähigkeit eigene Probleme zu bilden. Auf das Gummiband-Beispiel angewandt, steigert sich seine Dehnbarkeit durch Steigerung der Eigenkomplexität. Es kann nun mehr Umweltimpulse in sich aufnehmen, in sich hinein verschieben. Die Weltkomplexität wird dadurch in Systemprobleme übersetzt und somit in eine Form gebracht, welche zwar nur systemrelativ existiert, jedoch selektive Informationsverarbeitung ankurbelt.

II. Kommunikation

Wenn Systeme in der Lage sind diese Innen/Außen Grenzen selbstständig durch die Erzeugung systemeigener Elemente aus systemeigenen Elementen kontinuierlich zu reproduzieren, so spricht man von autopoietischen Systemen. Autopoietische Systeme sind selbst erzeugende Systeme welche durch Operative Schließung, d. h. das Anschließen systemeigener Operationen an systemeigenen Operationen, Elemente und Strukturen des Systems herstellen und sich damit nach außen abgrenzen (vgl. Schneider 2009:273). Fremdreferenz ist dadurch möglich, dass die Differenz zwischen Selbst- und Fremdreferenz in jede Operation eingeschrieben wird: Schneider erklärt dies anhand des psychischen Systems. Die Operationen psychischer Systeme sind Gedanken. Gedanken operieren selbstreferentiell, da sie stets aus anderen Gedanken entstehen und an ebendiese anknüpfen. Handelt es sich hierbei um Gedanken über etwas so impliziert die selbstreferentielle Verkettung gleichzeitig Fremdreferenz (vgl. Schneider 2009: 274f). Um dies nochmal kurz zu erläutern: Gedanken schließen an Gedanken an, operieren somit selbstreferentiell. Gleichzeitig sind Gedanken an einen bestimmten Inhalt gebunden: Denke ich über den Tisch nach an dem ich hier schreibe, so ist das Fremdreferenz, weil der Inhalt meiner Gedanken etwas thematisiert, was sich außerhalb meines psychischen Systems befindet. Jeder kommende Gedanke schließt am vorherigen an und knüpft somit am Gedanken selbst, sowie auf den Inhalt an. Ich wundere mich, warum dieser Tisch so klebrig ist, und erinnere mich daran, dass ich zuvor Saft verschüttet hatte (Fremdreferenz), darauf wundere ich mich wie ich diesen Gedanken vergessen konnte (Selbstreferenz) usw.

Die Operation psychischer Systeme wurden als Gedanken festgestellt, bei sozialen Systemen hingegen ist die Operation Kommunikation. Kommunikation besitzt ebenso einen selbstreferentiellen, sowie einen fremdreferentiellen Aspekt. Luhmann unterscheidet hierbei Mitteilung und Information: Die Information ist Teil der Mitteilung und verkörpert somit den fremdreferentiellen Aspekt von Kommunikation. Die Mitteilung besitzt denselben Stellenwert wie zuvor der Gedanke. Damit die Mitteilung der Information jedoch als gelungene Kommunikation aufgefasst werden kann, bedarf es einer weiteren Selektion, die jedoch der Adressat beisteuern muss: das Verstehen. Versteht der Adressat die Mitteilung, so gibt er dies per Anschlussäußerung bekannt (vgl. Schneider 2009: 277).

Die Aussage „schrei mich nicht so an“ ist eine selbstreferentielle Äußerung, da sie die Mitteilung thematisiert, „das Wetter ist schön“ hingegen ist eine Fremdreferenz, denn es geht um die Information, dass das Wetter schön sei. Ob die Mitteilung per se verstanden wurde, oder nicht, wird erst durch die kommunikative Folgeäußerung klar. Der verstandene Sinn wird der Mitteilung bzw. dem Mitteilenden zugerechnet. Hierbei wird die Kommunikation auf ein intentionales Mitteilungshandeln reduziert. Dies ist stets in die Kommunikation miteingebaut und eine Bedingung ihrer Fortsetzung (vgl. Schneider 2009:285).

Sage ich zu meiner Freundin: „Heute ist das Wetter richtig gut, um spazieren zu gehen“ und sie antwortet mit: „Das stimmt allerdings!“, so zeigt sie, dass sie die Information der Mitteilung verstanden hat. Auf diese Bejahung antworte ich dann mit: so lass uns spazieren gehen. Wie zuvor beim Bewusstseinssystem die Gedanken, welche auf Gedanken folgen, als der Motor der Autopoiesis definiert wurden, so ist es bei sozialen Systemen die Kommunikation.

Das Problem der Komplexität wird im Kontext sozialer Systeme als Problem der doppelten Kontingenz sichtbar: Ego macht sein Verhalten von Alter abhängig, umgekehrt macht Alter sein Verhalten von Ego abhängig. Das Problem entfaltet sich, wenn zwei Bewusstseinssysteme, ergo psychische Systeme, ihr Verhalten voneinander abhängig machen. Da das jeweilige psychische System für das andere intransparent ist können die jeweiligen Erwartungen aneinander nicht erkannt werden. Durch die Operation der Kommunikation kann diese Intransparenz zwar nicht überwunden werden, jedoch kann das Verhalten koordiniert werden. Dies passiert, indem Erwartungen artikuliert werden und somit die Komplexität der Situation reduziert

wird: Es fällt nun beiden Parteien leichter, das eigene Verhalten an den Erwartungen des anderen anzupassen. Durch die rekursive Verknüpfung von Kommunikation konstituiert sich das soziale System, zu dessen die jeweiligen psychischen Systeme in eine System-Umwelt Beziehung stehen (vgl. Schneider 2009:414f).

Der Akt des auf das System Beziehens, der Verschiebung von außen nach innen und der darauffolgenden Konkretisierung nennt sich Problemverschiebung (vgl. Luhmann 2009: 149).

Beispielsweise hat eine Person ein familiäres Problem, oder bei der Arbeit / in der Schule, und verschiebt es in die Gaming-Session ins Gespräch mit den Freunden/Bekannten, mit denen die Person gerade spielt, um entweder andere Meinungen, Perspektiven oder auch Distanz zu erhalten. Streng genommen findet hierbei keine Problemverschiebung statt, sondern einen Themenverschiebung. Diese Themenverschiebung kann ebenso als Fremdreferenz aufgefasst werden: Während man gemeinsam ein Spiel spielt und über dieses kommuniziert, so kann man von Selbstreferenz ausgehen, werden jedoch andere Themen, wie in diesem Beispiel familiäre Themen in die Sphäre des Gamings übertragen, so redet man von Fremdreferenz.

Generell findet diese Form der Themenverschiebung ihren Gebrauch im Alltag, jedoch kann man beobachten, dass dies auch beim Gamen der Fall ist. Hierbei soll nicht behauptet werden, dass das Gaming ein Sonderfall von Alltag ist, denn das ist es nicht. Je nach Subjekt ist das Gaming eine gemeine Operation im Alltag. Themenverschiebung kann hier verschiedene Formen annehmen. Wie kurz erwähnt könnte es bspw. Dissens im Familiensystem, Probleme des Alltages, usw. geben, welche dann im Spiel thematisiert werden. Die Tätigkeit des Spielens wird oft von der Tätigkeit des Sprechens begleitet. Die Themenauswahl beschränkt sich dabei nicht unbedingt auf das Spiel. Je öfter man mit derselben Person Kontakt hat, desto involvierter wird man in deren Leben. Die Themenverschiebung gibt dabei einen Ansatz, um dieses Phänomen zu erkennen und zu verstehen.

Bei der Problemverschiebung werden konkret Probleme per Systembildung, und somit durch Eliminierung der Komplexität, verengt. Außerdem ermöglicht dies zugleich jede Problemstellung, sowie Problemlösung, zu hinterfragen (vgl. Luhmann 2009:151).

Dieses Zitat befasst sich mit der Problemverschiebung, kann jedoch ebenso auf die Themenverschiebung angewandt werden. Dies beschreibt die erwähnte Situation der Verschiebung eigener Probleme oder Themen in das Spielumfeld und der erhöhten Involvierung in das Leben anderer Personen bei wiederholtem Kontakt. Die Komplexität eines Problems wird beispielsweise reduziert, indem es mitgeteilt wird, da einerseits mehr Ohren zum Zuhören gegeben sind und andererseits, da dieses Problem von anderen anwesenden Personen möglicherweise selbst erlebt worden sei.

Zur Erinnerung: Bei der Systembildung wird eine Differenz zwischen Außen und Innen gesetzt. Hierbei gilt zwischen Umweltstrukturen und Systemstrukturen zu unterscheiden: durch erstere wird die Komplexität der Welt, durch zweitere die Komplexität des Systems erfasst und reduziert (vgl. Luhmann 2009: 152). Soziale Systeme reduzieren außerdem Komplexität, indem sie Erwartungen in Bezug auf das Verhalten im System generalisieren. Generalisierung bedeutet hier nun, dass konkrete Abstimmung des sozialen Verhaltens mehrerer erleichtert wird, indem zuvor schon festliegt, welches Verhalten erwartet wird, und welches die Systemgrenzen sprengen würde. Dies erfolgt durch Institutionalisierung: Ist eine Erwartung institutionalisiert kann man von Zustimmung ausgehen ohne individuelle Meinungen oder Motive zu prüfen (vgl. Luhmann 2009:153f). Kirchliche Einrichtungen und deren Rituale liefern ein sehr gutes Beispiel für Generalisierung: In einer Kirche rennt und schreit man nicht, man reguliert sein Verhalten sehr. In einem sozialen System beim Gaming gibt es ebenso Verhaltensrichtlinien, welche je nach Eigenart des Systems eine andere Form annehmen, jedoch stets den Handlungsspielraum einschränken. Diese Thematik wird im nächsten Kapitel angesprochen werden.

Eine weitere Strategie zur Komplexitätsreduzierung ist die Reduktion durch erinnerte Geschichte: Geschichte beinhaltet bereits reduzierte Komplexität und muss somit gegenwärtig gehalten werden, um als Erwartungsdirektiven und Entscheidungshilfe die Zukunft zu erleichtern. Außerdem: „Als Geschichte aufeinander bezogener Selbstdarstellungen von Menschen und Sozialsystemen hat die Vergangenheit immer schon Erwartungen bestätigt, typifiziert und mit Konsens ausgestattet (Luhmann 2009:155). In diesem Sinne sind internationale Verträge institutionalisierte, mit Rechts-Charakter ausgestattete Erinnerungen unserer Geschichte. Beispielsweise sind die Menschenrechte eine Erinnerung an eine dunklere Zeit der Menschheitsgeschichte und dienen als Erwartungsdirektive für die Mitgliedschaft in den Vereinten Nationen.

Laut Luhmann sind Organisationen unter diesem Gesichtspunkt funktional Äquivalent zur Geschichte, da Organisationen Generalisierung von Erwartungen dadurch leisten, dass sie die Anerkennung bestimmter Erwartungen als Bedeutung setzt für die Mitgliedschaft in einem System (vgl. Luhmann 2009:156). Organisationen, sowie Interaktionssysteme, bilden bedeutsame Formen sozialer Systeme und sind von zentraler Bedeutung in diesem Paper. Beide sind besondere Typen sozialer Systeme und basieren stets auf der Operation der Kommunikation. Betrachtet man Organisationen oder vereinfacht gesagt Zusammenschlüsse in und um Spiele, so kann man Vereine, Gilden, Clubs oder sonstige Synonyme desselben als Organisationssysteme sehen.

Um Systemtypen zu beschreiben oder zu bezeichnen, muss man deren Selektionsprinzip betrachten. Unter Selektionsprinzip ist jenes Selektionskriterium gemeint, welches eine Differenz nach Außen herstellt:

„Sobald überhaupt Kommunikation unter Menschen stattfindet, entstehen soziale Systeme; denn mit jeder Kommunikation beginnt eine Geschichte, die durch aufeinander bezogene Selektion sich ausdifferenziert, indem sie nur einige von vielen Möglichkeiten realisiert (vgl. Luhmann 1986:9).“

Zuvor wurde festgehalten, dass das Selektionsprinzip im Bewusstseinsystem Gedanken sind und im sozialen System die Kommunikation. Interaktions-, Organisations- und Gesellschaftssysteme besitzen jedoch eine eigene Form selektiver Prozesse²⁵: Interaktionssysteme kommen dadurch zustande, dass Anwesende sich gegenseitig wahrnehmen und ebenso wahrnehmen, dass sie sich gegenseitig wahrnehmen. Selektionsprinzip, sowie Grenzziehungsprinzip ist hierbei die Anwesenheit. Das gemeinsame Mittagessen mit der Familie ist beispielsweise ein Interaktionssystem²⁶, die Familie selbst jedoch ist ein soziales System. Wichtig hierbei anzumerken ist, dass durch Sprache über Nichtanwesende im Interaktionssystem gesprochen werden kann, d.h. über Aspekte der Umwelt (vgl. Luhmann 1986:10). Hierbei soll am vorherigen Beispiel der Themenverschiebung angeschlossen werden: Zuvor wurde von Themenverschiebung als Fremdreferenz im Kontext einer Gaming-Session gesprochen: Die familiären Probleme, welche beim Spielen angesprochen werden. Kommunikation operiert zugweise. Jede Mitteilung von Information muss

²⁵ Kommunikation ist jedoch stets die elementare Einheit dieser.

²⁶ Interaktionssysteme sind stets soziale Systeme, jedoch ein spezifischer Typus dieser. Familie ist ebenso ein soziales System, jedoch kein Interaktionssystem. Das gemeinsame Mittagessen jedoch ist ein Interaktionssystem.

verstanden werden, um als kommunikatives Ereignis mit einer sequenziellen Bedeutung versehen zu werden. Kommunikation ist eine Serie an aneinander anschließender Mitteilungshandlungen. Die Vorteile eines Interaktionssystems, im kommenden Unterkapitel genauer, sind die Vielzahl an Informationen, welche man in einem sehr hohen Tempo kommunizieren kann. Es kann eine ganze Fülle an Informationen über eine einfache Interaktion mitgeteilt werden, jedoch mit eher geringer Analyseschärfe. Familiäre Probleme lassen sich jedoch eher schwer über Interaktion kommunizieren.

Die Gesellschaft ist ein umfassendes Sozialsystem aller kommunikativ füreinander erreichbaren Handlungen. Gesellschaft ist ein System höherer Ordnung und ist in der Lage Kommunikation unter den jeweils abwesenden, bzw. mit den jeweils abwesenden Personen mit-zu-systematisieren. Die äußere Grenze von Gesellschaft ist die Grenze möglicher, sinnvoller Kommunikation, sowie ihre Erreichbarkeit und Verständlichkeit (vgl. Luhmann 1986:11). Man ist stets in Gesellschaft eingebunden, jedoch nimmt man nicht an jedem Gespräch teil. Gleichzeitig kann der Fall auftreten, dass man Objekt eines Gesprächs, oft auch nur flüchtig, ist, ohne davon zu wissen. Die Gesellschaft umfasst diese Gespräche, ebenso umfasst sie Gespräche der Wirtschaft oder Politik, der Wissenschaft oder des Vereins, dessen Mitglied man ist. Beispielsweise könnte man in Kommunikation der Politik Thema sein, beispielsweise als Student, Arbeiter, Mutter, Schüler oder konkret als für die Kommunikation systemrelevanter Teil.

Luhmann schreibt, dass in komplexeren Gesellschaftsordnungen ein dritter Typus von Sozialsystem zu großer Bedeutsamkeit aufsteigt, und zwar das Organisationssystem, welches sich in zahlreichen Bereichen des gesellschaftlichen Lebens zwischen Interaktionssysteme und Gesellschaftssysteme schiebt. Als organisiert gelten Systeme, welche die Mitgliedschaft an bestimmte Bedingungen knüpfen (vgl. Luhmann 1986:12). Somit wird der Einlass und Austritt von Organisationen an die zuvor beschriebene Generalisierung von Verhaltensweisen gebunden. Ein Verein ist beispielsweise eine Organisation, dessen Mitgliedschaft es bedeutet, dass man regelmäßig zum Training erscheint. Ebenso in einer im Spiel organisierten Gilde oder Clan oder sonst welcher Einheit, kann es Regeln geben, welche man zu befolgen hat, wenn man ein Mitglied sein und bleiben will. Ein einfaches Beispiel für eine solche Regel ist das Verhalten. Man wird nicht lange Teil einer Gruppe oder generell einer

Organisation sein, wenn man nicht eine gewisse Freundlichkeit an den Tag legt. Gutes Verhalten wird in diesem Beispiel erwartet, Beschimpfungen und sonstiges giftiges Verhalten wird sanktioniert.

Bevor einige dieser Systemtypen jedoch näher im Kontext des Gaming beschrieben werden können, müssen wir unseren Blick erneut auf die Generalisierung von Verhaltensweisen lenken. Durch ebendiese Generalisierung können Systeme ihre Eigenkomplexität steigern und somit mehr Handlungen und mehr Systemoperationen zulassen. Luhmann meint, dass ab einer geringen Schwelle der Komplexität Systeme nur weiterwachsen können, wenn sie sich ausdifferenzieren, indem sie Teile bilden, die ebenfalls Systemcharakter haben und somit ihre eigenen Grenzen stabil halten und innerhalb dieser Grenzen eine gewisse Autonomie besitzen. „Komplexe Systeme müssen mithin eine weitere Strategie der Erfassung und Reduktion von Komplexität entwickeln: die der internen Differenzierung (vgl. Luhmann 2009:156).

Zur inneren Differenzierung, bzw. der Bildung von Subsystemen kommt es durch Medien. Während Subsysteme für diese Arbeit nicht relevant sind, ist der Medienbegriff jedoch wichtig. Kommunikation ist für Luhmann unwahrscheinlich. Einerseits ist es unwahrscheinlich, dass meine Kommunikation dem Gegenüber erreicht, und andererseits, dass dieser meine Kommunikationsofferte annimmt. Medien ermöglichen die Überwindung einiger Hürden: Durch das Medium Sprache kann Kommunikation verstanden, durch Medien wie Schrift der Adressat erreicht und durch symbolisch generalisierte Kommunikationsmedien wie bspw. Wahrheit, Geld, Liebe und Macht kann die Annahme der Offerte zur Kommunikation ermöglicht werden (vgl. Rommerskirchen 2014:207f). Laut Luhmann können symbolisch generalisierte Medien den Zusammenhang von Selektion und Motivation als Einheit darstellen: Die erfolgreichste Kommunikation wird über solche Medien abgewickelt, denn diese können die Kommunikation so lenken, dass sie zugleich als Motivation wirken, um den Selektionsvorschlag, den sie symbolisieren, sicherzustellen (vgl. Luhmann 1985:222). Dieselbe Funktion kann ebenso vom Spiel vollzogen werden, indem Kommunikation in eine gewisse Richtung gelenkt wird. Ein banales Beispiel wäre die Koordination einer Gruppe bei einem Kampf gegen einen Drachen. Diese Medien werden gewissen Teilsystemen der Gesellschaft zugeordnet, bzw. von diesen getragen. Das Subsystem Wissenschaft trägt das Medium Wahrheit, das politische Subsystem trägt das Medium

Macht (vgl. Luhmann 2009:161)²⁷. Das Spiel ist hierbei auch ein Medium, wenngleich nicht Teil eines von Luhmann beschriebenen Subsystems. Im Spiel selbst gibt es des Öfteren Möglichkeiten zu kommunizieren, sich zu organisieren und zu interagieren. Abhängig vom Gameplay, wie im zweiten Abschnittes dieser Arbeit beschrieben, kann das Medium „Spiel“ Katalysator für Kommunikation und Interaktion sein, ebenso für Organisation. Dies klingt an diesem Punkt noch sehr abstrakt, wird aber in den kommenden Unterkapiteln verständlicher werden. Da nun die Systemtheorie Luhmanns angeschrieben wurde, der Kommunikationsbegriff erläutert und bereits ein wenig auf das Thema des folgenden Abschnittes verwiesen wurde, wenden wir das Blatt und führen mit den Begriffen Interaktion, beziehungsweise, Interaktionssysteme fort.

²⁷ Die Beschriftung der Subsysteme und ihrer Medien dient nur dem Zweck der Vollständigkeit, wie bereits erwähnt sind Subsysteme nicht relevant für diese Arbeit.

III. Interaktionssysteme

Wie auf den letzten Seiten erwähnt, entstehen Interaktionssysteme daraus, dass die Beteiligten sich gegenseitig wahrnehmen und wahrnehmen, dass sie wahrgenommen werden. Die Bedeutung von reflexiver Wahrnehmung kann anhand ihrer Vorteile gegenüber expliziter Kommunikation dargestellt werden. Luhmann nennt hierbei mehrere Vorteile: Einerseits ist die Aufnahme von Informationen mit hoher Komplexität verbunden, jedoch ist die Analyseschärfe dieser gering. Die Reichweite der Verständigung ist zwar groß aber eher ungenau, kann aber trotzdem von der Kommunikation nie eingeholt werden. Des Weiteren ist das Tempo der Interaktion sehr hoch, da annähernde Gleichzeitigkeit erreicht werden kann. Die Informationen werden in einem sehr hohen Tempo prozessiert, während die Kommunikation solche Operationen sequenziell bearbeitet. Diese Prozesse besitzen eine geringe Negierfähigkeit, sowie Rechenschaftspflicht, da eine hohe Sicherheit für gemeinsamen, jedoch diffusen, Besitz von Informationen gegeben ist (vgl. Luhmann 1985:561). Diese Vorteile lassen sich veranschaulichen, wenn man sich in Erinnerung hält, dass Wahrnehmung über alle Sinne gleichzeitig vollzogen wird. Besonders der Vorteil der geringen Rechenschaftspflicht und Negierbarkeit lässt sich gut vor Augen halten, wenn man sich vorstellt, wie zwei Personen dasselbe sehen. An diesem Beispiel anknüpfend lässt sich die Elastizität der Strukturen von Interaktionssystemen treffend beschreiben, da jeweils ausgewählt wird, was im Zentrum der gemeinsamen Aufmerksamkeit gelangt und was unbeachtet bleibt (vgl. Luhmann 1985:565). Die Elastizität ergibt sich somit aus der gelenkten Aufmerksamkeit der Anwesenden. Mit Anwesenheit als Abgrenzungskriterium gewinnen Wahrnehmungsprozesse für die Konstitution von Interaktion erheblich an Bedeutung. Die Wahrnehmung von Anwesenheit schafft die Differenz zwischen System und Umwelt. Ein weiteren Unterschied zwischen Kommunikation und Wahrnehmung, ist, dass Wahrnehmung eine anspruchslosere Form der Informationsgewinnung ist, indem sie nicht darauf angewiesen ist diese Informationen also solche auszuwählen oder zu kommunizieren (vgl. Luhmann 1985:560). Um diesen letzten Unterschied zu veranschaulichen kann man sich die Wahrnehmung eines Geruches vorstellen. Die Informationsgewinnung findet unmittelbar und unterbewusst statt, ist mit sehr geringem Aufwand verbunden und muss nicht unbedingt kommuniziert werden. Rümpft man die Nase vermittelt man direkt die Information „Hier stinkt!“. Wahrnehmung ist mit allen Sinnen möglich, somit

kann Anwesenheit ebenso mehr als nur gesehen werden. Hausendorf meint, dass Anwesenheit auf Basis zirkulärer Wahrnehmung sich stets in sinnlich wahrnehmbaren Erscheinungsformen abspielt (vgl. Hausendorf 1992: 73). Diese Konzeptualisierung von Interaktion ist in diesem Paper besonders wichtig, da die Informanten der Interviews, oder auch Gamer generell, sich des Öfteren in den Kommunikationsträumen der *Discord*-Software organisieren. Die sinnlich wahrnehmbare Erscheinungsform von Anwesenheit geschieht hierbei über das auditive Spektrum: Beim Betreten eines *Discord*-Raumes wird sowohl für die Person, die den Raum betretet, als auch für die bereits Anwesenden Personen ein Ton abgespielt. In diesem Moment beginnt der Prozess der zirkulären Wahrnehmung, indem alle Anwesenden den Ton hören und darauf mit einem Gruß reagieren. Folgendes Zitat von Luhmann beschreibt die eintretende Situation beim Signalisieren von Anwesenheit besonders passend:

Ebenso wichtig ist, daß Interaktionssysteme sich in der Bereitstellung solcher Wahrnehmungsmöglichkeiten nicht erschöpfen, sondern gerade durch reflexives Wahrnehmen sich zwingen, Kommunikation ablaufen zu lassen. Wenn Alter wahrnimmt, daß er wahrgenommen wird und auch daß sein Wahrnehmen des Wahrgenommenwerdens wahrgenommen wird, muß er davon ausgehen, daß sein Verhalten als darauf eingestellt interpretiert wird: es wird dann, ob ihm das paßt oder nicht, als Kommunikation aufgefaßt, und das zwingt ihn fast unausweichlich dazu, es auch als Kommunikation zu kontrollieren. (...) Praktisch gilt: daß man in Interaktionssystemen nicht nicht kommunizieren kann; man muß Abwesenheit wählen, wenn man Kommunikation vermeiden will (Luhmann 1984: 561f).

Analog zum Anwesenheitsbegriff wäre also zu folgern, dass Abwesenheit im Sinne der Beendigung der Interaktion eintritt, sobald nicht mehr wahrgenommen werden kann, das wahrgenommen wird (vgl. Hausendorf 1992:54). Wie zuvor bereits von Luhmann beschrieben, ist diese Abwesenheit eine Entscheidung. Beim Verlassen eines *Discord*-Raumes wird die Entscheidung der Abwesenheit ebenso durch einen Ton für alle Beteiligten und einem selbst hörbar. Abwesenheit, wird hierbei, ebenso wie Anwesenheit, signalisiert. Nicht nur innerhalb der Kommunikationssoftware, sondern auch innerhalb eines Spieles selbst kann wahrgenommen werden, dass man wahrgenommen wird. Im Spiel *World of Warcraft* beispielsweise ist es nicht unüblich, dass man andere Spieler in der immensen und immersiven Welt trifft, sich zuwinkt, sich wahrnimmt. Im Moment dieser zirkulären Wahrnehmung befindet man sich im Spiel in einem Interaktionssystem: Daraus kann Kommunikation folgen, muss es aber

nicht, denn es braucht per se keine Kommunikation, um die gegenseitige Anwesenheit zu erleben. Laut Luhmann braucht es nicht mehr als wechselseitige Wahrnehmung um zwangsläufig ein System zu bilden. Der Selektionsprozess unter der Bedingung der Anwesenheit reicht zur Systembildung (vgl. Luhmann 1976:5). Diese zirkuläre Wahrnehmung ist oft schon genug, um zusammen ein Abenteuer zu bestreiten und ein gemeinsames Erlebnis in Gang zu bringen. Dieses Erlebnis könnte das gemeinsame Bewältigen von Aufgaben sein, oder der gemeinsame Kampf gegen ein mystisches Wesen wie einem Drachen beispielsweise. Wichtig ist, dass durch die spürbare Anwesenheit, und das daraus entstehende Interaktionssystem, ein geteiltes Erlebnis wahrgenommen wird.

Heiko Hausendorf beschreibt jedoch ein Problem, wenn man den Beginn der Interaktion betrachtet: In und durch Interaktion wird entschieden wer als an- oder abwesend gilt, jedoch wird Interaktion erst durch die gegenseitige Wahrnehmung der Teilnehmer und die Wahrnehmung der Wahrnehmung hergestellt. Die zirkuläre Wahrnehmung sei demnach selbst bereits Interaktion und eröffne sich bei dieser Betrachtungsweise rückbezüglich selbst. Somit: „Die von Angesicht zu Angesicht in der Regel einsetzende Zirkularität der Wahrnehmung lässt aber rück- bzw. selbstbezüglich ein nicht den Beteiligten Zurechenbares Ordnungsprinzip, eine soziale Instanz der Interaktion entstehen. Für diese zentrale Implikation steht das Konzept der interaktiven Selbstfestlegung (Hausendorf 1992:56f).“ Das nicht den Beteiligten zurechenbare Ordnungsprinzip sei eben die Interaktion selbst. Mit Selbstfestlegung sei gemeint, dass Beginn, Dauer und Ende von Interaktion nicht nur in, sondern auch durch Interaktion definiert wird: Man spricht von interaktiver Selbstfestlegung, wenn es um die (Wieder)Herstellung, Aufrechterhaltung und Auflösung von Anwesenheit der Beteiligten geht. Deshalb kann man Interaktionen als einzelne, zeitlich abgrenzbare Episoden betrachten (vgl. Hausendorf 1992:57). Stellt man sich das *Discord*-Beispiel als eine Episode vor, so beginnt diese mit einem Ton, der die eigene Anwesenheit verkündet und endet mit einem Ton, der die Entscheidung der Abwesenheit signalisiert. Bei einer Interaktionsepisode in der Spielwelt beginnt diese stets mit der gegenseitigen Wahrnehmung von Wahrnehmung und endet, sobald Abwesenheit mitgeteilt wird. Dies kann signalisiert werden, indem man eine geformte Gruppe, ein Gebiet oder das Spiel verlässt.

Nun kann der Fall auftreten, dass sich Aspekte gesellschaftlicher Kommunikation auf das auswirken, was innerhalb der Interaktion passiert. Hausendorf beschreibt zwei Fälle: Einerseits Interaktion, die als Vollzug gesellschaftlicher Subsysteme wie Religion, Wissenschaft oder Politik aufgefasst wird, andererseits Aspekte gesellschaftlicher Kommunikation, welche Einfluss darauf haben, was innerhalb der sprachlichen Erscheinungsformen der Interaktion thematisiert werden kann (vgl. Hausendorf 1992:74). Diese Fälle werden erklärt, indem Interaktionssysteme an bereits vorhandene Festlegung von anderen selbstreferentiellen Systemen in ihrer Umwelt, welche der Anwesenheit von Personen vorrausgehen und diese überdauern, anknüpfen (vgl. Hausendorf 1992:75). Diese Anknüpfung beschreibt Luhmann als Penetration bzw. Interpenetration:

Von *Penetration* wollen wir sprechen, wenn ein System die eigene *Komplexität* (und damit: Unbestimmtheit, Kontingenz und Selektionszwang) *zum Aufbau eines anderen Systems zur Verfügung stellt*. In genau diesem Sinne setzen soziale Systeme „leben“ voraus. *Interpenetration* liegt entsprechend dann vor, wenn dieser Sachverhalt wechselseitig gegeben ist, wenn also beide Systeme sich wechselseitig dadurch ermöglichen, dass sie in das jeweils andere ihre vorkonstituierte Eigenkomplexität einbringen (Luhmann 1985:290).“

Interpenetration ist von besonderer Bedeutung, wenn man das Spielverhalten zum Zeitpunkt Coronas bzw. eines Lockdowns betrachten will, denn dadurch können bestimmte Verhaltensweisen bzw. Themen, über denen gesprochen wurde, erkannt, beschrieben und verstanden werden. Die Corona-Situation, bzw. der Lockdown kann als eine Zeit beschrieben werden, welche durch Unsicherheit, sowie durch erschwerte Kommunikation und Interaktion gekennzeichnet war. Vor allem der erste Lockdown war eine völlig neuartige Situation für viele Menschen und stellte je nach Person und Lebenssituation eine gänzlich unterschiedliche Erfahrung mit unterschiedlichen Schwierigkeiten dar. Diese Situation hatte Auswirkungen auf fast alle Systeme der Gesellschaft und diese Auswirkungen, deren Emergenz, sowie deren Form, können über Interpenetration erklärt werden, jedoch muss zuvor dieses Konzept noch etwas ausgebaut werden.

Kommen wir zurück auf Interaktion in Bezug auf Interpenetration: Es wurde festgehalten, dass Aspekte der Gesellschaft und ihrer Subsysteme Einfluss auf Interaktion haben können. Nun sei es nicht abwegig anzunehmen, dass dies auch für psychische Systeme der Fall sei. Luhmann schreibt, dass man stets *über* etwas

kommuniziert, also seien externe Anregungen als Information stets präsent. Der Mensch im Vollsinn seiner Interpenetration ist als psychisches und körperliches System ein Sensor, der Umwelt vermittelt (vgl. Luhmann 1985:557f). Interaktionssysteme sind im Vergleich zu anderen sozialen Systemen wie Gesellschaft oder Organisation flexibler, elastischer wenn auch flüchtiger. Diese Flexibilität, bzw. Elastizität äußert sich über ihre Strukturen, welche es ermöglichen zu entscheiden, was sich im Lichte der geteilten Aufmerksamkeit befindet, und was außer Acht gelassen wird (vgl. Luhmann 1985: 565). Als Beispiel hierfür kann man sich zwei Spieler vorstellen, die sich in einer Spielwelt treffen und beschließen gemeinsamen einen Drachen anzugreifen, der zufällig in der Nähe ruht. In diesem Moment steht der Drache im Mittelpunkt der geteilten Aufmerksamkeit, das bedeutet jedoch nicht, dass nur dieser wahrgenommen wird. Interaktion kann mit dem Sieg über den Drachen enden, indem beide Spieler sich anderen Aufgaben im Spiel widmen, muss es aber nicht. Im Kapitel über Ludologie und Game Studies wurde das Konzept der sozialen Involvierung angeschrieben. Es wurde festgehalten, dass dieses Konzept sich mit allen Arten der Interaktion zwischen Spielern im Umfeld eines Spieles befasst. Man spricht deshalb bei einer Interaktionsepisode von sozialer Involvierung, jedoch beschränkt diese sich nicht nur darauf. Soziale Involvierung findet demnach in Interaktionssystemen statt, beispielsweise innerhalb der *Discord*-Software oder wenn man einen anderen Spieler in einem Spiel trifft, kann aber auch in organisierteren Systemen wie beispielsweise in Clans, Gilden oder Communities beobachtet werden. Vor allem in organisierten Systemen kann man gesellschaftliche Aspekte beobachten, welche Einfluss darauf nehmen, wie das soziale System der Organisation operiert. Interpenetration kann zu Zeiten COVIDs in organisierten Systemen beobachtet werden, indem man Erfahrungen von Personen in solchen Systemen betrachtet. Dies wird im Interview-Kapitel erneut aufgegriffen werden, da dies den Kern dieser Arbeit bildet. Zuvor jedoch müssen wir uns Organisationssysteme genauer betrachten.

IV. Organisationssysteme

Zuvor wurde festgehalten, dass das Grenzziehungsprinzip für organisierte Systeme die Mitgliedschaftsregeln sind, denen man sich als Mitglied einer Organisation unterwirft. Durch diese Unterwerfung werden Verhaltensweisen generalisiert. Mitgliedschaft wird meist formal an die Bedingung der Regelbefolgung gebunden: Wer diese anerkennt, darf eintreten, wer sie nicht mehr befolgen will, muss austreten. Austritt kann jedoch nach regelwidrigem Verhalten ebenso erzwungen werden (vgl. Luhmann 1986:40f). Die Mitgliedschaft in einem Sportverein kann beispielsweise an das mehrfach wöchentlich stattfindende Training gebunden werden, oder an einem Mitgliedschaftsbeitrag. Jedoch bildet dies nur die Oberfläche, denn dieses Grenzziehungsprinzip kann weiter ausgebaut werden: Durch diese Mitgliedschaftsregeln können differenzierte Ämterstrukturen, Kommunikationsschranken, Rechte auf Mittelgebrauch, Weisungsketten und Kontrollmechanismen eingerichtet werden, zu dessen Pauschalanerkennung der Eintretende verpflichtet ist (vgl. Luhmann 1986:12).

In und um Videospiele ist es durchaus üblich Zusammenschlüsse von Spielern in Form von Gilden, Clans, Organisationen oder Clubs zu beobachten. Oft findet eine hierarchische Strukturierung statt, welche mit „Rängen“ die Mitglieder strukturiert. Nimmt man ein Spiel wie *World of Warcraft* her, so besteht die Möglichkeit der Organisation in Gilden im Spiel selbst, jedoch entstehen nicht alle Organisationen ausschließlich im Spiel. Viele entstehen auch aus Bekanntschaftsgruppen, oder entstehen in einem Spiel und wandern aus verschiedenen Gründen zum nächsten Spiel hin aus. Die Informanten der Interviews in dieser Masterarbeit stammen aus einem Gaming-Verein, der als kleiner Freundeskreis entstanden ist und über die Jahre hinweg expandiert wurde. Bevor aber genau auf diesem Verein eingegangen wird, muss die Organisation als System weiter beschrieben werden. Luhmann meint, dass man beim Eintritt in eine Organisation, mit der Mitgliedschaft eine Stelle übernimmt, in der alle Verhaltensprämissen kontingent gesetzt werden (vgl. Luhmann 1986:41). Damit sei gemeint, dass diese Prämissen nicht in Stein gemeißelt sind, sondern sich ändern können, wenn die Organisation sich entsprechend ändert. An jeder Stelle lassen sich drei Variationsmöglichkeiten feststellen, welche wie folgt aussehen:

1 - Jede Stelle muss mit einer Person besetzt werden. Die Identität der Stelle überdauert den Wechsel der Person.

2 - Jede Stelle führt ein Programm aus, welches durch normative Bedingungen der Richtigkeit, Brauchbarkeit und Akzeptierbarkeit des Verhaltens programmiert werden.

3 - Jede Stelle hat begrenzte Kommunikationsmöglichkeiten. Es gibt präferentielle Kommunikationsbahnen und Kommunikationsstops. Adressaten und Themen können auch beschränkt werden (vgl. Luhmann 1986:41f).

Eine Organisation besteht aus Stellen, denn diese sind die kleinste Einheit eines Organisationssystems (vgl. Luhmann 1986:42). Zuvor wurden Ränge in Bezug auf die hierarchische Strukturierung von Organisationen im Bereich des Gamings erwähnt. Diese können mit der Stelle gleichgesetzt werden. In den meisten Spielen können willkürlich viele Gildenränge erstellt werden, tritt man einer Gilde bei, wird man direkt einem Rang zugeordnet. Ein *Discord*-Server kann ebenso wie eine Organisation aufgebaut werden, indem verschiedene Ränge geschaffen werden. Der Gründer des *Discord*-Servers kann diese Ränge schaffen, verteilen, löschen.

Die Bedeutung von organisierten Systemen beim Gaming kann dadurch betont werden, dass die Mitgliedschaft in einer Gilde, einem Clan, einem Verein oder sonst jeglicher Einheit stark mit Identität verbunden ist. Man stelle sich eine Gilde mit dem Namen *Systemtheoretiker* vor. Beim Beitritt erhält man den Rang *Neuling*. Nun ist man ein Neuling der *Systemtheoretiker*. Man ist nicht allein, denn es gibt weitere, zahlreiche, Neulinge der *Systemtheoretiker*. In vielen Spielen wird der Gildename direkt unter dem frei wählbaren²⁸ Spielernamen sichtbar. Dies könnte wie folgt aussehen:

Spielername
<Systemtheoretiker>

Meist befindet sich diese Beschriftung direkt über der eigenen Spielfigur, je nach Spiel kommt es aber zu Variationen. Wichtig ist, dass diese Mitgliedschaft bei den

²⁸ Frei ist relativ. Es können nicht zwei Spieler denselben Namen haben bspw.

sagenumwobenen Systemtheoretikern direkt zur Identität der Spielfigur, somit indirekt der eigenen Identität, beiträgt. Analog zum Gildennamen unter dem Spielernamen kann man sich das Tragen des Vereins-trikots beim Fußballspiel vorstellen. Nun öffnet man das Gildenfenster und stellt fest, dass es noch weitere Ränge innerhalb dieser Gilde gibt. Der Gründer der Gilde, NiLu1927, besitzt den Rang *Vater der Systemtheorie*, während zwischen seinem Rang, und dem unseren, noch der Rang *Sympathisant* existiert. Im *Discord* von *Pelle Sing* gibt es beispielsweise folgende Ränge, hierarchisch von oben nach unten bezeichnet: *Gründer*, *Vorstand*, *Ehrenmitglied* und *Gamer*. Durch den Beitritt erhält man den Rang *Gamer*. Wie bereits erwähnt wird Mitgliedschaft in einer Organisation stets an gewissen Erwartungen gebunden. Bei *Pelle Sing* ist eine dieser Erwartungen, dass man aus Südtirol kommt. Wie die Charta der Vereinten Nationen als ein Kodex für die Mitgliedschaft bei den Vereinten Nationen gilt, so gilt bei *Pelle Sing* der Text-Channel „Regeln“ im *Discord* als ein Regelwerk für das Verhalten im Verein. Dieser Kodex besagt, dass man keinen Rassismus, keine Politik, keine Malware²⁹, nicht zu viel Blödsinn, sowie keine grafisch verstörenden Bilder in diesem *Discord* verbreiten soll. Die Verhaltensmaxime sei Spaß beim Spielen zu haben, neue Freundschaften zu bilden und „Alte“ zu erhalten. Im kommenden Abschnitt soll nun das eben beschriebene Wissen auf das Fallbeispiel COVID19 angewandt werden.

²⁹ Oxford Language definiert Malware als wie folgt: Software (wie z. B. Viren, Würmer usw.), die in Computersysteme eindringen und dort Störungen oder Schäden verursachen kann.

V. Von der Sozialen Komponente hin zum sozialen Spielen

In diesem Kapitel soll nun eine Brücke errichtet werden, die die theoretischen Konzepte mit dem Untersuchungsgegenstand verbinden soll. In diesem letzten Unterkapitel werden die Themen der sozialen Komponente und des Fallbeispiels COVID-19 beschrieben. Die Bedeutung der bisher knapp angeschriebenen Gemeinschaft Pelle Sing soll ebenfalls ans Licht kommen. Zuvor, im einleitenden Kapitel dieser Arbeit, wurde die soziale Komponente wie folgt beschrieben:

Die soziale Interaktion in und um das Spiel ist eine gute Beschreibung für ebendiese Komponente. Diese kann zwischen Fremden sprießen, wachsen wenn ebendiese Fremden sich näher kommen, jedoch auch verwelken, wenn man sich nicht gut darum kümmert.

Verdeutlichen wir dies nun an einem Beispiel: Die soziale Komponente ist das Potential im Spiel Systembildung im Gange zu setzen.³⁰ Im Spiel *League of Legends* spielt man jede Runde mit neun verschiedenen Personen, vier im eigenen Team, fünf im Gegnerteam. Beide Teams bestehen somit aus fünf Spielern. Systembildung findet hier zwar statt, das Interaktionssystem zerfällt jedoch nach jedem Match, denn sobald das Spiel zu Ende ist, lösen sich die Teams auf, da diese sich nicht mehr gegenseitig wahrnehmen. Nun hat der Spieler die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zu organisieren: Spielt er mit einem Freund, so werden beiden nur drei fremde Spieler im eigenen Team zugeordnet. Die soziale Komponente in diesem Fall ist die Möglichkeit, sich mit netten Spielern zu umgeben, um den Naturzustand des Spiels zu überwinden. Sie ermöglicht Systembildung, bevor man eine Runde *League of Legends* spielt. Sie schafft ein System, welches nach einem Match nicht unbedingt zerfallen muss. Sie setzt Sozialisierung in Gang, schafft Kommunikation, institutionalisiert Erwartungen und ermöglicht Organisation. Die Erwartungen, wenn man sich vor einem Spiel mit einem Bekannten organisiert, sind andere als die, die man an zufällig zugeordneten Mitspielern hat. Komplexitätsreduktion findet hierbei in mehreren Formen statt: Einerseits durch Institutionalisierung von Erwartungen, andererseits durch erinnerte Geschichte. Macht man positive Erfahrungen mit solcher Organisation so wird diese verinnerlicht.

³⁰ Was ist der Ursprung dieser Komponente? Stammt die aus dem Spiel oder der Natur des Menschen? Meines Erachtens ist es eine Mischung aus beidem. Dem Mensch ist der Drang zum Sozialen eigen, das Spiel ermöglicht es diesen Drang frei fließen zu lassen.

Dieser Funke der Systembildung kann in vielen Spielen beobachtet werden, und das, was daraus entsteht muss nicht unbedingt am Ursprungsspiel gebunden bleiben. Im Abschnitt über Game Studies wurde das Beispiel der Untersuchung von Pearce/Artemisia im Spiel *Uru* geboten. Dabei handelte es sich um ein System, welches über die soziale Komponente im Spiel *Uru* entstanden ist und zu einem anderen Spiel migriert ist. Das entstandene System hatte zum Zeitpunkt der Migration die Form einer Gemeinschaft, welche nicht mehr nur dem Spiel *Uru* angehörte. So ähnlich bei Pelle Sing, eine Gilde, welche um ein Spiel entstanden ist, sich jedoch davon gelöst hatte und nun eine eigene Existenz als Gemeinschaft nun führt.

Soeben wurde beschrieben, dass die soziale Komponente Systembildung ermöglicht. Dabei geht sie jedoch nicht verloren, sie wird Teil des Systems und Teil der Gemeinschaft, welche sie gründet. In ihrer ursprünglichen Form im Beispiel *League of Legends* setzt sie einen Selektionsprozess im Gange, der zu einem sozialen System führt. Indem man mit jemanden spielt den man „kennt“, entscheidet man sich dafür mit einem zufälligen Spieler weniger zu spielen, da die Teamgröße hierbei immer bei fünf Spieler liegt. Ein so entstandenes System wird weiterhin versuchen, sich stets mit Systemeigenen Elementen zu umgeben. Warum mit völlig fremden Menschen spielen, wenn man mit relativ weniger fremden Personen spielen könnte, oder gar mit guten Bekannten? Die soziale Komponente ist jedoch nicht nur der Auslöser für Systembildung, sie wird von den Spielern und das System verinnerlicht. Sie setzt Erwartungen, reduziert die Komplexität. Gamen wird zu mehr als nur das Spiel zu spielen, Freundschaften werden aufgebaut, gepflegt, die Gemeinschaft wird erlebt. Das Spielen an sich erlangt eine soziale Qualität. Spielt man, um Freundschaften zu pflegen so spielt man Sozial. Dies vollzieht sich in und um das Spiel. Mit steigender Komplexität des Systems werden die Spielgrenzen gesprengt. Innerhalb der Gemeinschaft werden viele Spiele untereinander gespielt, teilweise ohne je den Naturzustand der Spiele an sich zu erleben. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die soziale Komponente analog zu den Systemen, die sie schafft, eine Entwicklung durchmacht. Gerade deshalb ist die Gemeinschaft von Pelle Sing von besonderer Bedeutung, denn diese hat bereits einen weiten Weg zurückgelegt.

Der Lockdown als ein Status der Isolation, eine Sicherheitsmaßnahme, für sich selbst und andere Menschen, bildete in ihrem Ausmaß eine Ausnahmesituation, einen Moment in der Menschheitsgeschichte in dem abrupt menschliche Umgangsweisen

aufgewühlt wurden. Im Lockdown durfte man das traute Heim nur in Ausnahmefällen verlassen, man wandte sich von anderen Menschen ab. Physischer Kontakt galt als gefährlich, zu vermeiden. Der Mensch als soziales Wesen dürstete jedoch auf Kontakt und fand diesen über das Telefon, dem Videochat, dem Spiel. Der Terminus *social distancing*, soziale Distanzierung, trat in diesem Kontext erstmals auf. Damit sei sowohl die räumliche als auch die soziale Distanzierung, beispielsweise der Lockdown, Mindestabstand im öffentlichen Raum, das Tragen einer Maske und das Vermeiden von direkten Kontakt, gemeint. Wie bereits ad nauseam erwähnt war diese Zeit von Unsicherheit und Distanz geprägt. Distanz, welche für Gamer einer Gemeinschaft womöglich viel geringer gewesen sein könnte als für Gemeinschaftslose oder gar Nicht-Gamern.

Diese Distanz könnte ebenso von der sozialen Komponente und ihre systemschaffenden Natur überwunden werden, und genau das soll herausgefunden werden. Das Fallbeispiel COVID-19 kann als eine Petrischale gesehen werden, in der die Kultur einer Gemeinschaft beobachtbar ist. In dieser Gemeinschaft manifestiert sich die soziale Komponente in einer bestimmten Form. In ihrer simpelsten Form schafft die soziale Komponente Kommunikation in dem sie Erwartungen setzt und Komplexität reduziert: *Hey, Lust auf ein Spiel?* So simpel kann die Offerte sein, welche alles im Gang setzt. Man kann sich diese Offerte auch am Anfang des vorherigen Beispiels League of Legends vorstellen, oder ebenso während des Lockdowns. Während der Lockdown die Pflege sozialer Kontakte erschwerte, schuf er gleichzeitig in vielen Fällen ebenso viel Freizeit. Nicht jeder konnte seiner Arbeit nachgehen. Während man zu Hause eingesperrt war hatte man viel Freizeit jedoch wenig Raum dieser nachzugehen. Personen, welche im Alltag vor der Pandemie nicht genug Zeit hatten, um zu Gamen, tauchten nun wo diese Zeit da war in die Spielwelt ein. Während es fraglich ist, ob Personen, die vor der Pandemie im Alltag nicht genug Zeit zum Gamen hatten nun plötzlich spielten, kann man mit gewisser Sicherheit sagen, dass Personen, welche eine gewisse Affinität zum Spielen bereits hatten und die nötigen Mittel besaßen, zum Spiel griffen. Die interviewten Personen stammen alle aus Südtirol und sind in irgendeiner Form mit der Gemeinschaft Pelle Sing involviert. Während der Lockdowns befanden sie sich in unterschiedlichen Ländern.

Der Fokus soll nun erneut auf die soziale Komponente gerichtet werden. Wie bereits erwähnt, schafft die soziale Komponente Kommunikation. Damit Kommunikation

gelingt, muss diese angenommen werden, sowie gezeigt werden, dass diese verstanden wurde. Daraus entsteht dann ein geschlossenes System. Das System wächst: Wo zuvor Anwesenheit nötig war, um das soziale System eines Teams zu erhalten, wie im *League of Legends* Beispiel, wo das System zerfällt, sobald das Spiel endet, tritt bei steigender Komplexität ein anderes Grenzziehungsprinzip auf. Ab einer gewissen Größe und Komplexität, wie wir es bei einer Gemeinschaft wie Pelle Sing beobachten können, kann man von einem organisierteren System oder einer Gemeinschaft sprechen. Eine wichtige Information, welche von den Informanten zu erfahren gilt, ist wie das Spielen in so einem organisierteren System aussieht. Im einleitenden Kapitel wurde erwähnt, dass Personen sich beim wiederholten gemeinsamen Spielen näher kommen können. Dabei werden ständig mehr Fremdreferenzen eingebaut. Pfllegt man beim Spielen soziale Kontakte, so spricht man vom sozialen Spielen. Wie sah nun die soziale Komponente während des Lockdowns aus? Nahm diese die Form des *sozialen Spielens* an? Nahm sie eine andere an? Dies soll durch die Befragung von Informanten aus der Gemeinschaft von Pelle Sing herausgefunden werden. Im kommenden Kapitel wird das Forschungsdesign dazu beschrieben, welches einerseits den Modus der Interviews, andererseits die Methodik der Auswertung beschreibt. Es ist besonders wichtig, die Entscheidungen festzuhalten, die im Vorfeld des Interviews oder der Auswertung getroffen wurden.

4. Forschungsdesign

In diesem Kapitel wird nun das Forschungsdesign ausführlich beschrieben. Dieses Design besteht aus den in und um die Forschung beschlossenen Vorgehensweisen und deren Begründungen, der Methodik der Auswertung sowie Entscheidungen rund um die Auswahl der Informanten. Im Laufe dieses Kapitels wird beschrieben, welche Form der Interviewgestaltung gewählt wurde, wie der Verlauf dieser aussieht, sowie wie diese mit der zuvor beschriebenen Thematik synergisiert. Zuvor jedoch ein Zitat, welches ich einerseits für sehr schön formuliert ansehe und andererseits, welches meine philosophische Einstellung zum Thema Interview bzw. Kommunikation auf dem Punkt bringt:

Wir sagen zwar, dass wir ein Gespräch "führen", aber je eigentlicher ein Gespräch ist, desto weniger liegt die Führung desselben in dem Willen des einen oder anderen Partners. So ist das eigentliche Gespräch niemals das, das wir führen wollten. Vielmehr ist es im Allgemeinen richtiger zu sagen, dass wir in ein Gespräch geraten, wenn nicht gar, dass wir uns in ein Gespräch verwickeln. Wie da ein Wort das andere gibt, wie das Gespräch seine Wendungen nimmt, seinen Fortgang und seinen Ausgang findet, das mag sehr wohl eine Art Führung haben, aber in dieser Führung sind die Partner des Gesprächs weit weniger die Führenden als die Geführten. Was bei einem Gespräch „herauskommt“, weiß keiner vorher“ Gadamer 1975:61 in: (Hausendorf 1992:97).

Dieses Zitat beschreibt ein wenig die Einstellung die es, meiner Meinung nach, braucht, um eine erfolgreiche und interessante Forschung durchzuführen: Offenheit. Man mag das Gespräch zwar führen wollen, aber oft nimmt das Gespräch eine ungewollte Wende, und das ist gut. Bei der Interviewführung soll auf solche Wendungen eingegangen werden, man soll sich von der Strömung leiten lassen und nicht stur das Gespräch so führen, damit man hört, was man hören will. Was bei einem Gespräch herauskommt, weiß keiner vorher.

I. Methodenauswahl

Wie bereits erwähnt sind die Game Studies ein Forschungsfeld, das gerade durch die interdisziplinäre Betrachtung des Forschungsobjekts gekennzeichnet ist. Jedoch kann diese interdisziplinäre Herangehensweise auch für Kommunikationsprobleme innerhalb der Forschungsgemeinschaft führen, da die Methodenauswahl sehr eng mit den Zielen der Forschung, sowie mit der grundlegenden philosophischen Einstellung zum Forschungsobjekt verbunden ist. In den Game Studies ist es wichtig genau zu definieren welche Art von Wissen aus der Forschung zu gewinnen ist und warum. Sozialwissenschaftliche Ansätze innerhalb dieser Disziplin beschäftigen sich vor allem mit Forschungen über dem Spieler und das Spiel (vgl. Mäyrä 2008:156).

Hierbei kann man zwischen qualitativen und quantitativen Methoden wählen, welche jeweils den Fokus auf verschiedene Aspekte der Game Studies lenken. Quantitative Methoden, wie beispielsweise Umfragen, sind exzellent, wenn es darum geht, den Umfang der Einstellungen und Erfahrungen von Individuen im Spiel zu erfahren. Ebenso größere Verhaltens- und Einstellungsmuster können effektiv durch diese Methoden erfasst werden, jedoch können quantitative Methoden uns nicht sagen, wie Interaktionsmuster zwischen Spielern aussehen. Umfangreiche Surveys helfen uns zu verstehen, dass Menschen durchschnittlich zwanzig Stunden in der Woche Online verbringen, dazu jedoch liefern sie keine Aufschlüsse, was dabei gemacht wird, mit wem diese Zeit verbracht wird und wie im sozialen Kontext des Spieles interagiert wird (vgl. Pearce/Artemisia 2009:49). Am anderen Ende des soziologischen Methodenspektrums liegen die Qualitativen Methoden sozialwissenschaftlichen Arbeitens. Cornelia Helfferich, Autorin des Buches *Die Qualität Qualitativer Daten: Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*, definiert das Erkenntnisinteresse qualitativer Forschung wie folgt:

Qualitative Forschung rekonstruiert Sinn oder subjektive Sichtweisen – im Einzelnen sehr unterschiedlich gefasst z.B. als „subjektiver Sinn“, „latente Sinnstruktur“, „Alltagstheorien“ oder „subjektive Theorien“, „Deutungsmuster“, „Wirklichkeitskonzepte“ oder – „Konstruktionen“, „Bewältigungsmuster“ oder „narrative Identität“ (Helfferich 2009:21).

Im Kontext der Game Studies definiert Frans Mäyrä das Erkenntnisinteresse qualitativer Methoden als Erfahrungen und Bedeutungen, welche Menschen an Phänomene anheften. Um diese zu erschließen, müssen Kultur und Kontexte der

Lebenswelt miteinbezogen werden. Anstatt die Forschungsfrage mathematisch in quantifizierbare Variablen zu operationalisieren, wie bei quantitativen Methoden, wird Wissen hier narrativ gewonnen und illustriert wie verschiedene Gruppen von Individuen Lebenserfahrungen und Dialoge erleben (vgl. Mäyrä 2008:160).

Ein qualitativer Zugang wurde in dieser Abhandlung gewählt, da der Fokus auf die soziale Involvierungsform des Spiels liegt: Interaktion und Kommunikation der Spieler rund um das Spiel zum Zeitpunkt Coronas sind das zentrale Erkenntnisinteresse. Die Lockdownerfahrung war für jede Person unterschiedlich: Diese Unterschiede, oder auch mögliche Gemeinsamkeiten in Bezug auf Gaming generell, lassen sich nur in Erfahrung bringen, wenn die Lebenswelt der Informanten analysiert wird. Nun kann qualitative Forschung verschiedene Formen annehmen, deswegen gilt es in einem zweiten Schritt die Methodik der Forschung genauer zu beschreiben. Qualitative Sozialforschung hat eine große Zahl an Werkzeugen, wie beispielsweise Interviews, Gruppendiskussionen, Beobachtungen und Diskursanalysen, die wiederum wie ein Schweizer Taschenmesser viele verstaute Utensilien in Form von Unterkategorien besitzen. Interviews sind eine der zentralen Methoden qualitativer Sozialwissenschaften. Ein Interview kann strukturiert, semi-strukturiert oder gar komplett unstrukturiert sein, ein Interview kann fokussiert, problemzentriert oder auch episodisch sein.

Laut Mäyrä sind teilstrukturierte Interviews die gängigste Form in der qualitativen Forschung und charakterisiert durch einen Leitfaden, welcher aus Themen und Fragen oder Impulsen besteht, die vorab definiert werden und eine erzählgenerierende Funktion haben. Ein komplett unstrukturiertes Interview hingegen nimmt die Form von frei fließender Diskussion zwischen dem Informanten und dem Interviewer an (vgl. Mäyrä 2008:160). Ebendieser beschreibt eine weitere Methode, welche ich sehr interessant finde, jedoch sowohl den zeitlichen Rahmen dieser Arbeit sprengen würde als auch den Aufwandlichen. Diese Methode lädt Informanten dazu ein, ein Tagebuch zu führen, indem Spielerfahrungen und Praktiken festgehalten werden können (vgl. ebd. 2008:161). Für eine weiterführende Forschung in die Richtung dieser Masterarbeit wäre diese Methode von erheblicher Bedeutung. Die Art und Weise von Daten, welche für diese Studie erhoben werden sollen, werden für das Verstehen eines Phänomens herangezogen: Interviews eignen sich hier besonders gut, um Sinnstrukturen aufzudecken. Es wurde eine teilstrukturierte Form des Interviews

gewählt, da einerseits die Richtung des Gesprächs im vornherein etwas gelenkt wird, jedoch soll andererseits die Möglichkeit stets offen bleiben auf Erzählimpulse des Informanten weiter einzugehen. Es ist von besonderer Bedeutung die Möglichkeit zu besitzen auf Impulse des Informanten einzugehen, da diese seine Sinnstrukturen und seine Lebenswelt darstellen. In Bezug auf die Thematik dieser Arbeit ist es besonders interessant, wenn man in Erfahrung bringen kann wie Interaktion in und um das Spiel aussieht, sowie wie der Informant diese erlebt habe. Wie er sich dabei gefühlt habe, was an der Interaktion für ihn von Bedeutung gewesen sei. Der Rahmen, innerhalb dessen das Interview leicht gesteuert wird, ist der, der Lockdownerfahrung. Die Erfahrung war nicht für alle gleich oder positiv, deshalb kann man auf Schranken stoßen, welche die Erzählgenerierung stoppen. Mehr zur theoretischen Auslegung des Interviews wird in einem späteren Unterkapitel beschrieben werden. Da nun ein qualitativer Zugang gewählt wurde, der sich in Form eines teilstrukturierten Interviews zeigt, soll in einem nächsten Schritt die Zielgruppe definiert und in einem weiteren Schritt eingeschränkt werden, um dann in einem letzten Schritt die Interviewsituation zu beschreiben. Des Weiteren soll kurz die Probandenfindung, sowie die Kontaktaufnahme beschrieben werden. Im Anschluss wird die Auswertungsmethodik beschrieben.

II. Definition und Einschränkung der Zielgruppe

Diese Untersuchung befasst sich, grob gesagt, mit der Zielgruppe, welche man als „Gamer“ definiert. Jedoch ist es nicht so leicht die Kategorie Gamer zu definieren. Einerseits ist das schwierig, da das Gamer-Sein stark mit Identität verbunden ist. Andererseits ist es schwierig eine Definition zu wählen, welche allgemeine Gültigkeit hat. Bei einer Definitionssuche zum Wort Gamer bietet Google folgende Definition von Oxford Language an: *a person who plays video games or participates in role-playing games*. Währenddessen definiert der Cambridge Dictionary³¹ Gamer wie folgt: *someone who likes playing computer games*. Merriam-Webster³² definiert einen Gamer ebenso als jemanden, der Spiele spielt, präzisiert jedoch: *a person who regularly plays computer or video games*. All diese Definitionen beschreiben mehr oder weniger dieselbe Kategorie: Eine Person die gerne und häufig Computerspiele/Videospiele spielt. Während ich persönlich finde, dass Personen, welche Brettspiele bzw. Tabletop-Games spielen auch Gamer sind, will ich in dieser Untersuchung Gamer wie folgt definieren: Personen, die in ihrer Freizeit gerne Computerspiele spielen und nebenher Kommunikationssoftware nutzen, um zusammen oder getrennt zu spielen. Kommunikation ist in dieser Arbeit ein lasttragender Pfeiler und wird hierbei genutzt, um die Kategorie Gamer weiter einzuschränken. Das Wort Computerspiel wurde gewählt, da einerseits moderne Konsolen, Handheld-Geräte oder Handys de facto ein Computer sind und andererseits da auf diesen Geräten Kommunikationssoftware installierbar und nutzbar ist.

In einem weiteren Schritt schauen wir uns nun die Kategorie Gamer genauer an: Dem Gamer-Begriff ist ein bedeutendes Vorurteil angeheftet, und zwar, dass ein Großteil der Gamer-Population aus männlichen Spieler besteht. Laut einer statistischen Erhebung von J. Clement bestanden 38% der Video-Gamer im Jahre 2006, 47% 2012 und 45% 2021, aus Frauen (vgl. Clement 2021). Somit hat sich das Vorurteil als falsch erwiesen. Jedoch verrät uns diese Statistik nicht, ob Männer und Frauen gleichermaßen die Gemeinschaft im Spiel suchen. Da in dieser Forschung die Informanten aus der Gemeinschaft Pelle Sing's stammen und die Geschlechterverhältnisse dort, soweit a priori ermittelbar, nicht gleichmäßig sind, wird nicht versucht werden dieses Verhältnis darzustellen. Per Inserat im *Discord* dieser

³¹ <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/gamer>

³² <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamer>

Gemeinschaft wurden die Suche der Informanten gestartet. Es erschien sinnvoll zu sein, die Leute zu interviewen, welche Interesse an der Forschung zeigten.

Die nächsten Schritte zur Feldeinschränkung sind einerseits das Alter, andererseits der Bildungsgrad. Da der Bildungsgrad innerhalb der Kategorie Gamer nicht relevant ist, da die Spieleauswahl, sowie die Auswahl des Medium oder gar der Medien, von mehreren Faktoren abhängig sind, wird geschaut mit Personen zu reden, welche zu dieser Zeit des Lockdowns ohnehin zu Hause waren. Das Erkenntnisinteresse des Phänomens ist nur dann gegeben, wenn man sich zeitlich im Bereich der COVID19-bedingten Lockdowns befindet. Folgende Annahmen bezüglich der Lockdownsituation und des Bildungsgrads wurden getroffen:

Ein Höherer Bildungsgrad ist mit einer höheren Flexibilität im Bereich der Fernarbeit verbunden. Während Erfahrung und Wissen zum Thema Homeoffice erst aufgebaut werden musste, war dies prinzipiell möglich und verbreitete sich allmählich mit dem Lockdownverlauf.

Auf der anderen Seite des Bildungsspektrums war die Möglichkeit zu Arbeiten eng mit der Arbeit per se verbunden und somit in vielen Fällen nicht möglich.

Die Möglichkeit, beziehungsweise die Unmöglichkeit, zu arbeiten, übte Einfluss auf das Gefühl der Sicherheit und Angst aus, was wiederum die Lockdownerfahrung beeinflusste.

Die letzte Schranke bildet das Alter. Dieses hat enormen Einfluss auf die Spielwahl, denn je nach Altersgruppe herrschen andere Trends. Jedoch, wie zuvor erwähnt, ist die Spielauswahl in dieser Untersuchung mehr oder weniger irrelevant. Demnach wird die Schranke Alter genutzt, um die Erfahrungen mit dem Lockdown einzuschränken. Es werden nur volljährige Personen befragt.

Die Informanten stammen alle ausschließlich aus der Gemeinschaft von Pelle Sing. Wie bereits erwähnt wurden Informanten über ein Inserat auf dem *Discord*-Server gesucht. Dabei wurde ausschließlich erwähnt, dass für eine Masterarbeit Informanten gesucht werden, welche Lust haben über ihre Erfahrungen während Corona in Bezug auf das Gamen zu berichten.

III. Interviewsituation

Das Interview soll an einem neutralen Ort stattfinden; und welcher Ort eignet sich besser für einen Gamer als ein Raum in der virtuellen Welt. Die Interviews finden online über Telekommunikationssoftwares, wie bspw. *Discord* oder *Zoom* statt. Dieser „Ort“ wurde einerseits gewählt, da Gamer die nötige Ausrüstung bereits besitzen sollten, und andererseits, da ebendiese bereits viel Zeit hier verbringen und somit die ganze Interviewsituation stressfreier und natürlicher gestaltet wird. Ein *Discord* ist ein Software, welche Sofortnachrichten, Sprachkonferenzen und Videokonferenzen ermöglicht. Geschaffen wurde diese Software für Computerspiele, nun wird diese jedoch auch in anderen Bereichen der Telekommunikation verwendet.

Die Informanten stammen aus einem Gaming-Verein in Südtirol. Dieser Verein, „Pelle Sing“, hat Mitglieder, die einerseits in Südtirol wohnen, andererseits Mitglieder, die im Ausland studieren oder arbeiten. Dieser Verein wird nicht von staatlichen Grenzen eingeschränkt, was sich wiederum auf die Lockdownerfahrung auswirkt: Nicht ein jedes Land begann den ersten Lockdown beispielsweise zur gleichen Zeit. Italien war eines der ersten Länder im Lockdown, Nachbarstaaten hatten etwas mehr Zeit sich darauf vorzubereiten. Manche Studenten erlebten den Lockdown im Ausland, andere in ihrer Heimat.

Für qualitative Interviews kann das Ziel übernommen werden, dass Interviewende sich der eigenen Fragen und des eigenen Hintergrundes bewusst sein müssen und die erst aus einer Kontrolle der eigenen Betroffenheit und Distanz zum Inhalt der Erzählung heraus eine angemessene Nähe herstellen können (Pallasch/Kölln 2002,84f: in Helfferich:128).

An dieser Stelle ist es wichtig mich als Interviewender im Feld zu positionieren, um auf das Thema Nähe und Distanz genauer eingehen zu können. Ich komme ebenso wie die Informanten aus Südtirol und befand mich zur Zeit des ersten Lockdowns in Österreich. Gaming ist eines meiner Hobbies und war eine der Aktivitäten, welche ich während des Lockdowns primär nachgegangen bin. Auf „Pelle Sing“ wurde ich während dieser Zeit aufmerksam, da ein Freund von mir dort eine Führungsposition einnimmt. Ich haben während des Lockdowns etwas Zeit im Pelle Sing – *Discord* verbracht. Deshalb sind die Interviewpartner so gewählt, dass es sich um Personen handelt, welche ich nur flüchtig kenne, da Bekannte die Erwartung haben könnten die Fragen „für mich“ zu beantworten. Solche verzerrten Antworten sollen in dieser

Untersuchung so sehr es geht vermieden werden und genau deshalb wurden möglichst fremde Personen gewählt.

IV. Leitfaden

Helfferich formuliert in ihrem Werk *die Qualität Qualitativer Daten* eine Maxime in Bezug auf den Leitfaden, welche ich sehr ansprechend fand. Dieser soll so offen und flexibel wie möglich, jedoch so strukturiert wie das Forschungsinteresse erfordert, sein (vgl. Helfferich 2011: 181). Somit wird mit einer offenen Frage begonnen. Diese Frage soll möglichst erzählgenerierend sein und gilt als Leitfrage. Im Zuge des Leitfadens werden die Fragen stets spezifischer. Der Fokus liegt darauf vom Allgemeinen hin zum Besonderen, von Sach- und Problemfragen hin zu Motiv- und Meinungsfragen (vgl. Meyen et al 2019: 94). Auf den Inhalt der Forschung bezogen soll demnach versucht werden sich von der COVID19- / Lockdownsituation hin zum Spielverhalten bzw. dem Erlebnis in und um das Spiel zu bewegen. Schütze formuliert in Bezug auf das biographische Interview drei wichtige Phasen des Ablaufes: Beginnend mit einer autobiographisch-orientierten Erzählaufforderung im ersten Teil folgt im zweiten Schritt ein Nachfrageteil. Hierbei ist es sehr wichtig die Nachfragen narrativ zu halten und bei jeder Stelle der Plausibilisierung soll der Erzählvorgang wiederhergestellt werden. Schließlich wird im letzten Teil eine abstrahierende Beschreibung von Zuständen erfolgen. Diese Nachfragen sollen an Beschreibungs- und Theoriepotential anknüpfen und führen zur Beantwortungsfähigkeit des Informanten als Experte seiner Selbst (vgl. Schütze 1983: 285). Diese drei Phasen wurden bei der Erstellung des Leitfadens im Hinterkopf gehalten, da einerseits die Thematik dieser Forschung einen eher biographischen Ansatz in Bezug auf das Interview durchaus zulässt (es geht um die Erfahrung im Spiel im Lockdown) und andererseits, da vor allem die dritte Phase zur Explikation von Verhaltensweisen und Gefühlszuständen im Form von verallgemeinernden Beschreibungen anregt. Somit lässt sich die Methodik der Interviewführung als eine Hybride, zwischen Biographischem Interview und Leitfadeninterview, bezeichnen.

Vor dem Stellen der Leitfrage soll jedoch der Rahmen der Forschung etwas vorgestellt werden, denn laut Meyen hat dies mehrere Vorteile: Informationen helfen es dem Informanten Misstrauen und Ängste abzubauen, fördern den Redefluss sowie geben

dem Teilnehmer die Möglichkeit das Thema einmal im Kopf durchzuspielen (vgl. Meyen et al. 2019:87).

Demnach sollen folgende Informationen a priori zum Interviewbeginn mitgeteilt werden:

- Wer man ist
- welches Thema bearbeitet wird und dessen Entstehungskontext (Seminar, Abschlussarbeit)
- Was passieren wird: Ungefähre Dauer, Aufnahme, Umgang mit Daten
- Worauf es ankommt (offenes Sprechen, es gibt keine falschen Antworten) (vgl. Meyen et al. 2019:86)

Diese Beschreibung der Forschung sowie die Darlegung der soeben genannten Informationen dient ebenso dem Eisbrechen. Ist das Eis gebrochen, so folgt die narrative Phase des Interviews.

Das Lehrbuch von Meyen et al. bietet viele wichtige Tipps zur Planung und Durchführung von Interviews an. Viele von diesen werden in diesem Paper jedoch nicht niedergeschrieben, auch wenn diese angewandt werden, jedoch einen letzten Tipp möchte ich hier zitieren: Wenn Geld fließt, muss dies im Ergebnisbericht (wie andere denkbare Teilnahmemotive) auf jeden Fall thematisiert werden³³ (vgl. Meyen et al. 2019: 100). Dies soll aus Forschungsethnischen Gründen erwähnt und festgehalten werden. Diese Forschung bot weder Entlohnungen monetärer Art noch Entlohnungen in Form von Probandenstunden. Die Informanten nahmen freiwillig teil.

³³ Die Autoren explizieren das der Cappuccino, den man aus Höflichkeit ausgibt, hier nicht gemeint sei.

Abb1. Leitfaden für die Durchführung des Interviews

Leitfrage	Themencheck, mögliche Erzählimpulse.	Konkrete Fragen: an passender Stelle stellen.
<p>1. Teil: Die letzten Jahre waren eine, ich würde sagen, eher turbulente und unsichere Zeit was menschliche Kontakte angeht. Corona, die Lockdowns und die Distanzierung, sowie der Umgang mit allem, waren eine Herausforderung für Viele. Wie ist es dir mit der ganzen Corona-Situation gegangen?</p>	<p>Gaming, Sozialer Kontakt Online, Discord, Verein, Arbeitssituation, Familie.</p>	<p>Wie sah der 1. Lockdown bei dir aus?</p>
<p>2. Teil: Kannst du mir mehr über das Computerspielen zu dieser Zeit sagen? Wie du es erlebt hast, vielleicht auch mit wem?</p>	<p>Beschreibung Gaming-Verhalten, Spiel-Auswahl und Genre, Ziele, Erfahrungen.</p>	
<p>3. Teil: Glaubst du Corona und das ganze Drum und Dran hat deine Einstellung zum Spiel und/oder zur Gemeinschaft in und um das Spiel verändert? Kannst du mir beschreiben wie?</p>	<p>Wie würdest du dein Spielverhalten vor Corona beschreiben?</p>	
<p>4. Teil: Nachfragen - wir haben jetzt über viele Themen gesprochen, gibt es etwas, das du noch ergänzen, oder erwähnen möchtest? - Gibt es noch ein Thema, welches du gerne Ansprechen möchtest?</p>		

Die Leitfrage des ersten Teiles ist gewollt sehr breit formuliert, da diese den symbolischen Rahmen für diese Forschung bildet und durch eine solche breite Formulierung Platz für jede für den Informanten wichtige Information geschaffen wird. Die Leitfrage im zweiten Teil leitet die Thematik der Computerspiele ein, insofern diese vom Informanten nicht eigenständig erwähnt werden. Wird die Thematik angesprochen, so fungiert diese Frage der näheren Beschreibung der Erfahrungen im Rahmen Coronas. Im 3. Teil wird versucht, die Deutung des Interviewten zu erfassen. Dieses Unterfangen wird a priori zum Interview als sehr schwierig eingestuft und deshalb vom Erzählimpuls des Gaming-Verhaltens vor Corona begleitet, da ein Gegensatz ein guter Ansatzpunkt zur Deutung darstellt.

Der vierte und letzte Teil des Interviews dient es dem Informanten die Gelegenheit zu geben etwas zu ergänzen oder andere Thematiken, die als wichtig betrachtet werden, anzusprechen. Das Erkenntnisinteresse bildet stets die situationsbezogene subjektive Erfahrung der Informanten und diese sollen daher jeglichen Raum zur Auslegung dieser haben. Die Erzählimpulse und Themenchecks dienen der Steuerung des Gesprächs, insofern eine Steuerung als notwendig erachtet wird. Im Gegensatz dazu dienen die Fragestellungen in der rechten Spalte als konkrete Lenkungen, welche vorgenommen werden sollten, um eine konkretere Beschreibung von Erfahrungen zu gewinnen. Merkt der Interviewer, dass die Lockdownerfahrung wage beschrieben wird und sehr emotionsgeladen wirkt, so wird von diesem Eingriff abgeraten.

Sobald mitgeteilt wurde, dass das Tonband³⁴ ausgemacht wurde, wird darauf verwiesen, dass der Interviewer jederzeit für Impulse offen ist, falls den Informanten noch etwas einfällt. Eine E-Mail – Adresse wird deshalb geteilt, um diese Möglichkeit offen zu halten. Diese werden in Form von Notizen die Transkripte begleiten. Im nächsten Teil dieses Kapitels geht es um das Auswertungsverfahren der Interviews. Bei der Recherche wurde vor allem der Fokus daraufgelegt, ein Verfahren zu finden, welches latente Sinnstrukturen aufdeckt. Verstehen ist die Maxime dieser Forschung.

³⁴ In diesem Falle die Software, welche zur Aufzeichnung genutzt wird, da die Interviews Online stattfinden.

V. Die Dokumentarische Methode

Da nun das Forschungsdesign von der Methodik über die Interviewsituation hin zum Leitfaden und dessen Finessen beschrieben worden ist, widmet sich dieses Unterkapitel dem Auswertungsverfahren. Die gewählte Methode ist die Dokumentarische. Anna-Maria Kamin, Professorin an der Universität Paderborn, beschreibt auf der Universitätswebsite die Methode wie folgt:

Es handelt sich bei der Methode um ein verstehendes Verfahren. Im Vordergrund steht die Rekonstruktion und Interpretation immanenter (vorstellbarer) Sinngehalte von Erzähl-, Interaktions- und Diskursverläufen. Die Methode eignet sich, um qualitative Interviews, Gruppendiskussionen oder Videoaufzeichnungen auszuwerten, insbesondere wenn diese längere narrative Phasen beinhalten und damit über die reine Beschreibung (bspw. im Vergleich zur Qualitativen Inhaltsanalyse) hinaus vertiefend analysiert werden sollen (Kamin 2014).

Wie am Ende des letzten Unterkapitels beschrieben ist die Maxime der Auswertung das Verstehen. Diese Methode eignet sich besonders gut um Sinngehalte, einerseits von Interaktionsverläufen, andererseits von Erzählungen, zu Rekonstruieren. Erzählungen sind in diesem Paper von besonderer Bedeutung, da der Leitfaden, zumindest teilweise, danach ausgerichtet ist, ebendiese zu generieren. Gleichzeitig soll jedoch angemerkt werden, dass diese Methode sehr aufwendig ist. Prof. Anna-Maria Kamin schreibt deshalb, folgendes:

Da die Methode sehr komplex ist, ist sie in vollem Umfang und mit allen Auswertungsschritten für kleinere Forschungsarbeiten, wie bspw. einer B.A.-Arbeit o.Ä., ungeeignet. Dennoch bietet die dokumentarische Methode mit ihrer alternativen Sichtweise auf qualitative Daten die Chance, vertiefende Erkenntnisse zu den erhobenen Daten zu erhalten. Vielfach werden für Qualifikationsarbeiten, wie bspw. auch Dissertationen o.Ä., lediglich die ersten beiden bzw. drei Auswertungsschritte durchgeführt (Kamin 2014).

Hierzu eine Tabelle zur visuellen Darstellung dieser Schritte. Diese Tabelle stammt aus dem Buch *Interview und Dokumentarische Methode* von Arnd-Michael Nohl und bietet eine ausgezeichnete Hilfe bei der Durchführung dieses Auswertungsverfahrens, da jeder einzelne Schritt genaustens erklärt und mit Beispielen versehen wird. Die Methode an sich besteht aus drei Stufen, welche jeweils aus zwei Zwischenstufen bzw. Unterstufen bestehen.

Abb2. Tabelle dokumentarische Methode (Nohl 2017:30)

Stufen	Zwischenstufen
Formulierende Interpretation	Thematischer Verlauf und Auswahl zu transkribierender Interviewabschnitte
	Formulierende Feininterpretation eines Interviewabschnittes
Reflektierende Interpretation	Formale Interpretation mit Textsortentrennung
	Semantische Interpretation mit komparativer Sequenzanalyse
Typenbildung	Sinngenetische Typenbildung
	Soziogenetische Typenbildung

Der erste Schritt bei der Dokumentarischen Methode (ergo die erste Stufe der Formulierenden Interpretation) befasst sich demnach mit dem Thematischen Verlauf und der Auswahl der zu transkribierenden Interviewabschnitte. Konkret, so Ruth Michalek, wird mit zusammenfassenden „Formulierungen“ (Oberbegriffen, Überschriften, Themen) eine Übersicht über den Text hergestellt, um eine thematische Struktur, sowie die verschiedenen Ebenen der Darstellung, auszudifferenzieren (vgl. Michalek 2008). Bohnsack beschreibt die formulierende Interpretation als eine zusammenfassende Formulierung des vom Akteur im Forschungsfeldes bereits getätigten Interpretation (vgl. Bohnsack 2007:15). Anschließend wählt man Themen, welche durch einer reflektierende Interpretation genauer betrachtet werden sollen. Nohl definiert drei Kriterien, welche für die Auswahl der thematischen Abschnitte relevant sind. Interessant sind jene Themen, welche vor dem Interview bereits als relevant angesehen werden. Themen, zu denen die befragte Person sich besonders ausführlich, metaphorisch und engagiert äußert sind ebenso von Interesse. Das letzte Kriterium setzt den Fokus auf Themen, welche in unterschiedlichen Fällen gleichermaßen behandelt werden und sich somit gut für vergleichende Analysen eignen (vgl. Nohl 2017:30). Wirft man einen Blick auf den Leitfaden des letzten Kapitels, so wären beispielsweise einige als im vorab als relevant klassifizierte Themen das Spielverhalten im Lockdown, der soziale Kontakt Online und die

Gemeinschaft. Am Ende dieses ersten Schrittes sollte man eine thematische Gliederung der erstellten Transkripte besitzen, bzw. Transkripte der ausgewählten Passagen. An diesem Punkt folgt eine formulierende Interpretation der ebendieser Passagen.

Nach der Transkription wird eine *formulierende Feingliederung* angefertigt. Dabei wird jeder Abschnitt sequentiell nach mehr oder weniger markanten Themenwechseln durchgesehen. Auf diese Weise werden Oberthemen und Unterthemen identifiziert. Zu jedem Unterthema, das sich über ein, zwei oder auch mehrere Interviewzeilen hinwegzieht, wird zudem eine thematische Zusammenfassung in ganzen Sätzen mit den eigenen Worten der Forschenden angefertigt (Nohl 2017:31).

Bisher wurde also ein thematischer Verlauf rekonstruiert, sowie Passagen ausgewählt, welche zu transkribieren galten. Die formulierende Feingliederung oder Feininterpretation erschloss wichtige Oberthemen und Unterthemen und fasste diese in ganzen Sätzen zusammen. Dies vermag in folgender Form auszusehen:

Thema: Form + Ausblick

14-17

Während soeben beschrieben wurde, wie es zu diesem Beispiel kam, wird innerhalb dieses Beispiels die Form gezeigt. Dies ist wichtig, da es im kommenden Kapitel zur Auswertung gegebenenfalls zur Beschreibung von Ausschnitten kommen kann.

17-22

Im Anschluss auf diesem Beispiel kommt es zu näheren Beschreibung des zweiten Schrittes, der sogenannten reflektierenden Interpretation.

Die formulierende Interpretation wiederholt paraphrasierend was vom Interviewpartner gesagt wird, im Gegensatz dazu jedoch, geht es im ersten Schritt der reflektierenden Interpretation darum, wie über ein Thema gesprochen wird (vgl. Asbrand 2011). Dies geschieht, indem eine Rekonstruktion und Explikation des Rahmens, innerhalb dessen das Thema situiert ist, gemacht wird (vgl. Kamin 2014). Der vorherige Schritt fasst Themen und Unterthemen zusammen und expliziert diese. Demnach ist dessen Produkt voller Argumente, Beschreibungen und Bewertungen seitens der Interviewten. An diesem Punkt findet eine Textsortentrennung statt.

Die Textsortentrennung, die Schütze für die Auswertung narrativer Interviews vorgeschlagen hat, findet sich also – wenn auch von einer anderen Theorietradition herkommend – analog in der dokumentarischen Methode mit ihrer Unterscheidung zwischen praktischem, konjunktivem Wissen einerseits und theoretischem, kommunikativem Wissen andererseits. Dabei sollte aber beachtet werden, dass die Unterscheidung zwischen konjunktivem und

kommunikativem Wissen eine analytische ist; gerade das Zusammenspiel von Erzählung/Beschreibung und Argumentation/Bewertung im narrativen Interview macht deutlich, dass die Menschen stets in beiden Ebenen der Sprache leben (Nohl 2007:34)

Demnach gilt es die Textpassagen nach konjunktiven/praktischem Wissen (Erzählung/Beschreibung) und kommunikativem Wissen (Argumentation/Bewertung) zu trennen und diese als solche zu bezeichnen. Dies bedeutet nicht die Textpassagen nach konjunktivem oder kommunikativem Wissen per se zu separieren, sondern jede Passage einer Kategorie zuzuordnen; diese somit formal trennen. Die Kategorien sind Erzählung, Beschreibung, Argumentation und Bewertung. Der nächste Step der reflektierenden Interpretation ist nun die semantische Interpretation mit komparativer Sequenzanalyse. Bohnsack schreibt, dass die methodologische Differenz beim immanenten (wörtlichem, kommunikativem) Sinngehalt und dem konjunktivem (dokumentarischen, metaphorischen) Sinngehalt der Differenz von Beobachtungen erster und zweiter Ordnung entspricht. Beobachtungen erster Ordnung befassen sich mit der Frage nach dem *Was*, während Beobachtungen zweiter Ordnung nach dem *Wie* Fragen (vgl. Bohnsack et al 2007:14). Diese Differenz zeigt sich ebenso in den Schritten der dokumentarischen Methode: Beobachtungen erster Ordnung werden mit der formulierenden Interpretation analysiert, Beobachtungen zweiter Ordnung mit der reflektierenden Interpretation. Bohnsack formuliert im Anschluss, das, was man als Kernstück der dokumentarischen Methode erachten kann:

In diesem Sinne geht es darum, das, was (wörtlich) gesagt wird, also das, was *thematisch* wird, von dem zu unterscheiden, wie ein Thema, d.h. in welchem *Rahmen* es behandelt wird. Dieser Orientierungsrahmen (den wir auch *Habitus* nennen) ist der zentrale Gegenstand dokumentarischer Interpretation. Hierbei kommt der komparativen Analyse von vornherein eine zentrale Bedeutung zu, da sich der Orientierungsrahmen erst vor dem Vergleichshorizont anderer Fälle in konturierter und empirisch überprüfbarer Weise herauskristallisiert (Bohnsack et. Al 2007:15).

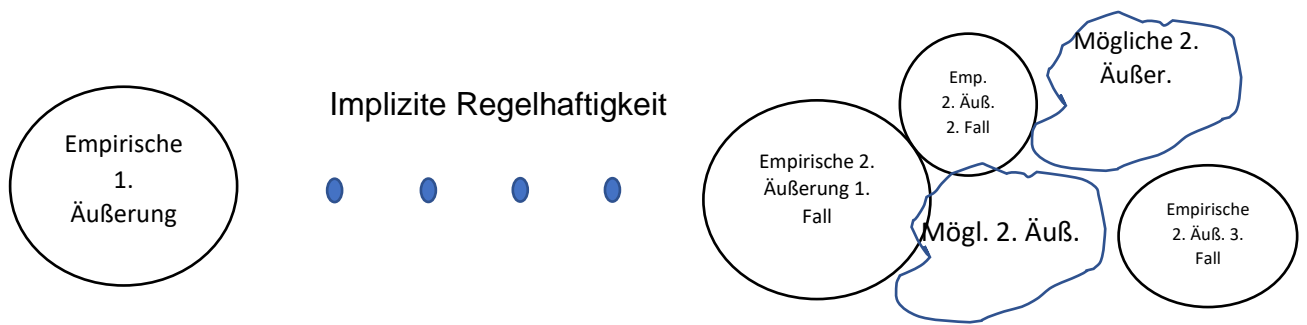
Somit sei der wichtigste Teil dieser Methode die komparative Sequenzanalyse, da diese wie soeben von Bohnsack beschrieben, den Vergleichshorizont des Orientierungsrahmens öffnet. Forschungspraktisch lassen sich die Textsortentrennung und die komparative Sequenzanalyse kombinieren, dabei sollte bei längeren Interviewtexten die reflektierende Interpretation in Abschnitte eingeteilt werden. Während Nohl meint, dass die Kriterien der Einteilung in Abschnitte nicht

eindeutig von Forschung zu Forschung immer gleich bestimmt werden kann, schreibt ebendieser, dass laut Bohnsack die in der formulierenden Interpretation identifizierten Unterkapitel zur Hand gezogen werden können. Alternativ könne man sich auch an die Textsortentrennung orientieren (vgl. Nohl 2017: 65). In diesem Falle wurden in etwas die aus der formulierenden Interpretation identifizierten Unterkapitel genutzt.

Konkret soll bei der Sequenzanalyse die implizite Regelhaftigkeit von Erfahrungen und der darin liegende dokumentarische Sinngehalt (ergo der Orientierungsrahmen/Vergleichshorizont) ermittelt werden. Dies bedeutet über eine Sequenz von (erzählten) Handlungen hinweg Kontinuitäten zu Identifizieren (vgl. Nohl 2017:36). Um Kontrollierbarkeit und intersubjektive Nachvollziehbarkeit zu garantieren, sollen diese Vergleichshorizonte empirisch fundiert sein (vgl. Kamin 2014).

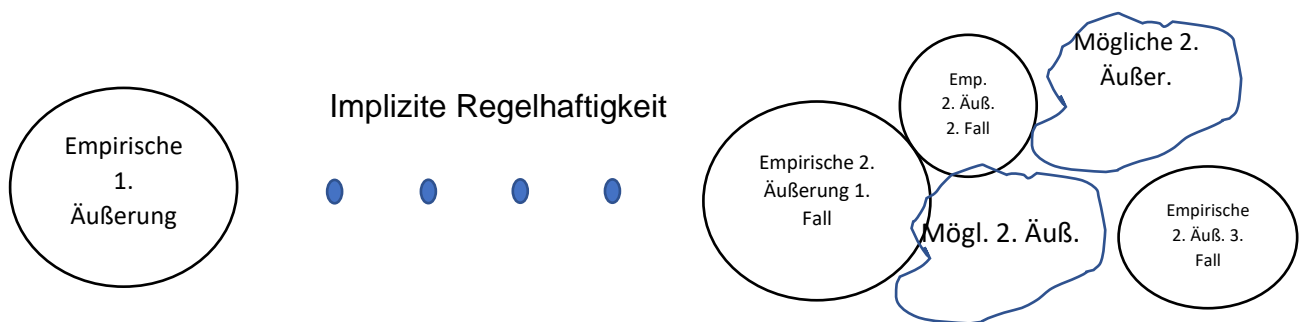
Bohnsack beschreibt die Vorgehensweise wie folgt: Als hypothetisches Beispiel wird von einem Fall ausgegangen, indem eine einzige homologe Erfahrungsweise gefunden wird. Mit dieser lassen sich unterschiedliche Themen und Problemstellungen gleichartig bearbeiten. Somit kann für eine einzelne Erzählsequenz einer Erzählung der Lebensgeschichte davon ausgegangen werden, dass auf einem ersten Erzählabschnitt ein zweiter folgen kann, der dieser homologen Erfahrungsweise entspricht. Der dokumentarische Sinngehalt dieses homologen Aspekts / Orientierungsrahmens wird dann durch einen Dreierschritt ermittelt. Auf einem ersten Abschnitt folgt ein zweiter Abschnitt (Reaktion), auf dessen wiederum ein dritter Abschnitt (Ratifizierung des Rahmens) (vgl. Bohnsack et al 2007). Wichtig ist im Hinterkopf zu behalten, dass bei diesem Analyseschritt, dass *Wie* im Vordergrund steht, und nicht wie bei der formulierenden Interpretation, das *Was*. Die soeben beschriebene homologe Erfahrungsweise ist eine implizierte Regelhaftigkeit, die als ganzheitlicher Orientierungsrahmen herausgearbeitet werden muss. Die Regelhaftigkeit wird rekonstruiert, indem man nach der Klasse von zweiten Äußerungen sucht, die nicht nur thematisch sinnvoll erscheinen, sondern die auch homolog oder funktional äquivalent zu der empirisch gegebenen zweiten Äußerung sind (Nohl 2017:37). Hierzu siehe Abb.3.

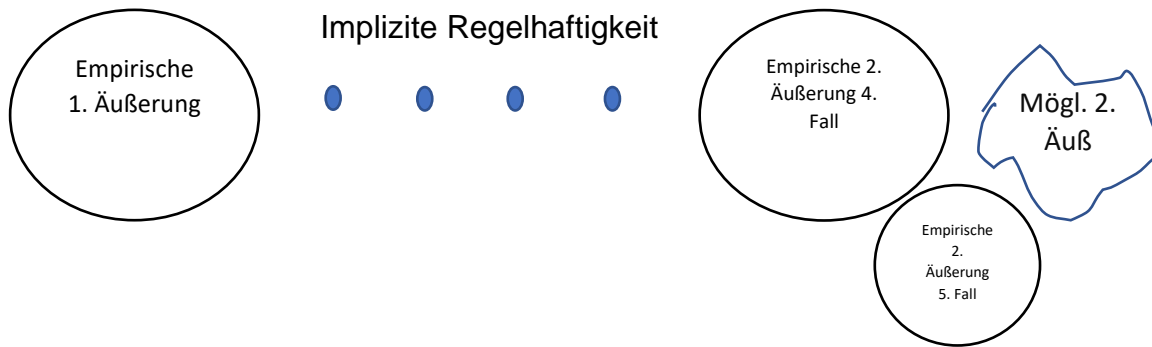
Abb.3: Suche nach homologen 2. Äußerungen auf der Basis des minimalen Kontrasts (Nohl 2017:37).



Die Klasse der homologen Äußerungen zur empirisch gegebenen zweiten Äußerung lässt sich nur im Vergleich finden. Hierbei werden einerseits minimal kontrastierende und maximal kontrastierende Fälle benutzt. Minimaler Kontrast wird in zweierlei Form hergestellt. Einerseits mit gedankenexperimentelle herangezogene Äußerungen und andererseits mit Fällen von ähnlichen ersten Äußerungen die dem ersten Fall homologe Anschlussäußerungen folgen (vgl. Nohl 2017:37). Dies lässt sich in der Abbildung besonders gut erkennen: Die eher freihandgezeichneten „Kreise“ bilden gedankenexperimentelle Äußerungen ab, während die durch das Tool gezeichneten Kreise Äußerungen anderer Fälle darstellen. „Die Bestimmung solcher homologen, funktional äquivalenten Anschlussäußerungen, die zur selben Klasse gehören, ist nur dann möglich, wenn sie von anderen, nicht homologen (heterologen) Äußerungen abgegrenzt werden können (Nohl 2017:38)“. Die Suche nach homologen, dazugehörigen Äußerungen setzt den Vergleichshorizont von nicht dazugehörigen Aussagen voraus, deshalb werden maximal-kontrastierende Fälle im nächsten Schritt miteinbezogen. Dies bedeutet, dass homologe Äußerungen erst identifiziert werden, wenn sie von den Heterologen abgegrenzt werden.

Abb.4: Identifizierung der Klasse homologer Äußerungen durch Abgrenzung von maximal kontrastierenden Fällen (Nohl 2017:38).





Der obere Teil der Darstellung zeigt die Klasse homologer Aussagen in minimal kontrastierenden Fällen, während der untere die Abgrenzung gegenüber heterologen 2. Äußerungen in maximal kontrastierenden Fällen zeigt. Im Anschluss verdeutlicht Nohl dies anhand eines fiktiven Beispiels mit einer Tabelle. Das Layout der Tabelle sah ungefähr so aus.

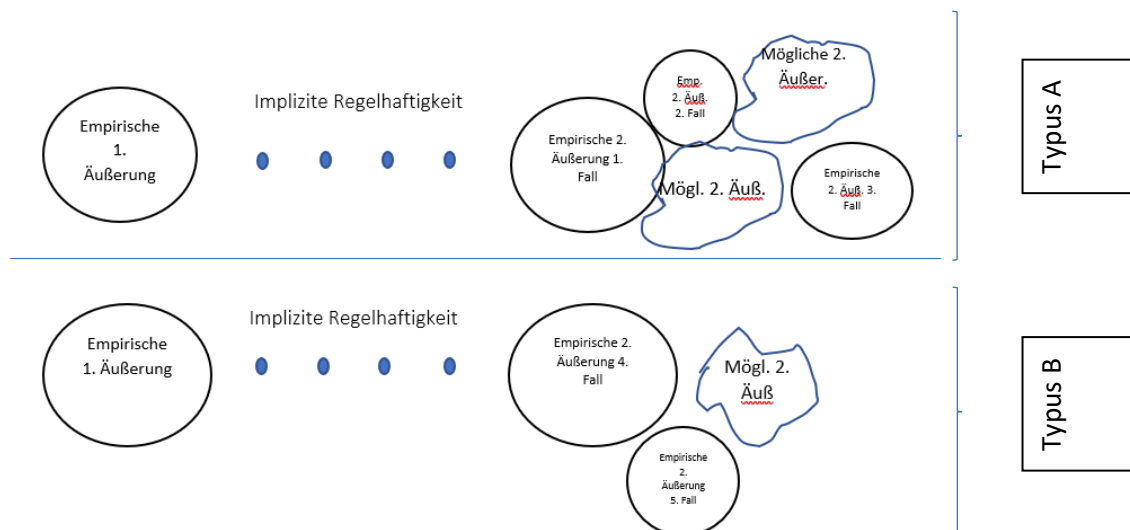
Abb. 5: Beispiel Tabelle komparativen Sequenzanalyse (Vgl. Nohl 2017: 39)

Fall / Erzählsequenz	Interview A	Interview B	Interview C
1. Äußerung	Emp. 1. Äußerung 1. Fall	Emp. 1. Äußerung 2. Fall	Emp. 1. Äußerung 3. Fall
2. Äußerung			

Interpretationen sind stets an Vergleichshorizonten gebunden. Bei der ersten Interpretation, in diesem Falle Interview A, soll der Forschende den Text vor dem Hintergrund seiner eigenen Erfahrung / Gedankenexperimente / Alltagstheorien oder mit Erfahrungen früherer empirischer Forschung betrachten. Zu Beginn der komparativen Sequenzanalyse sollen die Interviews daraufhin verglichen werden, wie die Interviewten mit dem Thema umgehen. Somit sei gemeint, in welchen Orientierungsrahmen diese das Thema bearbeiten. Das gemeinsame Dritte (Tertium Comparationis) ist in diesem Falle das Thema der 1. Äußerung, jedoch könne bei einem Leitfadeninterview ebenso Themen genommen werden, welche ohnehin vorgegeben sind (vgl. Nohl 2017:40). Asbrand schreibt, dass forschungspraktisch die komparative Analyse parallel zur reflektierenden Interpretation laufen kann, da die impliziten Orientierungen innerhalb eines Falles über homologe Orientierungsmuster einerseits und fallübergreifend vergleichend andererseits, rekonstruiert werden können (vgl. Asbrand 2011).

Der finale Teil dieses Kapitels befasst sich nun mit dem letzten Abschnitt dieser triadischen Methode, nämlich der Typenbildung. Die Trias aus formulierender Interpretation, reflektierender Interpretation und Typenbildung besteht in jedem Element aus zwei Unterschritten. Bereits in der komparativen Analyse wird durch das Tertium Comparationis aus den rekonstruierten Orientierungsrahmen sinngenetische Typen gebildet. Die sequentielle Struktur, d.h. der Orientierungsrahmen, eines Themas im ersten Fall wurde rekonstruiert, indem es sich vom Orientierungsrahmen eines 4. Oder 5. Falles klar abgrenzen ließ. In der Sinngenetischen Typenbildung erhalten diese kontrastierenden Orientierungsrahmen der Vergleichsfälle eine eigenständige Bedeutung und sollen in ihrer eigenen Sinnhaftigkeit gesehen werden. Die so rekonstruierten Orientierungsrahmen werden vom Einzelfall abgelöst und zu Typen ausformuliert (vgl. Nohl 2017:42). Dies ist in der folgenden Abbildung ersichtlich:

Abb. 6 Komparative Sequenzanalyse und sinngenetische Typenbildung (Nohl 2017:42)



Typus A besteht aus der Klasse homologer 2. Äußerungen in minimal kontrastierenden Fällen, während Typus B eine Abgrenzung gegenüber heterologen 2. Äußerungen in maximal kontrastierenden Fällen, die auf einen anderen Typus verweisen, besteht. Die Abstraktion der Orientierungsrahmen und die daraus resultierende sinngenetische Typenbildung lasse sich dadurch erleichtern, dass weitere Interviews herangezogen werden (vgl. Nohl 2017:42). Dies kann dazu führen, dass man womöglich den

Orientierungsrahmen A, der zu Beginn beispielsweise nur im 1. Fall sichtbar war, in den Fällen 2 und 3 erkennt. Somit sei der Rahmen A vom ersten Fall losgelöst betrachtbar.

Die sinngenetische Typenbildung zeigt, in welchen unterschiedlichen Orientierungsrahmen die erforschten Personen jene Themen und Problemstellungen bearbeiten, die im Zentrum der Forschung stehen (Nohl 2017:43).

An diesem Punkt angelangt ist es sinnvoll erneut zusammenzufassen, was bisher beschrieben wurde und als Modus Operandi der Typenbildung gilt: Aus dem Orientierungsrahmen des ersten Falles werden Komponenten herausgearbeitet, zunächst auf gedankentheoretischer Ebene (bspw. mögl. 2. Äußerungen) und im Anschluss vergleichend mit einem zweiten Fall aus demselben, ergo minimal kontrastierenden, Orientierungsrahmen (bspw. 2. Äußerung.2. Fall). Siehe Abbildung 3 zur Veranschaulichung. Diese Homologien weisen auf einer gemeinsamen Erfahrungsebene hin. Im nächsten Schritt wird ein kontrastierender Orientierungsrahmen (oben maximal kontrastierender genannt) herangezogen. Durch diese Kontrastierung werden die Orientierungsrahmen jeweils verdeutlicht, da der Orientierungsrahmen des ersten Falles rekonstruiert wird, indem er sich von den Orientierungsrahmen anderer Fälle abgrenzt.

Der Fokus der komparativen Analyse, die in die Entwicklung einer Typologie mündet, ist der Kontrast in der Gemeinsamkeit. Die verschiedenen Ausprägungen einer Typik in unterschiedlichen Fällen zeigen sich vor dem Hintergrund der Gemeinsamkeit der Fälle in anderen Typiken (Asbrand 2011).

Somit wurden Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede, miteinander in Beziehung gesetzt und durch eine Analyse dieser Kontingenzen und Abhängigkeiten entdeckt, welche mit jedem neuen Vergleichshorizont an Struktur gewinnen. Dieser wechselnde Vergleichshorizont ist das Tertium Comparationis. Will man jedoch erfahren in welchem sozialen Zusammenhang die Orientierungsrahmen stehen so soll man sich nicht im Vergleich zweier Interviews in Bezug auf ein Thema begrenzen, sondern muss den Variationsgrad des Tertium Comparationis erhöhen. Dies führt zur Bildung soziogenetischer Typen (vgl. Nohl 2017:43).

Wie bereits erwähnt ist die Dokumentarische Methode sehr aufwendig, deshalb wird in dieser Forschung keine soziogenetische Typenbildung durchgeführt, da einerseits der Aufwand den Rahmen dieser Masterarbeit sprengen würde und andererseits die

Anzahl der durchgeführten Interviews für bedeutungsvolle soziogenetische Bildung von Typen zu gering ist.

Da nun die Dokumentarische Methode beschrieben wurde, so wie sie im Kontext einer Untersuchung wie die hier, Anwendung finden sollte muss nun in einem weiteren Schritt expliziert werden, inwieweit diese Untersuchung davon abweicht. Es wurde bereits erwähnt, dass es zu keiner soziogenetischen Typenbildung kommen kann, sowie angesprochen, dass eine typische dokumentarische Auswertung den Rahmen dieser Masterarbeit sprengen würde, deshalb mussten bei der Auswertung der Interviews Entscheidungen getroffen werden, welche den Rahmen erhalten. Der Grund, warum die Dokumentarische Methode gewählt wurde, und nicht eine andere, ist, da sie sich besonders gut eignet, um verstehendes Wissen herzustellen. Dies ist ebenso das Erkenntnisinteresse diese Papers: zu verstehen, wie die soziale Komponente sich im Kontext COVID19s gezeigt hat. Dies ist nur dann möglich zu erfahren, wenn die Erfahrung der interviewten Personen verstanden wird und deshalb wurde das Gerüst der Dokumentarischen Methode gewählt. Die Methode wurde zuvor eine Triade genannte, da sie aus drei wichtigen Abschnitten besteht: Der formulierenden Interpretation, der reflektierenden Interpretation und der Typenbildung.

Zuvor wurde Bohnsack zitiert, der den Vorgang der formulierenden Interpretation als eine zusammenfassende Formulierung des vom Akteurs im Forschungsfeldes bereits getätigten Interpretation beschrieb (vgl. Bohnsack 2007:15). An diesem Punkt angelangt wurden bereits die zu transkribierenden, relevanten Interviewabschnitte ausfindig gemacht und transkribiert. Darauf wurden die Interviewabschnitte zusammengefasst. Anstelle der reflektierenden Interpretation werden, die in der formulierenden Interpretation hergestellten Texte in die Sprache der Systemtheorie übersetzt beziehungsweise werden die drei Zentralen Begriffe dieses Papers und deren Form und Funktion im Text gesucht und bestimmt. Auf einer Analyseebene wird Luhmanns Vokabular und seine systemtheoretischen Ansätze auf den Text angewandt. Dies hat gewisse Vorteile: Es ermöglicht es mir die Theorie dieses Papers direkt am Text anzubringen und funktioniert per se wie eine reflektierende Interpretation, nur dass der Hintergrund der Reflexion ein anderer, ein Systemtheoretischer ist. Andererseits sprengt diese Methodik nicht den aufwandlichen Rahmen der Forschung und ermöglicht es gleichzeitig eine der Systemtheorie Nahe Auswertung. Standardmäßig besteht der Analyseschritt der reflektierende

Interpretation aus einer formalen Interpretation mit Textsortentrennung, sowie aus einer semantischen Interpretation mit komparativer Sequenzanalyse. Die Anzahl der getätigten Interviews ist meines Erachtens zu gering, um diese Analyseschritte konkret durchzuführen. Dies ist ein weiterer Grund, warum der Kurs dieser Forschung umgeplant wurde. Eine Typenbildung per se ist, wie bereits angesprochen, nicht möglich. Eine komparative Sequenzanalyse wird, wie sie zuvor beschrieben wurde auch nicht durchgeführt. Jedoch kam es in der Interviews zu Aussagen, welche von fast allen Informanten Wort für Wort gleich gesagt wurden. Diese werden wie im obigen Beispiel als eine Empirische 1. Äußerung gehandhabt und auf homologen zweiten Äußerungen untersucht, wie es bei einer Sequenzanalyse an sich der Fall wäre. Jedoch werden diese nicht vor dem Hintergrund des maximalen Kontrastes untersucht. Im Prinzip wird der erste Schritt der Sequenzanalyse auf ausgewählte, im Gegensatz zu allen, Aussagen praktiziert und nur auf Basis des minimalen Kontrastes mit weiteren homologen Aussagen verglichen. Indem man diese Äußerungen vergleicht kann womöglich ein Typ gebildet werden, wenn auch nicht mit derselben wissenschaftlichen Präzision, welche eine vollständige Analyse mit sich bringen würde. Trotzdem lässt sich mit dieser gekürzten und veränderten Form der dokumentarischen Methode gut arbeiten und die zentrale Thematik dieses Papers bearbeiten. Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass strenggenommen eine stark vereinfachte und abgeänderte Version der Dokumentarischen Methode herangezogen wird, um die getätigten Interviews auszuwerten.

5. Forschungsergebnisse

Da wir nun den Kern dieser Arbeit erreicht haben wenden wir unseren Blick nun auf die Interviews und deren Auswertung, welche wie im vorangehenden Kapitel beschrieben, gehandhabt wurden. Die geplante Darstellungsweise ist wie folgt: zuallererst sollen die Informanten vorgestellt werden und allgemeine Aussagen zu diesen getroffen werden. Folglich sollen die gelieferten Erkenntnisse in einem Systemtheoretischen Kontext gebracht werden. Jeder Informant ist Teil einer oder mehrerer Gemeinschaften in und um das Spiel, die Gemeinschaft Pelle Sing nennen alle Informanten ihre Heimat. Im nächsten Schritt soll diese Gemeinschaft dann genauer beschrieben werden, was sie ist, wie sie entstanden ist, wie sie operiert und wie die Informanten diese sehen. Das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit gilt der sozialen Komponente, welche wie zuvor in dieser Abhandlung beschrieben, sich im sozialen Spielen zeigt. Zur Erinnerung: Werden Freundschaften in und um das Spiel gepflegt, so kann man vom sozialen Spielen reden. Dies zeigt sich in Form von sozialer Interaktion während einer Gaming-Session. Um dies anhand eines Beispiels etwas zu verdeutlichen: Die Informanten der Interviews beschrieben den Beginn einer Gaming-Session oft als ein schauen wer sich Online befindet, um dann in einem nächsten Schritt zu entscheiden, was gespielt wird. Dies legt nahe, dass die Option mit Freunden zu spielen generell bevorzugt wird. Der Gegenpol zum sozialen Spielen ist meines Erachtens das kompetitive Spielen, das Spielen um besser zu werden, einen hohen Rang zu erreichen, die Rangliste zu steigen. Hierbei ist das eigene Können, das Ego und das Spiel im Vordergrund, während beim sozialen Spielen die Gemeinschaft von zentraler Bedeutung ist.

Zurück zur Gemeinschaft Pelle Sing: Über die gewonnenen Erkenntnisse rund um diese Gemeinschaft ist es möglich die soziale Komponente und ihre Erscheinungsform näher zu beschreiben. Im Anschluss gibt es einen Ausblick, wie meines Erachtens diese Forschung weitergeführt werden könnte. Es wurden vier Interviews durchgeführt, die Informanten erhielten dabei einen anonymisierten Gamer-Namen. Nach der Auswertung der Interviews wurde erkannt, dass jedem Interview ein grober Begriff zugeordnet werden konnte, welcher die Inhalte des Interviews gut beschreiben konnte.

I. Erkenntnisse aus den Interviews

Der erste Informant ist Maen und der Begriff, welcher dessen Interview gut beschreibt, ist Interaktion. Maen spielt so gut wie nie alleine. Er berichtete, dass er während der Lockdowns alles Mögliche gespielt habe, außer Single-Player spiele. Die meidet er eher, außer Assassins Creed, das habe er gespielt (vgl. Maen Z. 44-46). Er bevorzugt Spielen in der Gemeinschaft aber meint selbst, er kann auch gut allein spielen:

Also für mich war das Gamen immer schon.. also wenn ich solo Zeit brauche dann nehm ich mir meine solo Zeit, dann spiel ich alleine. Wenn ich mit Freunden spielen will dann such ich Freunde und wenn keiner der Freunde Zeit hat suche ich mir neue Freunde, weil es Internet ist ja unendlich und ich bin da auch nicht ein schüchternes Kind oder so (Maen Z. 20-23).

Beim Gamen unterscheidet er Spielen in der Gemeinschaft und Solo spielen. Je nachdem mit wem er spielt, ändert sich auch seine Erwartungshaltung. Beim Spielen in der Gemeinschaft findet er, dass jeder sich anpassen muss und etwas den Kopf runtertun muss, weil es ja ein gemeinsames Spielen sein soll (vgl. Maen Z. 31-35). Sein Hauptspiel ist *World of Warcraft* und in diesem Spiel war er bereits in vielen Gilden. Er berichtete von einer deutschen Gruppe, erklärte kurz darauf, dass es nun mehr Freunde sind, weil die Gemeinschaft wie sie war gibt es nicht mehr. Jedoch habe er noch täglichen Kontakt zu diesen Personen, sei es über das Spiel oder über WhatsApp oder Instagram. Nun sei er einer italienischen Gemeinschaft zum „Raiden“ beigetreten, nachdem er vorher bei einer anderen Deutschen war, die er verließ, weil sie nicht seinen Bildungsstandards entsprach (vgl. Maen Z. 61-71). Spielt er allein so investiert er seine Zeit in Schlüsselstein-Dungeons³⁵. Also allein, mit vier weiteren Personen in einem Interaktionssystem. Maen ist stets in einem Interaktionssystem gebunden, wenn er spielt. Als das Tonband ausgeschaltet wurde haben wir noch etwas Smalltalk geführt und über diverse Spiele gesprochen, welche wir spielen oder spielten. League of Legends wurde erwähnt und dabei wurde das Thema Toxicity (giftiges Verhalten von manchen Spielern gegenüber anderen Spielern) angesprochen. Dabei meinte Maen, dass dies auch in *World of Warcraft* der Fall sei, jedoch würde er immer Spieler, die er gut oder nett fand auf seine Freundesliste tun. Das ginge so weit, dass er ein eigenes Programm runterladen musste, um seine Freundesliste ordentlich ordnen zu können, weil sie mittlerweile so groß geworden sei.

³⁵ Zur Erinnerung: Gruppengröße 5 Spieler, Schwierigkeit steigert progressiv mit dem „Level“ des Schlüssels. Das Zeitfenster des Dungeons einhalten, um das Level des Schlüssels zu erhöhen.

Maen bemerkte, wie sich während der Corona-Zeit die Gesellschaftliche Kommunikation zum Thema Gamen verändert habe. Während zuvor Gamer teilweise schon als „Suchtis“ abgestempelt wurden, er tätigte den Vergleich zum Drogen nehmen, so sei das Gaming Salonfähiger geworden (vgl. Maen Z. 5-15). Wenn er über das Spielen sprach, erwähnte er, dass er entweder mit Freunden oder allein spiele und wenn keine Freunde für ihn Zeit hätten, so suche er sich neue. Während das allein Spielen für Maen Schlüsselsteine mit vier Fremden bedeutet, so sei dies aus systemtheoretischer Sicht stets ein Spielen im sozialen System. Während es meines Erachtens möglich ist allein im Spiel *World of Warcraft* zu spielen, so sei dies nicht der Fall, sobald man sich in Gruppen organisiert. Man kann somit dem Interaktionssystem nicht enttrinnen, sobald man sich organisiert. Das Interaktionssystem ist jedoch die flüchtigste Form des Gamings. Das Spiel liegt hierbei im Vordergrund und Kommunikation sei meist nur selbstreferentiell zum Spiel. Komplexere soziale Systeme sind für Maen jedoch fast permanent gegeben. Die Rede ist hier von Freundschaften. Ebendieser meinte, dass wenn keiner seiner Freunde Zeit für ihn hätte, er sich neue suchte (vgl. Maen Z. 21-23). Er berichtete gegen Ende des Interviews von Spielgemeinschaften. Beispielsweise die Deutsche, welche sich jedoch aufgelöst habe. Die Italienische, zu welche er sich zurzeit zählte, sowie die andere Deutsche, die er verließ, weil dessen Bildungsstandart nicht hoch genug gewesen sei. Im Kontext des Spiels *World of Warcraft* sind solche Spielgemeinschaften Gilden. Diese sind komplexere Formen sozialer Systeme.

Die erste deutsche Gruppe, welche erwähnt wurde, beschrieb er zu Beginn als *deutsche Gruppe*, darauf als *Freundschaft*, weil die *Spielgemeinschaft* sich aufgelöst habe. Er habe jedoch noch täglichen Kontakt zu diesen Menschen, sei es über das Spiel, WhatsApp oder Instagram (vgl. Maen Z. 61-67). Dies ist ein gutes Beispiel wie die Entwicklung der sozialen Komponente dargestellt werden kann: Dieses soziale System entstand im Spiel, mit steigender Komplexität wurde es größer, wurde eine Gilde. Somit eine organisierte Form eines sozialen Systems. Dieses System entwickelte sich weiter zu einer Freundschaft, indem sie die Grenzen des Spiel sprengte. Kontakt habe er über das Spiel, WhatsApp und Instagram: Kommunikationsinstanzen, welche viele Themenverschiebungen und Fremdreferenzen zulassen.

Ein deutlicher Unterschied zwischen einem Interaktionssystem im Spiel und einem komplexeren sozialen System im Spiel sei, dass es bei einem komplexeren System wie einer Gemeinschaft beispielsweise um ein Zusammen-Spielen gehe. Ein Sich-Anpassen (vgl. Maen Z. 31-33). Maen beschrieb dies als den Kopf etwas runtertun um gemeinsam zu Spielen. Aus systemtheoretischer Sicht lege dies stark das Grenzziehungsprinzip organisierter Systeme nahe: Regeln. Aber bei weniger organisierten Formen sozialer Systeme sei dies die Generalisierung von Erwartungen: Maen beschrieb dies als den Kopf runtertun, sich sozusagen den Erwartungen der Gruppe beugen, weil es ja um ein gemeinsames Spielen ginge. Während das Verletzen solcher Erwartungen im organisierten System mit Ausschluss sanktioniert werden würde, ist dies bei einem komplexen sozialen System wie einer Gemeinschaft nicht unbedingt der Fall. Maen beschreibt dies als ein sich den Erwartungen beugen, um gemeinsam spielen zu können und nicht um Teil der Gemeinschaft, Teil der Organisation sein zu können. Ein gemeinsames Spielen legt auch Nahe, dass die Gemeinschaft in diesem Falle einen höheren Stellenwert habe als das Spiel.

Bei einer Gilde, welche als Interessensverband sich ein Ziel im Spiel setzt und versucht dieses als Gemeinschaft zu erreichen, könne eine Erwartung zum gemeinsamen Spielen sein, dass man nicht mit anderen Gilden spielt. Wobei eine solche Gilde dies eher als eine Regel sehen könnte. Könnte dies der Unterschied zwischen einer Organisation im Spiel und einer Gemeinschaft im Spiel sein? Womöglich könnte man dies am Stellenwert der Gemeinschaft relativ zum Spiel messen. Beide Formen sozialer Systeme können sich als Gilde zeigen, dazu jedoch mehr bei einem anderen Informanten. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Maen die Interaktion im Spiel sucht. Sei es über das auf-die-Freundesliste-Packen von Fremden, der Suche nach Freundschaft oder Organisation/Gemeinschaft im Spiel, oder einfach das allein Spielen im Schlüsselstein und der dort charakteristischen flüchtigen Interaktion.

Wie zuvor erwähnt, sei es möglich jedem Informanten einen Begriff zuzuordnen, welcher das Interview gut beschreibt. Folgender Begriff sei beim zweiten Informanten jener der Organisation. Organisation wurde als solche bereits bei Maen etwas angeschnitten. Zur Wiederholung: Die Differenz zwischen System und Umwelt wird über Regeln hergestellt. Mitgliedschaft an einer Organisation wird über die Unterwerfung an Regeln hergestellt. Dadurch werden Verhaltensweisen generalisiert. Ist man Teil einer Organisation so nimmt man eine Stelle ein. Diese Stelle ist im

Kontext des Gamings oft stark mit Identität verbunden. Rabug's Hauptspiel ist das Spiel *Star Citizen*. Im zweiten Kapitel wurde dieses Spiel als ein Weltraumsimulator beschrieben, welcher diverse Genre des Gamings vereint. Zuvor jedoch soll Rabug als Gamer näher beschrieben werden: Er war bereits vor Corona ein Gamer, der seine Kontakte nach außen mit dem Kontakt Online ersetzte. Während Corona spielte er viel mit seiner Frau zu Hause, mit der Community von Pelle Sing, sowie mit seiner *Star Citizen* Organisation. Er erwähnte, dass er den sozialen Kontakt Online während Corona als einen Ausgleich zum fehlenden Offline sah (vgl. Rabug Z. 10-18).

Als der Gemeinschaftliche Aspekt des Spielens Thema wurde sprach Rabug von drei Gemeinschaften: Seine erste Gemeinschaft war die Gilde *Rage Out*. Diese war eine eher kleinere Gemeinschaft, welche jedoch eng zusammenlebte. Zu Beginn war diese eine Gilde im Spiel *World of Warcraft*, expandierte darauf jedoch das Repertoire an Spiele. Über Shooter-Spiele mit *Rage Out* wurde er zum Spiel *World of Warcraft* überredet. Es wurden Gildentreffen sowohl in Südtirol (IT) als auch in Deutschland organisiert (vgl. Rabug Z. 42-51). Seine derzeitige Gemeinschaft ist Pelle Sing. Dort ist immer jemand Online, während bei *Rage Out* das nicht immer der Fall war. Die Auswahl an Spiele war „damals“, also bei *Rage Out*, ebenso geringer als heute bei PS. Kurz vor Corona stoß er dazu. Er beschrieb dies, als ob sich eine neue Welt für ihn öffnete. Die Lockdowns seien auch nicht so schlimm gewesen. Freunde von ihm jedoch, welche keine Gamer sind, traf es deutlich schlimmer (vgl. Rabug Z. 21-33).

Zum Augenblick des Interviews spielte er jedoch nur ein Spiel, und das war *Star Citizen*. Dort ist er Mitglied einer Organisation mit dem Namen „das Kartell“. Das Kartell besteht aus ca. 1000 aktiven und 4000 Spielern insgesamt und ist in Staffeln unterteilt. Eine Staffel hat eine Einsatzgröße von 95 Spielern. Es gibt folgende Staffeln: Raumüberlegenheit, Profit, Sub-Radar, Search-And-Rescue (SAR), Marine-Corps. Kommuniziert wird über Teamspeak, organisiert über *Discord*. Jede Staffel hat einen eigenen *Discord*-Server. Jede Staffel hat auch ein anderes Gameplay. Während Raumüberlegenheit in Raumschiffen operiert, geht es beim Marine-Corps um Bodeneinsätze auf diversen Planeten. Die „*Profit-ler*“ spielen das Spiel auf eine wirtschaftliche Art und Weise. Der Sub-Radar besteht aus Piraten, welche die Händler (*Profit-ler*) anderer Organisationen angreifen oder bestehlen. Rabug ist Teil der Search-And-Rescue-Staffel und somit ein Schlachtfeldsanitäter (vgl. Rabug Z. 101-120).

Die Organisation des Kartells ist sehr komplex: Es gibt somit sechs Staffeln, die fünf oben genannten, sowie die Forschungs-Staffel. Jede Staffel ist in Untereinheiten organisiert, welche einen eigenen Namen und eine eigene Identität haben. Siehe folgende Darstellung:

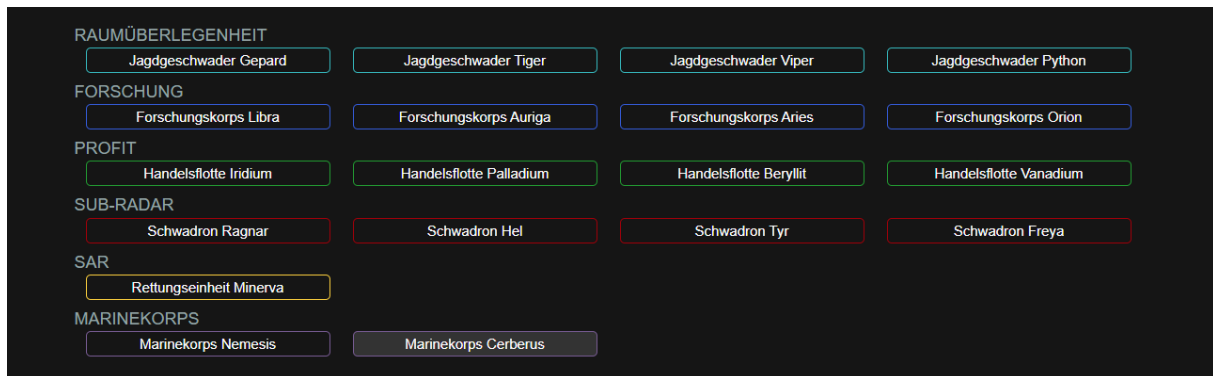


Abbildung 8: Star Citizen Kartell Staffel-Übersicht

SAR ist die einzige Staffel mit nur einer Unterteilung: die Rettungseinheit Minerva. Folglich beschreibt er sein Gameplay:

Wir haben einen Kalender für jeden.. Für alle Spieler, die in der Orga [Kurzform Organisation] sind, da wo alle Sachen drin stehen die passieren. und dann.. Es werden am Wochenende auch größere Events gemacht. Die wo ... Die Staffel oder Staffelübergreifende Events da wo am Freitag ich, glaube ich, ein Event spielen muss, wo ich als Leiter für die Einsatz, also als Einsatzleitung für die Rettungsstaffel bin und dort geht es um. Ähm, dass die Piraten in die Händler, ihre Ware stehlen müssen. Also alles Kartell-intern. Und dann ist die Piraten Staffel, die die Händler überfällt. Und ich bin wahrscheinlich mit noch zwei anderen als Search-And-Rescue, die über dem Haufen geschossenen Händler wieder aufstellt, damit die Charaktere nicht ihr Geld und Loot und Rüstung und so verlieren. Weil in *Star Citizen* ist halt alles was du am Mann trägst und stirbst weg, außer du findest es wieder. Deshalb ist es so wichtig das SAR die Leute wieder aufstellt (Rabug Z. 138-148).

Somit sei er beim *Star Citizen* Spielen Teil der Organisation „das Kartell“, und nehme die Stelle eines Schlachtfeldsanitäters in der Minerva-Einsatzstaffel ein. Kommunikation hat im Teamspeak vom Kartell eine besondere Bedeutung. Rabug erzählte, dass es einen Notrufkanal im Teamspeak gebe mit denen er jeden (aus seiner Staffel) direkt und Kanalübergreifend ansprechen könne. Ansonsten gebe es im *Discord* einen Kanal, um einen Notfall zu melden und um Bergung zu bitten. Sozialisieren tut er primär mit den anderen Spielern in seiner Staffel, jedoch erwähnte er auch andere Personen in anderen Staffeln zu kennen.

Wenn er im Teamspeak vom Kartell ist, dann ist er dort, weil er etwas in *Star Citizen* machen möchte und von Leute, die dasselbe Spiel spielen umgeben sein will. Im Kartell spielt jeder dasselbe Spiel, es wird um das Spiel herum sozialisiert. Der Fokus liegt auf dem Spiel, die Gemeinschaft kommt später:

Aber es liegt halt der Fokus auf nur ein Spiel und das heißt du kommst rein und es redet jeder über das, was du eigentlich reden kannst. Und dann.. also es ist ganz anders als bei PS, das komplett gemischt ist und jeder spielt was anderes. Jeder.... Weil wenn ich auf Discord von PS bin, bin ich dort, um mit meinen Kollegen zu labern. Und wenn in Teamspeak vom Kartell bin, bin ich dort, weil ich aktiv irgendwas in *Star Citizen* mache, wo ich Menschen gern dabei habe die auch dort was machen (Rabug Z. 126-131).

Dieses Zitat zeigt auch gut inwieweit das Kartell und Pelle Sing sich unterscheiden. Beim Kartell ist das Spiel der Gemeinschaft vorrangig: Man ist dabei um das Spiel zu spielen und erst über das Spiel baut sich die Gemeinschaft auf. Die Organisation des Kartells ist sehr komplex und durchgegliedert. Das Spiel, der Spielspaß und die Interaktion über Termine wie beispielsweise der Stafflabend oder die Übungen am Wochenende haben im Kartell eine zentrale Bedeutung. Vergleicht man nun Pelle Sing mit dem soeben gemalten Bild, fällt der Kontrast deutlich auf. Bei Pelle Sing ist nämlich die Gemeinschaft im Vordergrund, das Spiel ist eher nebensächlich. Kommunikation im *Discord* ist dem Spiel und der Interaktion im Spiel übergeordnet. Gaming-Sessions werden bei PS auch weniger geplant, es gibt keinen Stafflabend jeden Donnerstag, sondern man schaut wer „drin“ ist im *Discord* und stoßt dazu Zusammenfassend kann man sagen, dass das Kartell das Spiel über die Gemeinschaft stellt, da es für alle von Interesse ist dieses zu spielen. Gemeinschaft, Fremdreferenzen und Problemverschiebungen können trotzdem entstehen oder vorkommen, jedoch nur im Rahmen des Spieles. Bei Pelle Sing ist die Gemeinschaft größer als das Spiel. Die Spielauswahl bei PS ist größer, es ist somit weniger relevant, dass man Spielt und wichtiger, dass man sich dabei im *Discord* befindet. Fremdreferenzen und Problemverschiebungen sind dabei Alltagsphänomene.

Wie schon leicht bei Maen angeschrieben, und bei Rabug soeben gezeigt, kann man Organisationen in und um das Spiel am Stellenwert der Gemeinschaft vs. das Spiel betrachten. Bei der Gameplay Beschreibung von Rabug wurde erwähnt, dass manche Staffeln die Staffeln anderer Organisationen sabotieren können oder mit denen im Konflikt stehen. Dies legt nahe, dass es womöglich nicht erwünscht sei, wenn man

Mitglied des Kartells ist, dass man ebenso Mitglied in anderen Star-Citizen-Organisationen ist. Das heißt, dass das Spiel der Gemeinschaft übergeordnet ist, da man beim Kartell spielt, um das Spiel zu erleben und nicht wie bspw. bei Pelle Sing das Spiel spielt, um die Gemeinschaft zu erleben. Die PS-Gemeinschaft kann man in mehreren Spielen erleben, was jedoch nicht unbedingt von Vorteil sein muss. Das kommende Interview wurde mit Strarea geführt. Der Stellenwert der Gemeinschaft wird in folgendem Interview deutlicher herausgearbeitet. Der Begriff, welcher das Interview mit Strarea beschreibt, ist entweder Kommunikation oder Gemeinschaft. Beide sind die zentralen Themen des Interviews und gehen ineinander über, somit seien beide ein guter Oberbegriff, um das gewonnene Wissen zu beschreiben.

Strarea berichtete, dass er im ersten Lockdown sein Dorf nicht verlassen durfte, hatte somit keinen Zugang zum System Familie oder zum sozialen System seiner Beziehung, auch wenn die physische Distanz effektiv nicht mal ein Kilometer betrug. Das erschwerte die Kommunikationssituation zu seiner Familie und Freundin enorm, jedoch zu seinen Freunden kaum bis gar nicht. Vor Corona pflegte er bereits einige soziale Kontakte Online, da er Freunde habe, die in einem anderen Land wohnen. Der größte Freundeskreis von Strarea ist Pelle Sing, welcher sich während der Lockdowns im *Discord* der Gemeinschaft aufhielt. Er beschrieb die Situation wie folgt:

Ja in dem Internet (lacht), also wir sind im Discord gewesen und deswegen haben wir uns sozusagen gehört und geratscht... nebenher halt eben irgendwelche Spiele gespielt. Wie halt immer. Es war immer jemand da.. da habe ich jetzt mehr Probleme. Ich finde niemanden, der Zeit hat oder gerade es gleiche zockt und nachher ist man halt.. finde ich jetzt schwieriger jemanden zu zocken wie vor zwei Jahren (Strarea Z. 35-39).

Dieses Zitat wurde ausgewählt, weil es das System Pelle Sing sehr gut beschreibt, sowie auch viel Auskunft über Strarea gibt. Die Zeit während Corona in PS empfand er als ein sich Hören, ein Ratschen und nebenher irgendwas zu Spielen. Dies stellt den Wert der Gemeinschaft in den Mittelpunkt, aber zurzeit sei für ihn auch die Interaktion im Spiel wichtig, jedoch finde er niemanden der dasselbe spiele. PS sei nicht das einzige System, welches er online besuche, dazu kommen noch das System Freunde, welche in einem anderen Land wohnen, sowie ebenso manche Arbeitskollegen, jedoch ist PS das größte und komplexeste System. Ebendiese Gemeinschaft versuchte sich als ein Verein zu etablieren. Dabei nahm er eine der Führungspositionen ein und berichtete im Laufe des Interviews die Events, welche geplant wurden:

In der organisatorischen Gruppe haben wir halt das eine oder andere Event gemacht.. wie zum Beispiel Kastanien braten wo wir ins Jux [Jugendzentrum] gegangen sind oder eine Weihnachtsfeier mit paar Spiele gemacht. Und natürlich bei uns ist spielen immer im Vordergrund, egal auf welche Art und Weise (Strarea Z. 79-82).

Letzten Endes schlug die Vereinsgründung jedoch fehl, er nannte hierfür ein paar Gründe, darunter, dass Personen in einer ähnlichen Stelle wie er, kaum mitgearbeitet haben und somit in der Führungslinie eine geringe Anzahl an Personen aktiv daran gearbeitet habe. Strarea beschrieb im Laufe des Interviews, dass es für ihn so wirkte, als ob die Gemeinschaft von Pelle Sing in die Brüche ginge. Hierfür nannte er mehrere Gründe, einer davon sei, dass ihr Hauptspiel, *World of Warcraft*, sich in zwei Variante teilte und somit auch ein wenig die Gruppe. Andere Gründe seien, dass die Interessen nun zu stark auseinander gehen oder, dass manche Leute beschlossen haben „erwachsen“ zu werden (vgl. Strarea Z. 91-95).

Strarea berichtete von einem Spiel, welches niemand in seiner Gemeinschaft mit ihm Spielen wollte. So suchte er sich eine anderen Gemeinschaft und stoß dabei auf einem kleinen deutschen Streamer, den er anschrieb und fragte, ob er denn nicht mit ihnen Spielen könne. Er gab folgenden Grund an: „...weil wenn ich zocke möchte ich mit Leuten spielen und nicht allein (Strarea Z. 120-121)“. Als er gefragt wurde, ob es beim Spielen ab und an etwas „persönlicher“ wurde gab er zu, dass dies der Fall gewesen sei, jedoch empfand er es eher als Ausnahme. Er schilderte eine Situation wo nur eine Handvoll an Personen gespielt haben und es begonnen wurde über Probleme im Alltag und im Leben generell zu sprechen (vgl. Strarea Z. 139-142). Auf die Frage, wie er diese Gemeinschaft, mit der von PS vergleichen würde, berichtete er folgendes:

Es war halt.. Die andere Gemeinschaft sagen wir mit den Deutschen... war ein selbes Interessengebiet.. ich habe sonst mit diesen Leuten nichts zu tun gehabt.. ich weiß nicht wie sie Privat heißen außer der eine oder andere... der Vorteil war es war das gleiche Interessengebiet und das war das Spiel und das ist der Nachteil bei PS... alle Leute spielen verschieden Spiele und alle verschiedene Interessen haben, aber sonst eigentlich würde ich PS immer vorziehen.. (Strarea Z. 129-134).

Rabug beschrieb ein ähnliches Gefühl: Beim *Star Citizen* spielen sei das Spiel im Vordergrund und jede Interaktion beziehe sich mehr oder weniger auf das Spiel. PS sei im Kontrast das Spiel weniger zentral. Dies legt nahe, dass das Spiel stets von Interesse sei, sowohl für Rabug als auch für Strarea. Das, was zuvor bei Rabug als

„große Auswahl an Spiele“ beschrieben wurde, empfand Strarea eher negativ. Für ihn spiele PS nicht lange genug ein Spiel, es gebe immer einen Wechsel. Beim Spiel *World of Warcraft Classic* habe er sich eine neue Gilde gesucht als PS weiterzog. Auf die Frage ob er dort sozialisiere antwortete er folgendes:

Kommt drauf an... Früher habe ich brutal sozialisiert, also ich habe zum Beispiel immer noch, sagen wir mal deutsche Freunde, unter Anführungszeichen oder Mitspieler mit denen ich 2016, 2017 gespielt habe...jetzt momentan spiele ich viel zu viele Spiele und keines wirklich intensiv, dass ich wirklich eine Bindung herstellen konnte, also mit irgendwelche Leute. Also Beispiel *Classic* habe ich auch schon wieder gelassen. Habe jetzt mal auf *Retail* [die „moderne“ Version von *World of Warcraft*] einen Charakter hochgezogen.. und einfach in der Hoffnung, dass man mal wieder bissel...der Hypetrain bei PS wieder angelangt...dass man wenigstens zwei drei Monate miteinander wieder viel Zeit verbringen kann (Strarea Z. 168-175).

Diese Hype³⁶-Abhängigkeit sei einer Handvoll an Persönlichkeiten in der Gemeinschaft zuzuschreiben, welche die Masse stets zu neuen Spielen motiviert. Die Beschreibung als Hypetrain, also als Zug, der seine Haltestellen abfährt, finde ich sehr passend.

Auf die Frage, was ihm an *World of Warcraft* Spaß mache, erwiderte er, dass er das Raiden lustig fände. Vor allem wegen der Atmosphäre. Dies auf zweierlei Hinsicht: Einerseits gibt es im Raid viel weniger Zeitdruck als bei den Schlüsselstein-Dungeons. Zeitdruck habe er im privaten Leben nicht gern, somit gefiele ihm das im Spiel auch nicht. Andererseits findet er die Atmosphäre im Raid besser: Während eines Bosskampfes sei man konzentrierter, jedoch sobald dieser vorbei ist, oder während man sich stärkt oder gerade tot ist, kann man viel Blödsinn reden. Bei Schlüsselstein-Dungeons sei dies nicht der Fall, dort, wo es eng herginge, würde man nur die Anweisungen eines anderen Spielers befolgen (vgl. Strarea Z. 221-235).

Relativ gegen Ende des Interviews beschrieb er auch das Gefühl gerade wenig Lust zu Spielen zu haben. Grund hierfür sei, dass er soeben allein sei und keiner da sei, mit dem er spielen könne. Oder Spiele spielen könne, die er spielen möchte (vgl. Strarea Z. 237-238). Dies legt stark nahe, dass Strarea stets ein soziales System brauche, um zu Spielen. Dies ist ein wenig der rote Faden, welcher sich durch das

³⁶ Der Ausdruck "hype" stammt aus dem Englischen und bedeutet in der deutschen Übersetzung so viel wie "Wirbel" oder "Rummel". Der Begriff hat sich auch in der deutschen Sprache Stück für Stück etabliert und steht inzwischen auch im Duden. Dort wird er in einer der Bedeutungsvarianten als "Welle oberflächlicher Begeisterung" übersetzt. - <https://www.netzwelt.de/abkuerzung/176904-bedeutet-hype-erklaerung-verwendung.html>

gesamte Interview streckte. Würde PS Spiel wechseln, oder habe er ein Spiel das keiner in seinem primären sozialen Kreis mit ihm spiele, so suchte er sich anderen Gemeinschaften, jedoch seien diese nie von Dauer gewesen. Während die Gemeinschaft für ihn unentbehrlich zu sein scheint, vor allem jene von Pelle Sing, so leidet er darunter, wenn das Spiel stark an Stellenwert verliert. Für Strarea kommt das Spiel somit nicht ohne Gemeinschaft aus, ebenso die Gemeinschaft auch nicht ohne das Spiel. Dies führt zu einem sich allein fühlen und somit zu keine Lust zu spielen zu haben, weil man niemanden zum Spielen habe. Während der Lockdowns verbrachte er seine Zeit primär im *Discord* von Pelle Sing. Das Raiden beschrieb er als primäre Spaßquelle im Spiel *World of Warcraft*, vor allem wegen der Atmosphäre. Das Blödsinn-Reden kann als eine Form von Fremdreferenzen in der Kommunikation des Spielgeschehens gesehen werden. Dies, zusammen mit der eher lockeren Atmosphäre, legt nahe, dass es sich beim Raiden für ihn um ein soziales Spielen handle.

Discord sei ebenso von großer Bedeutung für ihn: Dies ist der Ort, wo er mit PS sozialisiere, der Ort wo er sich aber auch im Spiel organisiere:

Eigentlich starte ich Discord wenn ich den PC starte. Schau wer Online ist...Und teilweise ab und zu bin ich einfach so im Discord, ohne im Channel zu sein, weil ich vielleicht nebenher YouTube schau oder so und sonst joine ich halt Channel mit Leute wo ich Lust habe zu joinen (Strarea Z. 148-151).

Ebenso ein Gefühl, welches häufiger in den Interviews beschrieben wurde. Das *Discord*-Programm zu öffnen und zu schauen wer online sei, bzw. es nebenher offen zu haben, während man was anderes macht, um stets die Möglichkeit zu haben zu sozialisieren.

Als versucht wurde ein Verein zu gründen nahm er eine wichtige Stelle ein, nämlich die, der Organisation. Während doch mindestens zwei Events als Verein organisiert wurden, fiel die Vereinsgründung trotzdem fehl, da nicht jeder im selben organisatorischen Kreise die gleiche Mühe investiert habe. Die Gemeinschaft habe sich ein wenig mit der Trennung zwischen *World of Warcraft Retail* und *Classic* zersplittert, ebenso mit dem häufigen Wechsel zwischen verschiedenen Spielen. Was für Rabug als etwas positives beschrieben wurde, ergo die breitere Spieleauswahl bei PS, ist für Strarea jedoch eher negativ. Das Interaktionssystem Spiel sei trotzdem noch von geraumer Wichtigkeit für ihn, da er gerne um ein Spiel herum sozialisiere. Strarea bevorzugt Interaktion im Spiel mit möglichst vielen Personen (Raids in *World of*

Warcraft), bei denen er sich mit ebendiesen Personen im *Discord* aufhält. Wechselt Pelle Sing Spiel so hört er entweder auf zu Spielen oder sucht sich eine neue Gemeinschaft. Auf das Spiel *World of Warcraft* bezogen ist dies eine neue Gilde: „Als immer andere Gilden in WoW. Wo ich halt Charaktere habe, weil in *Classic*, zum Beispiel, ist keiner mehr in PS mehr.. dann hab ich mir dort eine andere Gilde gesucht... (Strarea Z. 163-165).“

Trotzdem seien diese neuen Gemeinschaften nie von besonderer Dauer, was nahe legt, dass das soziale System einer neuen Gilde nicht genug sei um Strarea in einem Spiel zu halten. Zuvor wurde erwähnt, dass für ihn das Spiel bedeutsam ist, jedoch nicht so bedeutsam, dass er mit einer anderen Gemeinschaft auf Dauer spielen kann. Dies legt nahe, dass Strarea ein sozialer Spieler, ein social Gamer, ist. Zuvor wurde das soziale Spielen als eine Form der Freundschaftspflege um ein Spiel beschrieben. Spielen sei somit für ihn eine Form von Interaktion mit seinen engeren Mitmenschen. Trotzdem ist das Spiel per se für ihn nicht so unwichtig, dass er dies ständig wechseln könne oder möchte. Habe er niemanden zum Spielen so fehle ihm dann auch die Lust zu Spielen. Im Gegensatz zu Maen, reichen ihm nicht reine Interaktionssysteme in einem Spiel, noch komplexere soziale Systeme wie Gilden, um zu Spielen. Vergleiche man die Kommunikation in einer seiner flüchtigeren Gemeinschaften mit der in Pelle Sing, so kann man sagen, dass jene in den Gemeinschaften im Spiel viel selbstreferentieller operieren. Das Spiel ist im Vordergrund, jeder hat dasselbe Interesse am Spiel. Bei Pelle Sing seien Fremdreferenzen wie beispielsweise Blödsinn reden im Vordergrund, soziale Interaktion sei ebenso im Fokus. Das Spiel selbst rücke jedoch eher in den Hintergrund. Das letzte Interview wurde mit Dyph geführt. Dieser beschreibt ebendieses Bild: In der Gemeinschaft, in der er spielt, ist die Interaktion im *Discord* während des Spielens primär von Bedeutung, der Spielerfolg im Spiel eher nebensächlich. Spaß mache vor allem die Kommunikation, die Atmosphäre im *Discord* parallel zum Spiel. Somit sei für das Interview von Dyph Kommunikation ebenso die Kategorie, welches das Interview beschreibt.

Dyph's Lebensstil war bereits vor Corona von wenig physischen Kontakt zu anderen Menschen gekennzeichnet. Umso mehr aber vom Kontakt Online über *Discord*. Während seiner Oberschulzeit begann er zu Gamen. Während Corona hatte jeder viel mehr Zeit zu Gamen und das wurde von ihm als angenehm empfunden (vgl. Dyph Z. 5-19). Er spielt phasenweise immer andere Spiele, so eine Phase geht mehrere

Monate. Oft spielt er auch mehr als nur ein Spiel, kommt oft darauf an mit wem er spielt. Er spielt meistens was gerade als „heiß“ gilt, und das, was heiß ist, ist das, was sein engerer Kollegenkreis gerade spielt (Vgl. Dyph Z. 45-53). Sein Hauptspiel ist *World of Warcraft Classic*:

Zusammen mit dem Kern, also meinem engeren Kollegenkreis, hätte ich das jetzt wieder genannt. Die meisten davon sind bei Pelle Sing. Die haben auch alle gespielt. Aber nach dem ersten Content³⁷, also wenn der durch war, haben die meisten aufgehört. Und infolgedessen habe ich mir, ich glaube das erst mal, eine andere Gilde gesucht. Weil normal habe ich.. Also wenn es alle lassen, bin ich normal etwas lost, weil dann spielt keiner mehr etwas und dann wird ein neues Spiel begonnen. Aber dieses Mal habe ich weitergespielt und dann habe ich mir eine andere Gilde gesucht, bei der ich immer noch bin und den Rest von *The Burning Crusade* durchgespielt habe (Dyph Z. 58-65).

In diesem Zitat wird erneut das Phänomen geschildert, wo Pelle Sing ein Spiel verlässt, um ein neues zu spielen. Ähnlich wie bei Strarea kommt für Dyph das Gefühl auf, „lost“, als in verloren, zu sein. Darauf habe er sich eine neue Gemeinschaft gesucht. Der große Unterschied zu Strarea ist jedoch, dass Dyph bei seiner neuen Gemeinschaft geblieben ist und dort die Erweiterung durchgespielt hat. Eine Erweiterung geht ungefähr zwei Jahre. Auf die Frage, wie er die neue Gilde sehe, ob sie nur eine Gruppe ist, mit der er spiele oder viel mehr Richtung Gemeinschaft ginge, antwortete er folgendes:

Also, ich hätte dieses Wochenende die Gelegenheit gehabt auf ein Gildentreffen zu gehen, was ich aus Bequemlichkeit nicht getan habe. Aber ich finde sie eigentlich recht sympathisch alle. Ich spiele mit Ihnen nicht wegen dem Spielerfolg, die sind nicht so talentiert (lacht). Aber sie sind ein netter Haufen (Dyph Z. 70-73).

Diesem Zitat zu Folge sei dies somit eine Gemeinschaft, welche die soziale Interaktion und die Atmosphäre in den Mittelpunkt stelle, ähnlich wie Pelle Sing. An diesem Punkt angelangt sei es wichtig darzustellen, inwieweit diese beiden Gemeinschaften Ähnlichkeiten aufweisen, bzw. wie diese sich unterscheiden. Auf die Frage, was die groben Unterschiede zwischen beiden Gemeinschaften seien, antwortete Dyph folgendes:

Die eine hat mich schon gekränkt, die andere noch nicht (lacht). Ähm mir kommt vor in Pelle Sing arbeitet jeder für sich als erstes und dann für den Rest. Und das finde ich ist in der anderen Gilde, die ich gefunden habe, weniger der Fall, da sind schon auch der eine oder andere Spieler dabei, der vielleicht nicht so auf die Gilde schaut, und mehr

³⁷ Content bezeichnet Spielinhalt. Alle paar Monate wird neuer Spielinhalt veröffentlicht, damit entwickelt sich das Spiel weiter. Auf *World of Warcraft* bezogen beinhaltet ein Content-Update meist einen neuen Raid.

auf sein eigenes vorankommen. Aber bei Pelle Sing merkt man das schon (Dyph Z. 92-96).

Dies scheint einer der zentralen Unterschiede zu sein zwischen den beiden Gemeinschaften. Gemeinsam an einem Ziel arbeiten ist das, was meines Erachtens das Raiden in *World of Warcraft* ausmacht, insofern man mit einer organisierten Gruppe dies tut. Es besteht ebenso die Möglichkeit weniger organisierte Gruppen in einem Tool zu finden und zu betreten, jedoch hat die Organisation deutliche Vorteile. Auf die Frage, was ihm an *WoW Classic* Spaß mache, antwortete er die Gemeinschaft mit der Gilde. Auf eine Aufforderung der Explikation erwiderte Dyph folgendes:

Ja bo... Vielleicht ist... vielleicht gefällt mir, dass... Die Struktur oder die Organisation passt, also ich bin von Pelle Sing gewöhnt dass halt eine Woche so 20 Leute da sind und die Woche drauf... fünf Leute. In *Classic* klappt das ganz gut, dass 25 sein, um den Raid halt voll zu machen. Und vielleicht ist das, was mir so gut passt, dass die gleichen Leute zeigen, dass sie motiviert sein und einfach nicht aus einer Laune aufhören (Dyph Z. 145-150).

Von einem organisatorischen Aspekt ausgehend bedeutet dies, dass seine neue Gemeinschaft einen hohen Grad an Zuverlässigkeit zeigt, was die Raid-Anwesenheit angeht, während bei Pelle Sing Leute teilweise „aus Laune“ aufhören zu spielen. Gleichzeitig sei das gemeinsame Spielen von besonderer Bedeutung, das persönliche Vorankommen im Spiel weniger. Einer der möglichen Gründe für die Unzuverlässigkeit im Raid-betrieb bei Pelle Sing ist das breitere Spektrum an Spiele und die damit einhergehende Aufteilung des Aufwandes und der Zeit, die man in einem Spiel investiert. Aus dem Interview ging heraus, dass Dyph mit der *WoW-Classic* Gilde ausschließlich *World of Warcraft Classic* spiele. Mit Pelle Sing spielt er immer noch andere Spiele, wie beispielsweise *League of Legends*. Pelle Sing nutzt *Discord* zum Kommunizieren, während die andere Gemeinschaft *Discord* nur für organisatorische Zwecke nutzt. Im Raid nutzen sie Teamspeak, um zu kommunizieren. Ähnlich wie Rabug ist Dyph immer noch stark mit Pelle Sing involviert, spielt jedoch sein „Hauptspiel“ mit einer anderen Gemeinschaft. Während für Rabug primär die Organisation in und um dem Spiel sowie das Spiel selbst von Bedeutung sind im Umgang mit der anderen Gemeinschaft, so ist für Dyph die Gemeinschaft im Spiel *World of Warcraft* wichtig. Gegen Ende des Interviews beschrieb er noch ein wenig die Interaktion in diesem sozialen System während des Raidbetriebes: „Also es wird jetzt viel ge-trashtalked... Und wenns nicht läuft dann haut der Chef auf den Tisch.. das ist

ganz lustig (Dyph Z. 153-155).“ Trash-Talken ist dasselbe wie Blödsinn reden, somit fremdreferenzielle Kommunikation parallel zum Spielgeschehen.

Dyph spielt nicht nur *WoW-Classic*, sondern auch *WoW-Retail*. Sein Gameplay dort beschreibt er wie folgt:

Zurzeit eher frustrierend, weil ich habe angefangen... Mit der neuen Saison. Aber mein Gear ist noch auf dem alten Stand gewesen.. Es ist sehr schwierig. Also. Da muss ich noch einen Schritt zurückgehen. Meistens wenn ich online gehe bin ich alleine Online gerade. At some point kommt der eine oder andere dazu. Aber wenn ich alleine bin am Anfang versuche ich natürlich auch schon was zu tun. muss ich mit Randoms tun.. Aber die.. da ist es sehr schwierig eine Gruppe zu finden, wenn man selber noch outdated Gear hat. Dann, sobald der ein oder andere online kommt, wird es schon leichter. Man öffnet zusammen einen Key. Die anderen Kollegen haben halt gutes Gear und dann geht es recht easy. Und dann früher oder später musste einer gehen und dann gehen meistens alle, dann ist es auch schon fertig. das ist normal so. (...) Für mich macht am meisten Spaß, wenn ich... Gute Leistung bring und dadurch einen schwierigen Dungeon schafft. Mit Kollegen macht mehr Spaß. Also wird dieser Faktor verstärkt. Mit Randoms sehe ich das fast schon als Training dafür, dass ich besser werde, wenn ich später mit Kollegen spielen (Dyph Z. 119-135).

Aus diesem Zitat geht in erster Linie stark heraus wie das Gameplay im Interaktionssystem mit Fremden, oder „Randoms“ wie Dyph sie nennt, sich zum Gameplay im sozialen System Freunde unterscheidet. Im sozialen System wird der Spielspaß verstärkt, während das Spielen mit Randoms teilweise mit Frust verbunden ist, was entweder die Gruppensuche oder das Gameplay angeht. Da Dyph ausschließlich *WoW-Classic* mit seiner Gemeinschaft spielt, liegt es nahe, dass die Kollegen, mit denen er *Retail* spiele, aus Pelle Sing stammen. Dies zeigt ebenso einen Unterschied zwischen den beiden Gemeinschaften auf: bei Pelle Sing mache eine Leistung erbringen Spaß, während bei der anderen Gemeinschaft die Kommunikation parallel zum Spielen Spaß mache.

Zusammenfassend lässt sich das Interview mit Dyph wie folgt beschreiben: Der große Wendepunkt seines Spielverhaltens stellte der Moment dar, wo Pelle Sing aufhörte *WoW-Classic* zu spielen und er sich eine neue Gemeinschaft im Spiel gesucht hat. Seine Interaktion mit dieser Gemeinschaft wurde stets komplexer, so sehr, dass Treffen außerhalb des Spieles organisiert wurden. Von einem Spielen, um Leistung zu erbringen entwickelte sich der Spielspaß für Dyph hin zu einem Spielen, um Gemeinschaft zu erfahren. Er nannte seine neue Gilde einen netten Haufen, bei dem der Spielerfolg nicht wirklich von Bedeutung ist. Im Gegensatz zu Pelle Sing sei diese Gilde gut organisiert und zuverlässig. Außerhalb von *WoW-Classic* verbringe Dyph noch Zeit mit Pelle Sing, ausschließlich mit anderen Spielen jedoch. Pelle Sing

beschreibt er stets als sein engerer Kollegenkreis, trotz dass seine Erwartungen an einer Gemeinschaft dort des Öfteren verletzt worden sind. Organisiert man sich in Gruppen ist die Spielerfahrung angenehmer und einfacher. Versucht man mit fremden zu Spielen so muss man sich deren Erwartungen beugen, und die erwarten sich gute Ausrüstung, weil man damit die größte Erfolgchance hat. Organisiert man sich mit Leuten aus demselben sozialen System wird es einfacher. Die Interaktion zerfällt in Dyph's Erfahrung so bald einer gehen muss, weil da meistens alle gehen. Der Spaß kommt davon mit Freunden eine Herausforderung zu bestehen. Spielen mit Fremden gilt als Training für das Spiel mit Freunden.

Betrachtet man Dyph und Rabug nun im Kontext ihrer Involvierung mit Gemeinschaften außerhalb von Pelle Sing so ist ein deutlicher Unterschied im Stellenwert der Gemeinschaft und dem Spiel zu erkennen. Dieser Stellenwert der Gemeinschaft hinsichtlich des Spieles, oder vice versa, ist ein wenig der rote Faden, welcher die Interviews zusammenknüpft. Wie bereits erkannt ist für Rabug das Spiel von Bedeutung, wenn er mit dem Kartell spielt. Er spielt dort, weil er in einer Organisation primär das Spiel erleben will. Dyph hingegen spielt mit seiner neuen Gemeinschaft, weil er eben diese erleben will. Deshalb ist auch die Rede von Organisation in der Rhetorik um Rabug, weil das Spiel der Gemeinschaft vorrangig ist, während bei Dyph von einer Gemeinschaft gesprochen wird, da ebendiese dem Spiel übergeordnet ist. Bei seiner Gemeinschaft handelt es sich um eine Gilde. Diese organisiert sich ebenso über *Discord*, setzt sich Ziele im Spiel die sie erreichen will, jedoch für Dyph kommt der Spielspaß vom Spielen mit der Gilde und nicht vom Spielerfolg. Im kommenden Unterkapitel wird auf Erkenntnisse eingegangen werden, die aus den Interviews im Kontext der Systemtheorie gewonnen wurden. Hierzu jedoch bedarf es in einem ersten Schritt die Gemeinschaft Pelle Sing, so wie sie in den Interviews dargestellt wurde, zu beschreiben.

II. Weiterführende Erkenntnisse

Die Gemeinschaft „Pelle Sing“ wurde des Öfteren in den Interviews erwähnt, somit wird es als sinnvoll erachtet diese etwas näher zu beschreiben. Sie ist für alle Informanten ein gegenwärtiger Teil ihrer Spielerfahrung. Aus einer WoW-Gilde entstanden sei diese Gemeinschaft durch gemeinsames Spielen. Als die Komplexität sich erhöhte und größer als das Spiel wurde löste sich die Gemeinschaft etwas vom Spiel. Nun könne man nicht mehr sagen, dass Pelle Sing eine Gemeinschaft in einem Spiel sei. Man könnte die Rhetorik jedoch umdrehen und sagen, jenes Spiel sei ein Spiel, welches in Pelle Sing gespielt werde. Der gemeinschaftliche Aspekt sei stets größer als jegliches Spiel, welches Pelle Sing spiele. Das Spektrum an Spiele, welche diese Gemeinschaft spiele, sei sehr breit. Für Rabug sei dies eine sehr positive Eigenschaft, während Strarea empfindet, dass dies nicht unbedingt etwas positives sei. Hier geht auch ein deutlicher Unterschied in der Spielerfahrung zwischen Rabug und Strarea hervor: Rabug sieht in Pelle Sing reine Gemeinschaft, er verbringt Zeit mit PS, weil er Zeit mit Freunden verbringen will. Spielt er *Star Citizen*, so spielt er um des Spieles willens. Es wirkt fast so, als ob die Gemeinschaft und das Spiel zwei getrennte Sphären bilden. Dyph sieht dies ähnlich wie Rabug, für Strarea hingegen, bleibt man beim Bild der Sphären, so verschmelzen diese: Er versucht die Gemeinschaft und das Spiel in derselben Instanz zu erleben, was eine Weile funktioniert hat, bis Pelle Sing Spiel wechselte. Maen hingegen ist in mehreren Gemeinschaften involviert, gleichzeitig jedoch auch in viel Interaktion mit Fremden oder neuen Freundschaften. Für Maen ist das gemeinsame Spielen eine gemeinsame Anstrengung, wo jeder ein wenig sein Ego beiseitelegen muss, damit man zusammen spielen kann. Eine mögliche Art und Weise wie man bei PS den Kopf runter machen könnte, um gemeinsam zu spielen, wäre beispielsweise bei der Spielauswahl. Zuvor wurde das Grenzziehungsprinzip von Organisationen als Regeln erkannt, dessen Befolgung die Mitgliedschaft in der Organisation mit sich bringt. Bei Gemeinschaften, wie die von Pelle Sing beispielsweise, gibt es keine Regeln wie in einer Organisation. Jedoch gibt es Erwartungen, welche von einem jeden, der mitspielt, verlangt werden einzuhalten. Beispielsweise sich nicht zu beleidigen ist eine dieser Erwartungen. Diese und ähnliche finden sich im Regeln-Kanal im *Discord* von Pelle Sing. Gleichzeitig jedoch beschreibt Maen, dass man den Kopf runtertun muss, um gemeinsam zu spielen, somit sich den Erwartungen der Gruppe zu beugen. Nicht alle Erwartungen werden

wie bei PS ins *Discord* geschrieben. Viele können erst durch das gemeinsame Spielen entstehen, sich ändern, wenn sich die Gruppendynamik ändert. Eine Erwartung könnte beispielsweise Spielerfolg sein. Dyph beschrieb seine *World of Warcraft-Classic*-Gilde als einen netten Haufen, der jedoch nicht so talentiert ist. Er sei nicht dabei wegen dem Spielerfolg. Der Spaß beim Spielen kommt für ihn vom Sozialen, somit sei das Spiel von geringerer Bedeutung und der Spielerfolg vielleicht keine Erwartung, vielmehr das gemeinsame Spielen als Ersatz für Spielerfolg. Bestimmt kann auch ein komplett anderer Fall eintreten bei einer Gilde, die sich Ziele setzt und eine der Erwartungen könnte dort sein, dass jeder sich Mühe gibt das meiste aus seinem Avatar oder Charakter rauszuholen, damit man Spielerfolg erleben kann.

Im Laufe der Interviews wurden viele Erfahrungen in und um das Spiel geschildert. Sei es vom Spielen mit Fremden in einem Interaktionssystem, das Spielen in einer etwas organisierteren Gruppe oder gar einer Organisation, hin zum Spielen in einer Gemeinschaft; es wurde auf jeden Fall viele unterschiedliche Formen sozialer Systeme beim Gamen beschrieben. Dyph beschrieb das Spielen mit Fremden als frustrierend während Maen keine große Wertung zum Spielen mit Unbekannten im Internet gab. Aus den Erfahrungen und Beschreibungen der Interviews können nun Aussagen über ebendiese sozialen Systeme im Kontext des Gaming getroffen werden. Diese sind der Kern dieses Kapitels, welches eben diese aus den Interviews gewonnenen Erkenntnisse weiterführt.

Beim Gaming kann man die flüchtigste Form der Gruppenbildung das Interaktionssystem nennen: Spieler organisieren sich mit einem Ziel. Um dies zu erreichen wird kooperiert, sobald das Ziel erreicht wird löst sich die Gruppe auf. Falls gemerkt wird, dass das Ziel in dieser Konstellation nicht erreichbar ist, löst sich die Gruppe ebenso auf. Gutes Beispiel für ein solches Interaktionssystem im Spiel ist das Interview mit Maen. Schlüsselstein-Dungeons sind ein gutes Exempel: Das Ziel ist es das Dungeon innerhalb des Zeitfensters zu bezwingen, wird erkannt, dass das Ziel nicht mehr erreichbar ist, so besteht die Gefahr, dass sich die Gruppe auflöst. Natürlich kann es auch zu Ausnahmen kommen und das Dungeon wird beendet, auch wenn das Zeitfenster überschritten wird. Spielt man eine Partie *League of Legends* beispielsweise, so wie es im einleitenden Kapitel dieses Papers beschrieben wurde, tritt man ebenso in einem Interaktionssystem ein. Generell ist das Spielen via zufälliger

oder semi-zufälliger³⁸ Gruppensuche Spielen in einem Interaktionssystem. Luhmann nennt das Grenzziehungsprinzip dieses Systems die Anwesenheit. Sobald eine Partie *League of Legends*, um ein Beispiel zu nennen, vorbei ist verlassen die Spieler die Spiellobby, um womöglich eine neue Partie zu beginnen, oder was anderes machen zu gehen. Somit wird Abwesenheit über das Verlassen der Lobby mitgeteilt. Ein Vorteil von Interaktionssystemen ist, dass möglichst schnell viel Information untereinander geteilt werden kann, wenngleich mit geringerer Präzision. Beispielsweise das Spiel *League of Legends* ermöglicht es über Symbole wie zum Beispiel ein Fragezeichen zu kommunizieren.

Die nächst-stabilere Form ist, im Bereich des Gaming, das organisierte System. Organisierte Systeme sind Gilden oder Gruppen. Gruppen sind Vereinigungen von Spielern, welche des Öfteren zusammen spielen, um Ziele zu erreichen. Diese sind nicht so flüchtig wie Interaktionssysteme, denn sie sind organisierter. Die Spieler „kennen“ sich hierbei etwas besser, wahrscheinlich haben sie zusammen bereits gespielt. Man kann jedoch am Grad der Organisation unterscheiden wie organisiert diese wirklich sind. Der geringste Organisationsgrad sei das in der Freundesliste Fragen, ob wer Lust hätte eine Tätigkeit zu unternehmen. Sich über Software wie *Discord* beispielsweise zu organisieren ist bereits ein enormer Aufwand und wurde in den Interviews meist bei Gilden oder Organisationen erwähnt. Im einleitenden Kapitel dieser Arbeit wurde das Beispiel mit NiLu1927 gemacht, welches stets als gute Beschreibung für dies fungiert. Gilden sind Gruppen mit einem Mindestmaß an Organisation und sehr viel Identität. Eine Gilde kann auch eine Organisation sein, wenn sich das Spiel im Vordergrund befindet, kann aber auch eine Gemeinschaft sein, wenn soziale Interaktion im Vordergrund gelangt. Wichtig hierbei ist der Stellenwert des Spiel gegenüber der soz. Interaktion, um zwischen Organisation und Gemeinschaft zu unterscheiden. Die Möglichkeit, dass es Mischformen zwischen einer Organisation und einer Gemeinschaft gibt ist keineswegs ausgeschlossen, jedoch wurden in den Interviews keine erwähnt. Gilden besitzen ein Mindestmaß an Gruppenidentität, weil sie sich unter einen Namen organisieren müssen. Die „Systemtheoretiker“, „das Kartell“, „der Orden der Horde“, „Pelle Sing“ – um ein paar Beispiele zu nennen. Identität schweißt Menschen zusammen. In vielen Spielen besteht auch die Möglichkeit ein Gildenwappen oder ein Gildenbanner zu entwerfen,

³⁸ Gruppensuche anhand von gewissen Attributen: Beispielsweise Rang.

welches Spieler herumtragen oder anziehen können. Seien es kaum organisierte, oder stark organisierte Gruppe/Gilden/Organisationen, so operieren diese im Normalfall in nur einem Spiel, und zwar in jenem, um welchen sie sich organisieren.

Die stabilste Form eines sozialen Systems beim Spielen ist wohl die Gemeinschaft, da diese die stärkste „Bindung“ zeigt. Ein passender Begriff, um diese Bindung zu beschreiben ist jener der Festigkeit³⁹. Festigkeit ist eine Werkstoffeigenschaft, welche den Widerstand eines Stoffes gegenüber plastischer Verformung oder Trennung beschreibt. Betrachtet man ein Interaktionssystem im Spiel, die flüchtigste Form sozialer Systeme beim Gaming, so kann man, sagen, dass diese Interaktion, nach dem Erreichen eines Zieles beispielsweise, in die Brüche geht. Interaktionssysteme weisen geringe soziale Festigkeit auf. Interaktionssysteme wie beispielsweise mit „Randoms“ spielen, wie Dyph dies nannte, wurden als frustrierend beschrieben, weil diese die besten Ausrüstung wollen beispielsweise. Jedoch nach Abschluss eines Matches oder der Beendigung eines Dungeons oder das Erreichen bzw. das Nicht-Erreichen eines Zieles löst sich die Interaktion auf, indem Abwesenheit kommuniziert wird und jeder geht seinen getrennten Weg, außer man wird auf die Freundesliste gepackt. Spielt man mit Personen aus der Freundesliste, so hat man andere Erwartungen als an komplett Fremde. Eine solche Erwartung könnte ein Mindestmaß an Freundlichkeit sein, oder eine Erwartung an das Können der Person, welche sich auf der Freundesliste befindet. Spielen mit Menschen aus der Freundesliste ist bereits organisiertes Spielen, jedoch spricht man hier von geringer Organisation. Je mehr man mit denselben Menschen spielt, desto mehr sozialisiert man. Die Erwartungen an die anderen Personen werden mehr, werden größer. Man lernt sich unweigerlich besser kennen als Spieler und als Menschen. Ebenso steigt der Organisationsgrad. Durch diese Sozialisierung steigert sich die Komplexität des anfänglichen Interaktionssystems. Aus flüchtigen Systemen können Gruppen entstehen, aus Gruppen Gemeinschaften, Gilden oder Organisationen. Die soziale Komponente reift mit der Komplexität des Systems und dementsprechend steigt auch die soziale Festigkeit.

Prinzipiell kann jedes Spiel, welches die Informanten nannten, allein gespielt werden. Vom allein spielen war jedoch wenig die Rede. Sowohl für Maen, als auch für Dyph,

³⁹ Jeder Werkstoff hat seine eigene Festigkeit. Mit ihr wird der mechanische Widerstand beschrieben, mit dem sich ein Werkstoff einer Trennung oder einer plastischen Verformung entgegensetzt - <https://www.maschinenbau-wissen.de/skript3/mechanik/festigkeitslehre/159-festigkeit>

sei das allein spielen trotzdem im Interaktionssystem mit Fremden. Gaming wird von den Informanten und generell von der P S Gemeinschaft als eine soziale Aktivität gesehen. Strarea meinte, er habe zurzeit keine Lust zu spielen, weil er niemanden zum Spielen habe (vgl. Strarea Z. 237-240). Dieses Zitat drückt stark aus, dass er nur spielen will, wenn er mit jemanden spielen kann. Allein zu Spielen scheint keine Option zu sein. Auch wenn für Strarea meinte, dass das Spiel stets für ihn wichtig ist, spielt er es trotzdem nicht, wenn er keine Freunde hat, die es mit ihm spielen. Spiele, wo er sich andere Gemeinschaften oder Organisationen gesucht hat, spielt er nie auf Dauer. Er ist ein sozialer Gamer, so wie jede Person, welche Interviewt wurde. Sie alle spielen, um soziale Kontakte zu pflegen. Der Stellenwert der Gemeinschaft gegenüber dem Spiel mag nicht bei allen gleich sein, trotzdem ist das, was sie als Gamer bewegt der soziale Umgang in und um das Spiel. Rabug, der im Kartell des Spieles willens spielt, pflegt im Umgang mit Pelle Sing stets soziale Kontakte beim Spielen. Wegen der Art und Weise wie das Spiel sozial betrachtet wird kann man sagen, dass diese Gemeinschaft enorme soziale Festigkeit besitzt. Jeder Informant war oder ist mit einer anderen Gruppe/Gemeinschaft/Organisation involviert, jedoch pflegt stets seine Kontakte mit Pelle Sing. Die soziale Festigkeit von Pelle Sing scheint enorm zu sein, wenn diese Gemeinschaft stets ein Lasttragender Pfeiler des Spielerlebnisses der Informanten sei. Was sie ist.

Trotzdem empfindet Strarea, dass die Gemeinschaft in die Brüche geht. Dies wurde im Kontext der Trennung zwischen *World of Warcraft – Retail* und *World of Warcraft – Classic* gesagt. Zusätzlich erwähnte er die fehlgeschlagene Vereinsgründung als einen weiteren Grund, warum die Gemeinschaft zerbrösle. Die Bewegung weg vom Spiel und mehr hin zur Gemeinschaft kann, wie Strarea es sieht, als ein Zeichen gesehen werden, dass die Gemeinschaft in die Brüche geht, kann aber auch als der nächste Entwicklungsschritt der Gemeinschaft gesehen werden: Das Spiel verliert an Stellenwert, die Gemeinschaft wird stets wichtiger. Ob Pelle Sing in die Brüche geht, ist schwer zu sagen. Meines Erachtens tut es das nicht. Nun im Jahre 2023 organisierte Pelle Sing ein *League of Legends* Turnier im Februar, welches auf ihrem Twitch-Kanal gestreamt wurde: 20 Teams kämpften um den Alpenliga 2023 Pokal. Im Januar desselben Jahres wurde ein *CS:GO*⁴⁰ - Turnier organisiert. Die Teams kommen stets aus der Community und die Matches werden im Stream von bekannten

⁴⁰ Counterstrike-Global Offensive: Ein strategischer Shooter.

Persönlichkeiten aus Pelle Sing kommentiert. Ist man Teil der Gemeinschaft und spielt nicht mit, so hat man trotzdem Anteil an den Insider-Witzen des Streams bzw. man kennt bestimmt die meisten Personen, welche am Turnier teilnehmen. Diese Events wirken keineswegs wie seriöse Wettkämpfe, vielmehr wie Events für die Gemeinschaft. In gewisser Weise investiert Pelle Sing in die Gemeinschaft. Dies sind allerdings nicht die ersten Turniere oder Events, welche organisiert wurden. Strarea erwähnte eine Weihnachtsfeier und ein Kastanienbraten, Dyph nannte den Streaming-Kanal und dessen Erfolg.

Der Pelle Sing – Gemeinschaft wohnt enorme soziale Festigkeit inne. Personen sind Teil dieser Gemeinschaft, auch wenn sie nicht dasselbe Spiel spielen. Sie können ins *Discord* gehen und „abhängen“, ohne überhaupt dasselbe Spiel zu spielen. In den Interviews wurde erwähnt, dass oft die *Discord*-Software im Hintergrund offen bleibt, um zu schauen, wer online ist. Der Stellenwert Coronas, der Lockdowns und der Politik wurde im Vorfeld des Interviews überschätzt. Die einführenden Fragestellungen gingen stets vom Hintergrund Coronas aus, um auf die dortige Erfahrung in Bezug auf die Gemeinschaft zu sprechen. Jedoch wurde die Rolle COVID19s überschätzt: Beinahe alle interviewten Personen meinten, es sei im Prinzip nicht so schlimm oder gar viel anders gewesen. Soziale Kontakte wurden bereits vor den Lockdowns online gepflegt, somit habe sich aus diesem Aspekt kaum etwas verändert. Die Informanten waren alle während der Lockdowns viel in der Gemeinschaft anwesend und tätig. Strarea beschrieb beispielsweise seinen Tag und meinte, er sei von Vormittag bis am Abend fast im *Discord* gewesen, um zu labern und zu spielen.

Über die Interviews wurde mehrere Formen von Systemen beim Gaming beschrieben. Generell kann man sagen, dass man zwischen Interaktionssystemen, sozialen und organisierten System beim Gaming unterscheiden muss. Während die Grenze zwischen sozialen Systemen, welche Richtung Gemeinschaft gehen, und organisierteren System schwimmen kann, ist es ziemlich evident, wann man sich in einem Interaktionssystem befindet. Interaktionssysteme bilden ihre Grenzen zur Umwelt durch Anwesenheit und sind somit von Natur aus eher flüchtig. Sie besitzen sehr geringe soziale Festigkeit und entstehen meist zum Erreichen von Zielen. Das Spiel ist hierbei im Vordergrund, das Soziale nebensächlich bis ganz unwichtig. Treffen sich zwei Spieler in der Spielwelt und bekämpfen einen Gegner, den sie jeweils allein nicht bezwingen könnten, so spricht man von einem Interaktionssystem. Ebenso wenn

man sich in eine Warteschlange zum *League of Legends* spielen beispielsweise begibt und wartet bis man vier zufälligen Personen zugeordnet wird. Alle Systeme in Bezug auf das Spiel, welche in diesem Paper beschrieben wurden, sind soziale Systeme. Unterscheiden lassen sich diese aus dem Grenzziehungsprinzip: Interaktionssysteme über Anwesenheit, soziale Systeme über Kommunikation, Organisationssysteme über Mitgliedschaftsregeln, jedoch ist die wichtigste Operation in diesen Systemen stets Kommunikation.

Wird des Öfteren unter denselben Personen gemeinsam gespielt, so kann man von organisierteren Systemen sprechen. Während der Organisationsgrad stark variieren kann ist es sinnvoll beim Betrachten von Systemen beim Gaming den Stellenwert des Spieles gegenüber der Gemeinschaft zu berücksichtigen, wenn man Organisation und Gemeinschaft unterscheiden will. Eigentlich lassen sich alle Gilden, welche in dieser Forschung aufgekommen sind, als soziale Systeme, welche die Gemeinschaft über das Spiel erleben, bezeichnet werden, bis auf das von Rabug beschriebene organisierte System des Kartells. Charakteristisch für das Kartell ist die Stelle, welche ein jeder Spieler einnimmt, und deren Bedeutung für das Gameplay. Zuvor wurde das Beispiel einer Gilde beschrieben, welche sich die Systemtheoretiker nannte. Jeder Gildegrad hat hierbei eine eher symbolische Bedeutung. Beim Kartell stattdessen ist die Bedeutung der Stelle größer, nicht nur symbolisch. Meines Erachtens, mit den Informationen der Interviews im Hinterkopf, besitzt das Kartell geringe soziale Festigkeit, jedoch ein großes Organisationsgerüst, welches in diesem Falle für die Resilienz gegenüber Bruch oder Verformung zuständig ist. Während eine Stelle im Kartell immer neu belegt werden kann, bleibt die Funktion dieser dieselbe. Die Identität der Stelle überdauert somit die Person, welche sie besetzt. Das Organisationsgerüst festigt das System. Man könnte den Begriff der organisierten Festigkeit einführen, jedoch kann man meines Erachtens, mit den gewonnenen Erkenntnissen aus den Interviews, nicht weiter auf die Festigkeit des organisierten Systems eingehen.

Dieses Paper nahm soziale Systeme rund um das Gaming unter die Lupe um die soziale Komponente zu finden, betrachten und um sie zu beschreiben. Die soziale Komponente ist jene Kraft, welche aus Gruppen Gemeinschaften sprießen lässt, sie ist die Sozialisierung in und um das Spiel. Sie sorgt dafür, dass der Stellenwert der Gemeinschaft wächst. Es ist nicht auszuschließen, dass es möglich sei Gemeinschaften zu betrachten, welche das Spiel gleichauf mit dem Sozialen um das

Spiel, ergo der Gemeinschaft, stellen, jedoch wurde solche sozialen Systeme in der Interviews nicht beschrieben. Stattdessen kann man bei jedem System den Stellenwert schnell, anhand der Narrationen, ermitteln. Durch Sozialisierung kann ein Interaktionssystem bspw. eine Gruppe oder eine Gilde oder sogar eine Gemeinschaft werden. Je höher der Sozialisierungsgrad und je ausgereifter die soziale Komponente, desto höher ist die Festigkeit eines sozialen Systems im Spiel. Die soziale Festigkeit beschreibt den Widerstand eines Systems gegenüber Trennung und Bruch. Der Lockdown wurde für die Informanten nicht so schlimm empfunden: Der Grund hierfür ist die Gemeinschaft mit ihrer enormen sozialen Festigkeit. Soziale Kontakte wurden stets um das Spiel gepflegt, durch die Allgegenwärtigkeit des *Discord*-Servers konnte jederzeit zwischen Spielern oder Freunden kommuniziert werden.

Wiederholend lässt sich sagen, dass jedes in der Narration der Interviews erwähnte Spiel im Prinzip allein gespielt werden kann, jedoch sind die Informanten gar nicht bis kaum auf diese Möglichkeit eingegangen. Spielt man ein Spiel allein im Interaktionssystem einer Gruppe, so geht es primär um das Spiel, um die Erreichung von Zielen, dem Spaß-am-Spiel - Spaß. Diese Form von Gaming wurde ebenso kaum erwähnt, Spielspaß kommt für die Informanten vom sozialen Spielen. Pelle Sing spielt, um soziale Kontakte zu pflegen, um sozial aktiv zu sein, um zu Kommunizieren.

Im abschließenden Abschnitt dieses Kapitels wird nun die soziale Komponente an sich beschrieben. Die Suche nach der Form dieser Komponente im Kontext des Gaming war das zentrale Erkenntnisinteresse dieser Arbeit. Folglich wird diese im Bezug auf die Forschungsergebnisse, sowie in systemtheoretischer Sprache, beschrieben werden.

III. Die soziale Komponente

Der letzte Abschnitt dieses Papers befasst sich nun mit der sozialen Komponente an sich und den Erkenntnissen über ebendiese Komponente. In der ersten Hälfte dieser Arbeit wurde die soziale Komponente als eine Kraft beschrieben, welche Systembildung ermöglicht und vom System, der Gemeinschaft, der sozialen Einheit, welche sie bildet, verinnerlicht wird. Bewegt man sich im Kontext des Gamings, so kann man sagen, dass je mehr dieselben Menschen miteinander spielen, desto mehr sozialisieren diese. Man lernt sich unweigerlich etwas besser kennen, Erwartungen an den anderen wachsen, die Komplexität des Systems steigt. Aus flüchtigen Interaktionssystemen können Gruppen entstehen, aus Gruppen Gemeinschaften oder Organisationen. Wie man diese Einheiten benennt, sei dahingestellt, ob Gilden, Clans, Vereine oder wie sonst noch, wichtig ist, dass diese Einheiten aus der sozialen Komponente stammen.

Aus systemtheoretischer Sicht stellen sich uns nun einige Fragen: Wie macht das die Komponente? Wie grenzt sie eine Einheit ab? Was ist das Selektionskriterium? Was geschieht im Moment wo ich mich entscheide mit einem Freund oder guten Bekannten, oder bekannten Fremden, zu spielen? Im exakten Augenblick wo ich die Entscheidung treffe jemanden in meine Gruppe einzuladen, oder jemanden nach einem Spiel auf die Freundesliste zu packen, aktiviert sich die soziale Komponente. In jenem Moment definiert die soziale Komponente Erwartungen. Indem ich NiLu1927 zu einer Runde *League of Legends* einlade setze ich gewisse Erwartungen an ihm. Ich erwarte mir, dass bei einem Spiel mit jemanden aus meiner Freundesliste die Qualität der Interaktion nicht so giftig ist, wie sie mit anonymen Fremden per Zufall generierten Gruppen sein könnte. Im Gegenteil, ich erwarte mir ein Mindestmaß an Freundlichkeit. Dasselbe gilt, wenn man eingeladen wird: NiLu1927 wird sich erwarten mit Respekt behandelt zu werden. Das Selektionskriterium sind Erwartungen und Erwartungen an Erwartungen. Erwartungserwartungen. Indem NiLu die Einladung annimmt entsteht ein System mit minimal größerer sozialer Festigkeit als das per Zufall zusammengewürfelte Interaktionssystem einer Partie *League of Legends*. Wächst dieses soziale System, indem beispielsweise noch weitere Personen aus der Freundesliste, womöglich etwas bessere Bekannte dazustoßen oder indem die Komplexität per beispielsweise Fremdreferenzen oder Themenverschiebungen steigt, so erhebt sich ebenso die soziale Festigkeit. Wächst das System so wachsen auch die

Erwartungen. Natürlich kann es vorkommen, dass beispielsweise entweder ich oder NiLu1927 uns beim Spielen dem anderen gegenüber nicht nett, unfair oder sonst irgendwie negativ verhalten, dann zerfällt jedoch das System, da die Erwartungen verletzt wurden.

Im Moment wo eine Gruppe von Freunden beispielsweise sich entscheidet die eigenen Reihen zu öffnen und sich in Form einer Gilde zu organisieren und dabei „fremde Spieler“ einzuladen, werden Erwartungen institutionalisiert. Zur Erinnerung:

Generalisierung bedeutet hier nun, dass konkrete Abstimmung des sozialen Verhaltens mehrerer erleichtert wird, indem zuvor schon festliegt, welches Verhalten erwartet wird, und welches die Systemgrenzen sprengen würde. Dies erfolgt durch Institutionalisierung: Ist eine Erwartung institutionalisiert kann man von Zustimmung ausgehen ohne individuelle Meinungen oder Motive zu prüfen (vgl. Luhmann 2009:153f).

Die Erwartungen, welche institutionalisiert werden, sind jene, welche die Gruppe bereits verinnerlicht hatte. Eine solche Erwartung könnte der freundliche Umgang sein, gleichzeitig könnte es ein Mindestmaß an Spielerfolg sein. Betrachtet man nun Dyph's Narration erneut, so behauptete er, dass er nicht Teil seiner neuen Gemeinschaft wegen dem Spielerfolg sei. Vielmehr, weil ebendiese Gemeinschaft, ein netter Haufen sei. Dies ist nur Spekulation: Womöglich sind die Erwartungen an die Gildemitglieder der freundliche Umgang, dass man Spaß hat und zuverlässig zu den Raid-Terminen auftaucht. Die Verlässlichkeit ist ein Punkt, den Dyph sehr schätzt, da seine Erwartungen an eine Verlässlichkeit bei Pelle Sing des Öfteren verletzt wurden. Strarea berichtete, dass bei Pelle Sing niemand ausgeschlossen wird, und den Schwächeren im Bunde stets geholfen wird. Gleichzeitig berichteten sowohl Strarea als auch Dyph, dass des Öfteren Individuen mehr auf das eigene Vorankommen schauen. Im Unterschied zum organisierten System und dessen Mitgliedschaftsregeln, wird man beim Verletzten von Erwartungen bei einer Gemeinschaft mit der Größe von Pelle Sing nicht vom System entfernt. Womöglich könnte man dies der sozialen Festigkeit der Gemeinschaft zuschreiben.

Über Sozialisierung werden Erwartungen aneinander abgestimmt. Die soziale Komponente entwickelt sich weiter: Je höher der Sozialisierungsgrad, desto abgestimmter und ausgereifter sind die Erwartungen und desto höher ist die Festigkeit einer Gemeinschaft. Für fast alle Informanten wurden die Lockdowns als nicht weiter schlimm empfunden. Ein möglicher Grund hierfür möge die Gemeinschaft von Pelle Sing sein, welche während ebendieser Zeit für die Informanten allgegenwärtig war.

Soziale Kontakte wurden vor und während Corona bereits, teilweise zumindest, online gepflegt. Über *Discord* konnte sich die Gemeinschaft hören, sehen und vor allem miteinander spielen. Strarea beschrieb das Gamen während des Lockdowns ziemlich gut: sich im *Discord* treffen, ratschen und nebenher etwas spielen.

Um die soziale Komponente zusammenfassend zu beschreiben: In einem pur systemtheoretischen Kontext ist die soziale Komponente nichts weiteres als Erwartungen und Erwartungserwartungen. Da der Naturzustand in manchen Spielen von Negativität geprägt sein kann entwickeln verschiedene Spieler Erwartungen an anderen Spieler, welche sehr ähnlich ausfallen. Ähnliche Erwartungen bringen Personen zusammen, um ein angenehmeres Spielerlebnis zu ermöglichen. In der Einleitung dieser Arbeit wurde Rachel Kowert zitiert, welche eine Korrelation zwischen kompetitiven Aspekten im Spiel und Negativität beschrieb. Genau dies ist der Naturzustand in vielen Spielen. Schließen sich Spieler mit ähnlichen Erwartungen zusammen, so besteht die Möglichkeit, dass dieser Naturzustand überwunden wird beim Spielen in einem sozialen System höherer Komplexität als das gemeine Interaktionssystem der zufällig-generierten Gruppen. Solche Systeme können in einem Spiel wachsen und verschiedene Formen annehmen. Generell gilt zu unterscheiden zwischen Systemen, welche die Gemeinschaft in den Vordergrund stellen und jenen, welche das Spiel im Fokus haben. In der Auswertung der Interviews lernten wir Beispiele für beide diese Systemtypen kennen. Beim „Kartell“ von Rabug ist stark das Spiel und die Organisation des Spieles im Vordergrund während in der *World of Warcraft – Classic* - Gilde von Dyph steht die Gemeinschaft im Mittelpunkt. Bei Pelle Sing ist die Gemeinschaft ebenso im Vordergrund. Der große Unterschied zur Gemeinschaft von Dyph in *World of Warcraft – Classic* ist folgender: Pelle Sing hat sich von einem Spiel losgelöst und schwebt irgendwo zwischen mehreren Spielen. Deshalb verliert das Spiel an Bedeutung für ebendiese Gemeinschaft, während die Pflege von Bekanntschaften beim Spielen stark an Bedeutung gewinnt. Somit ist das, was zuvor als soziales Spielen beschrieben wurde bei Pelle Sing zentral.

Im nächsten Kapitel werden einige Erkenntnisse noch einmal zusammengefasst und der Forschungsprozess wird erneut beleuchtet. Nach Abschluss dieser Arbeit können die getroffenen Annahmen noch einmal überprüft werden. Darüber hinaus wird ein Ausblick auf weitere Forschungsmöglichkeiten gegeben und einige kurze Anregungen für zukünftige Untersuchungen werden präsentiert.

6. Ausblick

An diesem Punkt angelangt erscheint es als sinnvoll in kurzer und bündiger Form diese Arbeit zusammenzufassen, um dann in einem weiteren Schritt auf Aspekte einer weitergehenden Forschung einzugehen. Impulse für eine mögliche weiterführende Forschung dienen als eine Art Fazit. Es geht darum zu beschreiben, was meines Erachtens gut gelungen ist, sowie Aspekte zu betonen, welche man auch auf einer anderen Art und Weise ausbauen könnte. Dies bezieht sich auf die Themenauswahl, auf das Forschungsdesign, sowie auf Impulse, welche ich als besonders interessant sehe.

Beim Verfassen dieser Arbeit habe ich mich auf die Suche nach der sozialen Komponente während Corona gemacht. Beschrieben wurde diese anfänglich als soziale Interaktion in und um das Spiel, als das Potential zur Sozialisation im Spiel, als einen Samen, aus dem etwas wunderschönes wachsen kann. Fündig wurde ich dieser bei der Gemeinschaft von Pelle Sing, jedoch fand ich keinen Samen, sondern bereits eine Gewächs, welches weit über den Mauern des Gamings ragte. Über Interviews wurde es möglich den Werdegang dieser Gemeinschaft nachzuvollziehen, sowie mit den Werkzeugen der Luhmannschen Systemtheorie verschiedene Arten von sozialen Systemen beim Gaming zu erkennen. Beschrieben wurde Interaktionssysteme, wie sie in der Einleitung bereits angeschrieben wurden, sehr komplexe Organisationssysteme sowie das soziale System der Gemeinschaft im und um das Spiel. Durch den Kontext der Interviews wurde es möglich die soziale Komponente genauer zu beschreiben, und zwar als Erwartung und Erwartungserwartungen. Ebendiese fungieren als ein fruchtbarer Boden für Interaktion und Kommunikation im Spiel. Alle erwähnten Gemeinschaften, mit Ausnahme von Pelle Sing, wachsen im Garten eines einzelnen Spieles, nur PS jedoch wuchs über die Mauern ihres Ursprungspiels *World of Warcraft* hinaus. In ebendieser Gemeinschaft wird gespielt, um soziale Kontakte zu pflegen, das Spiel an sich ändert sich jedoch. Strarea beschrieb dies auf einer sehr passenden Art und Weise: „...also wir sind im Discord gewesen und deswegen haben wir uns sozusagen gehört und geratscht... nebenher halt eben irgendwelche Spiele gespielt. Wie halt immer (Strarea 35-36).“ Dies beschreibt den Stand der Sozialen Komponente in der Gemeinschaft von Pelle Sing passend. Pelle Sing spielt somit sozial. Jedoch ist soziales Spielen nicht der einzige, oder gar der „letzte“, Ausdruck denn ebendiese Komponente haben kann. Wir haben gesehen, dass die Komponente verschiedenste

Formen haben kann, nicht alle für Dauer bestimmt. Strarea beschrieb eine Gemeinschaft im Spiel Eco bei der er auf einen Streamer zuging, um jemanden zum Spielen zu haben. Strarea war nicht lange Teil dieser Gemeinschaft, jedoch lange genug, um Fremdreferenzen und Themenverschiebungen zu erleben. Dyph hingegen fand eine neue Gemeinschaft im Spiel *World of Warcraft Classic*, wo er heute noch aktiv spielt. Maen befindet sich in mehreren sozialen Systemen im Spiel *World of Warcraft*. Seine Hauptgemeinschaft ist jedoch stets jene von Pelle Sing. Rabug spielt sozial mit Pelle Sing und organisiert mit dem *Kartell*. Alleinig Strarea hat Schwierigkeiten Gemeinschaft und Spiel zu trennen: für ihn scheinen das Spiel (vor allem *World of Warcraft*) und die Gemeinschaft auf derselben Ebene zu stehen, was wiederum für Frust sorgt, wenn Pelle Sing von einem Spiel zum nächsten geht. Soziales Spielen scheint das A und O bei der Gemeinschaft von Pelle Sing zu sein. Anfang des Jahres 2023 zeigte diese Gemeinschaft, dass sie Online-Events für Personen aus den eigenen Reihen organisiert: Beispielsweise das CS:GO – Turnier, welches sich über mehrere Wochen erstreckte. Über einen Stream können Personen, welche das Spiel nicht spielen an Insiderwitzen teilhaben. Dies könnte der nächste Entwicklungsschritt der Gemeinschaft von Pelle Sing sein.

Richten wir unseren Blick nun erneut auf die Forschung an sich, so bietet es sich nun gut an über Aspekte zu schreiben, welche gut funktioniert haben und womöglich eine weiterführende Beschäftigung ermöglichen würden, und jenen Aspekten, welche weniger fruchtbar waren. Begonnen hat diese Forschung auf der Suche nach der sozialen Komponente in und um das Spiel zur Zeit Coronas. Ich wurde dieser fündig über die Pelle Sing - Gemeinschaft. Weiterführend würde ich es als sinnvoll erachten sich auf diese Gemeinschaft zu fokussieren und wichtige Aspekte um diese Gemeinschaft betrachten. Während es in den Interviews vor allem Thema war wie die Gemeinschaft und das Spiel erlebt wurden, würde ich den Schwerpunkt bei einer weiterführenden Forschung Richtung Gemeinschaften, sowohl vergangene als auch gegenwärtige, lenken. Es könnte interessant sein, wie die Informanten frühere Gemeinschaften oder Gilden mit PS vergleichen würden, anhand mehrerer Merkmale. Parallel zum Stellenwert Spiel vs. Gemeinschaft ebenso den Stellenwert der Forschung weiter Richtung Gemeinschaft lenken. Vielmehr soll die Funktion des Spielen und weniger die Dynamik im Spiel betrachtet werden. Im Forschungsdesign-Kapitel wurde das Führen von Tagebüchern parallel zum Spielen erwähnt: hierbei könnten Erfahrungen und Gedanken in unmittelbarer Form nach der Gaming-Session

festgehalten werden. Diese könnten Auskunft über das innere Uhrwerk der Pelle Sing Gemeinschaft, sowie dem inneren Monolog der Informanten, geben.

Außerdem wäre die Rolle des Streams in Bezug auf die Gemeinschaft interessant weiter zu betrachten. In einer weiterführenden Forschung wäre es außerdem spannend sich mit der Führungsebene der Gemeinschaft niederzusetzen und über deren Erfahrungen gegenüber dem Werdegang, dem Status quo und dem Stream, sowie die Events oder der fehlgeschlagenen Vereinsgründung zu sprechen. Hierbei würde sich womöglich die Form des Gruppeninterviews gut eignen.

COVID19, die Lockdowns und die Coronapolitik als Rahmen der Forschung hat sich a posteriori zu den Interviews als weniger bedeutsam als erachtet erwiesen, da dieser Rahmen für den gemeinen Gamer nicht den erwarteten Ausnahmezustand bildete, wie von mir a priori angenommen. Weiterführend braucht es meines Erachtens keinen Rahmen, in welchem man die Gemeinschaft von Pelle Sing weiterforschen müsste, denn die Gemeinschaft selbst würde den Rahmen bilden. Die gewählte Distanz zu den interviewten Personen und der Gemeinschaft war etwas zu groß. Für generelle weiterführende Forschung im selben Bereich würde ich es als ratsam erachten, näher zum Feld zu arbeiten als bei dieser Forschung. Somit sei gemeint, dass der Versuch zur Sozialisierung mit der Gemeinschaft unternommen werden sollte. Die Tagebuch-Idee fand ich besonders fesselnd und würde diese, bei einem solchen Versuch der Sozialisierung, beibehalten, jedoch sollte der Forscher dieses Tagebuch führen. Dies könnte den Bezugsrahmen des gemeinsamen Deutungshintergrundes zu den Informanten darlegen und eine der Gemeinschaft nähere Auswertung der Interviews zulassen, indem beispielsweise Insider-Witze/Sprüche verstanden und schriftlich wiedergegeben werden könnten.

Will man jedoch mehr in Richtung sozialer Komponente forschen, so kann ich mir sehr gut vorstellen, dass quantitative Methoden einen guten Zugang bilden könnten. Ein Fragebogen, welcher die soziale Komponente erforscht und beispielsweise die Frage stellt, ob man andere Erwartungen beim Spielen an Personen aus der Freundesliste im Kontrast zu Fremden hat. Hierbei könnte man bei der Fragestellung den Bekanntschaftsgrad definieren: Bei der ersten Frage ist die Person aus der Freundesliste eher fremd, bei kommenden Fragen könnte man den Bekanntschaftsgrad stetig erhöhen. Die Erwartungen per se könnten ähnlich erhoben werden. Trotzdem wäre es deutlich von Vorteil, wenn dieser quantitative Zugang von

einem Qualitativen begleitet werden würde. Ein Vorteil von einem quantitativen Zugang ist, dass man verschiedenen Gemeinschaften untersuchen könnte und diese am Ende vergleichend betrachten. Insofern die Fragestellung dies zulässt könnte man verschiedene Gemeinschaften im selben Spiel, oder auch in verschiedenen Spielen betrachten und jeweils Meinungen zum Thema Erwartungen im Spiel erheben.

Abschließend lässt sich festhalten, dass die soziologische Forschung im Bereich des Gaming ein enormes Potential bietet. Für weitere Untersuchungen würde ich verschiedene forschungstheoretische Zugänge kombinieren, einschließlich qualitativer und quantitativer Methoden sowie dem möglichen Einbezug von Tagebüchern. Der Stellenwert des Forschungsrahmens könnte dabei etwas reduziert werden, wenn verschiedene Gemeinschaften in verschiedenen Spielen mittels Fragebögen untersucht werden. Ich würde den theoretischen Zugang beibehalten, da er passend und interessant für die durchgeführte Forschung war. Abschließend möchte ich auf das interdisziplinäre Feld der Game Studies verweisen, das die Möglichkeit bietet, faszinierende Forschungen im Gaming-Bereich durchzuführen. Dies ist genau das, was nötig ist, um ein schnell wachsendes Feld und eine boomende Industrie sowie weitreichende kulturelle Einflüsse zu beschreiben. Die Zukunft des Gamings und der damit verbundenen Forschung erscheint äußerst attraktiv und spannend.

7. Literaturverzeichnis

- Anjankar, A., Anjankar, V., Anjankar, A., & Lata, K. (2020). Positive aspects of covid 19 pandemic: A blessing in Disguise. *International Journal of Research in Pharmaceutical Sciences*, 187-191.
- Asbrand, B. (11. Juli 2011). *Dokumentarische Methode*. Abgerufen am 21. 05 2022 von Fallarchiv Uni Kassel: <http://www.fallarchiv.uni-kassel.de/lernumgebung/dokumentarische-methode/>
- Beil, B. (2013). *Game Studies: Eine Einführung*. Berlin: Lit Verlag Dr. W. Hopf.
- Bohnsack, R., Nohl, A.-M., & Nentwig-Gesemann, I. (2007). Einleitung: Die Dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. In A.-M. Nohl (Hrsg.), I. Nentwig-Gesemann, & R. Bohnsack, *Die Dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis* (S. 9-28). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Clement, J. (20. August 2021). *Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2021, by gender*. Abgerufen am 22. 04 2022 von statista: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- Fabricatore, C. (Oktober 2007). Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames. *ENLACES (MINEDUC Chile) -OECD Expert Meeting on Videogames and Education*, 29-31. Abgerufen am 15. 11 2022 von <http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/20927/1/39414829.pdf>
- Hausendorf, H. (1992). *Gespräch als System: Linguistische Aspekte einer Soziologie der Interaktion*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Helffferich, C. (2009). *Die Qualität qualitativer Daten: Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Helffferich, C. (2011). *Die Qualität qualitativer Daten: Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Leipzig: Rowohlt Taschenbuch.
- Junge, J. (2022). *Game Studies - Spielwissenschaft. Spielforschung und Ludologie*. Abgerufen am 25. 10 2022 von Ludologie.de: <https://www.ludologie.de/spielforschung/game-studies/>
- Kamin, A. M. (26. November 2014). *Forschen im Praxissemester*. Abgerufen am 21. 05 2022 von Universität Paderborn: <https://blogs.uni-paderborn.de/fips/2014/11/26/dokumentarische-methode/>
- Kowert, R. (10. November 2020). *Dark Participation in Games*. Abgerufen am 15.01.2023 Von Frontiers: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.598947/full>

- Luhmann, N. (1985 (2. Aufl.)). Gesellschaft und Interaktion. In N. Luhmann, *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie* (S. 551-592). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, N. (1985 (2. Aufl.)). Interpenetration. In N. Luhmann, *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie* (S. 286-345). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, N. (1985 (2. Aufl.)). Kommunikation und Handlung. In N. Luhmann, *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie* (S. 191-243). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, N. (1985 (2. Aufl.)). System und Funktion. In N. Luhmann, *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie* (S. 30-91). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, N. (1986 (3. Aufl.)). *Soziologische Aufklärung: Aufsätze zur Theorie der Gesellschaft. Band 2*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Luhmann, N. (2009 (8. Aufl.)). Soziologie als Theorie sozialer Systeme. In N. Luhmann, *Soziologische Aufklärung: Aufsätze zur Theorie der Gesellschaft* (S. 143-172). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications.
- Meyen, M., Löblich, M., Pfaff-Rüdiger, S., & Riesmeyer, C. (2019). *Qualitative Forschung in der Kommunikationswissenschaft: Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Michalek, R. (2008). *Analyseschritte der Dokumentarischen Methode*. Abgerufen am 21. 05 2022 von QUASUS. Qualitatives Methodenportal zur Qualitativen Sozial-, Unterrichts- und Schulforschung: <https://www.ph-freiburg.de/quasus/was-muss-ich-wissen/daten-auswerten/dokumentarische-methode/analyseschritte-der-dokumentarischen-methode.html>
- Nohl, A.-M. (2005). Dokumentarische Interpretation narrativer Interviews. *Bildungsforschung (2) 2*, Abgerufen am 21.05.2022 von Pedocs. https://www.pedocs.de/volltexte/2014/4658/pdf/bf_2005_2_Nohl_Dokumentarische_Interpretation.pdf.
- Nohl, A.-M. (2017). *Interview und Dokumentarische Methode: Anleitungen für die Forschungspaxis*. Wiesbaden: Springer VS.
- Pearce, C., & Artemesia. (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. London: The MIT Press Cambridge, Massachusetts.
- Rommerskirchen, J. (2014). *Soziologie & Kommunikation: Theorien und Paradigmen von der Antike bis zur Gegenwart*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Schneider, W. L. (2009 (3. Aufl.)). Kommunikation als Operation Sozialer Systeme: Die Systemtheorie Luhmanns. In W. L. Schneider, *Grundlagen der*

soziologischen Theorie: Band 2: Garfinkel - RC - Habermas - Luhmann (S. 250-379). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Schneider, W. L. (2009 (3. Aufl.)). Zusammenfassung und Vergleich der vorgestellten Ansätze. In W. L. Schneider, *Grundlagen der soziologischen Theorie: Band 2: Garfinkel - RC - Habermas - Luhmann* (S. 392-449). Opladen: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Schütze, F. (1983). Biographieforschung und narratives Interview. *Neue Praxis*, 13(3), 283-293.

8. Abbildungsverzeichnis

Abb-1. Discord Server von Selle Ping

Eigene Darstellung

Abb-2. Leitfaden für die Durchführung des Interviews.

Eigene Darstellung.

Abb-3. Tabelle dokumentarische Methode in:

Nohl, A.-M. (2017). *Interview und Dokumentarische Methode: Anleitungen für die Forschungspaxis*. Wiesbaden: Springer VS.: S. 30.

Abb-4. Suche nach homologen 2. Äußerungen auf der Basis des minimalen Kontrasts

Nohl, A.-M. (2017). *Interview und Dokumentarische Methode: Anleitungen für die Forschungspaxis*. Wiesbaden: Springer VS.: S. 37.

Abb-5. Identifizierung der Klasse homologer Äußerungen durch Abgrenzung von maximal

kontrastierenden Fällen

Nohl, A.-M. (2017). *Interview und Dokumentarische Methode: Anleitungen für die Forschungspaxis*. Wiesbaden: Springer VS.: S. 37.

Abb-6. Beispiel Tabelle komparativen Sequenzanalyse

Nohl, A.-M. (2017). *Interview und Dokumentarische Methode: Anleitungen für die Forschungspaxis*. Wiesbaden: Springer VS.: S. 39.

Abb-7. Komparative Sequenzanalyse und sinngenetische Typenbildung

Nohl, A.-M. (2017). *Interview und Dokumentarische Methode: Anleitungen für die Forschungspaxis*. Wiesbaden: Springer VS.: S. 42.

Abb-8. Star Citizen Kartell Staffel-Übersicht

<https://das-kartell.org/das-kartell/staffeln/staffeluebersicht> Letzter Aufruf:
05.01.2023

9. Anhang

Zusammenfassungen und Narrationen

▪ Dyph

Allgemeine Aussagen: Kommunikation, Gemeinschaft

- Introvertiert bezieht seine sozialen Kontakte primär aus dem Internet.
- Während Corona sozialer Kreis größer, weil mehr Leute zu Hause waren. Wirkte sich auf sein primäres soziales System der P S Gemeinschaft aus.
- Soziale Interaktion in Form von Kommunikation über Discord.
- Wendepunkt seines Spielverhaltens: als P S aufhörte WoWc zu spielen, um was anderes zu spielen zog er nicht mit, sondern suchte sich eine neue Gemeinschaft bei der er immer noch ist. Erste mal das er das gemacht hat.
- Spielerfolg hierbei im Hintergrund, Gemeinschaft im Vordergrund.
- Komplexität und Involvierung seiner Gilde gestiegen, organisierten Gildentreffen.
- WoWc spielt er primär mit seiner neuen Gemeinschaft, Rest mit P S
- P S das, was er seinen engeren Kollegenkreis nennt
- In P S aber seine Erwartungen an eine Gemeinschaft oft verletzt (wurde oft auf das eigene Vorankommen geschaut und nicht auf Gruppe), im Orden der Horde noch nicht
- Alleine Spielen als Training um mit Freunden zu Spielen: Fremde wollen nur mit Leuten spielen, mit denen sie die größten Erfolgsschancen haben, geht net wenn man WiedereinsteigerIn ist.
- Mit seiner WoWc Gemeinschaft spielt er nur WoWc. Tft meistens alleine. Spielspaß in WoWc kommt von interaktion in der Gemeinschaft. Die Gemeinschaft ist gut organisiert, Leute zeigen Motivation und sind zuverlässig anwesend. Nicht wie bei PS. Atmosphäre im Raid ist gut. Blödsinn reden = viele Fremdreferenzen.

Systemtheoretische Zusammenfassung

- Interaktion erfährt er primär Online über Discord in seiner Community. Auch andere Freunde, die sind jedoch nicht so internet-affin, also kaum Kontakt.
- Über die **Medien Computer und Spiel**, konkret über Programme wie Discord kommuniziert er mit seinem sozialen System
- Während Corona war sein sozialer Kreis größer, weil mehr Personen Zeit hatten zu spielen. Ein Discord Server kann sehr stark einem sozialen System ähneln, sieht er Personen im Discord so kann er sich entscheiden zu interagieren oder kommunizieren. Seine Spieleauswahl wird von seinem engeren sozialen System mitbestimmt. Über das Medium Spiel interagiert er mit seinem engeren Kollegenkreis.

- Gemeinsam mit seiner Community von PS hatte er ein Spiel begonnen zu spielen. Als, wie es für PS üblich ist, dieses Spiel aufgehört wurde zu spielen und ein neues begonnen wurde, hat er sich zum ersten Mal nicht dem Druck gebeugt und beschlossen tbc weiterzuspielen. Dazu hat er sich eine neue Gemeinschaft gesucht, bei der er spielt, weil ihm die Gemeinschaft gefällt. Der Spielerfolg liegt eher im Hintergrund. Die Komplexität und die Involvierung in der neuen Gemeinschaft ist gestiegen, sodass ein Gildentreffen organisiert wurde. Dieses Soziale System ist streng vom anderen getrennt.
- Pelle Sing, diese Gemeinschaft ist sein engerer Kollegenkreis, gleichzeitig ist das mehr wie eine Gemeinschaft. Es ist eine Gilde, ein Stream und ein Twitchkanal. Eine Organisation. Er kam dazu als sie gemeinsam WoW gespielt hatten. Als versucht wurde die Komplexität der Organisation weiter zu steigern kam es zu Kränkungen und zur Distanzierung. Nun ein neues soziales System im Spiel World of Warcraft Classic.
- Seine Erwartungen an eine Gemeinschaft wurden in PS des Öfteren verletzt, da dort Personen auf ihr eigenes Vorankommen schauen und nicht auf das, der Gemeinschaft. Im Spiel bemerkbar. Zwischen Spiel und Gemeinschaft wird das Verhalten in PS nicht reguliert. Von Fremden wird erwartet dass das eigene Verhalten reguliert wird. Discord als organisations-Tool.
- Organisiert man sich in Gruppen ist die Spielerfahrung angenehmer und einfacher. Versucht man mit fremden zu Spielen so muss man sich deren Erwartungen beugen, und die erwarten sich gute Ausrüstung, weil man damit die größte Erfolgchance hat. Organisiert man sich mit Leuten aus demselben sozialen System wird es einfacher. Die Interaktion zerfällt sobald einer gehen muss, weil da meistens alle gehen. Der Spaß kommt davon mit Freunden eine Herausforderung zu bestehen. Mit Fremden spielen gilt als Training für das Spiel mit Freunden.
- Mit seiner WoWc Gemeinschaft spielt er nur WoWc. Tft meistens alleine. Spielspaß in WoWc kommt von interaktion in der Gemeinschaft. Die Gemeinschaft ist gut organisiert, Leute zeigen Motivation und sind zuverlässig anwesend. Nicht wie bei PS. Atmosphäre im Raid ist gut. Blödsinn reden = viele Fremdreferenzen.

Narration

Lebensstil war bereits vor Corona von wenig physischen Kontakt zu anderen Menschen gekennzeichnet. Jedoch viel Kontakt zu anderen Online, über Discord. Die Freunde in seiner Heimatstadt, zu denen hat er keinen Kontakt Online, die gingen eher sorglos um mit Corona. Im Großen und Ganzen kein Unterschied durch Corona gemerkt.

Während seiner Oberschulzeit das Hobby Gaming entdeckt und seinen Freundeskreis von der physischen hin zur digitalen Ebene verlegt. Er hat mehr gemeinsam mit Leuten die Computer spielen als mit denen, die es nicht tun. Es gab zu Beginn mehrere Programme zum Reden über Internet, aber seit es

Discord gibt, ist dieser der klare Favorit. Man sieht wer drinnen ist und kann darauf entscheiden, ob man joinen will. Durch Discord stark vereinfacht Online zu kommunizieren.

Vor Corona bereits viel gegamed, während Corona hatten viel mehr Leute Zeit zu Gamen. Wurde als angenehm empfunden. Mehr sozialer Kontakt. Was er während Corona gespielt hat, hing stark davon aus von wem er Online vorgefunden hat.

Sieht er Personen im Discord weiß er mehr oder weniger was dort gespielt wird und entscheidet dann erst ob er mitspielen will oder nicht. Spielt immer phasenweise Spiele, eine Phase geht immer ein paar Monate. Er spielt League of Legends, WoW Classic, WoW Retail. Zur Zeit spielt er Retail. Spielt generell was heiß ist und was heiß ist wird vom engeren Kollegenkreis bestimmt.

Classic World of Warcraft hat er begonnen zu spielen wenn die Erweiterung the burning crusade aktuell war, gemeinsam mit seinem engeren Kollegenkreis. Pelle Sing. Die meisten Haben aufgehört als der erste Content vorbei war. Infolgedessen hatte er sich zum ersten mal eine neue Gemeinschaft gesucht. Normalerweise fühlt er sich alleine und verlassen wenn seine Gemeinschaft ein Spiel aufhört und ein neues beginnt. Dieses mal jedoch hat er weitergespielt statt sich dem Druck aufzuhören zu beugen. Bei dieser Gilde hat er dann tbc fertig gespielt (ca. 2 Jahre). Diese neue Gilde ist komplett von seinem Freundeskreis getrennt, „also von meinem vorherigen Freundeskreis“. Er hatte am Wochenende des Interviews die Gelegenheit auf ein Gildentreffen zu gehen was er aus Bequemlichkeit nicht getan hat. Er findet die Leute sympathisch, spielt nicht mit Ihnen wegen dem Spielerfolg, da sie alle nicht so talentiert sind, aber sie seien ein netter Haufen.

Gildentreffen organisiert, hat er aus Bequemlichkeit nicht besucht.

Er weiß nicht mehr genau wie seine Gemeinschaft ihren Anfang nahm. Entweder eine Gilde, ein Twitchkanal oder eine WoW-Gilde. Engerer Kollegenkreis ist diese Gemeinschaft. PS. Er weiß nicht ob er bei der Gründung dabei war, glaubt eher nicht. Er kam bei einer WoW-Expansion dazu. Alles Menschen aus Südtirol sind dabei. Die meisten recht nett, mit einigen Interessenskonflikte. Geriet seiner Meinung nach auf die Schiefe Bahn als Versucht wurde ein Verein zu gründen. Es gab Kränkungen und dadurch distanzierte er sich ein wenig. Das war zeitgleich als er sich in WoWClassic eine neue Gilde gesucht hat

Die beiden Gemeinschaften unterscheiden sich insofern, dass er in einer bereits gekränkt wurde und in der anderen noch nicht. Ihm kommt vor, dass in PS einige Leute eher für sich selbst arbeiten, in seiner ClassicWoW-Gilde ist dies weniger der Fall. Er findet, dass solche Eigenschaften sich im Spiel bemerkbar machen aber dann auch in der Gemeinschaft. „Ich glaube, der Charakter eines Menschen ändert sich nicht sehr stark dadurch. ob er jetzt spielt oder sich in der Gemeinschaft sich bewegt. Vor allem nicht wenns mit Kollegen ist. Vielleicht mit fremden Leuten schon, aber mit Kollegen nicht.“ Discord wird hauptsächlich bei

seiner WoWc-Gilde für organisatorische Zwecke benutzt und zum Sprechen wird Teamspeak genutzt.

Gaming-Session in WoW Retail zur Zeit eher frustrierend weil er mit der neuen Saison begonnen hat zu spielen aber seine Ausrüstung noch auf einem alten Stand ist. Meistens spielt er das Spiel alleine. Es ist schwierig in Gruppen eingeladen zu werden, wenn man alleine ist und die Ausrüstung nicht die beste ist. Sobald Freunde Online kommen wird es leichter, da man zusammen eine Gruppe gründet. Die Kollegen haben gutes Gear. Irgendwann muss einer gehen, dann gehen alle. Das ist normal. Der Spaß hierbei kommt von der eigenen Leistung wenn man zB. ein schwieriges Dungeon schafft. Mit Kollegen wird dieser Faktor verstärkt. Mit „Randoms“ zu spielen wird als Training gesehen um später mit Freunden zu spielen.

Mit der WoW-C-Gilde wird ausschließlich WoWc gespielt, Jedoch TtT mit jemand anderem mal gespielt, unsicher ob die auch PS angehören. Hat mit denen nur gespielt weil sie auch im Discord waren und er ungern nein sagt, sonst TtT zu 90% alleine.

Der Spielspaß bei WoW-Classic kommt vom spielen in der Gemeinschaft und von der Gemeinschaft in der Gilde. Diese ist besser organisiert als PS, da in PS eine Woche 20 Leute spielen, die Wochen drauf womöglich 5. In Classic sind sie immer 25 Leute. Die Leute dort zeigen Motivation. Atmosphäre im Raid von viel Blödsinn reden gekennzeichnet. Wenns mal nicht gut läuft dann haut der Chef auf dem Tisch. Das ist lustig. Ihm gefällt es auch, dass er einer der besseren Spieler ist.

▪ Maen

Allgemeine Aussagen zu Maen: Interaktion als Hauptthema

- Spielt nie allein
- Bevorzugt Spielen in der Gemeinschaft, aber kann auch Solo mit Fremden interagieren
- Meidet Single Player Spiele, braucht Interaktion mit Anderen.
- Unterscheidet beim Spielen zwischen Spielen mit Gemeinschaft und Spielen allein.
- „Allein“ Spielen vollzieht sich trotzdem in einem Interaktionssystem
- Spielen in der Gemeinschaft als ein sich anpassen empfunden. Erwartungen beugen. (Sprach hierbei von P S)
- Ist im Spiel World of Warcraft immer in einer organisierten Gemeinschaft.
- Ist keiner „da“ zum Spielen so spielt er alleine oder sucht sich neue Gemeinschaft

Systemtheoretische Zusammenfassung

- In diesem Abschnitt geht es um Kommunikation: Durch Corona hat sich im Gesellschaftssystem wie man das Gamen sieht verändert. Zuvor waren Mitteilungen mit Gaming als Information eher negativ behaftet, wie Drogen nehmen, man galt als Suchti. Rhetorik hat sich etwas verändert, das Gamen wurde Salonfähiger und wie im Gesellschaftssystem über Gamer gesprochen wurde hat sich gebessert.
- Gamen entweder alleine oder mit Freunden. Das soziale System Freunde ist für ihn im Spiel fast permanent gegeben, denn wenn Freunde keine Zeit haben sucht er sich neue, sodass er fast immer in einem System ist.
- Spielt Schlüsselsteine gerne alleine, diese werden jedoch stets in einer 5-personen Gruppe gespielt. Also einem Interaktionssystem.
- Gemeinsames spielen passt er sich auch der breiten Masse an: Klingt so, als ob die breite Masse ein großes soziales System sei / eine Organisation. **Gemeinsames Spielen wenn man sich gewissen Erwartungen beugt, muss jeder tun.**
- Gaming für ihn stets mit einer Rolle verbunden. Spielt er, so nimmt er eine Rolle an.
- Hat spiele gespielt die einen Hype erfahren haben aber gleichzeitig einzelspielerspiele gemieden. Gehypte Spielte zu Corona waren mehr oder weniger alles Multipalyerspiele. Hat diese in Gemeinschaft gespielt. Also in einem Sozialen System.
- Mehr Leute waren während Corona zum Spielen da, das beduetet potentiell mehr Interaktion im Spiel aber aus dem Kontext heraus bedeutet dies eher, dass mehr Personen, die er ansonsten selten in seinem Sozialen System beim Gamen antrifft, in diesem System anwesend waren.
- Vereinsgründung fehlgeschlagen
- **Deutsche gruppe mit denen er spielt. Mittlerweile eher Freunde: während des Gaming sind sie sich näher gekommen und im eigenen leben**

involvierten geworden. Soziale Interaktion über das Spiel, whatsapp, instagramm. Also eher intim. Kontakt fast täglich

- Gilde hat sich aufgelöst: „Spielgemeinschaft“ genannt. Gründe andere Spiele, Verantwortung, Zeitaufwand.
- Nun neue Gemeinschaft.
- Im Kontext des Spieles WoW sind diese Gemeinschaften höchstwahrscheinlich Gilden, welche gemeinsam Raiden. Dies benötigt einen höheren Grad an Organisation da die Bosse bspw. vorbereitet werden müssen. Gilde ist oft Organisation kann aber auch mehr sein, kann eine Gemeinschaft sein. Die erste Deutsche Gruppe war beides, löste sich aber wegen organisatorischen Aspekten auf. Die zweite Deutsche war zu wenig Gemeinschaft, nun Italienergruppe.

Zusammenfassung Interview

Die Coronapandemie hat zu einer Änderung der sozialen Wahrnehmung von Computerspielen geführt. Früher waren Computerspieler negativ stigmatisiert und als süchtig abgestempelt worden. Mit der Verbreitung von Online-Spielen während der Pandemie haben sich jedoch die Bewertungen geändert und das Computerspielen hat für eine breitere Masse an Akzeptanz gewonnen.

Für den Protagonisten des Textes besteht das Computerspielen aus einer dichotomen Wahl zwischen allein spielen oder gemeinsam spielen. Er wählt jeweils das Passende für seine Situation und versucht, sich der Gruppe anzupassen, wenn er mit anderen spielt. Das gemeinsame Spielen wird als Kompromiss angesehen, bei dem jeder seine Bedürfnisse zurückstellt und sich der Gruppe anpasst. Das Computerspielen bietet ihm die Möglichkeit, in eine andere Welt einzutauchen und eine andere Rolle zu spielen, die von seinen wirtschaftlichen Verhältnissen losgelöst ist.

Der Protagonist hat mehrere Spiele gespielt, von denen einige einen großen Hype erfahren haben. Einzelspielerspiele werden eher gemieden. Er hat beobachtet, dass während der Pandemie mehr Menschen gespielt haben und dies besonders in World of Warcraft auf italienischen Servern bemerkt.

Der Versuch, eine Spielgemeinschaft (Gilde) zu gründen, scheiterte aufgrund von Ich-Orientierung und der verschiedenen Charaktere und Spiele. Stattdessen spielt der Protagonist mit verschiedenen Gruppen, darunter eine deutsche Gruppe, die mittlerweile mehr wie Freunde sind, und eine neue italienische Gruppe. Eine frühere deutsche Gruppe hat er aufgrund eines als zu niedrig empfundenen Bildungsniveaus verlassen. Trotzdem besteht ein täglicher Kontakt über das Spiel, Whatsapp und Instagram.

▪ Rabug

Allg. Aussagen zu Rabug: Organisation als Hauptthema

- Teil von zwei sozialen Systeme. Ersteres geprägt von Kommunikation mit Freunden, Spiel nebensächlich. Spielt verschiedene Spiele, Interaktion im Spiel der Kommunikation um das Spiel untergeordnet. Viele Fremdreferenzen und Themenverschiebungen.
- Zweitere von Interaktion im Spiel gekennzeichnet. Kommunikation mehr Spielbezogen, Selbstreferenzen. Organisation des Kartells. Teil der Search&Rescue Staffel, nimmt dort Stelle ein als Rettungssanitäter. Sonderformen der Kommunikation über Notrufkanäle. Interagiert primär mit anderen Rettungssanitätern. Organisierte Events wöchentlich. Donnerstag Stafflabend. Fokus mehr auf das Spiel, Gemeinschaft weniger komplex als bei PS. Gameplay jedoch deutlich komplexer. Ergo Interaktion im Spiel.
- Soziale System des Kartells verschmilzt ein wenig mit dem Interaktionssystem Spiel.
- Kommunikation zentral in beiden sozialen Systemen.
- Kommunikation ist Gameplay in Star Citizen
- Organisation ist Gameplay in Star Citizen
- Interaktion ist Gameplay in Star Citizen
- Zu Corona spielt er viel Brettspiel-Simulator mit P S.
- Zurzeit, stand 2023, spielt er WoW mit P S
- P S ist sowohl Online, als auch Offline, sein sozialer Kreis

Systemtheoretische Zusammenfassung

- Vor Corona bereits Gamer, viel Isoliert somit die sozialen Kontakte nach außen mit denen Online ersetzt. Viel innerhalb sozialer Systeme gespielt (zu Hause mit Frau, PS, Star-C.-Kartel)
- Sah soz. Kontakt Online als Ausgleich zum fehlenden Offline. Zuvor aber auch schon viele Kontakte Online gepflegt.
- In PS-System immer jemand Online der spielt, in seiner letzten Gemeinschaften, Rage out, war dies nicht der Fall.
- Spielauswahl damals auch geringer als heute in PS. Spektrum an Interaktion viel größer im Soz. System PS.
- Rage out war kleinere Gemeinschaft, welche jedoch eng zusammen lebte. Gildentreffen auch außerhalb der Spiele in Südtirol und Deutschland, nicht nur auf ein Spiel fixiert.
- Zur Zeit spielt er nur Star Citizen: Gemeinschaft dort aus 1000 aktive Spieler, und 4000 Spieler insgesamt. Kommunikation über Teamspeak, Organisation über Discord.
- Organisation nennt sich Kartell, ist in Staffeln unterteilt. Hohe Komplexität der Organisation. Gemeinschaft eher die Staffel als die Organisation.

- Innerhalb dieser Gemeinschaft nimmt er Stelle an. Das soziale System des Kartells verschmilzt mit Interaktionssystem des Spieles. Ist Teil der Search&Rescue-Staffel seiner S-C-Organisation. Interaktion im Spiel über Stelle des S&R.
- Notrufkanal im Teamspeak mit 39011 oder im Discord mit Kanal wo man Notfall meldet und um Bergung bittet.
- Gameplay ist Notruf erhalten und mit seinem Team Rettungseinsatz im Weltall vorzunehmen. Gestrandete oder tote Spieler bergen.
- Je nach Staffel anderes Gameplay.
- Sozialisiert primär mit seiner Staffel. Auf 4000 Spieler kennt er 200.
- Im Kartell spielt jeder nur Star-Citizen. Fokus liegt darauf. Es wird um das Spiel sozialisiert
- Bei PS spielt jeder irgendwas. Wenn er sich im soz. System PS aufhält, bspw. im Discord, ist er dort, um mit seinen Freunden zu sozialisieren. Spiel nebensächlich.
- Kartell Spiel > Gemeinschaft, PS-Gemeinschaft > Spiel
- Wochenende Staffelübergreifende Events welche von Führung in Kartell geplant werden. Die Organisatoren dieser Events kennt jeder ein wenig.
- Donnerstag Staffelabend
- Wochenende Übung wo Piraten Händler überfallen, S&R hebt tote Händler wieder auf damit sie items nicht verlieren.
- Gameplay und Events von Spielerhand getragen in Star-C.
- Kalender zur Übersicht für event.
- Gesell. Kommunikation zum Thema Gaming hat sich über Corona und den Lockdowns verbessert. Alle Leute, Eltern früher sehr dagegen. Nun sehen sie ein dass er sich mit Kollegen trifft.
- Brettspiel-Simulator eines seiner meistgespielten Spiele im Lockdown. Siedler von Catan zB. in PS Turniere Organisiert.

Narration

Die Coronasituation war ertragbar, da er schon zuvor viel Computergespielt hat, deswegen ging es ihm an sich nicht so schlecht. Selber war er oft in Kontakt mit positiven Personen und musste sich deshalb zu Hause isolieren. Zu Hause ist mit seiner Frau, die auch Gamerin ist. Zusammen haben sie viel gezockt und dies wurde als angenehm empfunden. Soziale Kontakte nach außen (zB. Kaffeetrinken) haben zwar gefehlt, als alternative hat man sich Online getroffen.

Der Kontakt Online war sozusagen der Ausgleich zum fehlenden Kontakt nach außen. Zuvor bereits viel Kontakte Online gepflegt. War angenehm, dass er bereits Kontakte Online pflegen konnte und dies nur noch praktizieren musste.

In den späteren Lockdowns durfte man trotzdem Arbeiten gehen. Dies wurde als das alltägliche Leben minus am Abend Freunde treffen gesehen. Das war frustrierend. Damals gerade in die PS Community gekommen und durchgehend dort Online aktiv, vor allem auch weil dort immer jemand Online war. In seiner

alten Gilde, Rage out, dort waren sie etwas ärmer aufgestellt was Spieler angeht. Die Anzahl der gespielten Spiele war ebenso geringer. Deswegen öffnete sich mit PS eine größere Welt für ihn. Kollegen, welche nicht das Gamen als Hobby hatten, empfanden die Lockdowns viel schlimmer. Frust gegenüber Politik, Rebellion. Für ihn jedoch waren die Lockdowns ganz ok.

Rage out war zu Beginn eine Gilde aus Südtirolern die mit der Zeit kompetitiver im Spiel World of Warcraft wurde und einen Zuwachs an deutschen Spielern erfuhr. Haben auch CS:GO und Overwatch gespielt. Die Alteingesessenen waren alles Südtiroler und deshalb gabs oft Gildentreffen. Ebenso gingen sie nach Deutschland zu Gildentreffen. Spielte zuvor nur Shooter, wurde aber dann zu WoW überredet. Das war deutlich vor Covid, so 2018. Seit er 6 Jahre alt ist spielt er Konsole. Damals hatte er sich bereits mit seinen Grundschulfreunden zum Zocken getroffen. Crash und Spyro als Spiele.

Zur Zeit spielt er fast nur ein Spiel und dort ist er in der größten deutschen Organisation in Star Citizen. 4000 Spieler insgesamt, davon aber 1000 „aktive“ Spieler. Zum Reden nutzen sie Teamspeak, zur Organisation jedoch Discord. Die Organisation ist in Staffeln aufgeteilt und seine besitzt einen Discord Server wo bspw. Spieler, welche gestorben sind oder gestrandet sind, sich melden können um abgeholt zu werden. Im Teamspeak gibt es die Funktion Notrufkanäle einzurichten wo man per Knopfdruck Kanal-übergreifend sprechen kann.

In seiner Organisation sind sie sieben Personen aus demselben Dorf. Notrufkanal NUMMER [Postleitzahl des Dorfes] wo er per Knopfdruck mit jedem Lananer der Online ist, kommunizieren kann. Discord Benutzeroberfläche freundlicher, aber das Kanal-übergreifende-Kommunizieren macht Teamspeak geeigneter. Discord ist jedoch mit Funktionen wie den eigenen Bildschirm übertragen zu können, näher an der Zukunft als andere Programme, die in die Richtung arbeiten.

Die ganze Organisation ist in Staffeln unterteilt und die haben eine Einsatzgröße von 95 Spielern. Unterteilung wie folgt: Raumüberlegenheit (Luftraum sichern), Profitler (pur ökonomisches Gameplay), Subradar (Piraten-Gameplay, Verdecktes Gameplay, sowie die Profitler anderer Organisationen stören um dort Geld zu verdienen), Search&Rescue (Schlachtfeldärzte und Bergungen, seine Staffel) und den Marine Corps (Fußsoldaten). Jede größere Gruppe hat 4 Staffeln. Wenn es viel ist spielt er mit 100-200 Leuten aus seiner Organisation, wo er die meisten jedoch nicht kennt. 1000 aktive Spieler zurzeit und 3000 Inaktive/Spielern nur 1x im Monat. Die 40 Personen aus seiner Rettungsstaffel kennt er alle und trifft sie jeden Donnerstag zum Stafflabend. Im Profit kennt er auch viele. Die Event-leiter kennt man auch, da diese jene Personen sind, welche die größeren Events für die Organisation planen. Kontent wird in diesem Spiel viel von den Spielern getragen.

[Unterschied PS und StarC-Kartel] In der Star-C-Org. spielt wirklich jeder nur Star-C. wenn er im Teamspeak ist. Meistens liegt der Fokus wirklich nur auf das Spiel und es wird fast nur über das Spiel geredet. Bei PS ist es ganz anders:

Dort komplett gemischt und jeder spielt irgendwas. Wenn er im Discord von PS ist, ist er dort um mit seinen Kollegen zu labern, wenn er im Kartel-Teamspeak ist weil er gerade etwas im Spielt macht wo er Menschen gern dabei hat die auch dort was machen. Zusammenfassend bei PS ist das Spiel eher im Hintergrund und mehr der soziale Kontakt zentral. Während bei StarCitizen ist das Spiel und die Organisation im Vordergrund.

Kalender den jeder in der Organisation sehen kann wo alle Events drin sind. Am Wochenende meist Staffelübergreifende Events. Am Freitag speilt er bspw. Ein Kartelinternes Event wo er als S&R die Leute, die bei einer Piraten-Händler Übung sterben bergen und beleben muss, weil sie sonst ihre ganzen Gegenstände verlieren. Im Spiel sind alle Items weg wenn du sie nach dem Sterben nicht mehr findest, deshalb S&R so wichtig.

Zu Corona hatte das Gaming den ganzen Raum, welcher von den anderen Hobbies zuvor eingenommen wurde. Personen die zuvor nicht Gamten, tun dies auch mit Corona nicht. Jetzt nach Corona muss sich das Spielen wieder diesen Raum teilen. Die Sichtweise der Älteren und der Eltern wurde warscheinlich etwas ins positive verändert: Online sich Vernetzen immer noch besser als gar kein Kontakt zu niemanden haben.

Gamen wurde Salonfähiger, hat auch seine Mutter überzeugt, da diese merkte dass er seine Freunde „trifft“ und mit denen Spaß hat. Während Corona wurde viel Brettspiel-Simulator gespielt: Sammlung an Brettspiele Online. Siedler von Catan beispielsweise eines der meistgespielten Spiele von ihm. Online Turniere von Siedler im Lockdown organisiert.

▪ Strarea

Allgemeine Aussagen zu Strarea

- Sozialisiert primär Online über soziale Systeme wie bspw. das Soz. System Freunde, die Spielgemeinschaft PS und andere, jedoch flüchtigere soz. Systeme um Spiele
- Ordnet Kommunikation dem Spiel unter, empfindet jedoch keine Lust zu Spielen ohne Gemeinschaft.
- Wenn PS Spiele verlässt, um zu einem neuen zu gehen sucht er sich entweder neues soz. System, geht mit oder hört auf zu Spielen.
- Bevorzugt Interaktion im Spiel mit möglichst vielen Spielern (Raids in WoW) und geringerer Komplexität. Ergo soz. System > Gameplay.
- Kleiner Kern an Spielern in großer Gemeinschaft seine primären Interaktion in und um das Spiel.
- Zurzeit keine Lust zu Spielen. Weil er niemanden zum Spielen hat. Ohne sozialen System kein Gamen.

Systemtheoretische Zusammenfassung

- Lockdown erschwerte die Kommunikationssituation für ihn nicht, da er vorher bereits Kollegen hatte, mit denen er Kontakt nur Online pflegen konnte. Seine ganzen Kollegen waren im Discord, mehr oder weniger im selben sozialen System. Musste sich physisch isolieren, keinen direkten Kontakt zum System Familie. Interagierte und Kommunizierte mit seinen Mitmenschen Online, konnte ununterbrochen Gamen. Organisierte sich bereits vor Corona in sozialen Systemen auf der Ebene des Internets.
- Traf sich im Discord mit seinen Kollegen zum Abhängen, Spiel nebensächlich. Fremdreferenzen in der Spiel-Session. Das soziale System Freunde im Discord allgegenwärtig, weil „immer jemand da“. Im hier und jetzt tut er sich schwierig jemanden zum Spielen zu finden. Nicht nur Kommunikation im sozialen System, sondern auch Interaktion im Spiel wichtig.
- Hat verschiedene soziale Systeme, dessen Beziehungen sowohl Online als auch Offline gepflegt werden. Bspw. SP, seine Arbeitskollegen, die Kollegen, welche er eh nur Online treffen kann als eine Ausnahme.
- Ging auch oft ins Discord mit der Intention zu Spielen und nebenher mit wem auch immer anwesend war nebenher zu Reden. Schon ziemlich lange in der Gemeinschaft PS, vor 4-5 Jahre kam er dazu, Leute, mit denen er sich draußen trifft, sind auch aus dieser Gruppe. Die Spielegemeinschaft PS ist dermaßen gewachsen, dass Kommuniziert und Interagiert auch außerhalb der Spielsphäre wird.
- Während der Lockdowns verbrachte er fast seine ganze Zeit Online im Discord und nebenher im Spiel.
- Als die Gemeinschaft sich versuchte als ein Verein zu organisieren nahm er eine Führungsposition (=Stelle) ein. Funktion seiner Stelle war es Treffen außerhalb des Spieles zu Organisieren (Kastanienbraten / Weihnachtsfeier). Spielen und Gemeinschaft stets im Vordergrund. Vereinsgründung

fehlgeschlagen, weil Aktivität der Personen, welche für Organisation zuständig waren gering war. Manche haben kommandiert aber nichts selber gemacht. Versuch sich in Teilsysteme zu Organisieren bspw. Planung, Stream. Wenig Zusammenarbeit.

- Zersplitterung der Gemeinschaft, weil ihr Hauptspiel WoW sich in zwei Varianten teilte. Leute ebenso weniger Zeit zu spielen, Interessensgebiete gehen auseinander.
- Unterscheidet bei einer Spielsession in WoW Raidabende und normale Abende: Bei Raidabenden (Gruppengröße zwischen 10-25 Personen) wird eine Uhrzeit ausgemacht und dann wird gespielt bis man die gesetzten Ziele erreicht. Normale Tage werden dadurch gekennzeichnet, dass gespielt wird mit denen, die da sind. Raidabende sind organisierter als normale Abende, es wird ebenso geschaut, dass Spieler im Spiel gewisse Rollen annehmen. Organisation erfolgt oft über Discord-Text-Kanäle.
- Wenn er spielt, so braucht er immer ein soziales System, mit dem er spielen kann. Wenn er Spiele spielen will, die keiner in PS spielt, so sucht er sich ein neues soziales System. Wichtig hierbei ist, dass die Interessen dieselben sind, eben dieses Spiel zu spielen. Sozialisiert in den neuen soz. Systemen, kennt Vornamen von Personen. Ab und zu werden Fremdreferenzen und Themenverschiebungen ins Spiel gebracht (Persönliche Probleme bspw.)
- Discord-Software: Man kann ins System hineinschauen wer drinnen ist und kann sich dann entscheiden, ob man damit interagieren will oder nicht. Interaktion und Kommunikation auch über Symbole, Schrift und Bilder möglich. Programm wird ebenso zur Organisation verwendet: Server-Announcements/WoW-Raid planer.
- Die Gemeinschaft PS wechselt oft Spiele, wenn man nicht mitzieht ist man allein. Hat sich andere Gemeinschaften im Spiel gesucht, um zu spielen. Aber ohne das PS-System bleibt er selber nicht lange.
- Hat teilweise immer noch Kontakt zu Personen, welche er damals über das Spiel kennengelernt hat. Soziale Involvierung über soz. Systeme.
- Performance im Spiel irrelevant zu Teilnahme in Aktivitäten im Spiel. Soziales System von PS größer als ein Spiel. Oft Wechsel zu anderen Spielen als Gemeinschaft.
- Komplexes soz. System > Interaktionssystem im Spiel.
- Dennoch zieht nicht immer jeder mit
- Spielen ohne Gemeinschaft schwierig und nicht erwünscht.
- Interaktionssystem des Raids für den Befragten lieber als jenes für Dungeons. Mehr Leute in Raids involviert, weniger Zeitdruck, mehr Kommunikation. Gemeinschaft wird hier mehr erfahren weil die Komplexität der Situation, vor allem aus zeitlicher Sicht, geringer ist. M-Plus weniger Leute, höhere Komplexität, weniger soziale Interaktion und mehr Interaktion mit dem Spiel.
- Zur Zeit nicht viel Bock zu spielen weil keiner Spiele spielt die er spielen möchte. Soziales System um Spiele die er spielen möchte fehlt, deswegen wird nicht gespielt. Leute auch weniger Zeit zum Spielen, somit weniger involviert ins Soziale System PS. Hoffte, dass WoW bald wieder gespielt wird weil neue Erweiterung kommt.

- Vermisst das Spiel HoTS: MOBA wie League of Legends, nur mit geringerer Komplexität. Hatte früher ausschließlich mit Freunden gespielt, nun Spiel tot.

Narration

Der Lockdown hat für ihn was Soziale Kontakte angeht weniger Unterschied gemacht, da er bereits zuvor zu bestimmten Kollegen nur Kontakt Online pflegen kann, da sie in einem anderen Land wohnen. Sah es eher als Vorteil an, weil „alle“ sich im Discord getroffen haben und gezockt haben. Jeder hatte mehr Zeit dafür. Positive Erinnerungen zum sozialen Kontakt während Corona, was Freunde angeht. Familie durfte er nicht besuchen, weil man teilweise das eigene Dorf nicht verlassen durfte. Freunde hat er jeden Tag getroffen zum Zocken. Weil Freundin nicht da war, konnte er auch ununterbrochen Gamen. War angenehm in dem Sinne, dass Kontakt Online seine sozialen Batterien weniger leert als in Person. Deshalb im Großen und Ganzen hat sich für ihn nicht viel geändert während Corona.

Über Discord hat er sich mit seinen Kollegen getroffen und dort haben sie geratscht und nebenher irgendwelche Spiele gespielt. Wie halt immer, weil immer jemand da war. Zurzeit findet er niemanden, der Zeit hat oder dasselbe Spiel spielt. Nun schwieriger jemanden zum Spielen zu finden als vor 2 Jahren.

Es kam auch vor dass er Online ging mit der Intention zu Spielen und mit Personen die gerade auch im Discord waren redete. Wenn nicht ausgemacht zum Spielen ging er ins Discord, aber das Spiel war dabei im Vordergrund. Ratschte halt mit denen die da waren. Schon ziemlich lange ist er bei PS, 4-5 Jahren. 2018 kam er zufällig dazu, dort haben sich Freundschaften entwickelt. Wenn er sich mit jemanden trifft, dann mit Personen aus dieser Gruppe.

Während er in Isolation war ist er früh aufgestanden, hat gefrühstückt und ist dann zum PC gegangen wo er von 8 Uhr morgens bis 10/11 Uhr Abends alles Mögliche gezockt hat und mit vielen Menschen geratscht hat. Als er im Lockdown arbeitete hat er von 4 uhr bis 10/11 gezockt. Er war mal in der organisatorischen Gruppe von PS tätig. Dort wurden Events geplant wie Kastanienbraten im Jux[Jugendzentrum] oder eine Weihnachtsfeier. Spielen und Gemeinschaft im Vordergrund. World of Warcraft war lange Zeit das Hauptspiel von PS. Nun ist kaum bis keiner mehr da, grund dafür auch dass es bei WoW nun Classic und Retail gibt. Deswegen hat sich die Gemeinschaft etwas gesplittet. Die Kerngruppe mit denen er meist unterwegs ist oder spielt ist noch da, nennt vier Namen. Grund für die Zersplitterung von PS ist, dass die Interessensgebiete weit auseinandergehen. Leute die früher jeden Tag da waren sind es auch nicht mehr. Typische Abend bei WoW sieht so aus: Wenn es ein Raidtag ist dann wird eine Uhrzeit ausgemacht an der man sich trifft, muss aber rechnen dass „Kev“ wie immer eine halbe Stunde zu spät kommt. Dann spielt man paar Stunden und versucht die gesetzten Ziele zu erreichen. An normalen Tagen kommt mal halt online, macht seine Dailies [tägliche Aufgaben] und ein Dungeon mit den Leuten die da sind.

Leute mit denen er sowieso Kontakt hat, mit denen er etwas Trinken geht, von denen erfragt er sowieso alles was interessant ist, sonst das Bedürfnis nicht so da verschiedene Spiele zu spielen aber gemeinsam zu reden. Wenn Bedürfnis da ist geht das klar, sonst aber nicht so. Wenn er andere Spiele spielt, so sucht er sich eigentlich immer eine Gemeinschaft mit der er spielen kann. Zuvor hat er ein Spiel gespielt dass Keiner in PS mit ihm spielen wollte, dann ging er zu einem kleinen deutschen Streamer und hat mit ihm und seiner Gemeinschaft das Spiel dann gespielt. Diese Community hatte 25, 30 Leute. Hier hatte jeder dasselbe Interesse: das Spiel zu spielen. Er kannte ihre Vornamen, würde aber im zweifelsfall immer PS vorziehen, da er die Personen dort kennt. Wenn er was braucht sind diese Leute immer für ihn da.

Mit der Streamer-Gemeinschaft hatte er nicht so lange gespielt. Ein Monat und ein halber. Es ging aber meistens um das Spiel, ab und zu zwischendurch hat mal der eine oder der andere, wenn man zu zweit oder zu dritt war persönliche Sachen erzählt. Meist ging es um das Spiel und nicht um persönliche Probleme.

Discord ist angenehmer als Teamspeak. Man kann Freunde einladen, Texte und so kopieren, man kann einen eigenen Bildschirm übertragen, wenn man einem Kumpel was zeigen will. Er startet Discord immer wenn er seinen PC startet, schaut rein wer Online ist und ab und zu ist er nur im Discord ohne in einem Kanal zu sein, weil er nebenher was anderes macht und abwartet bis Leute online kommen. Dann Joint er dort wo er lust hat.

Als er ECO gespielt hat, hat er Discord auch genutzt um sich zu Organisieren. Der Inhaber des Servers hat Announcements gemacht und Sachen geplant. Wenn es Probleme gab konnte man sich auch offline über das Spiel unterhalten. Hier und dort auch den Wow-Raid-Planer benutzt, sei es bei PS als auch bei anderen Vereinigungen. Diese Vereinigungen waren Gilden in WoW. In Classic spielt keiner von PS mehr, deswegen hat er sich eine neue Gilde gesucht. Früher hatte er mit diesen Gemeinschaften weitaus mehr sozialisiert als heute. Kontakt zu „Deutschen“ von früher, mit denen er gespielt hatte, hat er heute immer noch. Zur Zeit spielt er zu viele verschiedene Spiele um eine wirkliche Bindung herzustellen. Classic hat er bspw. Schon wieder gelassen, Jetzt Spielt er sich einen neuen Charakter auf Retail hoch. In der Hoffnung dass bei PS der Hype wieder kommt und sie wieder anfangen und man wenigstens zwei bis drei Monate wieder miteinander viel Zeit verbringen kann.

Bei PS hängt es immer von ein zwei Personen ab was gespielt wird, weil diese die Breite Masse motivieren. PS hat mal probiert ein Verein zu werden aber Ideen und Gedanken gingen weit auseinander. Gab es paar Konflikte und dann hat er sich zurückgezogen. Hat auch nicht jeder gleichviel gemacht. Auf sieben Personen waren drei sehr aktiv in der Organisation, als er im Vorstand war. Manche haben immer kommandiert aber nie selber was gemacht. Es gab den Verein und den Stream. Die im Stream haben sich nur auf sich fokussiert und haben das ganze noch nie als Gemeinschaft gesehen. Es war die Rede von zusammenarbeiten. Stream macht Werbung für die Events und der Verein plant. Zusammenarbeit halt. Stream machte Stream, rest durfte die anderen Sachen machen.

Im Spiel oft auch so: gab die, die sich Mühe geben Essen und Trinken für den Raid zu organisieren, und es gab die, die sich immer bedienen lassen. Ihm hats nie so gestört, weil er es für ihn zur Gemeinschaft gehört einen Schwächeren zu helfen, vor allem weil er immer einer der schwächeren war. Von dem her hats schon gepasst.# Raidet man 10-Mann, dann gibt es nur zehn Plätze. Dann muss man schauen wieviele Tanks, Heiler und DDs man hat. Kann sein dass man mal verzichten muss wenn die eigene Rolle bereits voll ist, aber das gehört dazu. Explizit wird aber nie jemand ausgeschlossen. Auch leute die er weniger mochte oder die, die anstrengender waren, wurden auch immer mitgenommen. Wirklich nie jemand aus der Gesellschaft oder der Gruppe ausgegrenzt worden.

Er mag Raids lieber als M-Plus-Dungeons da dort der Zeitdruck nicht gegeben ist. Zeitdruck mag er im Privatleben auch nicht. Raids sind mehr Leute involviert, also kann auch mehr schiefgehen. Aber es gibt dort diesen Zeitdruck nicht: wenn es schief geht geht es schief, und wenn es gut geht killt man den Boss nach ein paar Versuchen. Während dem Try ist man fokussierter, wenn sich die Gelegenheit ergibt wird Blödsinn geredet, oft auch wenn man tot ist. Die Atmosphäre ist ganz anders zu M-Plus. Dort, wenn man wirklich die höheren Stufen spielt, wo es oft eng hergeht, ist man wirklich 20 Minuten, zwar als Gruppe drinnen fokussiert, aber letzten Endes spielt man nur alleine weil man sich nicht austauscht und nur auf die Anweisungen von jemanden hört.

Momentan nicht viel Bock zu spielen, weil er alleine ist, weil keiner da ist der irgendwelche Spiele spielt, die er auch spielt. Deswegen ist es für ihn wie früher, er trauert keinem Lockdown nach, wo er mehr Zeit hatte zu spielen. Aber dass mehr Leute Online waren, das war von Vorteil. Würde sich aber keinen erneuten Lockdown wünschen, dort sind ja Leute gestorben.

Das Spiel, dass er am meisten vermisst ist Heroes of the Storm. Ist im Prinzip der gleiche Genre wie League, nur einfacher. Er hat früher viel LoL gespielt aber jetzt kommt er einfach nicht mehr rein. Das was HoTS ansprechender gegenüber LoL macht ist, dass das Spiel einfacher ist. Man muss keine Gegenstände kaufen sondern es gibt einen Skill-Tree wo man zwischen drei Sachen auswählen kann.

Er hatte noch nie erlebt, dass ein Spiel das bei PS stirbt wiederkommt. Auch nicht bei WoW. Die letzten beiden Erweiterungen hatte er nicht gespielt. Damals war er auch einer der ersten die es gelassen haben, wegen Fußball wenn er sich recht erinnert.

I. Transkripte

1 **Interviewer** [00:13:13] Kannst du mir zum Gaming also es muss nicht der erste
2 Lockdown sein, also nur so generell etwas mehr erzählen zu Corona? [7.4s]

3 **Maen** [00:13:21] Bo also ich glaube mit Corona hat sich eine Tür auf getan, dass es
4 völlig in Ordnung ist sich alleine daheim mit seinem Computer und Online Freunde zu
5 beschäftigen. Ich glaube dass dies eine Tür geöffnet hat und ähm die Leute die davor
6 leicht damit sympathisiert haben schon also ihnen nochmal die Chance gegeben hat
7 sich zu outen. Es war davor fast schon wie Drogen nehmen. Ich rauche hin und da
8 einen Joint und ich game daheim WoW zum Beispiel. Das ist glaube ich so.. du bist
9 mit beidem direkt schon, wenn du in die richtigen Kreise gekommen bist als Suchti
10 abgestuft worden. Und das sind so Sachen die etwas salonfähiger geworden sind und
11 dadurch auch einfach die Leute, die breitere Masse sich eifnach getraut hat zu sagen:
12 hey ich bin einer von diesen und mach das jetzt und das ist halb so wild für mich. Wenn
13 wir anschauen sind wir heute schon fast bei 60% der Menschheit die Gamer oder
14 Zocker sein die Regelmäßig einmal in der Woche irgend ein Spiel spielen. Unabhängig
15 davon obs auf dem Handy ist, auf dem Tablett oder sonst wo. Diese Statistik spricht
16 auch ziemlich dafür. Schauen wir aber zurück vor der CovidZeit da waren wir unter
17 40% ja weil die Leute einfach ja also Grauziffer schwarz holen und alles was dazu
18 gehört. [160.7s]

19

20 **Interviewer** [00:16:48] Hat sich dann während Corona deine Einstellung verändert?
21 Kam dir vor dass dein Verhalten, also wie du spielst, sich verändert hat? [11,2s]

22 **Maen** [00:17:02] Also für mich war das Gamen immer schon.. also wenn ich solo Zeit
23 brauche dann nehm ich mir meine solo Zeit, dann spiel ich alleine. Wenn ich mit
24 Freunden spielen will dann such ich Freunde und wenn keiner der Freunde Zeit hat
25 suche ich mir neue Freunde weil es Internet ist ja unendlich und ich bin da auch nicht
26 ein schüchternes Kind oder so. Ich kann auch mal 10 fremde Leute zu mir heim
27 einladen wenn ich mir denke ich brauche Freunde. Also für mich ist das.. es hängt
28 nicht wirklich zusammen.. Gaming ist für mich ein eintauchen in eine andere Welt, ein
29 eintauchen in eine andere Rolle. Ein Eintauchen in eine Welt in der ich mein also meine
30 wirtschaftliche Situation nicht so exzessiv hineinspielt wie im echten Leben. Und also
31 das ist für mich ganz was anderes und wenn ich alleine spielen will dann spiel ich
32 alleine zum Beispiel ich mache so Zeit.. Zeit.. Zeitschlüsselsteine.. ich mache Mythic
33 Plus Keystones. Die sind zeitlich gebunden und dort investiere ich dann meine Zeit
34 gerne mal alleine wenn ich merke dass ich frustriert bin wenn ich das mit andere tue.
35 Es gibt dafür auch andere Momente wo ich mir.. wo ich mich anpasse und der breiten
36 Masse auch nachgebe weil es ja irgendwo so ein gemeinsames Spielen.. muss jeder
37 etwas den Kopf runtertun und dann spielt mal zB. irgend ein League of Legends oder
38 sosnt irgendwas was man gemeinsam Spielen kann. Deswegen da bin ich vielleicht
39 etwas eigen weil ich hier meinen eigenen Raum nehme wenn ich ihn brauche und teile
40 wenn ich ihn hab. [116,1s]

41 **Interviewer** [00:18:57] du hattest vorher erwähnt dass sich eine Tür geöffnet hat und
42 es zu viel mehr Anerkennung für das Gaming gekommen ist. Salonfähig. Und das zu
43 der Zeit viele Spiele herauskamen. Kannst du darauf noch etwas eingehen? [19.7s]

44 Maen [00:19:17] ähm ja ich habe alles ein bissl gespielt. Mitgemacht was so der sagen
45 wir mal schön war oder halt einen großen hype bekommen hat. Sei es FallGuys wo
46 man sich gegenseitig als Bohnen ein Wettrennen macht oder League of Legends
47 Patches oder Diablo oder also ich bin da quer durch alles immer dabei gewesen außer
48 es war zu teuer. Sind ja viele Einzelspielerspiele auch herausgekommen. Also die meid
49 ich eher. Ich meide eher so Sologames bis auf Assassins Creed was ich gespielt habe
50 als es da herausgekommen ist. Deswegen ja, also da bin ich quer durch die Bank
51 dabei gewesen. Die Spiele hat es insofern verändert dass einfach mehr Leute da
52 waren die die spielen konnten und die die Zeit gehabt haben. Ganz ein interessantes
53 Phänomen ist WoW. Wir hatten in WoW so einen krassen Zuwachs gehabt wie wir ihn
54 die letzten 10 Jahre nicht hatten in der Coronazeit. Also im ersten Lockdown. Sein die
55 italienischer Server.. Die haben 300% Zuwachs bekommen weil die Leute in Italien zu
56 Hause waren sonst Europa weit sieht es etwas anders aus logisch weil dort auch die
57 Politik anders war. Ich glaube schon dass das die Spiele stark bewegt hat. Ja [100.3s]

58 Interviewer [00:20:57] Um jetzt schon langsam gegen Ende des Interviews zu kommen
59 wollte ich noch fragen ähm ob.. wie deine Gemeinschaft um das Spiel aussieht. Ich
60 habe auch gehört dass du in einem Verein bist. Kannst mir zu dem etwas erzählen?
61 [18.3s]

62 Maen [00:21:15] wir haben in der Coronazeit versucht einen Verein zu gründen jedoch
63 ist die Gruppe von der wir reden ein wenig ähm Ich-Orientiert. Und dementsprechend
64 sind bestimmte Punkte einfach nicht gut gegangen. Haben sich dann irgendwo wieder
65 auseinandergelebt. Also bei die Südtiroler, die den Verein gründen wollten.. ansonsten
66 bin ich noch in einer Deutschen Gruppe. Also das sind eher Freunde mittlerweile weil
67 die Gruppe sich als Spielgemeinschaft aufgelöst hat. Wegen zu viel Verantwortung.
68 Zeit und Aufwand und verschiedene Spiele und auch verschiedene Charaktere und
69 mit denen habe ich auch heute noch fast noch täglichen Kontakt. Sei es über das
70 Spielen als auch über Whatsapp oder wenn man sich gegenseitig Videos auf
71 Instagramm schickt. Auch wenn man nicht permanent miteinander spielt also spielen
72 tu ich jetzt mit den Deutschen etwas weniger.. bin jetzt einer italienischen
73 Gemeinschaft beigetreten nachdem ich mit einer anderen Deutschen Gruppe gespielt
74 habe die aber nicht meinen Bildungsstandardserwartungen die vielleicht auch etwas
75 höher sind als meine eigenen entsprochen hat und ja das war eher Leute die man so
76 nicht mit denen man nicht Zeit verbringen will dann trennen sich die Wege. Und ja
77 [87.3s]

Kommentar: Nachdem das Recording abgestellt wurde haben wir noch so ca. 30 Minuten ein wenig geredet. Die Themen waren meist auf das Gaming bezogen. Was ich so spiele, mit wem ich normalerweise spiele, wem man so kennt. Als ich das Spiel League of Legends erwähne kamen wir auf das Thema Toxicity zu sprechen, welche er stark in League, aber auch in World of Warcraft spürt. Er meinte, dass er in den WoW-Keys stets Leute auf die Freundesliste packte, welche er gut fand. Dies ging so weit, dass er sich ein Programm runterladen musste, um diese Freundesliste ordentlich ordnen zu können, weil sie mittlerweile so groß war.

1 **Interviewer** [00:00:02]Die letzten Jahre waren eine turbulente und uns unsichere
2 Zeit als Kontakte zur Distanzierung sowie der Umgang mit all dem. Kannst du mir ein
3 bisschen von deiner vorigen mit Corona und generell für uns und die sozialen
4 Kontakte zu der Zeit erzählen? [44.0s]

5 **Dyph** [00:00:55]Mein Lebensstil war vor Corona schon recht. Sagen wir mal
6 antisozial oder introvertiert, sich weiß nicht ob das die richtigen Ausdrücke sind aber
7 halt sehr... nicht viel physischer Kontakt und und dann war trotzdem.. bin ich viel im
8 Discord gewesen. Abgesehen davon, wenn ich zu meinen Eltern heimgefahren bin..
9 die Kollegen dort sind natürlich nicht im Discord aber sind so eingestellt dass sie
10 relativ sorglos mit Corona umgegangen sind. Also eigentlich nicht viel Unterschied
11 dazu. Die Kernaussage ist. Glaube ich. Wenn ich etwas gemerkt habe, dann zu
12 Hause wo die Kollegen die nicht so Internet-affin sind und hier in Graz in meiner
13 Studienzeit habe ich keinen Unterschied festgestellt. Also rein soziale Kontakte mit
14 fremden Personen.logisch beim Einkaufen merkt man schon, aber leider nichts mit
15 sozialer oder physischer Kontakte zu tun. [80.1s]

16 **Interviewer** [00:04:24]Du hattest vorhin erwähnt, dass du deine sozialen Kontakte
17 Online pflegst, kannst mir davon erzählen? [0.4s]

18 **Dyph** [00:04:33]Ich glaube, wenn ich so.. In der Mitte von meiner Oberschulzeit habe
19 ich anfangen zu gamen. Und seit habe ich meinen Freundeskreis mehr und mehr von
20 der physischen Ebene auf die digitale geschiftet. Weil ich halt mehr
21 Interessensgemeinschaften habe mit andere Leute die gamen als mit denen die es
22 nicht tun. Und. am anfang gab es nur Skype geben und Teamspeak, teamspeak
23 musste man zahlen . Aber seit es Discord gibt ist das mega fein. man sieht da is
24 einer drinnen, kann ich joinen. sieht man da is einer drin, will ich nicht joinen (lacht).
25 Also discord und solche Mittel, was mittlerweile schon seit. Fünf, sechs Jahre wird es
26 sie geben. Dadurch ist es stark vereinfacht als stark vereinfacht die sozialen
27 Kontakte Online zu pflegen. [75.6s]

28 **Interviewer** [00:05:57]Du hattest gaming erwähnt, als hobby. Kannst du mir mehr
29 dazuzählen und vielleicht wie es während corona erlebt hast. [5.6s]

30 **Dyph** [00:06:08]Dadurch, dass ich generell schon relativ. vor Corona viel gegamed
31 habe, habe ich gemerkt dass auch die anderen mehr Zeit hatten.Und das hat mir..ich
32 weiß es ist nicht healthy, aber es hat mir gepasst. Habe ich mit mehr Leute... Mehr
33 Leute zur Verfügung gehabt mit denen ich Zocken konnte. [19.7s]

34 **Interviewer** [00:06:36]Und wie hat so eine, wie sagt man.. Gaming Session im
35 Lockdown ausgeschaut?[4.7s]

36 **Dyph** [00:06:50]Man geht online und sieht ähm.. schaut wer sonst noch da. fragt
37 was tut man. was tut man.. also hauptsächlich welches Game. was oft davon
38 abhängig ist wer online ist weil nicht jeder spielt das selbe spiel.[6.9s]

39 **Interviewer** [00:07:08]Meinst du mitt online vorfinden die Menschen online im Spiel
40 sehen oder sie in einem Discord Raum zu sehen, zu joinen.... [5.0s]

41 **Dyph** [00:07:17]Hängt davon ab, ob ich vorher bereits eine Präferenz habe was ich
42 spielen will. Also zum Beispiel wenn ich Lust auf League of legends habe und mein
43 League of Legends Client offen ist, dann sehe , ich okay, das sind ein paar Online,
44 da frage ich die hier, sonst schaue ich im Discord wer online ist und wer was spielt..
45 dan wird das vielleicht gemacht. [21.9s]

46 **Interviewer** [00:07:45]Und welche Spielepräferenz hattest du während
47 Corona?[0.4s]

48 **Dyph** [00:07:54]Das ist phasenweise gewesen. Ab und zu League of Legends.Ab
49 und zu Classic World of Warcraft öfter mal..weiß nicht ob ich auch eine [World of
50 Warcraft] Retail phase hatte. Zählt die momentane Zeiten als Corona Zeit?[12.4s]

51 **Interviewer** [00:08:09]Das ist eine gute Frage. Wie du willst. [4.0s]

52 **Dyph** [00:08:20](Lacht) Also zur Zeit würde ich es als Retail phase beschreiben. die
53 letzte eine.. eigentlich eine Woche. Ums als Phase einzustufen muss es für mich
54 länger gehen.. vlt ein Monat oder zwei. . Aber. Also Phasenweise. Ein zwei Monate,
55 vorher das eine, dann das andere. Je nach dem was gerade heiß ist, und heiß ist
56 was der engere Kollegenkreis gerade spielt. [20.9s]

57 **Interviewer** [00:12:34]Du hattest vorher Classic WoW erwähnt, kannst du mir von
58 deiner Spielerfahrung dort erzählen? [0.2s]

59 **Dyph** [00:12:46]Gestartet hat der ganze Spaß mit Burning Crusade, also zu Classic
60 WoW,hat natürlich mit Classic und angefangen aber angefangen zu spielen habe ich
61 mit the Burning Crusade. Zusammen mit dem Kern, also meinem engeren
62 Kollegenkreis, hätte ich das jetzt wieder genannt. Die meisten davon sind bei Pelle
63 Sing. Die haben auch alle gespielt.. Aber nach dem ersten Konent, also wenn der
64 durch war. Haben die meisten aufgehört. Und infolgedessen habe ich mir. ich Glaube
65 das erst mal eine andere Gilde gesucht. Weil normal habe ich. Also wenn es alle
66 lassen, bin ich normal etwas lost weil dann spielt keiner mehr etwas und dann wird
67 ein neues Spiel begonnen. aber dieses mal habe ich weitergespielt und dann habe
68 ich mir eine andere Gilde gesucht bei der ich immer noch bin und den rest von
69 Burning Crusade durchgespielt habe. Und ich bin recht zufrieden wie das
70 abgelaufen ist. diese gilde ist komplett.. Separiert von meinem Freundeskreis, also
71 von meinem vorherigen Freundeskreis. [85.0s]

72 **Interviewer** [00:14:21]Ist die neue Gilde eine Gruppe mit der du spielst oder ein
73 bisschen mehr mehr Richtung Gemeinschaft für dich? [6.0s]

74 **Dyph** [00:14:33]Also, ich hätte dieses Wochenende die Gelegenheit gehabt auf ein
75 Gildentreffen zu gehen. Was ich aus Bequemlichkeit nicht getan habe. Aber ich finde
76 sie eigentlich recht sympathisch alle. Ich spiele mit Ihnen nicht wegen den
77 Spielerfolg, die sind nicht so talentiert (lacht). aber sie sind ein netter Haufen.[11.6s]

78 **Speaker 3** [00:14:50]Du hattest vorhin Pelle SIng erwähnt, kannst du mir dazu etwas
79 erzählen?[0.3s]

80 **Dyph** [00:15:18]ähmm ,ich weiß gar net ob sie zu Beginn eine Gilde war oder ob sie
81 zu Beginn ein Stream, ein Twitchchannel war. sonst eine WoW-Gilde für mich von
82 den Kollegen , die ich vorher schon erwähnt hatte, engerer Kollegenkreis ist ein
83 anderer Begriff für die Leute aus PS. Aber ich weiß nicht ob ichi der Gründung dabei
84 war. Ich glaube nicht. Weiß nicht wie Lange es Sie schon gegeben hat. wenn ich
85 dazugekommen bin. Es war zu Warlords of Draenor. das weiß ich noch. es sein alles
86 Südtiroler... Mehr oder weniger Gamer (lacht). der eine mehr, der andere weniger.
87 Sein die meisten recht Nett, mit manchen habe ich ein paar Interessenskonflikte,
88 aber das gibt es überall. Das Ganze ist mal ein bisschen... Von mir aus gesehen..
89 Auf die schiefe Bahn geraten. Wenn versucht worden ist daraus einen Verein zu
90 machen. Gab es die eine oder andere Kränkung. und seitdem habe ich mich etwas
91 abgeschottet. das ist alles zugleich gegangen mit der Classic-Gilde die ich gefunden
92 haben und das andere im Verein geworden mit den Kränkungen, dann ist das alles
93 ein wenig... Abgekühlt. Letzten Endes hat die Vereinsgründung doch nicht
94 stattgefunden. [103.8s]

95 **Interviewer** [00:17:12]Und wie unterscheiden sich jetzt die beiden Gemeinschaften?
96 Also für dich. [5.1s]

97 **Dyph** [00:17:24]Die eine hat mich schon gekränkt.die andere noch nicht (lacht).äähm
98 mir kommt vor in Pelle SIng arbeitet jeder für sich als erstes und dann für den Rest.
99 und das finde ich ist in der anderen Gilde, die ich gefunden habe weniger der Fall.,da
100 sind schon auch der eine oder andere Spieler dabei der vielleicht nicht so auf die
101 Gilde schaut.. und mehr auf sein eigenes vorankommen. Aber bei Pelle Sing merkt

102 man das schon. Das ist immer meine Perspektive kann sein, dass jemand anderes...
103 Das anders sieht. [53.5s]
104 **Interviewer** [00:18:25]und.. siehst du das was du gerade beschrieben hast eher aufs
105 Spiel bezogen oder eher auf die Gemeinschaft bezogen? [3.6s]
106 **Dyph** [00:18:32]solche Eigenschaften machen sich im Spiel bemerkbar. Aber dann
107 auch... In der Gemeinschaft. Und man kann seinen Charakter im Spiel nicht wirklich..
108 das muss ich anders formulieren. Ich glaube, der Charakter eines Menschen ändert
109 sich nicht sehr stark dadurch. ob er jetzt spielt oder sich in der Gemeinschaft sich
110 bewegt. Vor allem nicht wenns mit Kollegen ist. Vielleicht mit fremden Leuten schon,
111 aber mit Kollegen nicht. [31.0s]
112 **Interviewer** [00:19:15]Nutzt deine classic gilt auch Discord oder ist sie auf
113 Teamspeak unterwegs oder auf einem anderen Programm?[5.0s]
114 **Dyph** [00:19:24]Discord wird für organisatorische Zwecke hauptsächlich verwendet
115 und zum sprechen/telefonieren. Wie auch immer, wird Teamspeak verwendet. Und
116 neuerdings haben sie WhatsApp Gruppe gemacht. Um das Gildentreffen zu
117 organisieren .. ist es hauptsächlich gewesen. [20.8s]
118 **Interviewer** [00:19:55]Nutzt du hier Discord anders wie mit Pelle Sing? [0.0s]
119 **Dyph** [00:19:57]Auf jeden Fall. In SellePing wird es als Kommunikationstool also um
120 zu telefonieren. Und für die anderen Gilde wird Discord verwendet um die Raid-
121 Anmeldung zu machen. Soll ich spezifizieren was das ist? [14.0s]
122 **Interviewer** [00:22:01]kannst du mir eine Typische Gaming Session von dir in Retail
123 WoW beschreiben? [1.8s]
124 **Interviewer** [00:22:13]Zurzeit eher frustrierend weil ich habe angefangen... Mit der
125 neuen Saison. Aber mein Gear ist noch auf dem alten Stand gewesen.. Es ist sehr
126 schwierig. Also. Da muss ich noch einen Schritt zurückgehen. meistens wenn ich
127 online gehe bin ich alleine Online gerade. at some point kommt der eine Oder andere
128 dazu. Aber wenn ich alleine bin am anfang versuche ich natürlich auch schon was zu
129 tun. muss ich mit Randoms tun.. Aber die.. da ist es sehr schwierig eine Gruppe zu
130 finden, wenn man selber noch Outdated Gear hat. Dann, sobald der ein oder andere
131 online kommt, wird es schon leichter. Man öffnet zusammen einen Key. Die anderen
132 Kollegen haben halt gutes Gear und dann geht es recht easy. Und dann früher oder
133 später musste einer gehen und dann gehen meistens alle, dann ist es auch schon
134 fertig. das ist normal so. [59.3s]
135 **Interviewer** [00:23:56]Was macht dir am meisten Spaß am Spiel, wenn du es mit
136 Kollegen spielst oder auch allein? Oder besser gesagt Ist es...wenn du mit Kollegen
137 spielst, ist da das Spiel im Vordergrund oder eher die Kollegen oder das Geratsche?
138 kannst du mir darauf etwas eingehen?[15.0s]
139 **Interviewer** [00:24:21]Für mich macht am am meisten Spaß, wenn ich... Gute
140 Leistung bring und dadurch einen schwierigen Dungeon schafft. Mit Kollegen macht
141 mehr Spaß. Also wird dieser Faktor verstärkt. Mit Randoms sehe ich das fast schon
142 als training dafür das ich besser werde wenn ich später mit Kollegen spielen. [25.4s]
143 **Interviewer** [00:28:15]Spielst du das [TFT) ausschließlich alleine? oder mit Pelle
144 Sing oder der Classic-WoW Gilde? [0.0s]
145 **Interviewer** [00:28:20]Ich muss sagen, dass mit der WoW Classic Gilde
146 ausschließlich WoW Classic spiele.. aaber ich haben zwischendurch einmal mit
147 jemand anderes gespielt. Weiß nicht ob die von Pelle SIng waren oder nicht? Aber
148 nur deshalb, weil sie gerade auch im Discord sind und ich ungern Nein sage. Aber zu
149 90 % sicher alleine. [32.0s]
150 **Interviewer** [00:30:52]Was macht dir dann an WoW Classic spaß? [0.5s]
151 **Dyph** [00:30:57]Ja, die Gemeinschaft mit der Gilde. (Pause)[0.3s]
152 **Interviewer** [00:31:02]Kannst du mir davon etwas mehr erzählen?[0.9s]

153 **Dyph** [00:31:08]Verstehe die Frage im Moment nicht ganz.. ja bo. . Vielleicht ist
154 ..vielleicht gefällt mir dass.. Die Struktur oder die Organisation passt, also ich bin von
155 Pelle Sling gewöhnt dass halt eine Woche so 20 Leute da sind und die Woche
156 drauf.. fünf Leute. In Classic klappt das ganz gut dass... 25 sein. Um den Raid halt
157 voll zumachen. Und vielleicht ist das was mir so gut passt..das die gleichen Leute
158 zeigen, dass sie motiviert sein und einfach nicht aus einer Laune aufhören. [51.8s]
159 **Interviewer** [00:32:00]Kommt der Spaß dann vom Spiel oder ist es eher die
160 Atmosphäre im Raid? [0.0s]
161 **Dyph** [00:32:20]Beides...Also es wird jetzt viel getrashtalked... Und wenns nicht läuft
162 dann haut der Chef auf den Tisch.. das ist ganz lustig. Dann geht er eine Zigarette
163 rauchen wo natürlich kein Gras drin ist. Was mir auch gut gefällt ist, dass ich dort
164 einer der besseren Spieler bin. Ich bin mir nicht sicher, wie viel es damit zu tun hat,
165 ob ich besser bin oder ob es daran liegt, dass ich nur einen Charakter im Spiel spiel.
166 und weil ich nur den habe hat er gutes Gear.[42.8s]

1 **Interviewer** [00:00:02]Okay, ich bedanke mich für das Interview durchzugehen und
2 womöglich direkt mit der ersten Folge beginnen. Die letzten Jahre waren eher.. sagen
3 wir eine turbulente und unsicherer Zeit, was so menschliche Kontakte angeht. Und
4 vor allem eigentlich wegen Corona und den Lockdowns, die sowohl soziale als auch
5 die physische Distanzierung ähm untereinander. Wie ist es dir während dieser Zeit
6 ergangen?[28.3s]

7 **Rabug** [00:00:35]Also, da ich schon ziemlich viel Computerspiele und so ist mir
8 eigentlich nicht so schlecht gegangen. Und da ich ziemlich viel Kontakt mit positiven
9 Personen gehabt habe und ziemlich oft deswegen im Lockdown war anfangs, habe
10 ich eigentlich viel Zeit zu Hause verbracht, wo ich halt. Also Zu Hause heißt: ich habe
11 meine Frau da und die zockt auch. deswegen haben wir eigentlich viel gezockt und.
12 Es war eigentlich recht angenehm, also ich habe. logisch Soziale Kontakte nach
13 außen, so Kaffeetrinken hat schon gefehlt. Aber da hat man sich halt online getroffen
14 und viel online getan. Und das wars halt so für mich.[40.7s]

15 **Interviewer** [00:01:21]Und war dann der online Kontakt so wie, sagen wir mal, ein
16 Ausgleich zum Kontakt außen der gefehlt hat? [9.3s]

17 **Rabug** [00:01:33]Sicher hat es viel geholfen, dass ich eigentlich schon davor online
18 Kontakte gehabt habe und mich auch schon früher ab und zu im Internet getroffen
19 habe und nicht immer draußen in der echten Welt. Und das war für mich eigentlich
20 eher feiner gewesen, das man das schon gekannt hat und deshalb schon so
21 praktizieren konnte. [20.6s]

22 **Interviewer** [00:03:56]Und ähm nachher bei den späteren Lockdowns, ist es da
23 angenehmer noch geworden?[0.4s]

24 **Rabug** [00:04:01]Also die späteren Lockdowns waren bei uns so. Ja, dass man
25 trotzdem arbeiten gehen durfte. nachher ist es eigentlich eher das alltägliche Arbeit
26 gewesen, mit am Abend niemanden sehen dürfen. Und das hat schon ziemlich
27 gefrustet. Aber wir haben halt. Also ich bin damals gerade ein wenig in die PS
28 Community gekommen und dann habe ich eigentlich durchgehend mit einem von
29 denen . Also durchgehend war jemand der Gruppe online. Davor war wir Rageout.
30 Also hat die Gilde davor geheißen wo ich viel gespielt habe. Dort waren wir aber etwas
31 ärmer aufgestellt gewesen mit den Leuten und das Spektrum an Spiele war auch
32 kleiner. Und deswegen hat sich mit PS schon eine eine neue größere Welt in der
33 Richtung aufgetan. Also die Lockdown nicht so als so brutal schlimm empfunden, wie
34 die kollegen von mir, die nicht zocken und eher so wandern gehen. die hat es viel
35 härter getroffen. Die sind jetzt auch viel mehr auf so Remmidemmi aus. Wir schauen
36 mehr auf uns und Rebellion und das machen wir nicht mehr mit und hin und her. Also
37 für mich ist es eigentlich recht okay gegangen.[83.4s]

38 **Interviewer** [00:05:28]Ja das ist auch ziemlich nachvollziehbar. habe ich in den
39 Interviews auch öfters gehört, dass die Lockdowns eher als angenehm empfunden
40 wurden.. [0.2s]

41 **Rabug** [00:05:37]Ja! Na sicher auch verständlich, wenn du wirklich dich nicht mit dem
42 Computer auseinandersetzt kanns zu Hause schon eher fad sein. Irgendwann hast
43 Netflix halt auch durchgeschaut.[12.2s]

44 **Interviewer** [00:05:52](Lacht).Ja. Und da das jetzt öfter das Gaming erwähnt zu der
45 Zeit und in der Zeit davor. Kannst du mir von deiner ersten Gilde bissl erzählen, von
46 Rageout. Wenn ich den namen richtig notiert habe. [16.3s]

47 **Rabug** [00:06:13]Ähm ja. Also RageOut war ,Glaube ich, Anfangs eine Südtiroler
48 Gilde, die danach .bissl WoW kompetitiver geworden ist und noch viele Deutsche
49 dazugekommen sind und wir haben. Also ich bin durch den Chris dazugekommen und
50 mir haben dort in der Zeit viel CS:GO nachher ist Overwatch releast und viel Overwatch
51 gespielt. Eigentlich. Und. Ja, weil halt die ganzen Alteingesessenen eigentlich
52 Südtiroler waren, hatten wir auch Gildentreffen, was eigentlich leicht organisierbar war
53 und sind auch oft zu die Gildenfeunde nach Deutschland, also die, die Zeit und Lust
54 hatten um sowas zu machen. Und ja, bei denen habe fast nur Egoshooter gespielt und
55 nachher haben sie mich zu WoW überredet. und dann habe ich zwei Jahre WoW
56 gespielt.3 Jahre. Und (Pause). Aber das war, ich glaube das wird bis 2018 oder so
57 gewesen sein. [83.0s]

58 **Interviewer** [00:07:37]Okay. Also deutlich vor Covid.[0.5s]

59 **Rabug** [00:07:42]Und ähm. Ich habe schon mit 6 Jahren Konsole gespielt. Also Ich
60 bin in.dem Zocken. Also es Ist eigentlich schon immer Begleitung, damals mit meinen
61 Grundschulfreunden. Mit denen haben wir uns zum Zocken getroffen. Haben so Crash
62 Bandicoot und Spyro und so gespielt. Falls das kennst[16.3s]

63 **Interviewer** [00:08:01]Ich war damals ein großer Crash Bandicoot fan. [3.7s]

64 **Rabug** [00:08:16]Ich habe mir für der Playstation die neue Trilogie geholt. da wo
65 [Crash Bandicoot] 1 2 und 3 drin sind. [0.0s]

66 **Interviewer** [00:08:17]Ahh die Insane Trilogie, die auch für die Switch rauskam[0.3s]

67 **Rabug** [00:08:21]Genau. Spyro kam auch ein altes Spiel neu heraus.[0.3s]

68 **Interviewer** [00:08:29]Ist zur Zeit etwas modern alte Spiele zu remastern oder?[0.2s]

69 **Rabug** [00:08:47]Ja fix. Also so für die Nostalgie. War es mega geil. Bis ich dann
70 gemerkt habe, dass ich als Kind weitaus fitter war. Vielleicht mehr
71 Durchhaltevermögen gehabt und dann so Level die dann jetzt so fast unerschaffbar sind
72 einfach durchgeboxt, bis ich sie geschafft hab. Das kann sein aber.. (Pause)[23.0s]

73 **Interviewer** [00:16:17]Kann ich durchaus verstehen, es ist wirklich SEHR
74 benutzerfreundlich. Spielst du viel über Discord oder nicht? Oder unterschiedlich?
75 kannst du mir von deiner Spielerfahrung in Bezug auf Discord erzählen? [20.6s]

76 **Rabug** [00:16:49]Also derzeit Spiele fast nur ein Spiel und dort haben wir. Also. A Also
77 ich bin in einer riesengroen, also in der größten deutschen Organisation Star Citizen.
78 Und dort haben wir Ich glaube. 1000 aktive Spieler und 3000. Insgesamt. Also drei
79 oder 4000 insgesamt Spieler. Und dort ist es mit Discord. etwas schwierig
80 handzuhaben, weil du nicht so viel Server Kapazität kriegst und deswegen haben wir
81 Teamspeak. Und dann nutzen wir eigentlich für Voice nur TS. Also die Organisation
82 ist in Staffeln aufgeteilt und ich gehöre zur Rettungseinsatz-Staffel und für die
83 Rettungseinsatz Staffel haben wir einen Discord- Client, über den andere Spieler
84 Zugang haben wenn Sie einen Einsatz melden möchten, dass Sie entweder gestorben
85 sein und wiederbelebt werden müssen oder irgendwo gestrandet sein und nimmer

86 wegkommen. Das wir sie abholen, weil das ist so der Aufgabenbereich von uns.
87 Deswegen machen wir auch viel über Discord ob sind halt Stimm-technisch und
88 akustisch eigentlich mehr auf der TS, weils halt für die ganze Organisation von 3000
89 Spielern leichter und besser funktioniert. Und mir haben im Teamspeak auch die
90 Möglichkeit. Dass wir so Notruf Kanäle haben, die du via Knopfdruck aktivieren kannst.
91 Und dann kannst du Channel übergreifend jeden ansprechen. [111.9s]

92 **Interviewer** [00:18:42]Okay. das klingt ziemlich cool - [0.3s]

93 **Rabug** [00:18:46]und wir sind sieben Lananer [Herkunftsdorf] in der Orga und dann
94 haben wir auf dem Radio 39, also 39 und nachher null elf, also 39011 in Radio
95 eingestellt. Und wenn ich dann per Knopfdruck mit 39011 dann hört jeder Lananer der
96 Online ist mich reden und so habendann auch den Notruf, also den Notruf drinnen und
97 dann sind- haben wir dort Sachen mit denen wir viel besser untereinander im Event
98 arbeiten können wo wir 100Spieler zugleich sind. Wie wenn man nur in einem Discord
99 drinnen ist und deann sagt das Kommando, das ist zu tun. und dann muss der eine
100 wieder Channel switchen, weil er zum anderen Einsatztrupp muss. und so. Dann ist
101 es von der Organisation her mit Teamspeak leichter.Verstehsts? Sonst aber würden
102 wir alle Discord nutzen, weil Benutzeroberfläche einfach angenehmer gestaltet ist.
103 Wobei, vielleicht mit Teamspeak 4 oder so. ich glaube da könnte alles besser sein.
104 Aber ich glaube Discord mit der Möglichkeit, dein Bildschirm zu teilen ist halt immer
105 näher an der Zukunft als jedes andere Programm, das in die Richtung arbeitet.[84.4s]

106 **Interviewer** [00:20:25]Du hast erwähnt, dass ihr 3000 Leute seid. Das ist eine sehr
107 große Zahl, wie erlebst du da die Gemeinschaft? Also in diesem Falle mit dem
108 Teamspeak mit Star Citizen und die involvierten Leute.[0.1s]

109 **Rabug** [00:20:39]Ja, wie gesagt, wir sind in Staffeln unterteilt. Die haben eine
110 Einsatzgröße von 95 Spieler. Also. Und. Dann ist die Unterteilung halt.
111 Raumüberlegenheit. Die Ganzen, die fliegen und schauen den Luftraum zu sichern,
112 falls wir ein Boden Event haben oder so. Dann gibt es die Profittler, die schauen dass
113 die Organsiation Geld verdient.Ihr ganzes Gameplay eigentlich ausgelegt, um mehr
114 Geld verdienen, die dann Steine abbauen und handeln. Dann haben wir die .Subradar,
115 das ist so Piraten Gameplay, die machenso die Ganzen Stealth sachen und schauen
116 nicht aufgedeckt zu werden piesacken etwas die Händler die nicht von unserer Gilde
117 sind um dort geld zu verdienen.. Und dann gibt es das S&R. Das Search and Rescue,
118 da wo ich Unterwegs bin. Und die schauen halt eigentlich... so Schlachtfeld-Ärzte und
119 schauen alles, was.. AH! und dann haben wir noch dem Marine Corps also
120 diejenigen die auf den Füßen kämpfen und schießen ohne Raumschiff. Und ich glaube
121 pro Ahm. Größerer Gruppe gibt es vier Staffeln und dann. Also, wenn es viel ist spiele
122 ich mit 100 , 200 Leute unserer Orga und kenne die meisten wahrscheinlich nicht.
123 Aber weil derzeit 1000 Aktive sein und 4000 Spieler insgesamt. Die anderen sind
124 inaktiv, spielen vielleicht einmal im Monat. Aber sonst die 40 Mitglieder die in der
125 Minerva Einsatz der Rettungstaffel sind, also die Rettungsdienst fliegen kenn ich alle.
126 Die treff ich jeden Donnerstag wo wir Stafflabend haben.und im Profit kenn ich auch
127 viele. Dort kenne ich aus der Staffel auch viele. und so komm ich auf meine 200 Leute
128 die ich kenne. Und man kann die Event-Leiter, die größere Sachenplanen, als weil
129 StarCitizen viel in den Kinderschuhen ist und der Kontent viel von den Spielern selber
130 gemacht wird.[158.0s]

131 **Interviewer** [00:26:17]Hast du bei PS die Gemeinschaft anders wahrgenommen, wie
132 jetzt bei Star Citizen. [4.0s]

133 **Rabug** [00:26:28]Wie es ist bei- im Kartell als in der StarCitizen-Organisationen. Es
134 spielt wirklich jeder StarCitizen und kommen nur zu StarCitizen ins Ts. Erm also. Die
135 meisten. Ab und zu werden halt Unterchannel gemacht. Wo irgendjemand was
136 anderes spieltmit den Kollegen, die er von der Orga kennt. Aber es liegt halt der Fokus
137 auf nur ein Spiel und das heißt du kommst rein und es redet jeder über das, was du
138 eigentlich reden kannst [also nur das Spiel] . Und dann.. also es ist ganz anders als
139 bei PS, das komplett gemischt ist und jeder spielt was anderes. Jeder.... Weil wenn
140 ich auf Discord von PS bin, bin ich dort um mit meinen Kollegen zu labern. Und wenn
141 in Teamspeak vom Kartell bin, bin ich dort weil ich aktiv irgendwas in StarCitizen
142 mache, wo ich Menschen gern dabei habe die auch dort was machen.[63.4s]

143 **Interviewer** [00:27:43]Also, um es kurz zusammenzufassen bei PS ist das Spiel eher
144 im Hintergrund und mehr der soziale Kontakt zentral. Während bei StarCitizen ist das
145 Spiel und deine Organisation im Vordergrund[14.1s]

146 **Rabug** [00:27:59]Genau. [0.0s]

147 **Interviewer** [00:28:00]Okay. [0.0s]

148 **Rabug** [00:28:09]Ja, die Organisation von von StarCitizen oder halt unserer Orga ist
149 natürlich ganz was anderes. Wir haben einen Kalender für jeden.. Für alle Spieler die
150 in der Orga sind, da wo alle Sachen drin stehen die passieren. und dann.. Es werden
151 am Wochenende auch größere Events gemacht. die wo ... Die Staffel oder
152 Staffelübergreifende Events da wo am Freitag ich, glaube ich. ein Event spielenmuss
153 , wo ich als Leiter für die Einsatz, also als Einsatzleitung für die Rettungsstaffel bin und
154 dort geht es um. ähm . Dass die Piraten in die Händler, ihre Ware stehlen müssen.
155 Also alles Kartel intern. Und dann ist die Piraten Staffel, die die Händler überfällt. und
156 ich bin wahrscheinlich mit noch zwei anderen als Search&Rescue, die über dem
157 Haufen geschossenen Händler wieder aufstellt, damit die Charaktere nicht ihr Geld
158 und Loot und Rüstung und so verlieren. Weil in StarCitizen ist halt als was du am Mann
159 trägst und stirbst weg, außer du findest es wieder. Deshalb ist es so wichtig das S&R
160 die Leute wieder aufstellt. [90.9s]

161 **Interviewer** [00:32:24]So hat das Gaming an Stellenwert verloren hat jetzt nach
162 Corona? so für soziale Kontakte? [10.4s]

163 **Rabug** [00:32:37]Also, dass die, die während Corona gespielt haben spiele heute noch
164 immer. also ich sage nicht dass viele begonnen haben zu spielen und es nach corona
165 abrut wieder gelassen haben. was ich meine, ist dass jetzt nach Corona teilt sich das
166 Gaming wieder mehr Raum mit anderen Hobbies. sperre die leute wieder ein, so
167 werden sie wieder mehr zocken, was würdest zu Hause auch sonst machen?. Und ich
168 finde, dass es. Also ich finde nicht, dass Corona jetzt die Gaming Szene volle gepusht
169 und danach volle gedruckt hat, ich glaub es ist ...es hat vielleicht ein bisschen
170 geholfen die Sichtweise der Eltern, der Jüngeren wahrscheinlich nicht, aber halt die
171 Slchtweise bissl zu ändern und dass das Zocken eigentlich.. Das es online sich-
172 vernetzen eigentlich immer noch besser als gar kein kontakt zu niemanden zu
173 haben.[73.3s]

174 **Interviewer** [00:33:58] Diese Salonfähigkeit ist ein Gefühl das von mehreren
175 Interviewpartnern erwähnt worden ist- [0.1s]

176 **Rabug** [00:34:12] Ja, ja, sicher. Ja. Ich glaube, es hat da so meine Mutter überzeugt,
177 die früher immer dagegen war. Die dann auch gemerkt hat, dass alla fine hören sie
178 sich und tun was zusammen und haben Spaß dabei. Du kannst halt nicht mit deinen
179 Freunden zu Hause sitzen und Watten wenn alle eingesperrt sind, Wenn du zum
180 Beispiel Watten.org nicht kennst weil es dich auch nicht interessiert. Dann ist es.. Ist
181 halt schwierig mit einem halben Packtl Karten zu sitzen und karten austeilen.. das
182 funktioniert halt nicht. Und wir haben halt während Covic ganz viel Brettspiel-
183 Simulator, Brettspiel Simulator gespielt. Das ist eine Sammlung an Brettspiele im
184 Internet und Siedler von Catan haben wir davor schon ganz viel gespielt in meinem
185 Freundeskreis und dann haben wir auch Siedler von Catan Online Turniere gemacht
186 untereinander im lockdown.[78.0s]

1 **Interviewer** [00:00:04]äähm die letzten Jahre waren eher turbulente und unsichere
2 Zeiten was so menschliche Kontakte angegangen ist.. die Distanzierung sowohl
3 physisch als auch als soziale Distanzierung...Kannst du mir erzählen wie es dir so
4 ergangen ist? [13.9s]

5 **Strarea** [00:00:24]Also für mich so vom sozialen her hat es eigentlich für mich relativ
6 wenig Unterschied gemacht, weil der Großteil von meine Kollegen ist irgendwo in der
7 Weltgeschichte herum. das heißt intanto haben wir uns eh immer nur online gesehen.
8 Für mich war es eher von Vorteil, weil wir uns alle im Discord getroffen und gezockt
9 miteinander haben. Weil halt jeder dort war zu jeder Zeit, weil halt eben ... der Großteil
10 doch Zu Hause geblieben ist und so ..nicht ausgehen konnte. Also von dem her habe
11 ich eigentlich wenn ich mich zurückerinnere was soziale Kontakte angeht.. eigentlich
12 mehr oder weniger positives in Erinnerung, was freunde angeht..familiäre war es eine
13 andere Geschichte, weil meine Eltern wohnen Algund.. ich wohne In Tscherm. Die
14 Freundin wohnt in Lana, obwohl die Freundin und ich nur 1,5km entfernt wohnen
15 durften wir unsr durch die Restriktionen jetzt teilweise 2 bis 3 Wochen nicht sehen
16 können. weil wir wolltenb uns trotzdem an die Regeln halten, vor allem wir Arbeiten im
17 gleichen Betrieb dann wenn es einen angesteckt hat. dann hätte es den anderen auch
18 erwuschen... deswegen familiär schwieriger, weil einfach die Familie nicht zu sehen
19 war halt hart..und ich wohne alleine das ist nochmal mieser, aber vom Freundeskreis
20 her... Eigentlich hat es für mich kaum bis gar kein Unterschied gemacht. Wie gesagt,
21 eher nur positiv, weil alle da waren. [78.8s]

22 **Interviewer** [00:04:06]du hattest erwähnt dass du Sozialkontakte viel online gepflegt
23 hast. könntest das etwas beschreiben?[6.6s]

24 **Strarea** [00:04:13]Ja, also wie gesagt, bei mir ..ich habe viele Kollegen, die studieren
25 oder im Ausland sein und arbeiten, deswegen habe ich sowieso schon wenig
26 physischen Kontakt mit diesem Leuten, weil ich es auch nicht so brauche und
27 deswegen, war es für mich keinen Unterschied, weil alla fine haben wir uns statt jeden
28 zweiten Tag jeden Nacht getroffen zu zocken. Deswegen wie gesagt dass die Freundin
29 auch nicht kommen konnte..,konnte ich jeden Tag zocken.. Ich sage mal fein im Sinne
30 von... Du weißt was ich meine. es war kein Weltuntergang für mich. Und wie gesagt,
31 bei mir ist.... Relativ wenig Interesse, mich persönlich mit Leute zu treffen. Generell,
32 weil ich so bin. Also bei mir ist meine sozialen Batterien sind ziemlich schnell
33 aufgebraucht. Also das sieht man sich mal wieder, und dann ist für mich In Ordnung
34 wenn man sich mal wieder zwei drei Wochen nicht mehr sieht.. deswegen hat sich für
35 mich wenig geändert.[57.7s]

36 **Interviewer** [00:05:24]Du meinstest ihr hättet euch getroffen, um zu spielen. Im Internet
37 oder .. ? [5.0s]

38 **Strarea** [00:05:31]Ja in dem Internet (lacht), also wir sind im Discord gewesen und
39 deswegen haben wir uns sozusagen gehört und geratscht nebenher halt eben
40 irgendwelche Spiele gespielt. Wie halt immer. es war immer jemand da. .da habe ich
41 jetzt mehr Probleme. Ich finde niemanden, der Zeit hat oder gerade es gleiche zockt
42 und nachher ist man halt.. finde ich jetzt schwieriger jemanden zu zocken wie vor zwei
43 Jahren.. [27.1s]

44 **Interviewer** [00:06:48]Also so wie ich es verstanden habe...im Vordergrund der
45 soziale Kontakte Online über Discord und nebenher irgendwelche Spiele gespielt?
46 [4.3s]

47 **Strarea** [00:07:01]Ja als im Sinne von... es ist wir jetzt du kommst Online mit dem
48 Ding zu Zocken und wer da ist mit dem ratscht man.. [2.1s]

49 **Interviewer** [00:07:12]Also es wird mit Leuten gezockt wer da ist..[1.4s]

50 **Strarea** [00:07:16]Genau als es isch nicht das wir explizit gesagt haben wir treffen
51 uns jetzt heute Abend um zu spielen, sondern es ist halt gewesen ich komme Abends
52 nach der Abreit online und schaue wer da ist schließe mich dort an wo platz frei ist.
53 Also in erster Linie ist schon um das zocken gegangen. wie es heute auch ist.. ich
54 komme Online um zu zocken und schaue halt wenn jemand da ist und ratsche mti
55 denen nebenher. [23.9s]

56 **Interviewer** [00:09:12]Du hattest PS erwähnt, kannst du mir davon erzählen?[0.0s]

57 **Strarea** [00:09:16] P S ist ein Zusammenschluss von mehreren Südtiroler Spielern,
58 aber natürlich sein alle anderen Leutevon anderen Ethnien und Glaubensrichtungen
59 willkommen. Und ja, Ich habe mich 2018...bin ich dazugestoßen, mehr oder weniger
60 durch Zufall.. Und dorthat sich dann auch effektiv, haben sich Freundschaften
61 entwickelt effektiv Leute mit denen.. Wenn ich mich mit jemand treffen dann sind sie
62 aus dieser gruppe jetzt. [31.0s]

63 **Interviewer** [00:09:52]Also vier Jahre ist jetzt schon ziemlich eine Weile, bald 5?[1.8s]

64 **Strarea** [00:09:55]ja die Zeit vergeht. Es war Oktober 2018 kann mich noch ziemlich
65 genau erinnern. [7.0s]

66 **Interviewer** [00:10:03]War da ein besonderes Event?[0.2s]

67 **Strarea** [00:10:05]Ja, es ist mehr so random gewesen, Der Gampi hat einfach gesagt,
68 ich wurde zum Essen eingeladen aber will nicht alleine gehen.. kommst du mit? und
69 dann sind wir auf einmal draufgekommen dass der Typ genau neben meiner Freundin
70 wohnt und ja. Ja. Und sind wir einfach zum Chris gegangen. und haben Chinesisch
71 gegessen.. hat er uns gekocht. dann haben wir bissl gespielt.. seit dem sind wir alle
72 ziemlich close alle miteinander. [29.3s]

73 **Interviewer** [00:10:42]kannst du mir von einer typischen Gaming Session erzählen,
74 wie sie während Corona vorkam. [4.7s]

75 **Strarea** [00:10:49]Ja, ich bin .. also wenn ich in Isolation war bin ich immer noch früh
76 aufgestanden. Mir Frühstück gemacht habe mich vor dem PC gesetzt und war ich von
77 8 bis 10/11:abends vor dem PC. und man hat halt alles mögliche gezockt und
78 geratscht.. dann ist der eine mal essen gegangen, der andere gekommen.. dann
79 kamen die leute von der arbeit heim.. dann hat man was anderes gespielt.. wenn nur
80 Corona war ich gearbeitet habe.. Bin ich halt um 4:30 heim gekommen.. anzi 4 uhr
81 sogar.. also bin ich um 4 heimgestartet war um Viertel noch 4 zu Hause habe den PC
82 eingeschalten..und der der da war.. Mit dem habe ich dann gezockt bis zehn elf ..also
83 wie heute eigentlich. [45.4s]

84 **Interviewer** [00:11:37]Okay. Ich verstehe. du hast von PS erzählt, von die
85 Freundschaften die du durch PS geknüpft hast.. Kannst du mir erzählen wie du die
86 Gemeinschaft wahrnimmst.. Also sowohl im Spiel als auch um das Spiel oder um PS
87 herum.... [20.1s]

88 **Strarea** [00:12:00]Das zerbröselte eben auch alles dadurch, dass keiner da ist.. wir
89 hatten auch mal eine Zeit wo ich Vorstand gewesen... In der organisatorischen Gruppe
90 haben wir halt das eine oder andere Event gemacht.. wie zum Beispiel Kastanien
91 braten wo wir ins Jux [Jugendzentrum] gegangen sind oder eineWeihnachtsfeier mit
92 paar Spiele gemacht. Und natürlich bei uns ist spielen immer im Vordergrund, egal auf
93 welche Art und Weise. Und ja, das hat in letzter Zeit ziemlich aufgehört... Eben wie
94 gesagt, man findet... WoW ist unser Hauptspiel gewesen dort ist.. Kaum bis keiner
95 mehr da..vielleicht auch geschuldet, dass es jetzt ein Classic gibt. Und Retail..Dann
96 hat man sich da schon mal gesplittet und sonst halt sind die Leute nicht mehr da.. nur
97 die typischen..Also ich bin meistens mit Chris mit den Raffi, also am meisten mit Chris
98 und auch dort noch wer noch dazukommt.. Also meistens Rafi, Pat, Tina, Dani.
99 Sicherlich die Kerngruppe, mit die Leite mit denen Ich unterwegs bin..[60.0s]

100 **Interviewer** [00:13:04]Ich verstehe. Und was würdest du so als die Gründe
101 bezeichnen, warum es jetzt vielleicht im Moment gerade nicht so läuft? [7.5s]

102 **Strarea** [00:13:14]Boah das ist eine gute Frage.. Ich glaube, unsere
103 Interessensgebiete sind einfach zu weit auseinandergeschieden. Also, wie gesagt, von
104 den Spielen her spielen alle was anders. sie sind.. teilweise Leute die früher jeden Tag
105 on waren und sind nicht mehr da.. wie gesagt einfach Momente, wo die Leute vielleicht
106 sich dann entscheiden unter Anführungszeichen erwachsen zu werden und nimmer
107 spielen wollen. [25.5s]

108 **Interviewer** [00:13:44]Ich verstehe. Ich verstehe. Wie funktioniert es dann wenn ihr
109 WoW spielt? wie sieht so ein typischer Abend aus?. [21.9s]

110 **Strarea** [00:14:12]Also logischerweise wenn Raidtag ist, also wenn man da zusammen
111 raiden geht.. bereitet man sich halt vor ,macht dann uhrzeit aus, muss aber damit
112 rechnen, dass der Kev eine halbe Stunde zu spät kommt... keine Pots und keine Flasks
113 mithat [Tränke] und dantrifft man sich halt. dann zockt man halt zwei drei Stunden
114 und versucht die Ziele zu erreichen, der man sich vorher gesteckt hat. Und ansonsten
115 an normalen Tagen kommst halt online machst deine Dailys , machst deine Ini
116 [Dungeon], deine Mythic [Dungeon] mit Leuten die da sind. und so halt.[27.2s]

117 **Interviewer** [00:14:57]du hattest etwas erwähnt dass immer weniger leute da sind und
118 immer verschiedene spiele gespielt werden.. und halt die Interessen
119 auseinandergehen. Ist es dann doch möglich.. Keine Ahnung... Dich mit denen
120 zutreffen, um vielleicht zu reden ohne das Gleiche zu spielen, ist das nicht so
121 gängig?[17.2s]

122 **Strarea** [00:15:17]gehen würde es schon, nur ist das bedürfnis nicht so da. Die leute
123 mit denne ich sowieso inKontakt bin. Mit denen man was Trinken geht von denen
124 fragt man sowieso alles was man wissen will, in diesem Moment. Logisch. Jetzt, wenn
125 ich das Bedürfnis hab, mit irgendjemand zu reden. weiß ich auch, dass ist sicher kann
126 schreiben. Und der Mensch wäre darauf wahrscheinlich früher oder später da. Oder
127 nicht vielleicht sofort, aber halt an einem anderen Tag.Ich habe mit keinen von den

128 Leuten so eine intensive Bindung, dass ich sagen würde ich bräuchte unbedingt mit
129 den zu reden. [36.4s]

130 **Interviewer** [00:16:00]In den anderen Interviews wurde auch erwähnt, dass sie da
131 auch, ab und zu mit anderen Gemeinschaft. zB. einer deutschen Gemeinschaft
132 spielen, hast du das auch mal getan, oder nicht?. [8.1s]

133 **Strarea** [00:16:14]ja eigentlich schon. So durchgehend. Eigentlich. Also. Wenn ich
134 andere Spiele spiel, dann suche ich mir eigentlich irgendwelche Community, weil wenn
135 ich zocke möchte ich mit Leuten spielen und nicht alleine. und von dem her.. zB. habe
136 ein Spiel gespielt wo keiner mit mir Spielen wollte, habe ich mir einfach einen kleinen
137 deutschen Streamer gesucht, mit ihm geschrieben und auch mit diesem gezockt. da
138 waren wir eine Community von 25 30 Leute auch zur Corona Zeit. [30.6s]

139 **Interviewer** [00:19:18]Und wenn jetzt dieseGemeinschaft mit der von PS vergleichen
140 müsstest, wo waren die Unterschiede? Und keine Ahnung, was die Sachen welche du
141 vielleicht von einer an der anderer.. Als von einer Gemeinschaft schätzen tust, fwas
142 bei der andere nicht hast und umgekehrt. [15.5s]

143 **Strarea** [00:19:35] Es war halt.. Die andere Gemeinschaft sagen wir mit den
144 Deutschen... war ein selbes Interessengebiet hat .. ich habe sonst mit diesen Leuten
145 nichts zu tun gehabt.. ich weiß nicht wie sie Privat heißen außer der eine oder andere..
146 der Vorteil war es war das gleiche Interessengebiet und das war das Spiel und das ist
147 der Nachteil bei PS... alle Leute spielen verschiedenen Spiele und alle verschiedene
148 Interessen haben, aber sonst eigentlich würde ich PS immer vorziehen.. weil es die
149 Leute sind die man aus dem echten Leben kennt und wo man weiß - okay wenn ich
150 mal was brauche dann sind diese Leute für mich da und nicht die anderen.. [37.6s]

151 **Interviewer** [00:20:24]Seid ihr euch bei der deutschen Gemeinschaft nicht so näher
152 gekommen?. [0.2s]

153 **Strarea** [00:20:33]ich habe das ungefähr ein und ein halbes Monat mit denen gespielt
154 und da hat man halt noch bisschen geratsch... aber immer über das Spiel..
155 zwischendurch hat mal einer oder der andere wenn man zu zweit, zu dritt war
156 persönliche paar Sachen erzählt. aber das wars schon...weniger Probleme
157 besprochen, mehr auf das Spiel konzentiert. [14.5s]

158 **Interviewer** [00:21:02]du hast vorher Discord kurz erwähnt. Könntest du mir von
159 deiner Nutzung vom Programm erzählen? [3.9s]

160 **Strarea** [00:21:12]Ja also ich finde es.. Ich habe früher natürlich Teamspeak benutzt.
161 Also zum Vergleich zu dem ist es einfach fein.. du kannst joinen wann du willst, du
162 selber kannst Leute einladen... Du kannst ja Texte oder so kopieren und du kannst
163 streamen, währendher wenn du dem Kollegen mal was zeigen willst.. geht das ohne
164 Weiteres. Eigentlich starte ich Discord wenn ich den PC starte. Schau wer Online
165 ist...Und teilweise ab und zu bin ich einfach so im Discord ohne Channel zu sein weil
166 ich vielleicht nebenher YouTube schau nebenher oder so und sonst join ich halt
167 Channel die Leute wo ich lust habe zu joinen.[40.9s]

168 **Interviewer** [00:22:26]ich habe etwas von anderen Personen im Interview gehört, dass
169 Discord des Öfteren genutzt wird, um sich zu organisieren. in einem Spiel zum
170 Beispiel, hast du damit erfahrung? [6.7s]

171 **Strarea** [00:22:36]Ja, also zum Beispiel bei ECO auf den Server wo ich war.. da hatte
172 der Admin einenDiscord Server gehabt und dort hat er Announcements gemacht und
173 da Sachen geplant oder gesagt was nicht passt oder wenn Probleme gewesen sind
174 durfte man dort schreiben...damit man auch offline vom Spiel kommunizieren konnte.
175 Also wenn was ist.. hier und dort mal in WoW Raid Planer benutzt also bei PS sei es
176 aber auch bei anderen. Andere Vereinigungen sagen wir so? immer WoW. Es wäre ja
177 eigentlich ziemlich praktische auch, du siehst alles und kannst deinigs dazu schreiben,
178 finde ich ganz gut. [43.1s]

179 **Interviewer** [00:23:22]Was sind diese anderen Vereinigungen in WoW? [1.6s]

180 **Strarea** [00:23:26] Als immer andere Gilden in WoW. wo ich halt Charaktere habe,
181 weil in Classic zum Beispiel ist keiner mehr in PS mehr.. dann hab ich mir dort eine
182 andere Gilde gesucht... [12.0s]

183 **Interviewer** [00:23:46]Sozialisierst du dann auch in der anderen Gilde oder gehst du
184 nur strikt zum spielen hin?. [2.3s]

185 **Strarea** [00:23:51]kommt darauf an... früher habe ich brutal sozialisiert, also ich habe
186 zum Beispiel immer noch, sagen wir mal deutsche Freunde, unter Führungszeichen
187 oder Mitspieler mit denen ich 2016 2017 gespielt habe...jetzt momentan spiele ich viel
188 zu viele spiele und keines wirklich intensiv, dass ich wirklich eine Bindung herstellen
189 konnte, also mit irgendeine Leute. Also Beispiel Classic habe ich auch schon wieder
190 gelassen.. Habe jetzt mal auf Retail einen Charakter hochgezogen..und einfach in der
191 Hoffnung, dass man mal wieder bissel...der Hypetrain bei PS wieder angelangt...dass
192 man wenigstens zwei drei Monate miteinander wieder viel Zeit verbringen kann. [36.9s]

193 **Interviewer** [00:24:30]Ist PS so Hype-abhängig? [2.5s]

194 **Strarea** [00:24:34]Ja, hängt eigentlich von ein zwei Personen, an was die tun und das
195 tut die breite Masse. [4.5s]

196 **Interviewer** [00:24:46]Und du hattest vorhin erwähnt du hattest eine Führungsposition
197 in PS... kannst mir dazu bissl erzählen?[5.5s]

198 **Strarea** [00:24:57]Ja also wir haben uns entschieden PS als Verein zu gründen. War
199 die Idee gewesen. Was dann nie stattgefunden hat, weil eben unsere Ideen und
200 Gedanken total auseinander gegangen sein. Das sind aber Sachen gewesen, bei
201 denen ich nicht einverstanden war und dann habe ichmich zurückgezogen. Und ja,
202 es ist viel geredet worden. Es haben.. wir waren sieben Leit und von denen wren
203 vielleicht zwei volle aktiv etwas getan und noch andere zwei sich bissl mitbeteiligt. Drei
204 volle aktiv. Mitgetan und einer bissl was--und die anderen. haben eigentlich immer
205 Kommandiert aber nie Sachen tun wollen.. oder getan. [48.0s]

206 **Interviewer** [00:25:48]Und das auf Vereinsebene, oder? [2.1s]

207 **Strarea** [00:25:52]Ja ja, das ist weil bei uns hat es ja noch das Streamteam geben die
208 gestream haben und diese haben sich dann mehr auf das fokussiert und haben das
209 eigentlich noch nie als Gemeinschaft gesehen. Also es war mal die Rede das man das
210 wirklich zusammen tut, das man sich gegenseitig hilft, die Streamer unterstützen.. Also
211 macht mit dem Verein dann kann man ein Event planen. das Übertragen wird im
212 Umkehrschluss machen, dannStream auch Werbung für das..die Streamer haben sich

213 mehr auf das Streaming konzentriert und dabei Rest dürfte die anderen Sachen
214 machen. [35.1s]

215 **Interviewer** [00:26:28]Verstehe. Gibt es da Parallelen zu, wie sagt man.. Zu. Zur
216 Gemeinschaft in WoW, also von PS... [9.7s]

217 **Strarea** [00:26:38]Ja, sicher, sicher, absolut.und auch dort sind es immer die gleichen
218 Leit zum Beispiel. klar der eine oder andere hat mehr Zeit noch dann hats immer die
219 gegebenen welche das Zeuge gefarmt haben und die, die sich bedienen haben lassen
220 . Sei es vom Bufffood, sei vom Flask und solche Geschichten. [17.5s]

221 **Interviewer** [00:26:57]Verstehe. [0.0s]

222 **Strarea** [00:27:01]Das hat mich nie gestört, weil ich habe immer meins mitgenommen
223 und zwischendurch auch mal was abgedruckt wenn ich die Zeit hatte zu farmen.. aber
224 das gehört in der Gemeinschaft dazu. Dass jemand, der vielleicht nicht so viel Zeit hat
225 zu farmen, weil er anders arbeitet oder mehr arbeitet. dass er trotzdem auch
226 mitmachen kann, das steht für mich außer frage.. das gehört zu einer Gemeinschaft
227 einfach dazu, einen schwächer mitzuziehen. Vor allem, weil ich ja meistens auch beim
228 Spielen einer der Schwächeren war. Also. von dem her hat es schon gepasst. [31.8s]

229 **Interviewer** [00:27:41]Also wird in der PS Gemeinschaft ..Also wird jeder
230 mitgenommen. Also auch die, die schwächer sein. [6.9s]

231 **Strarea** [00:27:50]Finde ich schon. Also eigentlich logisch, wenn man 10-Mann-Raid
232 machen und da sind zehn Plätze frei. Man muss dann schauen ob tanks, dds und
233 healer., dass es für die Gruppe am besten ist und noch kann es passieren, dass einer
234 mal verzichten muss, aber es kehrte einfach dazu. Es wird aber jetzt nicht explizit
235 jemand ausgeschlossen. hätte ich nie das Gefühl gehabt..es sind paar leute dabei die
236 sosnt eher anstrengeder gewesen sind.. die sind eigentlich immer mitgenommen
237 worden deswegen. Ist da wirklich nie jemand von der Gesellschaft oder von der
238 Gruppe ausgegrenzt worden.[42.9s]

239 **Interviewer** [00:30:21]Du hattest Dungeons und Raids erwähnt, kannst du mir von
240 denen erzählen?[1.0s]

241 **Strarea** [00:30:29]Ja, also ich mag Raids lieber.. sind da mehr leute...aber durch
242 MPlus Dungeons da hast den Zeitdruck und das hasse ich einfach...also auch im
243 Privatleben Zeitdruck mag ich nicht. Deswegen mache ich die..eigentlich alles soweit.
244 Wie ich weiß ich schaff's ohne voll reinzuschwitzen.. deswegen mag ich Raids lieber,
245 zwar doppelt so viele Leute. Das heißt, natürlich kann doppelt so viel schiefgehen.
246 Aber da gibts keinen Zeitdruck machst du deine Tries. Und du, wenn es schiefgeht,
247 gehts schief Und wenn es gut geht, nach killst den boss nach ein paar
248 Versuchen..[32.0s]

249 **Interviewer** [00:31:07]Ist im Raid die Atmosphäre besser, wenn wie es klingt, weniger
250 Stressgeladen alles ist... [5.1s]

251 **Strarea** [00:31:14]Ja, also finde ich schon. Als es logisch während, dem Try ist man
252 fokussierter, wenn du kannst, währendher Blödsinn reden oder wenn Tot bist, und
253 musst dich Neupositionierung Bufffood nehmen.. kann man blöd reden während in M-
254 Plus. Ist es halt so. Wenn du wirklich auf die höheren Stufen spielt, wo es oft eng

255 hergeht, ist man halt wirklich 20 Minuten, zwar als Gruppe drinnen fokussiert, aber alla
256 fine spielst nur alleine weil du dich nicht austausch, weil du dich nur [27.1s]

257 **Interviewer** [00:34:09]Heute weniger Zeit zu spielen wie im Lockdown, wie is
258 das?[0.1s]

259 **Strarea** [00:34:24]Macht sich jetzt für mir eigentlich nicht so viel aus. Bei mir ist ja
260 wirklich so momentan auch nicht wirklich viel Bock auf Spielen, weil ja alleine bin, weil
261 keiner da ist, der irgendwelche Spiele spielt. die ich auch spiele. Deswegen ist für mich
262 eigentlich, so wie früher... Ich trauere nicht dem Lockdown noch, dass ichda mehr Zeit
263 hatte zu spielen. [25.3s]

264 **Interviewer** [00:34:54]Aber vielleicht das da mehr Leute online waren?[0.5s]

265 **Strarea** [00:34:58]das schon sehr logischerweise. das war der vorteil, dass immer
266 jemand da war, das sicher..., wenn es jetzt heißen würde, ob ich mir noch mal ein
267 Lockdown wünschen würde...aus diesem Grund. Na weil logischerweise, es sind auch
268 deswegen Leute gestorben. Deswegen, natürlich, klares Nein (lacht). [16.8s]

269 **Interviewer** [00:35:23]Du hattest viele Spiele erwähnt, gibt es eines das dir besonders
270 gut gefällt, dass du beonders vermisst?[0.1s]

271 **Strarea** [00:35:35] ja also früher haben wir viel Heroes of the Storm gespielt. Das fehlt
272 mir schon sehr.. das wir das nichtmehr Spielen. Als es ist ein lol- artiges Spiel, also
273 MOBA. I finde schon, dass das Schade ist, das das nichtmehr gespielt wird.. [13.4s]

274 **Interviewer** [00:35:52]Ist LoL eine Alternative dazu oder komplett eine andere
275 Welt?[3.0s]

276 **Strarea** [00:35:56]Es gibt Leute, die die spielen viel LoL, aber mir taugt das nicht, weil
277 es ist mir in der Hinsicht viel zu kompliziert. ich habs früher gespielt mit 16 aber jetzt
278 reinzukommen.. Zu komplex. habs zwei dreimal probiert aber volle kompliziert mit
279 Items toxic community und jeden Scheiß. Und deswegen hat es mir eigentlich niemals
280 gecatched. [20.5s]

281 **Interviewer** [00:36:20]was hat dann Heroes of the Storm so toll gemacht?. [0.2s]

282 **Strarea** [00:36:23]weil es einfach vereinfacht ist. du hast deinen held, die Map ist viel
283 kleiner also brauchst du viel weniger Map Awareness, musst keine Items kaufen
284 sondern gibt es einen Skill Tree und das. Wie gesagt, kannst zwischen drei Sachen
285 auswählen und dann Ultimate. es ist einfach vereinfacht. [15.9s]

286 **Interviewer** [00:37:40]Ich habe bissl den Eindruck, dass bei PS oft Spiele sterben.
287 werden die dann auch wiederbelebt, oder selten? [5.6s]

288 **Strarea** [00:37:47]Na, hätte ich noch nie erlebt. Hatte ichnoch nie erlebt, dass
289 irgendwas zurückgekommen ist [5.8s]

290 **Interviewer** [00:37:56]Auch nicht WoW?. [0.1s]

291 **Strarea** [00:37:58]WoW ist.. also jetzt die letzte Expansion, die letzten zwei Expansion
292 habe ich nicht gespielt Das letzte Mal gespielt. Die letzte war Shadowlands?[10.3s]

293 **Interviewer** [00:38:10]Ja, ich glaube schon. [0.5s]

294 **Strarea** [00:38:12]Genau deswegen Shadowlands habe ich nicht gespielt....aber
295 davor haben wir schon bissle geraidet. Aber mit der Zeit. Ich selber bin ja von den
296 ersten die nicht mehr mitgetan habe.. Ich glaube Fußball wieder angefangen und hatte
297 deswegen keine Zeit dafür. [24.1s]