

## Einleitung

Es sind Schüsse zu hören und fremdartige Wesen fallen unter tierischem Geschrei zu Boden. Vor einem steht ein kräftiger Zwerg mit langem Bart, *Joren Eisenquell* ist an einem Schriftzug oberhalb des Kopfes zu lesen, *Hauptmann der örtlichen Gebirgsjäger* darunter in Klammern. Er kämpft mit einem Schwert und feuert kurz darauf aus einer altertümlich wirkenden Büchse mit kelchförmigem Lauf. Wir befinden uns in Dun Morogh, dem Eisklammtal, ein schneebedeckter und bewaldeter Ort mit teilweise steilen Hängen. Es ist offensichtlich jener Ort, an dem man Azeroth, die Spielwelt von *World of Warcraft*, als Zwerg betritt. Man fühlt sich in diese Welt schlagartig hineingeworfen, da man sich mitten in einer Kampfszene zwischen den einander feindselig gesinnten Parteien befindet, wird aber weder angegriffen, noch verfügt man über die Kompetenz, in die Kampfhandlungen einzugreifen. Nachdem man das Bild abgemustert und sich orientiert hat, versucht man, die Zuschauerrolle durch eine teilnehmende Rolle zu ersetzen und wird aktiv. Den Avatar zu bewegen bedeutet gleichzeitig die Perspektive auf die Spielwelt zu verändern. Zuerst einige vorsichtige Drehungen, dann die ersten Schritte. Nach dem Verweilen in einem sichereren Bereich des Eisklammtales bewege ich mich zu weiteren Kampschauplätzen und entdecke weitere Figuren, gegen die die Zwerge zu kämpfen scheinen. Mitunter sind es viel größere Wesen, dürr, leicht beharrt, mit einem finsternen Gesichtsausdruck und einer großen Keule ausgestattet. Der erste Versuch einer Kampfhandlung endet mit einer eiligen Flucht meinerseits. Es ist überdeutlich, dass ich der unerfahrene Neuling bin, irritiert und neugierig gleichermaßen.

Zuallererst erscheint diese zauberhafte Spielwelt fremdartig. Es fehlt die Selbstverständlichkeit, um sich hier spontan zurechtzufinden, jedoch sind die Elemente des Spiels Ergebnisse unserer Kultur, wodurch sich nach einer Phase der Orientierung eine Vertrautheit einstellen kann. Immerhin gelingt es, Figuren zu identifizieren, diese in den Kontext von bekannten Mythen und Märchen

einzuordnen, und man wundert sich aufgrund der Erfahrung mit neuen Medien schließlich nicht darüber, wie die Welt auf der zweidimensionalen Oberfläche eines Bildschirms stattzufinden vermag. Sie wird als mediale Darstellung eines Phantasieentwurfs erkannt und auf den zweiten Blick können die Inhalte durchaus in einen sinnhaften Zusammenhang gebracht werden. Die Welt des Spiels ist lediglich in relativem Verhältnis zu der uns selbstverständlichen Alltagswelt fremd. Wenngleich mein persönliches Interesse, sich dieser Welt hinzuwenden, begrenzt ist, so erscheint sie mir zumindest als eine prinzipiell erfahrbare und unter bestimmten Umständen reizvolle Spielwelt. Für Millionen von Spielerinnen und Spielern ist sie das auch. Sie bildet als eine Sinnwelt einen Teil der persönlichen Lebenswelt – für den Einzelnen subjektiv wichtig und damit gleichermaßen von gesellschaftlicher Bedeutung. Die Analyse einer Sinnwelt, wie sie hier angestrebt wird, eröffnet mit einer phänomenologischen Vorrede. Die Einführung in die phänomenologische Theorie beginnt breit, zielt aber nicht darauf ab, eine Zusammenfassung zu sein, die alle in den Werken von Alfred Schütz, Thomas Luckmann sowie in den daran anschließenden Arbeiten erforschten Aspekte umfasst. Schnell werden mit Ockhams Rasiermesser aus dem umfangreichen Material jene Teile freigelegt, die das für diese Untersuchung notwendige theoretische Fundament bilden. Das zweite Kapitel behandelt die allgemeinen Prinzipien des Spiels, wie sie von zahlreichen Theoretikern herausgearbeitet wurden und hier strukturiert wiedergegeben werden. Die Ausgestaltung der Spiele selbst und die Einbettung in die persönliche Lebenswelt sind jedoch von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen abhängig, die einem starken sozialen Wandel unterworfen sind, weshalb auf den Prinzipien des Spiels aufbauend im darauffolgenden Kapitel die konkreten historischen Ordnungen berücksichtigt werden, in die die Spiele eingebettet sind. Spiele sind keine Erfindungen, die aus dem Nichts auftauchen, und der technische Fortschritt in der Gestaltung der Spielgeräte kann Ausgangspunkt für bestimmte kulturelle Bedürfnisse sein, vor allem ist es aber deren Ausdruck. Die Geschichte der Spiele ist eine Geschichte von Schöpfungen, Aneignungen und Adaptionen, wodurch ein wichtiger Aspekt unserer Kultur in den Blick genommen werden kann. Die strukturellen Veränderungen der Freizeit als Teil der sich wandelnden

Rahmenbedingungen lassen sich dank einer exakt arbeitenden Freizeitsoziologie, die vornehmlich von den 1970er-Jahren bis zu den 1990er-Jahren betrieben wurde, rekonstruieren. Mit diesen Forschungen wird deutlich, dass eine selbstverständlich erscheinende, individuelle und im Anschluss an die Arbeitszeit gewährte Freizeit eine relativ neue Erscheinung ist. Die soziale Differenzierung, die damit verbundene Spezialisierung sowie die Lösung von traditionellen Bindungen führen schließlich erst zu einer Situation, in der Menschen zwischen Sinnangeboten frei wählen dürfen und müssen. Beschreibt die Phänomenologie noch, wie die Alltagswelt räumlich und zeitlich in Bereiche strukturiert ist und dem Menschen grundsätzlich unterschiedliche Wirklichkeitsebenen gegeben sind, wird nun festgestellt, wie sich dies in der Gegenwartsgesellschaft ausgestaltet. Ein charakteristisches Merkmal ist dabei die Pluralisierung der Lebenswelt des Einzelnen in vielfältige und heterogene Teile, die in einem spezifischen Verhältnis zueinander stehen, sich jedoch durch jeweils eigene Sinnstrukturen auszeichnen. Diese verschiedenen Sinnwelten zu erfassen und darüber hinaus systematisch anzuordnen, wäre wohl ein aussichtsloses Unterfangen, weshalb es sich als praktikabel erwiesen hat, auf eine Sinnwelt zu fokussieren und damit einen Beitrag dazu zu leisten, aus der Summe aller Untersuchungsergebnisse ein vollständiges (aber immer wieder zu aktualisierendes) Bild über die Vielfalt der Lebenswelt zu gewinnen. Mich beeindruckt die Faszination, die von diesen Spielen ausgeht, weshalb ich von einer Faszination zweiter Ordnung sprechen möchte. Das Erkenntnisinteresse in Verbindung mit der theoretischen Perspektive sowie den herausgearbeiteten Möglichkeiten und Bedingungen des Spielens leiten zu den Online-Rollenspielen der Gegenwart hin und begründen die Wahl der Methoden zur Datenerhebung und Datenanalyse. Im Fokus liegen die Online-Rollenspiele als ein sinnhaft geschaffenes, breit rezipiertes und immer wieder erneuertes Kulturprodukt. Die Interpretation der Spiele und die Rekonstruktion des Entstehungsprozesses wird durch die eigene Teilhabe an der Gesellschaft und die damit verbundenen Erfahrungen erst ermöglicht, davon aber auch maßgeblich beeinflusst. In meiner eigenen Reaktion auf das Spiel spiegelt sich das vortypisierte gesellschaftliche Wissen, welches auch Teil des Untersuchungsobjektes ist und in einer reflexiven Haltung freigelegt wird. Die Spiele ebenso wie

die eigenen Interpretationen sind Ausdruck gesellschaftlicher Verhältnisse. Die Erfassung dieser Wirklichkeitsebene erfolgt hermeneutisch, also mit Konzentration auf das Kulturprodukt unter der Einstellung, möglichst viele Lesearten für möglich zu halten und schrittweise den Kern der Sinnstruktur in den Spielen zu erfassen, um von diesen auf die gesellschaftlichen Verhältnisse zu schließen. Die hermeneutische Wissenssoziologie, mehr eine Haltung mit Blick auf eine spezifische gesellschaftliche Ebene als eine Methode mit streng vorgegebenen Arbeitsschritten, zeichnet sich durch ein Spiel mit Nähe und Distanz zum Gegenstand aus. Für die Datenerhebung wagt man sich an das Feld heran, bis man sich letztendlich mittendrin befindet und allmählich zu einem kompetenten Mitglied geworden ist. Dieser Prozess ist genauestens dokumentiert und zudem von einem eifrigen Sammeln von Datenmaterial aller Art gekennzeichnet, weshalb man im Rahmen einer soziologischen Ethnografie reich bepackt aus dem Feld zurückkehrt. Anschließend entfernt man sich vom Gegenstand – und zeitweise von seinen eigenen Erfahrungen und gewonnenen Eindrücken –, um sowohl das reine Spiel zu analysieren, als auch getrennt davon die Kontexte, in die das Spiel eingebettet ist. Im Kapitel *Neues entdecken* erfährt man in dieser Arbeit etwas über die Struktur des Sinns in Online-Rollenspielen. Diese Ergebnisse beziehen sich auf die im Zuge der Analyse zu einer Sinnfigur verdichteten und abstrahierten Inhalte des Spiels. Hier zeigt sich die Anbindung an die historische Figur des großen Entdeckers, der am Beginn der Moderne neue Länder und Kontinente entdeckt hat, und dessen Entdeckergeist sich im gesellschaftlichen Wissensbestand abgelagert hat und im Spiel als eine Form des Reisens angeboten wird, bei der Körper und materielle Räumlichkeiten keine notwendigen Bedingungen mehr sind. Im Kapitel *neues Entdecken* erfährt man dagegen etwas über die Struktur der Sinne in Medienkulturen. Die Form der Darstellung verrät uns mindestens ebenso viel über unsere Gesellschaft. An ihr wird nämlich erkennbar, welche Ordnung der Sinneswahrnehmung in die Gesellschaft eingelagert ist und welche Informationsorganisation in Verbindung mit der Blickordnung in visuell dominierten Kulturen von uns gefordert wird. Das hohe Maß an Aufmerksamkeit zur Bewältigung komplexer Situationen ist nur dann zu erreichen, wenn sich dieses Wissen in den Körper einschreibt und die Sinne sich in entsprechenden

Situationen sofort an den relevanten Zeichen orientieren können. So natürlich die Sinneswahrnehmung oftmals erscheint: Da sie darüber entscheidet, was uns als Wirklichkeit gegenübertritt, wird sie entsprechend gesellschaftlich geordnet. Im Rahmen dieser sozialen Konstruktion der Sinneswahrnehmung erlangen die neuen Medien eine hohe Relevanz, da mit ihnen Wahrnehmungsordnungen vermittelt, eingeübt, aber auch in Frage gestellt werden können.

Neues Entdecken

Online-Rollenspiele und die Ordnung der Sinne in  
Medienkulturen

Schmidl, A.

2015, VIII, 321 S. 22 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-10308-8