



DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Soziale Beziehungen in World of Warcraft.
Eine Analyse anhand der Strukturmerkmale von
Georg Simmel“

Verfasserin

Aneta Baranowska

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Sozial- und Wirtschaftswissenschaften (Mag. rer. soc. oec.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A-121

Studienrichtung lt. Studienblatt:

121 Diplomstudium Soziologie (sozial-/wirtschaftsw.Stud.) UniSt

Betreuerin / Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Rudolf Richter

Danksagung

Ich möchte mich besonders herzlich bei meinem Betreuer Univ.-Prof. Dr. Rudolf Richter für die Unterstützung bei der Verfassung dieser Diplomarbeit bedanken.

Des Weiteren danke ich allen Interviewpartnern für ihre Hilfsbereitschaft und das Vertrauen, das sie mir geschenkt haben. Ohne ihre Offenheit wäre die Verfassung dieser Arbeit nicht möglich gewesen.

Ein großes Dankeschön möchte ich an meine Freunde und Familie aussprechen – vor allem an meine lieben Eltern und meine Schwester, die immer an mich glauben.

Meiner lieben Arbeitskollegin Mylene Lichtenberg danke ich im Besonderen für ihre Unterstützung während der letzten Monate des Schreibens.

Nicht zuletzt möchte ich mich herzlichst bei meinem Lebenspartner Marek Krzemień bedanken, der mich stets mit viel Geduld unterstützt.

Inhalt

Einleitung	9
1. Forschungsgegenstand	11
2. Aufbau der Arbeit	15
3. Soziale Beziehung – ein theoretischer Überblick über die Begrifflichkeit und Konstruktion	17
3.1. Strukturmerkmale sozialer Beziehungen nach Georg Simmel.....	21
3.1.1. Die Zahl.....	21
3.1.2. Die Zeit.....	23
3.1.3. Der Raum	24
3.1.4. Das Wissen über den Anderen	27
3.1.5. Freiwilligkeit der Beziehung und die Gleichheit der Beziehungspartner ..	29
3.1.6. Der Grad der Institutionalisierung.....	31
4. Soziale Beziehungen im Internetzeitalter.....	33
4.1. Neue Medien – auf dem Weg zu neuen Kommunikations- und Beziehungsformen	33
4.2. Soziales im Netz – Definitionen und Erkenntnisse der bisherigen Forschung.....	35
4.2.1. Bestehende soziale Beziehungen und Internet.....	40
4.2.2. Entstehung neuer Beziehungen im Internet.....	42
4.2.3. Virtuelle Gruppen.....	46
4.2.4. Social Networking Sites – eine neue Art zu kommunizieren.....	48
4.2.5. Face-to-Face versus virtuell.....	50
5. Forschungsfeld	53
5.1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.....	53
5.2. World of Warcraft – eine kurze Einführung.....	54
5.3. Studien zu MMORPGs	57
6. Forschungsdesign	63
6.1. Erhebungsmethode.....	63
6.1.1. Literaturrecherche.....	63

6.1.2. Teilnehmende Beobachtung.....	65
6.1.3. Problemzentriertes Leitfadenterview.....	65
6.1.4. Interviewleitfaden	67
6.1.5. Die Befragten	71
6.2. Auswertungsmethode.....	74
6.3. Auswertung der Interviews	75
6.3.1. Festlegung des Materials und Analyse der Entstehungssituation	75
6.3.2. Formale Charakteristika und Transkription des Materials.....	77
6.3.3. Bestimmung der Analyseeinheiten und Erstellung eines Kategoriensystems.....	78
6.3.4. Analyse des Materials	80
7. Darstellung der Ergebnisse.....	83
7.1. Analyse einzelner Beziehungsaspekte anhand der Strukturmerkmale nach Simmel.....	83
7.1.1. Die Zahl.....	83
7.1.2. Die Zeit	86
7.1.3. Der Raum.....	87
7.1.4. Das Wissen über den Anderen.....	91
7.1.5. Die Freiwilligkeit einer Beziehung	94
7.1.6. Die Gleichheit der Beziehungspartner.....	95
7.1.7. Der Grad der Institutionalisierung	96
7.2. Resümee.....	99
Literaturverzeichnis.....	103
Internetadressen.....	111
Anhang I.....	115
Anhang II	119
Kurzfassung.....	127
Abstract	129
Lebenslauf.....	131

Einleitung

Im 21. Jahrhundert ist das Internet aus den meisten alltäglichen Aufgaben der westlichen Bevölkerung nicht mehr wegzudenken. Egal ob es sich dabei um das Einkaufen, Informationssuche, Reiseplanung oder Banktransaktionen handelt- das alles ist heute von zuhause aus realisierbar und erleichtert somit wesentlich das Alltagsleben.

Zu Beginn der Entwicklung des Internets war eine solch rasante Verbreitung dieses neuen Mediums nicht vorstellbar. 1969 entstand das sogenannte ARPANET- ein Projekt der Advanced Research Project Agency des US- Verteidigungsministeriums. Es wurde benutzt, um Universitäten und Forschungseinrichtungen miteinander zu vernetzen.

Die rasante Verbreitung des Internet begann 1993 als das World Wide Web und der erste grafikfähige Webbrowser *Mosaic* veröffentlicht wurde. Das Programm konnte kostenlos heruntergeladen werden, wodurch eine breitere Bevölkerungsmasse Zugriff auf das Netz erhielt.

Einer der wichtigsten Lebensbereiche, die das Internet revolutioniert hat, ist die Kommunikation.

Die weltweite Vernetzung hat eine Grundlage für raum- und zeitungebundene Kommunikation geschaffen. Das Versenden der Nachrichten per E-Mail ermöglichte eine Kontaktaufnahme ohne große Zeitverzögerung. Man konnte erstmals mit Bekannten in Kontakt treten, die beispielsweise auf einem anderen Kontinent lebten, ohne dass es, wie im Falle eines Telefongesprächs, sehr kostspielig wurde oder, im Falle eines Briefs, sehr viel Zeit in Anspruch nahm. Mit der Einführung von Instant Messaging, eines Sofortnachrichtendienstes, wurde es möglich, in Echtzeit mit anderen Teilnehmern zu kommunizieren.

Ein weiterer Bereich, der von der Entwicklung profitiert hat, ist die Freizeitgestaltung. Vor allem die Hersteller der Computerspiele haben die Möglichkeit genutzt, ihre Dienste via Internet für ein breiteres Publikum zugänglich zu machen und dabei Profit zu schlagen.

Durch verschiedene Formen der Onlinespiele entstanden neue virtuelle Welten, die mit zwischenmenschlichen Interaktionen gefüllt sind. Diese virtuellen Welten, der *Cyberspace*, sind nicht losgelöst von sozialen Strukturen des realen

Raums, sondern werden durch soziale Konventionen, Normen und Gesetze aus der Offline-Welt geregelt.

Eine besondere Form der Onlinespiele sind die sogenannten Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (kurz MMORPGs). Im Gegensatz zu anderen Computerspielen sind MMORPGs auf die Interaktion zwischen den Spielern ausgerichtet. Dies fordert das Entstehen einer sozialen Plattform im Spiel und macht den sozialen Kontext im Spiel zu einem Schlüsselbegriff.

Der Fokus dieser Diplomarbeit richtet sich auf die Charakteristika sozialer Beziehungen in *World of Warcraft*.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen, falls nicht explizit anders vermerkt, gelten gleichwohl für beide Geschlechter.

1. Forschungsgegenstand

Das Internet bietet mehrere soziale Plattformen zur Bildung und Aufrechterhaltung sozialer Beziehungen an. Die zurzeit wohl am weitesten verbreitete Social Networking Site ist Facebook. Millionen von Usern benutzen diese Anwendung, um Kontakte zu ihrer sozialen Umwelt zu pflegen. Dabei ist Facebook nur einer der vielen Kanäle, die das Netz liefert. Eine Vielzahl an anderen Anwendungen bietet reichlich Gelegenheiten, mit anderen in Kontakt zu treten, sei es Twitter, diverse Chats und Foren oder aber Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs).

Der enorme Erfolg von Facebook und Twitter führte dazu, dass sich das aktuelle Forschungsinteresse vorwiegend auf dieses Phänomen fokussiert. Dabei werden andere virtuelle Welten und Communities, beispielsweise MMORPGs, und deren soziale Aspekte außer Acht gelassen. Studien im Bereich der Onlinespiele konzentrieren sich stark auf deren potenzielle Auswirkungen auf die Gewaltbereitschaft oder vermehrte Gefahr sozialer Isolation als Folge exzessiven Spielens. Ein Onlinespieler wird immer noch überwiegend als ein Mensch ohne soziale Einbettung gesehen, der in eine Phantasiewelt zu entfliehen versucht und den Bezug zur realen Welt verloren hat. Dabei wird oft vergessen, dass eine virtuelle Spielwelt als eine stabile Kommunikationsplattform dienen kann. Soziale Beziehungen werden von flüchtigen Bekanntschaften unter anderem durch ihre relative Dauerhaftigkeit unterschieden, die sowohl durch die antizipierte Dauer als auch die erlebte Dauer definiert wird, in der eine Beziehung als solche wahrgenommen wird. Durch die Spielkonzeption, Abenteuer mit anderen Spielern zu erleben, verbringen die User viel Zeit miteinander, schließen sich in Gruppen zusammen und bauen dabei Vertrauen zueinander auf. Es entstehen soziale Beziehungen. Genau diese sollen Gegenstand dieser Untersuchung werden.

Bevor jedoch auf einzelne Aspekte dieser Form zwischenmenschlicher Kontakte eingegangen und weiterführende Studien durchgeführt werden können, erscheint es wichtig, erst einmal die grundlegenden Strukturmerkmale herauszufiltern und anhand dieser die sozialen Beziehungen in MMORPGs zu beschreiben.

Zu Beginn war der Forschungsgegenstand sehr offen gestaltet. Mehrere Facetten des Sozialen im Netz bildeten den Ausgang für die weitere, fokussierte Nachforschung. Der Schwerpunkt lag dabei stets auf den informellen sozialen Beziehungen und den Auswirkungen der Internet-Nutzung auf deren Form, Verlauf und Fortbestand.

Als Forschungsfeld wurde das Spiel *World of Warcraft* ausgewählt, da es mit seiner Verbreitung, großer Anzahl der Spieler sowie der Etablierung auf dem Spielmarkt, ausreichend Material für die Analyse bietet. Anzumerken ist hierbei, dass weniger der Inhalt des Spiels im Vordergrund stand als die Tatsache, dass das Spiel eine persistente virtuelle Umgebung bietet, die als Grundlage für das Entstehen sozialer Beziehungen angesehen wird.

Mittels einer einführenden Literaturrecherche, sollte der bisherige Forschungsstand zum Thema soziale Beziehungen im Internet erkundet und die eigene Forschungsfrage präzisiert werden. Zunächst konzentrierte sich das Forschungsinteresse darauf, welche Möglichkeiten der Beziehungsbildung die Spielwelt der MMORPGs bietet. Durch den enormen Zeitaufwand, den das intensive Spielen in sich birgt, läge es nahe zu vermuten, dass während des Spiels unterschiedliche Formen sozialer Beziehungen und Interaktionen zustande kommen. Vor allem die notwendige Bildung von Gruppen im Spiel verstärkt die Entstehung sozialer Kontakte. Welche Spezifika weisen derartige Verbindungen auf, sind sie mit Bindungen im realen Leben zu vergleichen? Welche Rolle spielt dabei die Anonymität der Interaktionspartner, die Möglichkeit, im Spiel eine andere Identität anzunehmen? Sind das stabile, längerfristige Beziehungen, gar Freundschaften, oder doch eher flüchtige Bekanntschaften?

Um den Rahmen dieser Diplomarbeit nicht zu sprengen und unter Berücksichtigung der Tatsache, dass die Arbeit von einer einzelnen Person verfasst wurde und die Kooperation und Konsultation mit anderen Forschern leider nicht vorhanden war, wurde entschieden, sich auf die Erkundung und Beschreibung sozialer Beziehungen im Spiel zu konzentrieren. Dies sollte mittels qualitativer Forschungsmethoden geschehen.

Es wurde zunächst nach Ansatzpunkten in den bisherigen theoretischen Ausführungen zum Thema soziale Beziehungen gesucht. Als theoretische Basis für die Analyse sozialer Beziehungen in *World of Warcraft* wurden die Strukturmerkmale sozialer Beziehungen nach Georg Simmel gewählt, da diese, abgesehen von der inhaltlichen Relevanz, die nötige Struktur in das komplexe und in dieser Hinsicht noch wenig erforschte Gebiet einbringen.

Zielsetzung dieser Untersuchung ist deshalb, anhand der Strukturmerkmale einer sozialen Beziehung nach Georg Simmel die Beziehungen im Spiel *World of Warcraft* zu beschreiben. Es wurde folgende Forschungsfrage formuliert:

Wie lassen sich soziale Beziehungen in *World of Warcraft* mit Hilfe der Strukturmerkmale sozialer Beziehungen nach Georg Simmel charakterisieren?

Die Thematik soll aus der Sicht der Spieler von *World of Warcraft* durchleuchtet werden. Anhand ihrer persönlichen Erfahrungen sollen soziale Beziehungen im Spiel, gestützt auf den von Georg Simmel beschriebenen Strukturmerkmalen, charakterisiert werden.

In diesem Sinne sollen folgende Aspekte zur Analyse herangezogen werden:

1. Anzahl der Interaktionspartner: Wie viele Partner nehmen an Interaktionen im Spiel teil – Dyaden, kleine oder große Gruppen?
2. Der räumliche Aspekt: Wird die Spielwelt als ein Raum begriffen? Wie manifestiert sich die Abgrenzung zu anderen Spielern oder Gruppen? Wie wirken sich die Abgrenzungen auf die sozialen Kontakte der Spieler aus? Sind die sozialen Beziehungen nur auf das Spiel begrenzt? Inwiefern wird die reale räumliche Distanz wahrgenommen?
3. Der zeitliche Aspekt: Gibt es dauerhafte Beziehungen in *World of Warcraft*? Wie verbringt man die gemeinsame Zeit im Spiel? Wie wird die erlebte Dauer einer Beziehung eingeschätzt?
4. Das Wissen über den Anderen: Was weiß man über seine Mitspieler? Welche Informationen werden ausgetauscht? Wie hoch ist die Bereitschaft, Persönliches preiszugeben? Wie entsteht das Vertrauen in einer virtuellen Umgebung?
5. Freiwilligkeit der Beziehung und Gleichheit der Beziehungspartner: Wodurch manifestiert sich die Freiwilligkeit einer Beziehung im Spiel? Welche Kriterien werden zur Beziehungspartnerwahl herangezogen?
6. Der Institutionalisierungsgrad einer Beziehung: Welche Normen und Regeln greifen in *World of Warcraft* durch? Welche institutionellen Strukturen gibt es im Spiel, die das Zusammenleben regeln? Wie funktioniert das Prinzip der Reziprozität?

Antworten auf diese Fragen sollen mit Hilfe problemzentrierter Leitfadeninterviews mit *World of Warcraft*-Spielern gefunden werden.

Zusammenfassend bezieht die formulierte Forschungsfrage ihre inhaltliche Relevanz zum einen aus der Tatsache, dass so genannte *virtuelle* Beziehungen immer mehr Einzug in unser soziales Leben halten. Das Internet übernimmt in einer modernen sozialen Beziehung immer mehr die Funktion einer Kommunikationsplattform. Es scheint, dass die räumliche Distanz an Bedeutung verloren hat. Wir

können praktisch jeden Menschen überall auf der Welt kontaktieren, die synchrone Anwesenheit ist keine unüberwindbare Voraussetzung mehr. Briefe wurden durch E-Mails ersetzt, kostspielige Telefonate durch kostenlose Voice- und Videochats. Interessengruppen kommunizieren über Internet-Foren und Chats.

Die sozialen Kontakte in MMORPGs wie *World of Warcraft* gehören auch zu diesem neuen Trend, es wurde jedoch bisher wenig darüber geforscht. Es gibt zahlreiche Studien, die sich auf Aspekte des MMORPG-Spielens wie Suchtpotenzial oder Gewaltbereitschaft konzentrieren. Die Behandlung des sozialen Aspekts des Spiels in der bisherigen Forschung wird jedoch als unzureichend angesehen. Deshalb erscheint es wichtig, eine deskriptive Studie durchzuführen, um einen Grundstein für weitere wissenschaftliche Untersuchungen zu legen. Die Erkenntnisse der Untersuchung könnten sehr wohl für die oben genannten Aspekte, wie Erklärung des Suchtfaktors, von Nutzen sein.

Zum anderen soll diese Untersuchung einer Prüfung der Validität der bisher verwendeten Strukturmerkmale einer sozialen Beziehung dienen. Sind die im Werk von Simmel verstreuten Merkmale, die immer wieder Einklang in unterschiedlichsten Forschungszweigen zur Beschreibung sozialer Beziehungen finden, auf die Formen sozialer Beziehungen in *World of Warcraft* anwendbar oder benötigt es einer grundlegenden Revision der bisherigen Herangehensweise?

2. Aufbau der Arbeit

Um die Forschungsfrage zu beantworten, wurde zunächst eine gründierte Literaturrecherche durchgeführt, wobei der Fokus auf Simmels Ausführungen zu den Strukturmerkmalen einer sozialen Beziehung gelegt wurde. Basierend auf dem Werk von Georg Simmel (1908) sowie anhand der hervorragenden Ausarbeitung der einzelnen Strukturmerkmale von Bettina Hollstein (2001) werden diese zunächst dargestellt und auf die Forschungsfrage hin diskutiert. Im nächsten Schritt wurden theoretische Grundlagen zum Thema virtuelle Beziehungen ausgearbeitet. Dabei werden soziale Beziehungen im Internet in zweierlei Hinsicht dargestellt: zum einen handelt es sich um Erkenntnisse in Bezug auf die Entstehung sozialer Beziehungen und Gruppen im Netz und zum anderen geht es um Beziehungen, die im Internet ihre Erweiterung und Fortführung finden. Die gegenwärtigen Entwicklungstrends der Internetnutzung im sozialen Kontext werden skizzenhaft dargestellt. Der erste Teil dieser Arbeit widmet sich der Darstellung der relevanten theoretischen Ausführungen (Kapitel 3 und 4).

Im nächsten Teil der Arbeit wird das Forschungsfeld dargestellt. Ausgehend von der Beschreibung des Spiel-Genres wird im Weiteren auf das hier zur Untersuchung herangezogene Spiel *World of Warcraft* übergegangen. Des Weiteren werden in diesem Teil einige Studien zum Thema soziale Beziehungen in *World of Warcraft* angeführt (Kapitel 5).

Der dritte Teil umfasst den eigentlichen Ablauf der empirischen Untersuchung. Hier wird das Forschungsdesign detailliert dargestellt sowie die Wahl der herangezogenen Erhebungs- und Auswertungsmethode argumentiert. Die einzelnen Schritte der Untersuchung werden im Sinne der Gewährleistung von Überprüfbarkeit und Nachvollziehbarkeit festgehalten (Kapitel 6).

Im letzten Teil folgt die Darstellung der Ergebnisse. Anschließend wird die Forschungsfrage anhand der gewonnenen Erkenntnisse beantwortet (Kapitel 7).

3. Soziale Beziehung – ein theoretischer Überblick über die Begrifflichkeit und Konstruktion

Die heutige Gesellschaft wird meistens als eine solche bezeichnet, die von Individualismus einerseits und Globalisierung andererseits gekennzeichnet ist. Ulrich Beck meint, dass immer weniger Menschen in Gruppen und Gemeinschaften eingebunden sind, wobei Stand und Klasse an Bedeutung deutlich verloren haben. Im Prozess der Individualisierung, der für Beck das wichtigste Merkmal der gegenwärtigen Gesellschaft darstellt, wird das Individuum aus Zugehörigkeiten, Bindungen, Positionen und sozialen Rollen befreit. Dies führt einerseits zur Herauslösung aus traditionellen und familiären Bindungen und andererseits zum Verlust an traditioneller Sicherheit.

Parallel zu all diesen Vorstellungen und Erwartungen der individualisierten Gesellschaft ist der Wunsch ihrer Mitglieder nach traditionellen, gemeinschaftlichen Lebensformen nach wie vor vorhanden. Diese Kluft zwischen dem steigenden Egoismus und dem Bedürfnis nach emotionaler Nähe sollen soziale Beziehungen überbrücken (vgl. Beck 1986).

Die Thematik der sozialen Beziehung, um es nach Tenbruck zu nennen, fristet in der Soziologie schon immer ein *Kümmerdasein* (vgl. Lenz 2009:29). Eine Soziologie persönlicher Beziehung hat sich bis heute nicht etabliert. Für viele Wissenschaftler scheint sich eine Beziehung in der Individualität der daran beteiligten Personen zu erschöpfen und fällt damit in die Zuständigkeit der Psychologie.

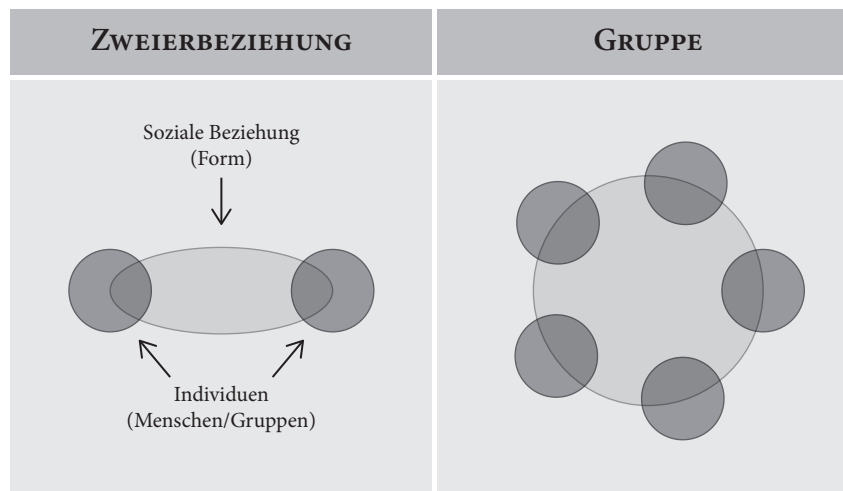
Dabei hat es in den Anfängen der Soziologie durchaus ein Interesse an diesem Thema gegeben. Bei Max Weber (1922) und in der Folge auch bei Alfred Schütz (1932) hat das Beziehungskonzept in der Grundlegung der verstehenden Soziologie eine wichtige Stellung eingenommen. Besonders deutlich zeigt sich das Interesse an persönlichen Beziehungen in den Werken von Georg Simmel und Leopold von Wiese (vgl. Lenz 2009).

In der Beziehungslehre von Georg Simmel und Leopold von Wiese ist die Beziehung ein elementarer Grundbegriff der Soziologie und damit der Analyse von Gesellschaft. Dabei wird soziale Beziehung als „zwischenmenschliches Geschehen der Annäherung oder Distanzierung der Vereinigung oder Trennung verstanden, die sich im Rahmen formaler Netzwerke, d.h. von Inhalten, Motiven oder hist. Bedingungen unabhängig gedachten Beziehungsgeflechten oder

Figurationen (N. Elias) in ihren unterschiedlichsten Formen abspielt“ (Schäfers/ Kopp 2006: 42).

Georg Simmel konzipierte die Eigenständigkeit der Soziologie auf der Ebene der zwischenmenschlichen Beziehung. Dem zufolge besteht Soziales aus Formen, wie z.B. zwischenmenschlichen Beziehungen oder Gruppen. Diese sozialen Formen entwickeln sich aus den Wechselwirkungen zwischen Individuen, wobei die Interessen und Neigungen der Personen als Inhalte dieser sozialen Formen gelten.

Abbildung 1.: Soziale Formen



Quelle: Fuhse 2004 (überarbeitet von A. Baranowska)

Für Georg Simmel (1908) stellt die Zweierbeziehung die Grundform des Sozialen dar. Die einzelnen Individuen sind dafür ungeeignet, da auf dieser Ebene keine Wechselwirkungen zu beobachten sind. Zweierbeziehungen beruhen stark auf dem Individuum und erlauben ihm sich intensiv in die Beziehung einzubringen und bilden „keine höhere Einheit über ihre individuellen Elemente hinaus“ (Simmel 1908: 106). Wenn weitere Personen hinzukommen, wie zum Beispiel im Falle einer Dreierbeziehung, verändert sich diese automatisch – die Beziehung zum Dritten kann die ursprüngliche Zweierbeziehung stören oder aber stärken. Dadurch wird einer solchen Beziehung ein überindividueller Charakter zugeschrieben. Dieser verstärkt sich mit zunehmender Zahl der Beteiligten.

Simmels Erläuterungen legten den Grundstein für viele Forschungszweige wie Familien-, Netzwerk- oder Unterstützungsforschung. Mittlerweile liegen viele Studien und Werke zum Thema informeller sozialen Beziehungen vor. Die dort behandelten Merkmale von sozialen Beziehungen basieren größtenteils immer noch auf den schon von Georg Simmel ausführlich behandelten Charakteristika (vgl. Hollstein 2001).

Um hier nur einige Beispiele zu nennen, geht Auhagen (1993) bei seinem Definitionsvorschlag der Freundschaft auf die Aspekte *Freiwilligkeit* und *zeitliche Ausdehnung* explizit ein. Nötzoldt-Linden (1994) greift den Aspekt der Reziprozität auf, indem sie die Behauptung aufstellt, dass Freundschaften auf symmetrischer Reziprozität beruhen. Kon (1979) wiederum geht verstärkt auf den Aspekt der Nähe ein. Darunter meint er einerseits die *räumliche Nähe* und andererseits die *Ähnlichkeit der Interaktionspartner* als konstitutiv für Entstehung einer sozialen Beziehung. Rapsch (2004) beschäftigt sich mit einem Wandel der Freundschaften von einer engen Freundschaft hin zu, um mit Simmel zu sprechen, einer *differenzierten Freundschaft*, die nur in Bezug auf partielle Gemeinsamkeiten ausgelebt wird. Diewald (1991) stellt in Bezug auf starke Bindungen fest, dass Personen, die diese Art einer Beziehung eingehen, nach *Ähnlichkeit* ausgewählt werden, was mit Simmels Behauptung der Gleichheit der Beziehungspartner übereinstimmt, wobei die Entscheidungskriterien bei den beiden Autoren variieren mögen. Und auch Stegbauer (2008) nennt in seinen Ausführungen zu verschiedenen Beziehungsformen einige Kriterien, die mit Simmels Strukturmerkmalen einer sozialen Beziehung übereinstimmen, darunter *Zeit, Reziprozität und Homophilie der Beziehungspartner* (vgl. Enz 2010).

Die von Georg Simmel aufgegriffenen Aspekte einer sozialen Beziehung finden auch Einklang in sozialpsychologischen Zugängen. Das Begreifen einer gesellschaftlichen Beziehung als einen Austausch spiegelt sich in austauschtheoretischen Ansätzen von George Caspar Homans (1972) wider, der davon ausgeht, dass ein Verhalten, das bekräftigt wird, häufiger vorkommt. In diesem Sinne sind Individuen auf Interaktionen und Beziehungen ausgerichtet, die sich für sie als lohnend herausstellen (vgl. Heidbrink et al. 2009). Lenz (2009) nennt nach Huinink (1995) und Allert (1998) *Kontinuität* und *Dauerhaftigkeit* sowie das *Vorhandensein persönlichen Wissens* als wichtige Unterscheidungsmerkmale persönlicher Beziehungen. Und auch die Gruppensoziologie (vgl. Schäfers 1999 und Neidhardt 1979) wendet ähnliche Kriterien zur Beschreibung sozialer Gruppen an, wie *Anzahl der Interaktionspartner, zeitliche Kontinuität, gemeinsame Regeln und Normen* sowie das Zusammengehörigkeitsgefühl, das sich aus gemeinsamen Zielen – aus der *Ähnlichkeit der Beziehungspartner*, entwickelt. Die Kleingruppenforschung wurde auch vorwiegend durch Simmels Ausführungen zum Thema quantitativer Bestimmtheit angeregt (vgl. Scott 1991:20).

Die Tatsache, dass Georg Simmels Ausführungen weiterhin in diversen Forschungszweigen Einklang finden, legte den Grundstein für die Entscheidung, die von Simmel ausgearbeiteten Strukturmerkmale einer sozialen Beziehung als theoretische Grundlage für die vorliegende Arbeit heranzuziehen. Die dynamischen Entwick-

lungen der letzten Jahre im Bereich der Mediennutzung zur Bildung und Erhaltung sozialer Beziehungen sollten dabei stets berücksichtigt werden. Es stellt sich die Frage, ob diese basalen Struktureigenschaften, anhand deren laut Simmel eine soziale Beziehung charakterisiert werden kann, immer noch ihre Gültigkeit behalten oder ob die Perzeption der Beziehungsstruktur aufgrund der jüngsten Entwicklungen einer grundlegenden Revision unterzogen werden muss.

Georg Simmel war der erste, der die Bedeutung der Strukturmerkmale einer sozialen Beziehung in einem theoretischen Rahmen ausgearbeitet hat. Dabei versteht er unter dem Gegenstand der Soziologie „die Feststellung, systematische Ordnung, psychologische Begründung und historische Entwicklung der reinen Formen der Vergesellschaftung“ (Simmel 1908: 7).

Die von ihm gegründete *formale Soziologie* hat zur Aufgabe, „aus allen Erscheinungen das Moment der Vergesellschaftung herauszuziehen“ (Simmel, 1970/1917, zit. nach Hollstein 2001: 61).

Simmel geht von der Annahme aus, dass ein Individuum durch seine Wechselwirkung mit anderen Menschen vollständig bestimmt wird (vgl. Tenbruck 1958). Gesellschaft ist dort zu finden, „wo mehrere Individuen in Wechselwirkung treten“ (Simmel 1908: 4) „und durch diese Wechselwirkung eine Einheit zustande bringen, die je nach Art der Wechselwirkung von anderen sozialen Einheiten empirisch abgrenzbar ist“ (Dahme 1981: 370).

Die Vergesellschaftung kann in diesem Sinne unterschiedliche Formen annehmen. Trotzdem lassen sich in jeder solcher Einheiten „die gleichen formalen Verhaltensweisen der Individuen zueinander“ (Simmel, 1908: 5) feststellen. Darunter versteht man zum Beispiel „Über- und Unterordnung, Konkurrenz, Nachahmung, Arbeitsteilung, Parteibildung, Vertretung, Gleichzeitigkeit des Zusammenschlusses nach innen und Abschlusses nach außen“ (ebd., 7).

Simmels zentrale Behauptung, dass eine Gesellschaft aus zwischenmenschlicher Wechselwirkung besteht, hat ihre Gültigkeit behalten. Allerdings haben sich die Formen der Wechselwirkung, der Kommunikation zwischen den Individuen im Vergleich zur Beginn des 20. Jahrhunderts enorm erweitert. Auch die Geschwindigkeit und Leichtigkeit, mit der zwischenmenschliche Beziehungen geknüpft und gepflegt werden, ist stark gestiegen. In den westlichen Gesellschaften hat nahezu jedes Mitglied einen leichten Zugang zu diversen Medien, die die Kommunikation fördern. Weitere Beschränkungen wie Schicht oder Klassenzugehörigkeit haben im Zeitalter des Internets weitgehend an Bedeutung verloren. Trotzdem gilt immer noch, dass die zwischenmenschliche Wechselwirkung der Grundstein einer jeden Gesellschaft ist.

3.1. Strukturmerkmale sozialer Beziehungen nach Georg Simmel

Wie bereits erwähnt, haben soziale Beziehungen in der heutigen, sich immer rasanter entwickelnden Gesellschaft einen besonderen Stellenwert. Sie sollen das Bedürfnis nach Zugehörigkeit und emotionaler Nähe in einer immer mehr individualisierten Gesellschaft stillen. Wie lassen sich soziale Beziehungen charakterisieren? Georg Simmel schlägt einige Strukturmerkmale einer sozialen Beziehung vor, die im Folgenden dargestellt werden sollen, mit dem Ziel, sie im Hinblick auf neue Formen virtueller Beziehungen zu betrachten.

Die folgende Darstellung, falls nicht explizit anders vermerkt, basiert auf dem Werk von Georg Simmel (1908) sowie der herausragenden Ausarbeitung von Bettina Hollstein, die Simmels Strukturmerkmale, die verstreut über sein Werk *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung* (1908) behandelt werden, systematisch zusammenfasste (vgl. Hollstein 2001: 68ff).

3.1.1. Die Zahl

Georg Simmel beschreibt unterschiedliche Aspekte der Mitgliederzahl in Bezug auf die Struktur einer sozialen Beziehung. Zum einen erfüllt die Zahl die Funktion des Einteilungsprinzips von Gruppen, wodurch die Übersichtlichkeit unterschiedlicher Strukturen sowohl innerhalb als auch außerhalb einer Gruppe gesteigert wird. Zum anderen bestimmt die Zahl der Elemente wesentlich die Form der Wechselwirkung (Dyade, Triade oder aber große Gruppen wie z.B: politische Parteien, etc.).

Das Charakteristikum *Zahl* ist auch für die Unterscheidung zwischen kleinen und großen Gruppen von Bedeutung. „Mit zunehmender Größe ist eine Gruppe auf stärkere interne Arbeitsteilung und Formen der Vertretung (Ämter, Hierarchien, Symbole und Gesetze) sowie größere und objektive Normierung in Form von Recht und Gesetz angewiesen“ (Hollstein 2001: 78).

Als das wichtigste Merkmal einer großen Gruppe gilt bei Simmel, „dass sie ihre Einheit, die sich in ihren Organen, ihrem Recht, in politischen Begriffen und Idealen ausprägt, nur um den Preis einer weiten Distanz all dieser Gebilde von dem Einzelnen, seinen Anschauungen und Bedürfnissen gewinnen kann“ (Simmel 1908: 39). Je größer die Gruppe, desto unbedeutender werden die Eigenheiten der einzelnen Individuen. Andererseits bieten größere Gruppen mehr Freiheit und

Individualität. Simmel unterscheidet zwischen quantitativer und qualitativer Individualität. Die *quantitative* Individualität umfasst die individuelle Freiheit und Selbstverantwortlichkeit der Gruppenmitglieder und die *qualitative* Individualität impliziert deren Differenzierung und Besonderung (vgl. Hollstein 2001: 79).

Im Hinblick auf virtuelle Beziehungen, also solche, die im Internet entstehen bzw. fortgeführt werden, wird das Kriterium *Zahl* weiterhin als Einteilungsmerkmal angewendet – je nach Erwartung eines Individuums wird entweder nach einer Zweierbeziehung oder einer Gruppe gesucht. Es werden gezielt Dienste angeboten, die diverse Bedürfnisse abdecken sollen. Wenn es sich um Partnersuche handelt, werden Dienstleistungen angeboten, die einer Paarbildung dienen sollen (z.B.: online Singlebörsen). Andererseits gibt es etliche größere Gruppen, die im Internet Bestand finden, wie Fanclubs, Hobby-Foren oder aber Spielgruppen – die so genannten Gilden in Onlinespielen. Abhängig davon, welchen Zweck eine Beziehung erfüllen soll, werden große, kleine Gruppen oder aber Zweierbeziehungen gebildet – der Fokus auf die Eigenschaften des Individuums müsste dabei, wie im realen Leben auch, von der Größe des sozialen Gebilde abhängig sein.

Allerdings ist mit der Entwicklung diverser Medien, die als Plattform für soziale Beziehungen dienen sollen, die Anzahl der möglichen Interaktionspartner stark angestiegen. Nicht selten haben manche Facebook-Benutzer Hunderte von Personen als *Freunde* aufgelistet, ohne dass sie tatsächlich als solche interagieren, Zeit miteinander verbringen oder über Persönliches reden. Im Hinblick auf das hier zu untersuchende Forschungsfeld, steht die Zahl vor allem als Einteilungsprinzip im Vordergrund. Es stellt sich die Frage, wie viele Interaktionspartner die WoW-Spieler haben, was sind ihre Präferenzen in Bezug auf das Spielmodus – spielen sie bevorzugt allein oder in einer Gruppe? Welche Gruppengröße wird favorisiert? Weiterhin wäre es im Hinblick auf die gestiegene Anzahl der vorhandenen Beziehungspartnern von Interesse, wie intensiv man sich mit seinen Interaktionspartnern auseinandersetzt. Wird es auch mit Menschen zusammengespielt, die als nähere Bezugspersonen, seien es Freunde (sowohl reale als auch virtuelle) oder Familienmitglieder, bezeichnet werden können?

3.1.2. Die Zeit

„Alle Vergesellschaftungen werden im Charakter ihrer Form und Inhaltes auf entschiedenste durch die Vorstellung der Zeitdauer beeinflusst, für die man sie bestimmt glaubt“ (Simmel 1908: 501).

Georg Simmel hebt die besondere Bedeutung der *antizipierten* Dauer hervor. Zum einen handelt es sich dabei um die Dauer der Trennung und zum anderen um die Dauer des Beisammenseins der Beteiligten. Es handelt sich um die Unterscheidung zwischen einer flüchtigen Bekanntschaft und einer dauerhaften Bindung.

Grundsätzlich wird zwischen Beziehungen unterschieden, die auf Dauer angelegt sind und solchen, die zeitlich von vornherein begrenzt sind. Falls das letztere zutrifft – wird ein bestimmter Zeitpunkt des Beziehungsendes festgelegt oder es handelt sich um ein *Verhältnis auf Kündigung*. Bei einer dauerhaften Beziehung kann man davon ausgehen, dass sie eine „Stabilität ausstrahlt und Erwartungssicherheit und Planbarkeit ermöglicht“ (Hollstein 2001: 88).

Einen weiteren zeitlichen Aspekt stellt die *erlebte* Dauer dar. Simmel zufolge hat auch die Dauer, die eine Beziehung bereits besteht, bedeutsame Auswirkungen auf die Art des Verhältnisses. Demnach sind die gemeinsam erlebten Momente und Erfahrungen, die Kenntnis des Anderen, das Gewohnt sein des Gegenübers, das längere Bestehen einer Beziehung an sich, unabhängig von inhaltlichen Gründen, für das Fortbestehen einer Beziehung mitverantwortlich (vgl. Simmel 1908: 440). Der mit Hilfe dieser Begriffe umschriebene Zustand wird als Treue bezeichnet (vgl. Hollstein 2001:89).

Das Spiel *World of Warcraft* wurde so konzipiert, dass man ab einem gewissen Zeitpunkt gezwungen ist mit anderen zu spielen, um die vorgegebenen Ziele zu erreichen. Die von Spielentwicklern eingebauten Gruppierungsoptionen nehmen dabei eine bedeutende Stellung an. Spieler können sich zu kurzweiligen Gruppen zusammenschließen, dauerhaft einer Gilde beitreten oder selbst eine gründen, um gemeinsam diverse Abenteuer zu bestreiten. Diese Optionen spiegeln die von Simmel angeführten Unterscheidungen zwischen einer flüchtigen und einer dauerhaften Beziehung wieder. Nicht zuletzt sollte die Frage gestellt werden, was als dauerhaft empfunden wird. In der heutigen Gesellschaft hat sich der Begriff Dauerhaftigkeit gewandelt. Die Dimension hat sich verkürzt. Dies ist deutlich zu erkennen, wenn man im Falle einer Paarbeziehung immer mehr den Begriff Lebensabschnitt-Partnerschaft verwendet. Die Ehe bis ans Lebensende ist heutzutage für viele ein unerreichbares Ideal, immer mehr Individuen gehen eine Beziehung ein mit der Annahme, dass sie von begrenzter Dauer ist. Im Vergleich zur

früheren Vorstellungen von Dauerhaftigkeit ist das heutige Verständnis von Dauer wesentlich kurzlebiger. Wie schätzen die WoW-Spieler die Dauer ihrer Online-Beziehungen ein, was gilt für sie als dauerhaft? Von welchen Interaktionen wird die gemeinsam verbrachte Zeit gefüllt?

3.1.3. Der Raum

Simmel konzentriert sich auf die Frage, welche Bedeutung „die Raumbedingungen einer Vergesellschaftung für ihre sonstige Bestimmtheit und Entwicklungen in soziologischer Hinsicht besitzen“ (Simmel 1908: 462). Er unterscheidet zwischen fünf Grundqualitäten: *Grenzen, die Ausschließlichkeit des Raumes, die räumliche Fixierung, Distanzen und Bewegungen im Raum*. Dabei wird die Ausschließlichkeit des Raumes als ein Unteraspekt der räumlichen Fixierung betrachtet.

Die Grenzen sind ein sehr weitläufiger Begriff. Sie verweisen einerseits darauf, was außerhalb liegt und ausgeschlossen wird. Auf der anderen Seite, deuten sie auf die Zusammengehörigkeit und Geschlossenheit innerhalb dieser Grenzen hin.

In Bezug auf die sozialen Beziehungen in Online-Rollenspielen ist es interessant zu sehen, wie sich die Abgrenzung zu anderen Spielern bzw. Gruppen manifestiert. Wie wird die Zugehörigkeit zu einer Gruppe geäußert? Wie stark identifizieren sich die Mitglieder mit der jeweiligen Gilde?

Die zweite Grundqualität des Raumes, die räumliche Fixierung, umfasst die Bedeutung des Raumes auf die Struktur einer Gruppe. Das Verhältnis der Gruppe zu ihrer räumlichen Verankerung ist das Symbol ihrer Struktur. Die Gebundenheit an einen bestimmten Ort verleiht der Gruppe ihre Einzigartigkeit und Ausschließlichkeit. Gerade diese Eigenschaft der räumlichen Fixierung - die Ausschließlichkeit, hebt Georg Simmel besonders hervor – räumliche Orte als „Symbolisierung sozialer Beziehungen“ (Hollstein 2001: 82).

Der Begriff der räumlichen Fixierung kann sich dabei einerseits auf die Lokalität beziehen (ein Haus einer Familie oder eine Stadt), wobei die Lokalität Ausdruck eines innerlichen Zusammenhalts ist. Andererseits kann sich die räumliche Fixierung auf gewissermaßen von lokaler Verankerung unabhängige Verbindungen beziehen, wie zum Beispiel gemeinsame Überzeugungen, Vereine oder nicht zuletzt Freundschaften.

In der virtuellen Realität hat der Begriff Raum im Sinne von Lokalität eine starke Wandlung erlebt. Das Internet ermöglicht es, nahezu alle räumlichen Einschränkungen

kungen zu bewältigen. Der eigene Wohnort stellt kein Hindernis dar, sich mit anderen Spielern zu unterhalten. Ist es sogar nicht das Spannende, dass man mit unterschiedlichen Menschen aus verschiedenen Regionen spielen kann? Die Reichweite der Interaktionsmöglichkeiten ist enorm – konnte man früher die so genannten *Pen & Paper* Spiele, die eigentlichen Urväter der MMORPGs, nur mit persönlich anwesenden Personen aus näherer Umgebung spielen, so ist es heute fast selbstverständlich, dass sich die Spielkameraden aus diversen realen Orten in der virtuellen Welt treffen. Kann dabei die virtuelle Welt als Äquivalent des Raumes angesehen werden? Oder hat dieser Begriff im Hinblick auf virtuelle Beziehungen völlig an Bedeutung verloren? Besteht der hauptsächliche Stellenwert in Bezug auf die Charakterisierung virtueller Beziehungen indem sie anhand der von Lokalität unabhängiger Verbindungen definiert werden (*World of Warcraft*-Spieler, Fußballfans, Programmierer)?

Ein weiterer Aspekt des Raumes ist die räumliche Distanz, die Entfernung zwischen den Beziehungspartnern. Laut Simmel, verleiht die sinnliche Nähe jeder Beziehung eine besondere Bedeutung, vor allem wenn es sich dabei um persönliche Beziehungen wie Partnerschaft oder Freundschaft handelt. Die Bedeutung der räumlichen Distanz steht im Zusammenhang mit der Dauer einer sozialen Beziehung. Bei realen face-to-face Beziehungen kann eine große räumliche Distanz in einem gewissen Zeitrahmen zur Intensivierung der gegenseitigen Gefühle führen (z.B.: Liebespaar). Wird diese Zeitspanne jedoch überschritten, kann dies die entgegengesetzte Wirkung hervorrufen und zur Abkühlung des Verhältnisses führen.

„Durch auf Dauer gestellte räumliche Nähe könnten sich die Beziehungen in ihrer Intensität steigern, gleichzeitig besonders enge gerade abschwächen, weil ‚Idealisierungen‘ nicht mehr möglich sind‘ (ebd.: 493). Ferner bestehe bei fehlender äußerer Distanz die Gefahr unangemessener Intimitäten und eine höhere Wahrscheinlichkeit von ‚Übereilungen und Heftigkeiten‘ (Simmel 1908: 494), weshalb bei äußerer Nähe notwendigerweise eine innere Distanz aufgebaut werden müsse“ (Hollstein 2001: 84).

Werden die virtuellen Beziehungen betrachtet, so muss man feststellen, dass hier der Sachverhalt genau im Gegenteil liegt. Spricht Simmel über die Notwendigkeit einer gewissen Distanz bei engen face-to-face Beziehungen, um diese aufrechtzuerhalten (vgl. Simmel 1908: 483), so ist sie bei virtuellen Beziehungen erstmals zu überwinden. Die Beziehungen im Internet charakterisieren sich oft gerade dadurch, dass die Interaktionspartner sich nicht in unmittelbarer Nähe zueinander

befinden. Zunächst wird nur via Internet kommuniziert und erst dann wird die Beziehung womöglich vertieft – es folgt ein persönliches Treffen. Dies ist jedoch kein zwingender Verlauf. Es ist genauso denkbar, eine Beziehung nur im Internet zu führen, abhängig davon, welche Erwartungen die Beziehungspartner haben. Anstatt die Distanz als Notwendigkeit zum Erhalt einer funktionierenden Beziehung zu betrachten, müsste der Blickwinkel in der virtuellen Welt anders sein. Interessant hierbei ist zu sehen, ob und inwiefern die räumliche Distanz wahrgenommen wird und ob diese die Entstehung dauerhafter sozialer Beziehungen beeinträchtigt.

Schließlich spricht Georg Simmel über die Bewegungen im Raum als Grundqualität des Raumes. Dabei meint er soziologische Formungen, die sich aus den Bewegungen der Menschen von Ort zu Ort ergeben. Einerseits handelt es sich hierbei um die Unterscheidung zwischen „räumlich fixierten und wandernden Gruppen“ und andererseits um „Formen von Gruppen und Individuen, die sich ergeben, wenn nur einzelne Individuen oder Teile von Gruppen wandern“ (Hollstein 2001: 85).

Charakteristisch für die letztere Form einer *flüchtigen Bekanntschaft*, wie zum Beispiel eine Reisebekanntschaft eine solche ist, sind laut Simmel folgende Merkmale: „die Gelöstheit vom gewohnten Milieu, die Gemeinsamkeit der momentanen Eindrücke und Begebnisse und das Bewußtsein des demnächstigen und definitiven Wieder-auseinander-Gehens“ (Simmel 1908: 500).

Die Flüchtigkeit einer solchen Begegnung kreierte eine besondere Intimität und Offenheit der Protagonisten, die in einer dauerhaften Beziehung nur selten zu finden ist. Die Gelöstheit der wandernden Menschen ist darauf zurückzuführen, dass das Wandern per se isoliert und individualisiert stattfindet und die Möglichkeit bietet, sich selbst quasi neu zu entwerfen.

Das Internet bietet die Möglichkeit, die realweltlichen Standortveränderungen der Benutzer zu relativieren. Ein Umzug bedeutet nicht, dass die Kontakte zu den virtuellen oder realen Freunden erschwert oder gar abgebrochen werden müssen. Die Internetverbindung am neuen Standort ist schnell hergestellt und der Kontakt kann ohne Unterbrechung fortgeführt werden. Die virtuellen Kontakte sind demnach nicht zwingend raumfixiert, vor allem wenn sie nur auf der virtuellen Ebene stattfinden.

Interessant in diesem Zusammenhang ist, wie sich die Ausweitung einer virtuellen Beziehung außerhalb des Spiels auf ihre Form auswirkt. Sind die virtuellen Beziehungen prinzipiell mit einer flüchtigen Bekanntschaft zu vergleichen? Die Anonymität und die höhere Bereitschaft sich dem Anderen gegenüber zu öff-

nen, die von Thiedeke (2003) als Charakteristika virtueller Beziehungen genannt werden, würden dafür sprechen. Andererseits verbringen Spieler sehr viel Zeit in einer Gruppe, was grundsätzlich das gegenseitige Kennenlernen und die Beziehungsbildung fördern müsste.

3.1.4. Das Wissen über den Anderen

Ein weiteres Strukturmerkmal einer sozialen Beziehung nach Georg Simmel stellt das Wissen über den Anderen dar. Unter der Bezeichnung *Wissen über den Anderen* wird der Grad dessen, was einer von sich selbst dem Anderen gegenüber mitteilt, verstanden.

Georg Simmel stellt das Grundsätzliche fest und zwar dass „alle Beziehungen von Menschen untereinander...selbstverständlich darauf [ruhen], dass sie etwas voneinander wissen“ (Simmel 1908: 256). Dies bedeutet, dass eine bestimmte Kenntnis voneinander, eine gewisse Vorstellung vom Anderen, für jeden sozialen Kontakt notwendig ist. Einzig auf der Basis der gegenseitigen Kenntnis können stabile soziale Gebilde entstehen.

„Dass man weiß, mit wem man es zu tun hat, ist die erste Bedingung, überhaupt mit jemandem etwas zu tun zu haben; die übliche gegenseitige Vorstellung bei irgend länger dauernder Unterhaltung oder bei der Begegnung auf dem gleichen gesellschaftlichen Boden, ist, so sehr sie als hohle Form erscheint, ein zutreffendes Symbol jenes gegenseitigen Kennens, das ein Apriori jeder Beziehung ist“ (Simmel 1908: 256).

Offen bleibt dabei die Frage, was davon, was uns der Andere von sich preisgibt, wahr ist. Deshalb unterscheiden sich soziale Beziehungen nach dem Maß der Lüge, auf der sie aufgebaut wurden. Wenn es um die Differenzierung der informellen sozialen Beziehungen geht, die in dieser Arbeit vorrangig thematisiert werden, sind nicht das bewusste Verbergen des Wahren von Bedeutung, sondern der Maß, in dem persönliche Inhalte dem Beziehungspartner anvertraut werden.

„Beziehungen unterscheiden sich danach, in welchem Maße sie 'die gegenseitige Kenntnis der Gesamtpersönlichkeiten außerhalb ihrer Grenzen lassen' (ebd.: 262), 'das Geheimnis des Einen vom Anderen [aber, BH] gewissermaßen anerkannt, daß das absichtlich oder unabsichtlich Verborgene absichtlich oder unabsichtlich respektiert wird' (ebd.: 272). Und der Grad dieser Art des ‚Nicht-Wissens‘, oder

in Simmels Begrifflichkeit: der Diskretion, ist für Beziehungen konstitutiv“ (Hollstein 2001: 92).

Eine so verstandene Diskretion ist laut Simmel vorrangig bei einer Bekanntschaft zu finden. Im Gegensatz dazu kennzeichnen sich Beziehungsformen wie Ehe oder Freundschaft durch ihre Offenheit. Charakteristisch für eine Freundschaft ist laut Simmel ihre absolute seelische Vertrautheit. Dabei kann die Freundschaft „den ganzen Menschen mit dem ganzen Menschen verbinden“ (Simmel 1908: 269). Grundsätzlich kommen aber eher Arten einer *differenzierten Freundschaft* vor, die nur bestimmte Lebensbereiche und Gemeinsamkeiten zum Thema haben. Dies geschieht aufgrund einer stets fortschreitenden gesellschaftlichen Differenzierung, die wiederum eine Individualisierung der Lebensbiographien nach sich zieht.

„Solche völlige Vertrautheit dürfte indes mit der wachsenden Differenzierung der Menschen immer schwieriger werden. Vielleicht hat der moderne Mensch zu viel zu verbergen, um eine Freundschaft im antiken Sinne zu haben, vielleicht sind die Persönlichkeiten auch, außer in sehr jungen Jahren, zu eigenartig individualisiert, um die volle Gegenseitigkeit des Verständnisses, des bloßen Aufnehmens, zu dem ja immer so viel ganz auf den andern eingestellte Divination und produktive Phantasie gehört, zu ermöglichen. Es scheint, daß deshalb die moderne Gefühlsweise sich mehr zu differenzierten Freundschaften neigte, d.h. zu solchen, die ihr Gebiet nur an je einer Seite der Persönlichkeit haben und in die die übrigen nicht hinein-spielen“ (Simmel 1908: 269).

Solche differenzierten Freundschaften sind durchaus bedeutungsvoll, auch wenn man in diesem Fall nicht über alles spricht.

Das Internet bietet seinen Nutzern die Möglichkeit, weitgehend anonym zu bleiben. Die Entscheidung liegt bei jedem selbst, inwieweit persönliche Details preisgegeben werden. Auch der Grad der Ehrlichkeit ist frei wählbar und meist nur schwer überprüfbar – vor allem wenn es sich um informelle soziale Beziehungen handelt. Dies kann natürlich auch zu gefährlichen Situationen führen, insbesondere wenn die Beziehungspartner sich dafür entscheiden, die virtuelle Beziehung ins reale Leben zu verlegen. Anonymität ist deshalb eins der Hauptkritikpunkte in Bezug auf virtuelle Beziehungen.

Plattformen wie Online-Rollenspiele stellen eine der resistentesten virtuellen Umgebungen dar, in denen sich Menschen immer wieder treffen, um gemeinsam viele Stunden in einer Spielwelt zu verbringen. Die gemeinsam verbrachte Zeit würde darauf hindeuten, dass die während des Spiels entstehenden Beziehungen eher auf Dauer angelegt sind und sich die Spieler mit der Zeit besser kennenlernen. Die Frage ist, wie intensiv man sich mit den Anderen beschäftigt, wie viel will man über den Anderen wissen? Die virtuelle Welt von *World of Warcraft* ist an eine bestimmte Zielgruppe adressiert. Beschränkt sich das Wissen über den Anderen nur auf spielrelevante Inhalte oder fließen mit der Zeit auch persönliche, auf das reale Leben bezogene Inhalte mit ein?

Andererseits verleitet die Möglichkeit anonym zu bleiben zu der Annahme, dass das Individuum wenig bereit ist, persönliche Details preiszugeben. Es würde eher einer differenzierten Freundschaft in Simmel'schen Sinne gleichen, da die Kontakte hauptsächlich aus dem gemeinsamen Interesse oder Vorliebe für Online-Rollenspiele entspringen.

Welche Auswirkungen haben die Anonymität und die Optionalität einer virtuellen Beziehung (vgl. Thiedeke 2003) auf den Grad des Wissens über den Anderen sowie die eigene Bereitschaft zur Selbstoffenbarung? Wie wird das Vertrauen aufgebaut?

3.1.5. Freiwilligkeit der Beziehung und die Gleichheit der Beziehungspartner

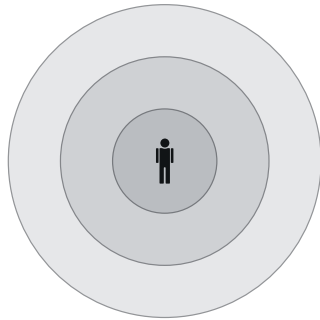
Bei diesem Merkmal handelt es sich um die grundlegende Frage, ob eine Beziehung freiwillig eingegangen wird oder – wie es meistens in den vormodernen Gesellschaften der Fall war, den äußeren Umständen entspringt. In diesem Zusammenhang stellt die Homogenität der Beziehungspartner einen weiteren Aspekt einer sozialen Beziehung dar.

Wie zuvor bereits erwähnt, ist die zunehmende soziale Differenzierung der Gesellschaft eins der Grundmerkmale der gesellschaftlichen Entwicklung. Diese äußert sich laut Simmel in der „Zahl der verschiedenen Kreise [...] in denen der Einzelne steht“ (Simmel 1908: 311) sowie deren zunehmender Kreuzung.

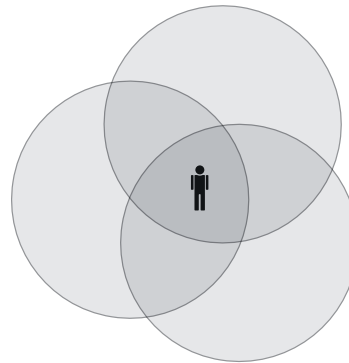
Das Individuum gehörte in den vormodernen Gesellschaften meist nur wenigen sozialen Kreisen an. Diese Zugehörigkeit war in der Regel vorbestimmt (z.B.: Klassen- und Schichtzugehörigkeit) und schließt explizit die Mitgliedschaft in anderen Kreisen aus.

In einer modernen Gesellschaft hingegen kann ein Individuum an beliebig vielen Kreisen teilnehmen. Dies wurde durch die zunehmende Wahlfreiheit der individuellen Beziehung ermöglicht.

Abbildung 2.: Soziale Kreise in traditionellen und modernen Gesellschaften



Traditionelle Gesellschaft: konzentrische Kreise
Das Individuum befindet sich im Zentrum mehrerer Kreise, z.B. Familie, Dorf, Fürstentum, Christenheit



Moderne Gesellschaft: sich überschneidende Kreise
Das Individuum befindet sich im Schnittpunkt mehrerer sich überschneidender sozialer Kreise, die seine individuelle Identität definieren, z.B.: Familie, Betrieb, Sportverein, Partei, Religionsgemeinschaft

Quelle: Rosa, Strecker und Kottman 2007: 98 (modifiziert von A. Baranowska)

Die größeren Wahlmöglichkeiten ziehen aber auch gewisse Folgen für das Individuum nach sich. Durch die Wahlfreiheit hat der Einzelne gleichzeitig auch die Qual der Wahl, was natürlich eine gewisse Unsicherheit in die Beziehung mit einbringt. Das Individuum muss selbst entscheiden und ist dadurch zur Selbstverantwortlichkeit gezwungen (*quantitative Individualität*).

Die zunehmende Anzahl der sozialen Kreise sowie deren vermehrte Kreuzung hat nicht nur die Freisetzung aus traditionellen Bindungen zur Folge – sie fördert auch die Unterscheidung eines Individuums von anderen Personen, oder anders ausgedrückt – seine *qualitative Individualität*.

In einer modernen Gesellschaft findet ein Individuum neue multiple Zugehörigkeiten. Dadurch werden Beziehungen zunehmend nach dem Kriterium der „inhaltlich-sachlich begründeten Gleichheit“ (Hollstein 2001: 96) eingegangen.

Diese Homogenität der Partner wird immer mehr zum wesentlichen Eignungsgrund einer Beziehung. Dabei achten die Interaktionsteilnehmer hauptsächlich auf Ähnlichkeiten bei den Neigungen, Überzeugungen, Tätigkeiten, persönlichen Interessen, etc.

Andererseits werden Beziehungen aufgrund Ähnlichkeit rationaler bzw. organischer Merkmale aufgebaut. Die Freundschaftsforschung zählt zu diesen Kriterien vor allem Geschlecht, Alter oder aber sozialen Status. Vor allem Alter als Kriterium hat aber mittlerweile an Bedeutung verloren und nimmt vorwiegend nur bei Kindern und Jugend einen bestimmenden Stellenwert an, wo hingegen in anderen Altersklassen eher die schon ausgeprägten individuellen Einstellungen mehr Gewicht haben.

Für Georg Simmel ist die Gleichheit der organischen Merkmale keine ausreichende Eignungsursache für das Eingehen einer freiwilligen sozialen Beziehung. Diese Charakteristika machen zwar die Entstehung einer solchen Beziehung wahrscheinlicher, es müssen aber andere Gemeinsamkeiten wie gemeinsames Schicksal, gemeinsame Erfahrungen, geteilte persönliche Anschauungen und Interessen vorhanden sein, die eine Beziehung exklusiv und besonders erscheinen lassen.

Die Entstehung neuer virtuellen Plattformen, in denen Kontakte fast ausschließlich, sofern es sich nicht um berufliche Beziehungen handelt, auf freiwilliger Basis entstehen, verstärkt die gesellschaftliche Entwicklung hin zu einer Beziehungsbildung auf freiwilliger Basis. Jedes Individuum entscheidet selbst mit wem und zu welchem Zwecke virtuelle Kontakte geknüpft werden. Es muss sich aber auch selbst den Konsequenzen seiner Entscheidungen stellen.

Die von Simmel aufgezählten Eigenschaften, wie Alter oder Geschlecht, müssten vor allem in virtuellen Umgebungen wie *World of Warcraft* eigentlich keine Rolle mehr spielen. Im Spiel wird man mit Hilfe eines Avatars (alter ego) dargestellt. Die visuelle Gestaltung des Charakters ist dem Spieler selbst überlassen. Und auch die soziale Positionierung in der Gesellschaft spielt keine Rolle – abgesehen von den spielbezogenen Einschränkungen steht es jedem frei, seine Spielpartner selbst auszusuchen. Nach welchen Kriterien wird nun entschieden, ob auf eine bestimmte Beziehung eingegangen wird? Fällt die Entscheidung vorwiegend aufgrund spielrelevanter Charakteristika oder fließt auch ein gewisser Sympathiewert und Ähnlichkeit eines Spielers in die Entscheidungsfindung mit ein?

3.1.6. Der Grad der Institutionalisierung

Beziehungen können ebenfalls dadurch charakterisiert werden, inwieweit sie institutionalisiert sind. Die Institutionalisierung kann auf verschiedenen Ebenen festgehalten werden. Zum einen ist es die Ebene der Sitten, zum anderen die der Normen und der rechtlichen Regulierung.

Die rechtliche Regulierung einer Beziehung wird am deutlichsten in einer Ehe sichtbar. Dabei wird bewusst eine Verpflichtung eingegangen, die zwar die Kündigung einer Beziehung sichtlich erschwert aber im Gegenzug eine gewisse Erwartungssicherheit garantiert.

Im Vergleich zu einer Ehe sind andere informelle Beziehungsformen wie Freundschaft nur wenig rechtlich institutionalisiert. Hier greifen besonders die Normen und Sitten durch, die jeder Gesellschaft eigen sind.

Georg Simmel beschäftigt sich zusätzlich mit einer tiefer gehenden Ebene der Institutionalisation – der Ebene der Wechselwirkung. Demnach können soziale Beziehungen als „Ketten von Handlungen verstanden werden, die aneinander anschließen und dadurch eine eigene Dynamik und Realität entwickeln, welche nicht mehr beliebig von den Individuen beeinflussbar ist“ (Hollstein 2001: 101). Er versteht unter Wechselwirkung eine Austauschbeziehung – demzufolge beruht „aller Verkehr des Menschen [...] auf dem Schema von Hingabe und Äquivalent“ (Simmel 1908: 443). Ohne diese Balance zwischen Geben und Nehmen gibt es keinen Zusammenhalt. Dieses Prinzip der Reziprozität ist der elementarste Baustein jeder Beziehung und wird durch die Maxime der Dankbarkeit aufrechterhalten und stabilisiert.

Die Anonymität des Internets und die Optionalität virtueller Beziehungen (vgl. Thiedeke 2003) verleiten dazu, Internet als eine regel- und rechtlose Welt zu betrachten. Im Internet handelt es sich meistens um informelle soziale Beziehungen, die auf freiwilliger Basis entstehen. Deshalb sind es eher Normen und Sitten, die das virtuelle Zusammenleben regeln. Natürlich gibt es auch einige rechtliche Grundlagen, die strafbares Verhalten im Netz definieren, größtenteils sind es aber Normen, die von der virtuellen Community festgelegt werden und die gegebenenfalls zu Sanktionen führen können. Die so genannte *Netiquette*¹ hält fest, was als regelkonformes Verhalten angesehen wird. Natürlich verleitet die Anonymität dazu, sich sittenwidrig zu verhalten, was oft ohne Konsequenzen bleibt, jedoch vor allem bei stabileren Umgebungen wie MMORPGs führt das gemeinsame Gedächtnis der Community nicht selten dazu, dass das non-konforme Verhalten durch Ausschluss aus einer Gruppierung geahndet wird. Interessant dabei ist, ob sich die Regeln und Normen, das Reziprozitätsprinzip sowie die subjektive Einschätzung des Verpflichtungsgefühls in *World of Warcraft* von dem realweltlichen Kanon unterscheiden.

¹ Verhaltenskodex im Internet

4. Soziale Beziehungen im Internetzeitalter

Um auf das Phänomen des Internets als einer noch nie da gewesenen, breiten Kommunikationsplattform und dessen Auswirkungen auf die sozialen Beziehungen näher einzugehen, muss man zuerst das breite Spektrum der so genannten *neuen Medien* definieren.

Dieser Terminus wird allgemein verwendet, ohne dass es gründlich überlegt wird, was es eigentlich bedeutet. Was ist in diesem Sinne *neu* und was *alt*?

4.1. Neue Medien – auf dem Weg zu neuen Kommunikations- und Beziehungsformen

Der Begriff *neue Medien* wurde erstmals Ende 1960er/ Anfang 1970er Jahre verwendet, in einer Zeit, wo immer mehr technische Innovationen allgemein zugänglich wurden, die Produktion, Reproduktion und Distribution der Information erleichtern sollten. Es war eine Zeit, in der die Anfänge der Informationsrevolution gesehen werden. Es war die Zeit, in der die Mechanismen entstanden, die die Gesellschaft in die postindustrielle Ära getrieben haben. Die auf Produktion und Warentausch basierende Wirtschaft wurde durch die Informationswirtschaft ersetzt.

Eine wichtige Rolle für die rasante Entwicklung der *neuen Medien* spielte nicht zuletzt das damalige politische Klima. Es war die Zeit der 1968er Revolution in Europa und der Hippies-Bewegung in den USA. Das Vertrauen in die politischen Institutionen und in die ihnen unterliegenden Medien sank rasant. Die klassischen Medien wurden als Instrumente der Massenmanipulation angesehen, woraus das Bedürfnis nach *neuen Medien* entstand, frei von Manipulationsanfälligkeit durch die politischen Machthaber.

Hans Magnus Enzensberger, ein deutscher linker Ideologe der Nachkriegszeit, war einer der ersten die die Medien aus einem völlig neuen Blickwinkel betrachtete. Er schlug vor, die Regierung mit eigenen Waffen zu schlagen, indem der vorwiegend beschreibende Charakter des Informationsflusses, der von den Regierenden bestimmt wird, mit der Erschaffung von Medien zu ersetzen, die jedem Benutzer erlauben, den Informationsfluss zu manipulieren (vgl. Enzensberger 1970).

Genau hier setzten die neuen Technologien an, die den Weg für so genannte Kommunikationsmedien geebnet haben. Die bisher genutzten Formen der Informationsübertragung wie Fernsehen oder Kino haben wenig der Kommunikation gedient, um nicht zu sagen, sie haben sie verhindert. Sie haben die Interaktion zwischen dem Sender und Empfänger nicht zugelassen. Dies entsprang jedoch nicht den technischen Unzulänglichkeiten der damaligen Technologien. Vielmehr spiegelte dieser Zustand die gesellschaftliche Aufteilung in Produzenten und Konsumenten wider. Abhilfe sollten neue, *demokratische* Medien schaffen, die nicht zentral gesteuert sind, wo jeder Empfänger ein potenzieller Sender ist und Interaktion zwischen den Benutzern stattfinden kann (vgl. Enzensberger 1970).

Ursprünglich wurden Computer bei all diesen Überlegungen nahezu ignoriert. Die rasante technologische Entwicklung zeigte jedoch schnell, dass gerade Computer das neue Medium Nummer eins sein wird. Mit der immer weiter voranschreitenden Verbreitung der digitalen Technologien in den Industrieländern erhielten ihre Einwohner den Zugang zu neuen Kommunikationsmitteln. Entgegen den herkömmlichen Kommunikationsformen (one-to-one), erlaubt die Entstehung von *Cyberspace* – eines virtuellen Raumes, der qualitativ differenziert, dynamisch und von den Benutzern konstruiert ist, so dass jeder als ein potenzieller Empfänger und Sender agieren kann (vgl. Lévy 1998).

Seit den 1990er Jahren wird der Begriff *neue Medien* gleichbedeutend mit dem Begriff digitale Medien verwendet.

Was sind also *neue Medien*? Dieser Begriff umfasst generell all jenes, das mit Hilfe von Computer generiert worden ist, der heutzutage neben Druck und Kino das meist verwendete Medium der Menschheit ist.

Die *neuen Medien* sind also Internetseiten, virtuelle Welten (d.h. alle interaktiven grafischen 3-D Umgebungen), virtuelle Realität, Multimedia (auch Digitalfernsehen und -kino), Computeranimationen, Kommunikationstools und natürlich auch Computerspiele und deren Weiterentwicklung – die Onlinespielwelten (vgl. Filiciak 2006).

Die technologischen Entwicklungen der letzten Jahrzehnte sowie das Umdenken bezüglich der Rolle der Medien, die Entstehung des Internets und damit neuer Kommunikationsmöglichkeiten führten dazu, dass sich auch die zwischenmenschlichen Beziehungen der neu entstandenen Instrumente immer öfter bedienen. Die sozialen Gebilde, die in oder mit Hilfe des Internets zustande kommen, sollen nun genauer betrachtet werden.

4.2. Soziales im Netz – Definitionen und Erkenntnisse der bisherigen Forschung

Bedingt durch die rasante Entwicklung des Mediums, hält das Internet immer mehr Einzug in unser soziales Leben. Die Leichtigkeit der Kontaktaufnahme und -pflege, die immer mehr schrumpfenden Zeitressourcen, die möglichst effizient genutzt werden sollen, bringen immer mehr Menschen dazu, ihre sozialen Kontakte im Netz zu suchen oder fortzusetzen. Services wie Facebook haben den Nerv der Zeit getroffen und bieten ebensolche Dienste an. Obwohl immer mehr über diese Thematik geschrieben wird, immer mehr Studien durchgeführt werden, erscheinen die Erkenntnisse von Döring (2003) und Thiedeke (2003) immer noch valide, wobei sie gegebenenfalls an die sich ständig fortentwickelnde virtuelle Realität angepasst werden müssten.

Und so soll in diesem Kapitel auf die Ausführungen von Nicole Döring (2003) zurückgegriffen werden, die zwar schon älter sind, jedoch die grundlegenden Begriffe in Bezug auf soziale Beziehungen im Internet immer noch ausreichend beschreiben.

„Soziale Beziehungen, bei denen der Erstkontakt und wichtige Folgekontakte computervermittelt ablaufen, bezeichnet man häufig als *Internet-Beziehungen*, *Online-Beziehungen*, *Cyberbeziehungen* oder *Netz-Beziehungen*“ (Döring 2003: 424). Diesen Begriffen wird die herkömmliche soziale Beziehung gegenübergestellt – die *Offline-*, *face-to-face* oder *reale* Beziehung.

Diese dichotome Begriffsbildung, wie sie Döring bezeichnet, birgt einige Probleme in sich. Einerseits basieren die so genannten *Offline-Beziehungen* nur selten auf reinen *face-to-face* Kontakten und werden größtenteils durch diverse Medien unterstützt.

Andererseits sind die so genannten *Online-Beziehungen* nicht immer nur auf das Netz beschränkt – sie integrieren oft E-Mail und Telefonkontakte bis zu möglichen persönlichen Treffen. Deshalb schlägt Döring viel mehr die Bezeichnung *Hybrid-Beziehungen* vor, was heutzutage, viel stärker als noch vor knapp zehn Jahren, auf die meisten Nutzer dieser Form der Kommunikation zutrifft. Beziehungen, die mit Hilfe des Internets existieren, bilden sehr oft eine Mischform aus einer persönlichen und einer virtuellen Komponente.

Derartige *Hybrid-Beziehungen* können unterschiedlichen Ursprungs sein. Manche entstehen als persönliche *face-to-face* Kontakte und werden dann verstärkt

via Internet weitergeführt. Andererseits ist es möglich, dass soziale Beziehungen, die ihren Ursprung im Internet fanden – sei es in einem Onlinespiel, einem Forum oder im IRC² – mit der Zeit vertieft und langsam auch in das reale Leben eines Individuums integriert werden.

Der Virtualisierungsgrad einer Beziehung, d.h. in welchem Maße eine soziale Beziehung als *online* oder *offline* zu bezeichnen ist, hängt sowohl von dem Ort der Erstbegegnung als auch von dem Verhältnis der unterschiedlichen medialen Kommunikationsformen zueinander ab.

Im weiteren Verlauf der Arbeit wird öfters eine weitere Bezeichnung – die *virtuelle Beziehung* für soziale Beziehungen, die im Netz entstehen und dort stattfinden, verwendet. Was bedeutet in diesem Sinne *virtuell*?

Der Begriff *virtuelle Beziehung* wurde bereits 2003 von Udo Thiedeke erläutert. Der Autor befasst sich ausführlich mit der Thematik virtueller Beziehungen und Gruppen und zeigt grundlegende Charakteristika solcher Zusammenschlüsse auf, die für diese Arbeit eine wichtige Basis für das Verständnis der Funktionsweise solcher Beziehungen darstellen. Trotz der, vor allem im Hinblick auf die rasante Entwicklung des Mediums Internet, relativ alten Ausarbeitung von Thiedeke, bieten seine Überlegungen einen guten Ausgangspunkt, um die Charakteristika virtueller sozialer Beziehungen zu skizzieren, da sie, ohne auf besondere Formen der sozialen Beziehungen und Gruppen einzugehen, die wichtigsten Eckpunkte dieser Thematik aufzeigen. Im Weiteren sollen deshalb die relevanten Punkte, falls nicht anders explizit angeführt, anhand Thiedekes Buchs *Virtuelle Gruppen* (2003) dargestellt werden.

Udo Thiedeke argumentiert, dass die auf computer-mediated-communication³ basierenden Beziehungen deshalb virtuell sind, „weil sie einerseits nur mittelbar zustande kommen. [...] Die Kommunikationsbeziehungen sind andererseits auch deshalb virtuell, weil sie in einer artifiziellen sozio-technischen Kommunikationsumgebung stattfinden, die durch die Teilnehmer selbst konstruiert werden kann. Virtuelle Kontakte sind nicht mit erfundenen oder gar irrealen Ereignissen gleichzusetzen“ (Thiedeke 2003: 24). Diese Virtualität resultiert aus der entstandenen Möglichkeit der Digitalisierung der Kommunikationsinhalte, Personen und der Umwelt.

Es wird angenommen, dass die virtuellen Beziehungen – also solche, die auf CMC

² Internet-Relay-Chat, ein Programm zur textbasierten Unterhaltung im Netz

³ Abkürzung CMC, zu Deutsch: Computer-vermittelte-Kommunikation

basieren, die Tendenz aufzeigen, instabiler und indifferenter als die herkömmlichen face-to-face Beziehungen des alltäglichen Lebens zu sein.

„Virtuelle Beziehungen sind mittelbar, eine persönliche, unmittelbare Kenntnis der Teilnehmenden ist untypisch. Die Vertrauensbildung, die auf der definitiven und im Grunde physischen Zurechnung von Normen und Sanktionen, sowie von Zuwendung und Gratifikationen beruht, ist von Unsicherheit begleitet“ (Thiedeke 2003: 9).

Nun stellt sich die Frage, ob diese Behauptung wirklich Anspruch auf allgemeine Gültigkeit erheben darf? Im Zeitalter des informationstechnischen Fortschritts, wo fast jedes erwachsene Mitglied der westlichen Gesellschaft auf die eine oder andere Weise unterschiedliche Kontakte (sei es beruflich oder im Freizeitbereich) via Internet pflegt, sollte man fragen, ob die Individuen das neue Medium nicht schon weit tiefer in ihr soziales Leben integriert haben als es so mancher Skeptiker zu glauben scheint. Bezieht man sich in diesem Sinne auf Computer- bzw. Online-spiele, so muss man feststellen, dass

„die heutigen Computerspiele ein breites Spektrum an Kommunikationsmöglichkeiten [bieten], die das Spiel am heimischen Computer [...] noch geselliger werden lassen und ein stärkeres Gefühl des Zusammenseins erzeugen [...]. Vor allem die Online-Spiele [...] offerieren ihren Nutzern heute verschiedenste Wege, um sowohl im Spiel (‘ingame’) als auch außerhalb der virtuellen Computer-Spielwelt mit anderen Spielerinnen und Spielern (‘interpersonal’) in Kontakt zu treten und Wissen sowie Erfahrungen – nicht nur das Spiel betreffend – auszutauschen“ (Ülnü 2009: 10).

Und so wird immer wieder berichtet, dass sehr wohl auch stabile Beziehungen beobachtet werden konnten, die via Internet entstanden sind. In vielen Fällen wurde von Freundschaften oder intimen Beziehungen berichtet, die sich in ihrem weiteren Verlauf auch außerhalb der Grenzen der virtuellen Welt etablieren konnten.

Aufgrund dieser Erkenntnisse fragt Udo Thiedeke, ob sich virtuelle Beziehungen beobachten lassen, die Ähnlichkeiten mit sozialen Gruppen haben sowie vergleichbare Integrationsleistungen wie diese engen sozialen Kommunikationssysteme erbringen, und wo die Unterschiede zu unmittelbaren sozialen Gruppen liegen.

Das Internet ist zu einem festen Bestandteil sozialer Beziehungen in westlichen Gesellschaften geworden. Ob es sich dabei um Beziehungen handelt, die im Inter-

net entstanden sind oder solche, die über das Internet fortgeführt werden – beide stellen eine grundrierte Form sozialer Interaktion dar. Wie bereits erwähnt, muss man dabei stets im Hinterkopf behalten, dass die heutige Gesellschaft viel dynamischer und facettenreicher lebt als nur Jahrzehnte davor. Die Zeit wird immer kostbarer, die Globalisierung führt dazu, dass Freunde und Familien über die ganze Welt verstreut sind. Gerade jetzt ist das Internet eine notwendige Kommunikationsbrücke, ohne die viele dieser Beziehungen nicht erhalten bleiben würden.

Die Mittelbarkeit der virtuellen Beziehungen, der leichte Wechsel der Mitgliedschaft, die garantierte Anonymität der User sowie die Fluidität und Begrenzung der Themen und Interessen, die die Benutzer miteinander teilen, wirken auf den ersten Blick desintegrierend. Hier könnte man die Freiwilligkeit einer Beziehung als Gegenpol positionieren. Das Internet ermöglicht es, die Beziehungspartner nach persönlichen Kriterien auszuwählen. Es liegt in der Verantwortung jedes Einzelnen, die so entstandene Beziehung zu gestalten. Ob man dabei ehrlich ist und wie viel man von eigener Identität preisgibt, bleibt einem selbst überlassen. Das Internet bietet schon längst dauerhafte Plattformen an, wo Seriosität großgeschrieben wird. Wie und mit wem man eine Beziehung eingeht, hängt auch von den eigenen Interessen eines Individuums ab. Die Gefahr enttäuscht oder getäuscht zu werden sollte natürlich nicht unterschätzt werden, eine face-to-face Begegnung schließt diese aber auch nicht vollständig aus.

Thiedeke schreibt weiter, dass eine starke Bindung zwischen Internetnutzern eher unwahrscheinlich ist, da diese zu locker und offen sind.

„Die Bildung enger sozialer Beziehungen mit starken Bindungen zwischen den Mitgliedern scheint unwahrscheinlich, da sie räumlich verstreut sind und indirekt verknüpft sind. Virtuelle Gruppen im Sinne enger sozialer Aggregate sind somit nur als Teilphänomen sozialer Netzwerke anzusehen. Deren soziale Bindungen sind wesentlich lockerer und offener als bei Gruppen, weisen dafür aber eine größere Reichweite der sozialen Kontakte auf“

(Thiedeke 2003: 12).

Zusätzlich behauptet er, dass die virtuellen Beziehungen in starkem Ausmaß sowohl durch die technischen Gegebenheiten der Computer-vermittelten-Kommunikation als auch durch die technischen Kompetenzen der Benutzer selbst gekennzeichnet sind. Dadurch wäre der Zugang zu derartigen Kommunikationsmöglichkeiten auf Personen begrenzt, die die nötigen Technologiekenntnisse besitzen und den erforderlichen Zugang zum Medium haben.

Mittlerweile ist festzuhalten, dass das Internet wesentlich zugänglicher geworden ist. Die Kompetenz des durchschnittlichen Nutzers ist deutlich angestiegen, sehr viele Haushalte verfügen über einen Internetzugang, wobei die Kosten stark gesunken sind.

Des Weiteren wird in den bisherigen Ausführungen zum Thema computer-mediated-communication unterstrichen, dass die virtuellen Gruppen und Beziehungen nicht als Ersatz für soziale, realweltliche Gruppen anzusehen sind. Diese beiden Formen ergänzen sich gegenseitig bzw. die virtuellen Beziehungen erweitern die realen. Diese Meinung vertritt auch Thiedeke und schreibt zutreffend, dass die Mitglieder virtueller Gruppen prinzipiell auch realweltliche Kontakte pflegen und Mitglieder von face-to-face Gruppen sind, wobei sich die beiden Arten der Gruppenbeteiligung ergänzen. Die virtuellen Beziehungen entwickeln sich immer öfter zu stabilen Gebilden, die entweder nur auf das Internet begrenzt bleiben oder aber, zusammen mit face-to-face Kontakten, zu *Hybrid-Beziehungen* verschmelzen (vgl. Döring 2003).

Seit der Erscheinung von Thiedekes Buch (2003) haben sich die kommunikationsfördernden Funktionen des Internets rasant weiterentwickelt. Aus einfachen Chat-Räumen, wo man ausschließlich textbasiert miteinander in Kontakt getreten ist, sind hoch entwickelte Kommunikationstools entstanden, die synchrone Videokonferenzen, Bilderaustausch und vieles mehr erlauben. Mit wenig Aufwand lässt man Andere am eigenen Leben teilhaben, ohne sich tatsächlich treffen zu müssen. Diese Entwicklung scheint am Puls der Zeit zu liegen, in einer Gesellschaft, wo Zeit zu einem kostbaren Gut geworden ist.

Im folgenden Kapitel soll auf die Spezifika der Fortführung einer bestehenden Beziehung im Internet eingegangen werden.

4.2.1. Bestehende soziale Beziehungen und Internet

Im Falle einer bestehenden herkömmlichen sozialen Beziehung können die Beteiligten das Internet nutzen, um miteinander in Kontakt zu treten, beispielsweise im Falle einer längerfristigen räumlichen Trennung.

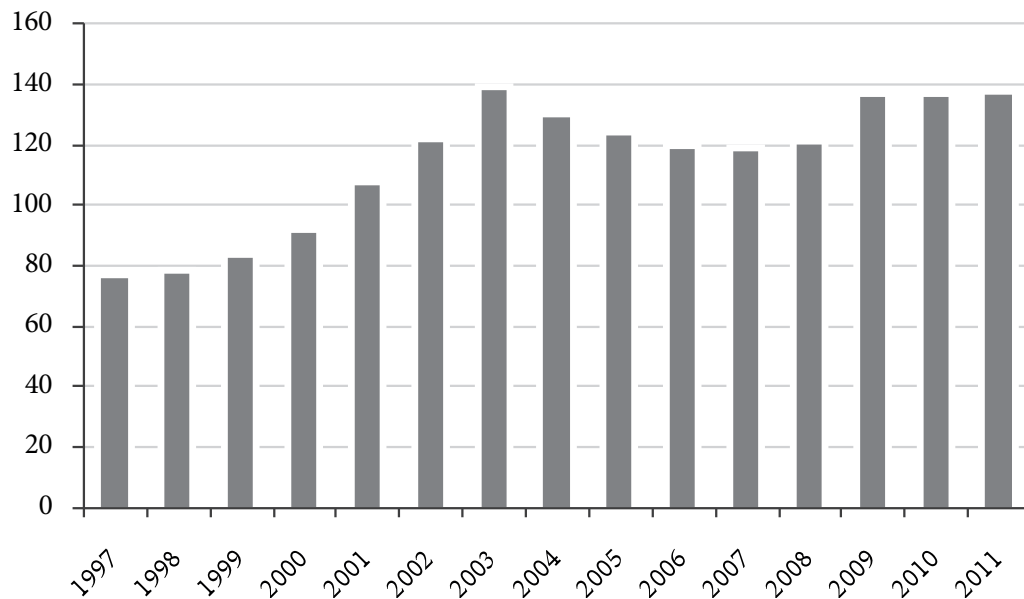
Mittlerweile ist die Digitalisierung sozialer Beziehungen soweit fortgeschritten, dass auch wenn die Möglichkeit einer andersartigen Kontaktaufnahme besteht, z.B. ein Telefongespräch oder ein persönliches Treffen, immer öfter auf die Computer-vermittelte-Kommunikation ausgewichen wird, um die vorhandene Zeit bestmöglich zu nutzen und den Informationstausch effizienter zu gestalten. Dies geschieht auch bei regelmäßigen persönlichen Kontakten.

Die Verlagerung der Kontakte ins Internet kann neben positiven Aspekten, wie regelmäßiger Kontakt mit räumlich getrennten Personen, auch negative Folgen für bestehende Beziehungen haben. Dies geschieht vor allem, wenn einer der Partner das neue Medium intensiver nutzt und der Andere das Gefühl hat, dass die virtuellen Kontakte des Partners auf Kosten der gemeinsamen Zeit stattfinden.

Inzwischen ist beinahe jedes Mitglied der westlichen Gesellschaft vernetzt. Laut der ARD-ZDF Onlinestudie zur Nutzung von Internet⁴, die seit 1997 in Deutschland jährlich durchgeführt wird, verbrach ein durchschnittlicher Deutsche im Jahr 2011 etwa 137 Minuten pro Tag im Internet. Diese Zahl blieb fast unverändert im Vergleich zu 2010. Dies zeigt, dass obwohl immer mehr über das Internet abgewickelt werden kann, sei es im beruflichen oder persönlichen Lebensbereich, die gestiegene Versiertheit der Internetnutzer die durchschnittliche Verweildauer im Netz pro Tag nicht ausdehnt. Die Zahl der Tage pro Woche, an denen Internet benutzt wurde, stieg jedoch von durchschnittlich 3,3 Tagen 1997 auf 5,6 Tage pro Woche in 2011 an.

⁴ <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de>

Abbildung 3.: Durchschnittliche Internetnutzung in Minuten pro Tag in Deutschland 1997-2011⁵

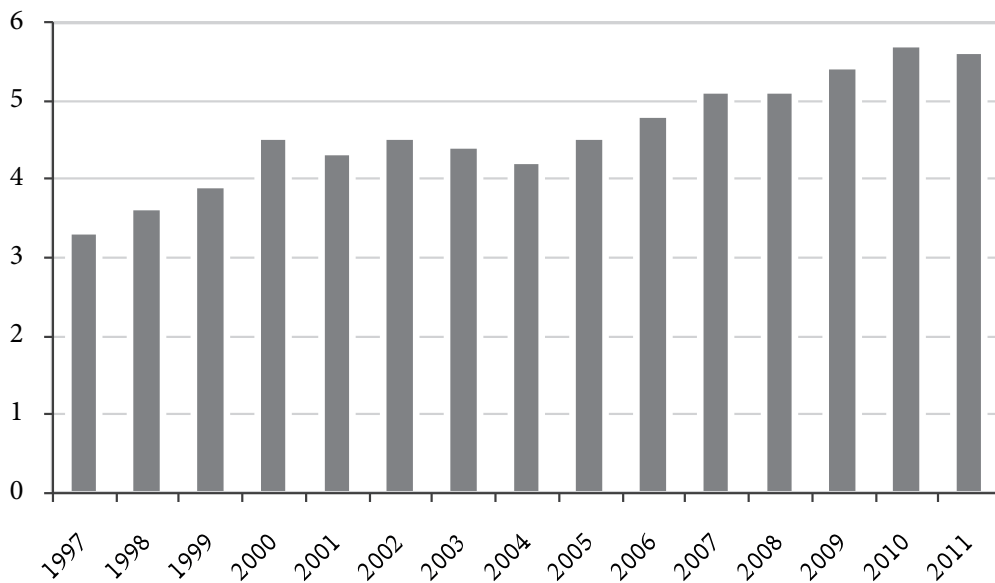


Quelle: ARD-Onlinestudie 1997, ARD/ZDF-Onlinestudien 1998–2011 (Eigene Darstellung)

⁵ Basis: Bis 2009: Deutsche Onlinenutzer ab 14 Jahren (2009: n=1 212, 2008: n=1 186, 2007: n=1 142, 2006: n=1 084, 2005: n=1 075, 2004: n=1 002, 2003: n=1 046, 2002: n=1 011, 2001: n=1 011, 2000: n=1 005, 1999: n=1 002, 1998: n=1 006, 1997: n= 1 003). Ab 2010: Deutschsprachige Onlinenutzer ab 14 Jahren (2011: n=1 319, 2010: n=1 252).

Die Studie wird im Auftrag von den Forschungsabteilungen von ARD/ZDF jährlich von einem deutschen Medien- und Marketingforschungsinstitut durchgeführt. 2011 war die Grundgesamtheit für die Untersuchung die deutschsprachige Bevölkerung ab 14 Jahren aus Haushalten mit Telefonfestnetzanschluss in Deutschland. Aus der Grundgesamtheit wurde 2011 eine repräsentative Stichprobe von 1800 Personen befragt. Die Stichprobenziehung erfolgte auf Basis der ADM-Auswahlgrundlage⁵. Die Zielpersonenermittlung aus den im Haushalt lebenden Personen ab 14 Jahren erfolgte zufällig mit Hilfe des Schwedenschlüsselsverfahrens⁶. Die Befragung wurde als Stichtagsuntersuchung angelegt und telefonisch (CATI) durchgeführt. Die Ausschöpfungsquote der Ausgangsstichprobe lag bei 70 %.

Abbildung 4.: Durchschnittliche Anzahl der Tage pro Woche an denen Internet genutzt wurde in Deutschland 1997-2011



Quelle: ARD-Onlinestudie 1997, ARD/ZDF-Onlinestudien 1998–2011 (Eigene Darstellung)

Neben dem Einfluss auf bestehende Beziehungen kann das Internet auch als Plattform zur Entstehung neuer Kontakte genutzt werden. Diese Thematik soll im Folgenden näher betrachtet werden.

4.2.2. Entstehung neuer Beziehungen im Internet

Bereits Anfang der 1980er Jahre, als die computervermittelte Kommunikation erst am Entstehen war, formulierte Kiesler, Siegel und McGuire (1984) einen ersten Merkmalskatalog zur Beschreibung virtueller Beziehungen. Udo Thiedeke, ein deutscher Soziologe, überarbeitete diesen Katalog und formulierte 2003 vier Hauptcharakteristika einer virtuellen Beziehung:

- ▷ Anonymität
- ▷ Selbstentgrenzung
- ▷ Interaktivität
- ▷ Optionalität

Diese Eckpfeiler finden weiterhin Einklang in den aktuellen Hypothesen zur Erklärung der Auswirkungen von Internet-Nutzung auf die sozialen Beziehungen. Die Thematik der Anonymität wird beispielsweise in der Stimulationshypothese

aufgegriffen, in der darauf hingewiesen wird, dass Anonymität und das Fehlen visueller Reize oder sozio-demographischer Merkmale das Zustandekommen sozialer Beziehungen erleichtern kann (vgl. Lee 2009). Valkenburg und Peter (2009) wiederum gehen in ihrer Annahme davon aus, dass die positiven Effekte der Internet-Nutzung auf die sozialen Beziehungen auf die erhöhte Bereitschaft zur Selbstoffenbarung im Netz zurückzuführen sind. Dies stimmt wiederum mit Thiedeke's Annahme überein, dass die Internetkommunikation sich durch gesteigerte Selbstentgrenzung ihrer Nutzer charakterisiert. Und die Interaktivität wird ohnehin als die wichtigste Errungenschaft des Internets angesehen.

Die Merkmale einer virtuellen Beziehung sollen nun – angelehnt an Thiedeke's Ausführungen, in Überblicksform dargestellt (vgl. Thiedeke 2003: 25ff) und im Hinblick auf die neuesten Entwicklungen betrachtet werden.

Anonymität

Informelle Kontakte im Internet sind meist anonym oder zumindest pseudonym. Den Teilnehmern steht es frei, ihren Namen bzw. ihre Identitätsmerkmale zu verschleiern. Als Beispiel hierfür dient die Verwendung der so genannten *Nicknames*⁶ bei aktiver Teilnahme an diversen Netzangeboten. Oft gibt schon der ausgesuchte Nickname erste Hinweise auf die tatsächlichen oder vorgestellten Wünsche, oder Erwartungen. Die Computer-vermittelte-Kommunikation begünstigt jedoch gleichzeitig die Verwendung multipler Identitätskonstruktionen. So kann dieselbe Person in einem Forum eine hilfsbereite weibliche Administratorin sein und zugleich in einem MMORPG die Rolle des männlichen *Gnoms*⁷ annehmen. Somit erlaubt die Anonymität die Identitätsgrenzen im Internet auszutesten, was in der realen Welt in dieser Form gar nicht möglich wäre.

Die Anonymität im Internet hat auch heute nicht an Bedeutung verloren. Im Prinzip kann jeder selbst entscheiden, wie man sich im Netz darstellen möchte. Das Vertrauen ist unabdingbar, damit eine Beziehung online überhaupt entstehen kann. Interessant im Hinblick auf die hier im Fokus stehenden Beziehungen in *World of Warcraft* ist die Frage, ob und inwiefern die Anonymität in persistenten virtuellen Umgebungen erhalten bleiben kann.

⁶ von Internetbenutzern konstruierte Namen

⁷ Spielcharakter in MMORPGs

Selbstentgrenzung

Die Anonymität bzw. Pseudonymität begünstigt die Überschreitung sozialer Grenzen. Die Tendenz zur Selbstentgrenzung bei computervermittelter Kommunikation lässt sich anhand folgender Dimensionen nach Sproull und Kiesler (1991) beobachten: Kommunikationseffizienz, Partizipation, Verhalten und Entscheidungsverhalten. Bei CMC ist die Kommunikationseffizienz reduziert. Diese Ineffizienz ergibt sich aber nicht aus mangelnder Zielorientierung sondern viel mehr aus der hohen Emotionalität der Kommunikation. Im Gegensatz dazu ist die Partizipation erhöht. Die reduzierten sozialen Kontrollmöglichkeiten ermutigen Personen mit niedrigerem sozialem Status, an der Interaktion teilzunehmen, was bei face-to-face Kontakten deutlich schwieriger zu erreichen ist. Es lassen sich dementsprechend Entgrenzungseffekte für das Verhalten in virtuellen Beziehungen beobachten. Die Grenzen sozialer Unerwünschtheit sind bei CMC diffuser. „Der Eindruck, bei der Kommunikation zwar miteinander ‚verbunden‘, aber dennoch ‚alleine‘ zu sein, sowie die Möglichkeit eines jederzeitigen, relativ konsequenzlosen Abbruchs der Verbindung, erlauben die Freisetzung oder gezielte Moderation emotionaler Verhaltensäußerungen“ (Thiedecke 2003: 28). Die computervermittelte Kommunikation ist deshalb von höherer Vertraulichkeit sowie ausgeprägter emotionaler Expression der Beiträge gekennzeichnet.

„Bei physischen Begegnungen in denen Statusmerkmale direkt vermittelt und Sanktionen unmittelbar vollzogen werden, ist Entscheidungsverhalten an den Vorgaben Statushöherer orientiert. [...] In virtuellen Interaktionen, gelingt es Personen mit niedrigerem Status nicht nur mehr an der Entscheidungsfindung, sondern auch die Entscheidungswege durch frühere Beiträge vorherzubestimmen“ (Sproull und Kiesler 1991, zit. nach Thiedecke 2003: 28).

Die Selbstentgrenzung bei CMC verhindert einerseits eine schnelle Entscheidungsfindung, begünstigt andererseits die inhaltliche Qualität von Entscheidungsprozessen.

Die erhöhte Bereitschaft zur Selbstoffenbarung ist im Hinblick auf die so genannten MMORPGs unter dem Aspekt der Offenheit der Spieler den Anderen gegenüber zu untersuchen. Interessant hierbei ist herauszufinden, wie viel die Spieler von sich erzählen bzw. wie viel sie über die Anderen wissen. Fördert die Selbstentgrenzung auch die Senkung der Hemmschwelle, wenn es um die Preisgabe persönlicher Informationen oder Meinungen geht?

Interaktivität

Die Interaktivität gilt als Charakteristikum jeder Art der Interaktion. Durch die Entstehung der computergestützten Kommunikation, hat sie für diese Art der Beziehungsbildung eine besondere Rolle angenommen. Die Interaktivität basiert hierbei sowohl auf den qualitativ als auch quantitativ erweiterten Möglichkeiten der Vermittlung computergestützter Kommunikation für jedes einzelne Individuum. Alle Kommunikationsteilnehmer sind zugleich potenzielle Konstrukteure sowohl der Inhalte als auch des Mediums selbst. Somit müssen die Teilnehmer ständig zwischen der Rezipienten- und Produzentenrolle hin und her wechseln (vgl. Thiedeke 2003).

Dieses Merkmal ist immer noch eigentlich die wichtigste Errungenschaft der computerbasierten Kommunikation und sichert dem Internet seinen bisherigen Erfolg. Die Bedeutung der Interaktivität wird deutlich, wenn man beispielsweise die Anzahl der Blogs betrachtet, die in den letzten Jahren entstanden sind. Ein Blog ist ein online geführtes und meist öffentlich zugängliches Tagebuch, in dem eine Person, der Blogger, seine Gedanken, Erfahrungen oder Meinungen niederschreibt. Die thematische Palette reicht von Familie und Kinder über das Kochen und Hobbys bis zu politischen Diskursen. Jeder kann ein Blogger sein und seine Ansichten der Welt präsentieren. Man braucht keine großen finanziellen Ressourcen, keine Unterstützung von großen Verlagen. Es ist auch nicht wichtig, welcher sozialen Herkunft man ist, welche Ausbildung man genossen hat oder was man beruflich macht. Jeder kann als Produzent und Rezipient zugleich agieren. Die aus den 1970er Jahre stammende Forderung von Hans Magnus Enzensberger nach interaktiven Medien ist Realität geworden.

Optionalität

Durch die Gegebenheiten des Internets und der computervermittelten Kommunikation selbst, basieren die virtuellen Beziehungen auf fast grenzlosen Möglichkeiten Themen, Interaktionsformen oder Kommunikationsumgebungen auszuwählen. Die Optionalität der virtuellen Beziehungen weist eine eigene Qualität aus, die sich von der allgemeinen Optionalität im Zuge des Modernisierungsprozesses darin unterscheidet, dass sie über die „Optionsmuster der Konsumangebote und Gestaltungsmöglichkeiten der Lebensweise hinausgeht“ (Thiedeke: 2003: 31). Im Netz ist die Zugehörigkeit zu sozialen Gruppen bzw. Gemeinschaften, andererseits auch ihre Auflösung, sehr einfach. Die Diversität der Mitgliedschaftsalternativen ist im Wesentlichen von individuellen Auswahlkriterien abhängig. Dies erlaubt größere Freiräume in Hinblick auf die eigene Lebensgestaltung und Vergesellschaftung für die einzelnen Individuen. Thiedeke formuliert die Hypothese, „dass

dieser zusätzliche Individualisierungsschub durch virtuelle Beziehungsmöglichkeiten zu einer erhöhten Instabilität der Zugehörigkeit und zu einer wachsenden Diffusität von Beziehungsstrukturen, vor allem bei den virtuellen Beziehungen selbst, führt“ (Thiedeke 2003: 33).

Auf MMORPGs bezogen, gelangen vor allem Aspekte wie die Auswirkungen eines Gilden-Wechsels auf die sozialen Kontakte der Individuen oder Entscheidungskriterien für die Wahl eines Spielpartners in den Fokus.

4.2.3. Virtuelle Gruppen

Abgesehen von den vielfältigen Möglichkeiten einer Zweierbeziehungsbildung im Internet, stellen so genannte virtuelle Gruppen einen weiteren Aspekt der computergestützten Kommunikation dar. Udo Thiedeke (2003) vertritt jedoch die Meinung, dass ein großer Teil der computergestützten Kommunikationssysteme sich nicht als virtuelle Gruppe bezeichnen lassen, da sowohl die Interaktionsdauer als auch die Interaktionsdichte stark reduziert ist. Damit sich eine virtuelle Gruppe bilden kann, benötigt es der Möglichkeit einer relativen Dauer der Integration, einer wechselseitigen Identifikation der interagierenden Identitäten sowie der Bildung von Regelwerken sozialer Erwartungsstrukturen, die nur begrenzt formalisiert sind. Formen der synchronen Kontaktaufnahme im Netz, wie Chats und vor allem die dauerhaften Kommunikationsumgebungen wie Online-Mehrpersonen-Spiele⁸, erfüllen diese Bedingungen (vgl. Thiedeke 2003: 43). Derartige virtuelle Umgebungen bieten genug Stabilität damit eine längerfristige soziale Gruppe entstehen kann. Am Beispiel von MMORPGs sind hier vor allem die so genannten Gilden zu nennen, d.h. Gruppen, die innerhalb des Spiels erstellt werden, um sich gegenseitig zu unterstützen. Diese Gruppierungen grenzen sich voneinander ab, es wird viel Wert auf die Identifizierung der Mitglieder mit der eigenen Gruppe gelegt.

Damit eine virtuelle Gruppe stabil wird, benötigt es einer großen Portion Vertrauen zwischen den Gruppenmitgliedern. Die Vermittlung von Vertrauen ist bei virtuellen Gruppen viel stärker als bei face-to-face Gruppen von der offenen Darstellung von Vertrauensbeweisen abhängig. Dabei schaffen die emotionalen Reaktionen auf Beiträge anderer Teilnehmer ein Gefühl der Vertrautheit. Aufgrund der bereits erwähnten Anonymität und Selbstentgrenzung scheint es, dass virtuelle Interaktion emotionaler ist als direkte Interaktion zwischen Unbekannten. Damit unter den Teilnehmern keine Missverständnisse zustande kommen,

⁸ MMOPG: Massively Multiplayer Online Playing Game

müssen die Absichten und Äußerungen explizit verdeutlicht werden. Durch das Fehlen des direkten (face-to-face) Kontakts muss auf andere Regeln zurückgegriffen werden, die dann für alle einheitlich gelten und als so genannte *Netiquette* bezeichnet werden. Dort werden Offenheit, Toleranz und emotionale Nähe als Grundlagen vom Verhaltenskodex genannt. Zusätzlich beinhaltet die Regelung allgemeine Hinweise zu korrektem Verhalten im Netz (vgl. Thiedeke 2003). Normen und Sanktionen in virtuellen Umgebungen sind moralisch begründet. Im Fall einer Gilde im MMORPG übernimmt ein stark ausgeprägter hierarchischer Aufbau der Gruppe die Rolle der Regel- bzw. Rechtshüter. Zugleich werden Aufgaben an die einzelnen Mitglieder verteilt und die Verantwortung auf mehrere Spieler verteilt. Jeder trägt zum Erfolg der Gilde bei, profitiert im Gegenzug von den Vorteilen der Zugehörigkeit. Somit wird ein Verpflichtungsgefühl generiert, das größtenteils gewährleistet, dass die Regeln zum Wohl der Gemeinschaft befolgt werden.

Virtuelle Gruppen und Interaktionsmodelle können eine relative Dauerhaftigkeit aufweisen. Ein Kommunikationssystem kann auch dann weiter bestehen, wenn nicht alle Teilnehmer präsent sind. Dabei ist speziell in virtuellen Umgebungen darauf zu achten, dass die Kommunikationspartner immer dieselbe Identität verwenden, um von den anderen immer wieder erkannt zu werden. Bei den so genannten MMORPGs ist die Persistenz der virtuellen Gruppen besonders deutlich zu sehen. Die Spielwelt hört nicht auf zu existieren nur weil ein Spieler sich ausgeloggt hat. Das Spiel und somit auch die Gruppe werden fortgeführt und entwickeln sich immer weiter.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die virtuellen Gruppen Charakteristika von realen sozialen Gruppen aufweisen und als eine Sonderform der sozialen Gruppe bezeichnet werden können.

„Das Auftreten virtueller Gruppen ist [...] als Indikator für eine sozio-technische Erweiterung sozialer Beziehungen im gesellschaftlichen Maßstab zu betrachten“ (Thiedeke 2003: 61).

Tabelle 1.: Spezifika einer virtuellen Gruppe im Vergleich zur sozialen Gruppe

	SOZIALE GRUPPE	VIRTUELLE GRUPPE
Art der Interaktionskontakte	diffus, persönliche Kenntnis der Interaktionspartner	diffus, persönliche Kenntnis virtueller Interaktionspartner
soziale Kommunikationsorientierung	emotional, unmittelbar	emotional, soziotechnisch, mittelbar
Steuerungsmedium der Kommunikation	zielgerichtete Gefühlsäußerungen	zielgerichtete Gefühlsäußerungen, technische Bedingungen
zeitliche Stabilität	relativ dauerhaft	relativ dauerhaft

Quelle: Thiedeke 2003 (modifiziert von A. Baranowska)

4.2.4. Social Networking Sites – eine neue Art zu kommunizieren

Mit seiner Vielzahl an möglichen Treffpunkten, seien es diverse Foren, Kontaktbörsen oder Onlinespiele, bietet Internet etliche Wege zur Entstehung neuer sozialen Beziehungen.

Nicola Döring unterscheidet drei Typen von Netzangeboten, die für beiläufiges Kennenlernen besonders hilfreich sein können (vgl. Döring 2003: 455):

- ▷ Themenzentrierte Online-Foren, wo man sich über Hobbys, Interessen oder persönliche Probleme austauscht und gegenseitig hilft. Menschen mit ähnlichem Erfahrungshorizont werden in Kontakt gebracht.
- ▷ Gesellige Online-Foren, die dem Plaudern und unterhaltsamen Zeitvertrieb dienen und Gelegenheit zum Flirt schaffen.
- ▷ Mehrpersonen-Online-Spiele, seien es etwa Rollenspiele oder Gesellschaftsspiele, bieten über die gemeinsamen Spielaktivitäten reichlich Anlässe zum Kennenlernen.

Mittlerweile sollte ein weiterer Punkt dieser Aufzählung hinzugefügt werden: *Social Networking Sites*. Diese Plattformen werden als web-basierte Anwendungen definiert, die den Individuen erlauben einen öffentlichen Profil anzulegen, Kontakte zu knüpfen und eine Liste von Personen zu identifizieren, mit denen man in Verbindung steht und Informationen teilt (vgl. Boyd und Ellison 2007).

Allgemein lässt sich feststellen, dass computervermittelte Kommunikation den Kontaktradius eines Individuums erweitern kann. Verschiedene Studien zeigen, dass ein Großteil der Personen, die einen Netzzugang besitzen, im Laufe ihrer Netzaktivitäten beiläufig soziale Beziehungen anknüpfen oder das neue Medium

in die bestehenden realen Beziehungen einbauen.

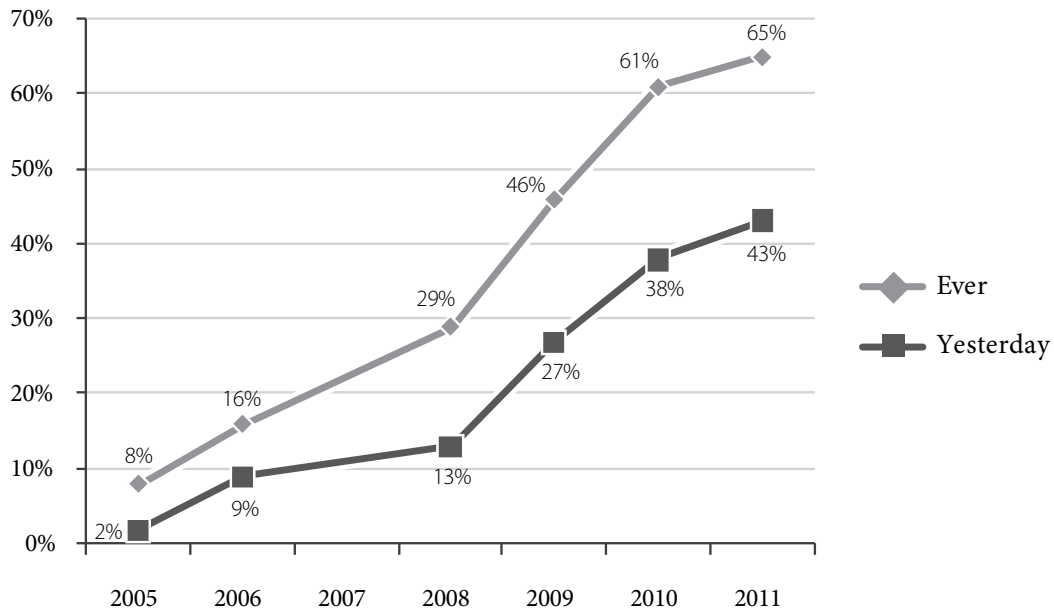
Eine Studie, die von Pew Research Center's Internet & American Life Project⁹ 2010 in den USA zum Einfluss von Benutzung von Social Networking Sites auf die sozialen Netzwerke einer Person durchgeführt wurde, zeigte, dass 79% Amerikaner das Internet benutzt und fast die Hälfte (47%) mindestens eine Social Networking Site wie Facebook, Twitter, MySpace oder LinkedIn regelmäßig besucht. Diese Zahl hat sich im Vergleich zu den Ergebnissen einer Erhebung in 2008 (26%) fast verdoppelt. Dies zeigt, dass der Einfluss des neuen Mediums Internet auf das soziale Leben eines Individuums deutlich gestiegen ist. Des Weiteren fanden die Forscher heraus, dass Amerikaner, die das Internet und im Speziellen Social Networking Plattformen wie Facebook nutzen, weniger sozial isoliert sind und mehr enge Beziehungen aufweisen (vgl. Hampton et. al. 2011).

Die ARD-ZDF Onlinestudie, die 2011 basierend auf Telefoninterviews in Deutschland durchgeführt wurde, bestätigt eine ähnliche Entwicklung in Europa. Rund 73% der Deutschen sind mittlerweile online und benutzen regelmäßig das Internet in Ihrem Alltagsleben. 36% der Befragten nutzen dabei mindestens einmal wöchentlich Social Networking Plattformen (vgl. ARD-ZDF Onlinestudie 2011).

Online-Communities und Social Networking sind somit zu einem immer wichtigeren Anlass für Internet-Nutzung geworden. Diese Annahme bestätigt auch die Studie von Madden und Zickuhr die 2011 in den USA durchgeführt wurde. Hier bestätigen sogar 43% der Befragten, täglich Social Networking Angebote zu nutzen. Die folgende Grafik zeigt den deutlichen Anstieg der Nutzung von Social Networking Plattformen in den USA von 2005 bis 2011 (vgl. Madden und Zickuhr 2011).

⁹ Die Studie basiert auf den Ergebnissen einer Telefonumfrage (Festnetz und Mobil), die Ende 2010 in den USA durchgeführt wurde. Der Stichprobenumfang betrug 2,255 Erwachsene im Alter von 18 Jahren oder älter.

Abbildung 5.: Nutzung von Social Networking Plattformen, 2005-2011 (in %)



Quelle: Pew Research Center's Internet & American Life Project surveys: Februar 2005, August 2006, Mai 2008, April 2009, Mai 2010 und Mai 2011 (eigene Darstellung).

4.2.5. Face-to-Face versus virtuell

Face-to-face versus virtuell – welche Unterschiede gibt es zwischen einem Beziehungsaufbau im realen Leben und im Internet? Treten im Falle der computer-gestützten Kommunikation spezifische soziale Beziehungsformen auf, die eigene Charakteristika aufweisen? Wie lassen sich diese Beziehungen soziologisch bzw. begrifflich erfassen?

Die von Walther und Burgoon (1992) auf der Grundlage von der Theorie der sozialen Informationsverarbeitung aufgestellten Vermutungen gehen davon aus, dass die Annäherung beim direkten Kennenlernen exponentiell, beim computervermittelten Kontakt dagegen langsamer und linear verläuft. Dies resultiert aus der Tatsache, dass der verbalisierte Informationsaustausch mehr Zeit benötigt.

Andere Theorien, wie zum Beispiel die Filter-Theorie, erwarten bei Online-Kontakten eine geringere Hemmschwelle zur Kontaktaufnahme und einen schnelleren Übergang zu persönlichen Themen. Die Teilnehmer fühlen sich oft entspannter, sind weniger schüchtern und offener, da im Internet die visuelle Kontrolle des Gegenübers entfällt (vgl. Döring 2003: 457). Dies deckt sich mit der Annahme von Thiedeke (2003), dass die virtuellen Kontakte sich durch eine gestiegene Selbstentgrenzung auszeichnen.

Soziale Beziehungen, die im Netz ihren Anfang finden sind zunächst als schwache Bindungen zu bezeichnen und lassen sich dahingehend unterscheiden, ob sie einen sachbezogenen oder einen emotionalen bzw. persönlichen Fokus aufweisen. Im letzteren Fall werden sie oft unter bestimmten Voraussetzungen zu starken Bindungen ausgebaut. Die sachbezogenen Netzkontakte beziehen sich meistens nur auf Interessen aus dem Berufs- oder Hobbybereich. Im Gegensatz dazu steht die Nützlichkeit der Kontakte bei emotionalen Netzbeziehungen weitgehend im Hintergrund. Diese Art der Beziehungen soll in erster Linie die geselligen, emotionalen, erotischen oder sexuellen Bedürfnisse des Individuum befriedigen (vgl. Döring 2003: 465ff).

Um Beziehungen im Netz zu bilden, werden meistens schrittweise immer reichhaltigere mediale Umgebungen aufgesucht. Die Beziehungspartner lernen sich beispielsweise in einem Forum oder einem MMORPG kennen und gehen dann von einer öffentlichen Gruppenebene zu privaten E-Mails, Chats und dergleichen über. Im nächsten Schritt werden Fotos ausgetauscht, erste Telefongespräche durchgeführt, um sich schließlich sogar persönlich zu treffen (vgl. Parks und Floyd 1996). In diesem Sinne lässt sich feststellen, dass der Medienwechsel in Bezug auf Online-Beziehungen, einen charakteristischen Wendepunkt im Beziehungsverlauf darstellt (vgl. McDowell 2001). Somit wird die früher erwähnte These unterstützt, dass die aktiven Internet-Nutzer öfters eher Hybrid-Beziehungen als reine Online-Beziehungen zu pflegen scheinen.

5. Forschungsfeld

Online-Spielwelten sind virtuelle Räume, die nicht nur durch Computer- und Spielprogramme entstehen, sondern durch Netzwerke, die einer großen Spieleranzahl ermöglichen, gleichzeitig auf einem Server miteinander zu agieren. Das Internet bietet die Möglichkeit, langfristige Umgebungen zu errichten, die immer wieder weiterentwickelt und ausgedehnt werden.

„Im Unterschied zu den Videospiele, bei denen der Raum als Kampfarena in einer vorgegebenen Zeit abgegrenzt ist, hören die beständigen Spielwelten nicht auf. Die Spieler leben also dauernd miteinander im Spiel, gewissermaßen auch, wenn sie offline sind“
(Nachez & Schmoll 2002:7).

Die Spieler schließen sich meist in Spielgemeinschaften zusammen und entwickeln soziale Bindungen in Bezug auf das Spiel und zum Teil auch darüber hinaus. Die gemeinsamen Aktivitäten binden die Spieler aneinander – es entstehen freundschaftliche Gefühle. Die Spielgemeinschaften erfüllen eine wichtige Funktion im Hinblick auf die im Spiel erlebten Ereignisse. Sie dämpfen die Niederlagen und Frust im Spiel ab und verstärken durch Anerkennung die Spielerfolge sowie konstantes Spielverhalten (vgl. Fritz 2004 und 2009).

5.1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

Eine besondere Form der Online-Spiele stellen die so genannten MMORPGs dar. Mirosław Filiciak beschreibt sie als „any computer-mediated games in which at least one thousand players are role-playing simultaneously in a graphical environment“ (Filiciak 2003:87). Filiciak führt weiter aus, dass MMORPGs die ersten interaktiven Massenmedien sind, die sowohl Entertainment als auch Kommunikation in sich vereint haben (vgl. Filiciak 2003: 88).

Kommunikation ist der Grundstein einer zwischenmenschlichen Beziehung. Wir alle kommunizieren, tauschen Informationen aus. Heutzutage ist die Kommunikationshäufigkeit, -varietät und -dichte im Vergleich zu Menschen, die vor 100-200 Jahren lebten, enorm gestiegen (vgl. Harrelson 2006: 2). Nicht nur die Intensität sondern auch die Art der Kommunikation hat sich geändert. Wie Filiciak feststellt, „even the information coming from our closest friends more and more often

reaches us through technological instruments“ (Filiciak 2003: 89). Das Phänomen Facebook ist ein sehr gutes Beispiel für diesen Trend.

Entgegen der häufig vertretenen Meinung, dass Computer- und Onlinespiele zur Isolation und Entkoppelung der Individuen aus ihrem sozialen Umfeld führen und asoziales Verhalten fördern, muss an dieser Stelle festgehalten werden, dass schon seit Beginn der Entwicklung von Computer- bzw. Videospiele, die zwischenmenschliche Interaktion einen wichtigen Aspekt darstellte. Sogar das frühe, einfache Spiel *Pong*¹⁰ war für zwei Personen konzipiert, wo während des Spiels die Gegner miteinander interagieren konnten. Die zwischenmenschliche Kommunikation als eine der wichtigsten Komponenten wurde stets bei der Entwicklung der Computerspiele berücksichtigt und im Besonderen bei der heutigen Form der MMORPGs. Es war schon immer spannender gegen andere Menschen zu konkurrieren als einsam gegen eine Maschine zu kämpfen (vgl. Harrelson 2006: 3).

Abgesehen von der Spielerzahl, die synchron am Geschehen teilnehmen, ist die Tatsache, dass die MMORPGs so konzipiert sind, dass sie prinzipiell kein Ende haben, eine weitere Besonderheit dieser Spielform. Der Begriff Persistenz hat dabei zweierlei Bedeutung. Auf der einen Seite ist das Spiel nach dem Verlassen des Servers nicht erloschen, es existiert und transformiert sich weiter. Auf der anderen Seite bedeutet diese Persistenz, dass die Handlungen im Spiel eine unmittelbare Wirkung auf die virtuelle Welt haben und nicht zurückgenommen werden können. Die Tatsache, dass die Spielwelt parallel zu der realen Zeit existiert, bedeutet für viele Spieler einen zusätzlichen Anreiz, zum Spiel so schnell wie möglich wieder zurückzukehren – ein Faktor, den es bei früheren Spielarten in dieser Form nicht gab (vgl. Seifert und Jöckel 2009).

Eines der bekanntesten Spiele aus dem MMORPG-Genre ist *World of Warcraft*. Im Folgenden soll das Spiel, basierend auf den Erkenntnissen aus der von Verfasserin durchgeführten teilnehmenden Beobachtung sowie einer thematischen Literaturrecherche, dargestellt werden.

5.2. World of Warcraft – eine kurze Einführung

World of Warcraft (WoW) ist ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), das Ende 2004 in den USA von der Firma Blizzard Entertainment

¹⁰ Pong: Heimvideospiel; Tennis-Simulation; das erste kommerziell erfolgreiche Spiel, das einen Massenmarkt eroberte

veröffentlicht wurde. Anfang 2005 folgte dann die Erscheinung in Europa: England, Frankreich, Deutschland und Österreich (vgl. Götzl et. al., 2008: 60). Im Laufe der Zeit wurden drei Erweiterungen des Spiels herausgegeben, eine weitere wurde bereits für Ende 2012 angekündigt.

Mit einem Umsatz von etwa einer Milliarde US Dollar jährlich und ca. 11 Millionen Spieler weltweit, ist das Spiel mittlerweile eines der erfolgreichsten Unterhaltungsmedien (vgl. Steinlechner 2011).

Um in die Spielwelt einzutreten, muss zuerst ein User-Account angelegt werden, was, wie bei den meisten MMORPGs, mit monatlichen Kosten verbunden ist.

Im nächsten Schritt muss die Entscheidung getroffen werden, auf welchem Server gespielt wird. Dabei unterscheidet man zum einen zwischen der Lokalisierung des Servers (z.B.: diverse europäische Server: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch oder Russisch) und zum anderen zwischen der bevorzugten Spielart. Man kann zwischen folgenden Servertypen wählen: *Player versus Environment (PvE)*, *Role Playing (RP)* oder *Player versus Player (PvP)*.

Es gibt zwei gegnerische Fraktionen im Spiel: Allianz und Horde. Jeder Spieler muss sich am Anfang für eine der Seiten entscheiden. Von dieser Wahl hängt die Gestaltung des Spielcharakters ab, wie z.B. Völker (Menschen, Gnome, Orcs, Blutelfen, etc.) oder Klassen (Hexenmeister, Krieger, Jäger, Priester, etc.). Diese unterscheiden sich nach besonderen Eigenschaften, Fähigkeiten oder Spezialisierungen.

Ist die Entscheidung für ein Volk und eine Klasse getroffen, muss das Geschlecht gewählt sowie das Erscheinungsbild den eigenen Vorstellungen angepasst werden. Letztendlich sollte der Name des neu entstandenen Avatars ausgesucht werden.

Nachdem der eigene Spielcharakter erschaffen wurde, kann das Abenteuer beginnen. Der Kampf zwischen den zwei Fraktionen Allianz und Horde ist die vorantreibende Kraft des Spielgeschehens in der Azeroth genannten Spielwelt. Der Spieler wird mithilfe der ersten kleinen Aufgaben, so genannten *Quests*, an das Spielgeschehen herangeführt. Während des Spiels sammelt man durch Kämpfen und Lösen von diversen Aufgaben Erfahrungspunkte, die den Spielcharakter stärken und verbessern. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben und der Kampfgegner steigt mit der Zeit, angefangen von leichten und schnell zu bewältigenden Herausforderungen, die rasch zum Aufsteigen führen und die Anfänger zum weiteren Spielen motivieren sollen, bis zu extrem schwierigen Aufgaben (*Instanzen*), die nur ab einer bestimmten Erfahrungsstufe und mithilfe anderer Spieler zu lösen

sind. Ab einem gewissen Zeitpunkt können die Spieler fast ausschließlich in einer Gruppe vorankommen. Prinzipiell ist das Spiel jedoch so konzipiert, dass sowohl Profispieler als auch Gelegenheitsspieler zu einem Erfolgserlebnis kommen können (vgl. Lober 2007: 22).

Das Hauptaugenmerk der MMORPGs und somit auch *World of Warcraft* liegt „im Spiel miteinander“ (Rittmann 2008: 27). Aus diesem Grund besteht die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zusammenzuschließen, um die Aufgaben gemeinsam zu bewältigen.

Eine der Gruppierungsarten ist der kurzzeitige Zusammenschluss der Spieler, um schneller und effizienter Quests lösen zu können. Die Gruppe wird im Anschluss wieder aufgelöst.

Es gibt auch langfristige Möglichkeiten der Gruppenbildung – die so genannten Gilden. Unter einer Gilde versteht man „eine Vereinigung von Spielern, die sich zusammengeschlossen haben, um zum gegenseitigen Vorteil Beziehungen untereinander zu pflegen“ (WoW Spielhandbuch 2004: 145). Es ist der Entstehungsort der meisten Beziehungen im Spiel. Nick Yee (2006) stellte fest, dass rund 66% der WoW-Charaktere einer Gilde zugehören. Darüber hinaus, steigt diese Zahl bei Spielern, die schon länger spielen und mehr Erfahrung aufweisen.

Gilden entstehen sowohl aus einem Zusammenschluss von Personen, die sich aus dem realen Leben kennen und gemeinsam das Spiel bestreiten möchten als auch aus solchen, die sich im Spiel kennengelernt und angefreundet haben. Oft sind Mischformen beider Varianten anzutreffen. Die Gildengröße variiert stark und kann zwischen ein paar und hunderten von Mitgliedern liegen.

Die Mitgliedschaft in einer Gilde bringt einige Vorteile mit sich – gegenseitige Hilfe im Bewältigen der Aufgaben oder Unterstützung bei Herstellung gewisser Spielutensilien und Waffen. Andererseits führt die Zugehörigkeit zu einer Gilde zu höherer Verpflichtung den anderen Mitgliedern gegenüber.

Eine der wichtigsten Aufgaben einer Gilde ist die Koordination und Organisation gemeinsamer Aktivitäten (wie das gemeinsame Lösen von Quests oder Instanzen). Nick Yee (2006) untersuchte die Auswirkung der Zugehörigkeit zu einer Gilde auf die Spieldauer und stellte fest, dass die Gildenmitglieder im Durchschnitt mehr Zeit in-game¹¹ als andere verbrachten. Zum einen nimmt man öfter an gemeinsamen Aktivitäten teil, zum anderen übernimmt man auch Aufgaben bzw. Positionen innerhalb der Gilde, für die man eine Verantwortung trägt.

¹¹ im Spiel

Eine weitere Funktion der Gilde besteht darin, die Kommunikation zwischen den Spielern zu fördern. Um dies zu ermöglichen, gibt es diverse Kanäle, die einerseits von den Spielentwicklern zur Verfügung gestellt und andererseits von den Spielern selbst für ihre Bedürfnisse adaptiert wurden. Diese ermöglichen eine Konversation in Echtzeit ohne das Spiel unterbrechen zu müssen.

Die Spielentwickler haben eine textbasierte in-game Chatfunktion eingebaut, die in mehrere Kanäle aufgeteilt ist: einen Kanal, wo sich alle Spieler in einer bestimmten Spielregion miteinander unterhalten können, einen eigenen Handelskanal, um diverse Gegenstände zu ver-/einkaufen sowie Gildenkanäle oder Gruppenkanäle, worauf nur die jeweiligen Mitglieder Zugriff haben.

Des Weiteren gibt es mehrere Programme außerhalb des Spiels, die für Kommunikationszwecke benutzt werden, wie diverse Instant Messaging Programme (IRC, ICQ oder MSN) sowie die immer häufiger genutzten Voice-Chats, wie das beliebte TeamSpeak, wo mehrere Spieler gleichzeitig miteinander während des Spiels sprechen können. Als Alternative zu TeamSpeak hat sich Skype für kleinere Gruppen als hilfreich erwiesen.

Des Weiteren gibt es unzählige Foren – sei es dem Spiel *World of Warcraft* im Allgemeinen gewidmet oder aber Gilden-Foren, die von den jeweiligen Gildenmitgliedern gestaltet und benutzt werden. Foren haben vor allem die Funktion, die Koordination bzw. Organisation der Gilde zu unterstützen. Zusätzlich dienen sie als eine Plattform, wo Spieler ihre Charaktere präsentieren können, sowie nützliche Informationen und Ratschläge untereinander austauschen können.

All diese technischen Kommunikationshilfsmittel tragen dazu bei, dass die Spieler miteinander interagieren und Bindungen aufbauen können.

5.3. Studien zu MMORPGs

Im Folgenden sollen nun einige Arbeiten zum Thema Soziales in MMORPGs, insbesondere in *World of Warcraft* diskutiert werden.

Einer der aktivsten Forscher auf dem Gebiet der MMORPGs ist Nick Yee, ein Wissenschaftler aus den USA, der bereits 1999 eine Langzeitstudie initiierte, die anhand einer Stichprobe von insgesamt mehr als 35.000 US MMORPG-Spielern fünf Jahre lang diverse Bereiche der MMORPGs untersuchte, unter anderem die Demographie, die Motivation, das Suchtpotential, die Identität oder aber die

Entstehung sozialer Beziehungen und das Phänomen des gemeinsamen Spielens. Die Ergebnisse veröffentlichte er in Form eines Blogs im Rahmen des *Daedalus Projekts*¹². Leider gibt Yee keine genaueren Informationen bezüglich der Stichprobenauswahl und Auswertungsmethoden an, wodurch die Ergebnisse mit einer gewissen Vorsicht zu betrachten sind. Im Allgemeinen decken sich seine Ergebnisse mit Erkenntnissen weiterer Studien zu dem Thema.

Aus seiner Untersuchung geht vor, dass viele Spieler gute Freunde im Spiel kennenlernten, manche verliebten sich sogar. 40% der Befragten gaben an, dass Online-Freundschaften vergleichbar wenn nicht sogar besser sind als die Freundschaften im realen Leben. Yee erklärt diesen Zustand, indem er auf die erhöhte Bereitschaft der Spieler zur Selbstoffenbarung verweist. Diese erhöhte Extrovertiertheit der Spieler wird durch die Konstruktion der virtuellen Welten unterstützt. Dies bestätigt die These von Thiedeke (2003), dass die Bereitschaft zur erhöhten Selbstentgrenzung eins der wichtigsten Merkmale virtueller Beziehungen darstellt. Zusätzlich scheinen viele der Spieler ein gewisses Vertrauen den anderen gegenüber aufzubauen, das während des Spiels von größter Bedeutung ist, um die bevorstehenden Aufgaben gemeinsam zu lösen. Die Vertrauensbildung wird durch die Tatsache gefördert, dass MMORPGs ein besonderer Typ der Unterhaltung sind und Menschen mit speziellen Interessen daran heranziehen, was eine Basis für mehr Offenheit untereinander bildet.

Yee erklärt weiterhin, dass die Beziehungen im Spiel umgekehrter Weise als im realen Leben entstehen. Im realen Leben lernt man eine Person erst oberflächlich kennen, bevor intime Details preisgegeben werden. In MMORPGs werden viele persönliche Informationen ausgetauscht, bevor man die Person im realen Leben trifft.

Die Ergebnisse der Studie zeigen des Weiteren, dass viele Spieler zusammen mit den Familienmitgliedern oder Partnern die Abenteuer eines MMORPGs bestreiten. Wie auch die früher beschriebenen diversen sozialen Plattformen im Internet wie Social Networking Sites oder Chats, bieten MMORPGs in dieser Hinsicht eine weitere Plattform, um mit der Familie oder dem Partner mehr Zeit zu verbringen (vgl. www.nickyee.com/daedalus).

Mit Hilfe der Daten aus der Langzeitstudie untersuchten Ducheneaut, Yee, Nickell und Moore (2006) zusätzlich die soziale Dynamik in *World of Warcraft*. Sie fragten nach den Funktionen der sozialen Gruppierungen und des gemeinsamen Spielens. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass das Zusammenspielen erst im späteren

¹² www.nickyee.com/daedalus

Verlauf des Spiels von Bedeutung ist und beschrieben die Form des Spielens als alone together – man ist von den Anderen umgeben, es wird aber nicht notwendigerweise miteinander interagiert. Viel mehr bietet die Community im Spiel die Möglichkeit, sich den Anderen zu präsentieren, eigene Leistungen hervorzuheben, Zuspruch und Bewunderung zu erhalten (vgl. Ducheneaut et. al. 2006).

Mittlerweile wurde das Daedalus Projekt eingestellt, Nick Yee betreibt jedoch weiterhin seine Forschung zum Spiel *World of Warcraft*. Im Moment werden neue Daten unter den europäischen WoW-Spielern gesammelt, um wieder in Form eines Blogs im Rahmen des PlayOn 2.0 Projekts, das von Palo Alto Research Center durchgeführt wird, veröffentlicht zu werden (vgl. blogs.parc.com/playon).

2005 hat eine Studentengruppe an der Universität Potsdam eine Analyse soziokultureller Aspekte und Strukturen in MMORPG durchgeführt. Obwohl die Studie nicht den Anspruch auf Repräsentativität erheben darf, ist es trotzdem interessant sich die Ergebnisse anzusehen und mit anderen Studien zu vergleichen. Obwohl die sozialen Aspekte des Internets immer mehr ins Fokus der Wissenschaft rücken, ist es trotzdem noch ein neues Gebiet, an dem vor allem junge engagierte Wissenschaftler und Studenten ein erhöhtes Interesse zeigen.

In der Studie wurden unter anderem Fragen zu Spielmotivation, Kommunikationsverhalten, Spielstil, Gildenbildung und sozialen Beziehungen gestellt. Die standardisierte Online-Umfrage wurde hauptsächlich über relevante MMORPG-Foren verbreitet, um möglichst viele Spieler zu erreichen. Die Stichprobe umfasste 243 Personen. Schüler, Studenten und Werkstätige waren die am stärksten verbreiteten Bevölkerungsgruppen unter den Spielern. Der Frauenanteil lag in dieser Studie bei 13% der Befragten, was die allgemeine Meinung, dass Computerspiele eine Männerdomäne sind, untermauert. Genau wie bei anderen Online-Umfragen sollte auch hier die erzielte Stichprobe aufgrund mangelnder Kontrolle kritisch betrachtet werden.

Die Online-Umfrage umfasste unter anderem Fragen zur Gildenzugehörigkeit. Dem Ergebnis zufolge, spielen die meisten in einer Gilde oder einer größeren Gruppierung (nur 16% der Befragten gaben an, vorwiegend alleine zu spielen). Daraus schlussfolgerten die Forscher, dass die Bildung sozialer Strukturen in MMORPGs einen hohen Stellenwert besitzt.

Des Weiteren nannte über die Hälfte der Befragten, dass das Zusammenspielen mit Freunden und die Möglichkeit etwas Neues zu erleben, den wichtigsten Anreiz zum Spielen darstellt. Dabei kam zum Vorschein, dass vor allem Schüler bevorzugt mit Freunden spielen und sich mit anderen gerne messen. Werkstätige und

Studenten hingegen weisen eine höhere Tendenz auf, eher nur für sich zu spielen.

Die Umfrage ergab weiterhin, dass 61% der Befragten sich im gleichen Maße über das Spielgeschehen wie über andere Themen unterhalten. Es zeigte sich, dass Werktätige am ehesten Kontakt zu neuen Freunden im Spiel suchen. Die meisten Befragten stuften ihre Online-Freundschaften als weniger wichtig als die realen Kontakte (63%) ein, die Anzahl der virtuellen Freunde wurde von mehr als der Hälfte der Befragten als niedriger als die der realen eingeschätzt (vgl. Lüpfer et al. 2005).

Robert Seifert hat 2007 eine Analyse von Spielerfahrungen in MMORPGs am Beispiel von *World of Warcraft* durchgeführt. Ziel der Arbeit war es, herauszufinden, wie das Spielerlebnis während der Nutzung von *World of Warcraft* von den gesuchten Gratifikationen abhängt.

Er fragte mit Hilfe eines standardisierten Onlinefragebogens (n=10.457) nach den Motiven für das Spielen von *World of Warcraft*. Seine Studie ergab, dass es mehrere Faktoren gibt, die die Motivation zum Spielen erklären, wobei sich Leistung/Spielerfolg und Community als die bedeutendsten herausstellten (vgl. Seifert 2007). Seifert meint, dass bis zu einem gewissen Grad eine Vermischung von virtuellen und realen Gemeinschaftserlebnissen zustande kommt. „Nutzer, die während des Spiels Sachverhalte aus der Realität kommunizieren, empfinden *World of Warcraft* eher als Gemeinschaftserlebnis als andere“ (Seifert 2007: 75).

Zusammenfassend lässt sich anmerken, dass spielinterne Faktoren und das Gemeinschaftserlebnis die wichtigsten Nutzungsmotive darstellen. Seifert bezeichnet das Gemeinschaftserlebnis sowohl als „ein Hauptmotiv für das Spielen von *World of Warcraft*, als auch einen zentralen Bestandteil des Spielerlebnisses selbst“ (Seifert 2007: 79).

World of Warcraft ist prinzipiell so konstruiert, dass jeder Spieler früher oder später mit anderen Spielern kooperieren muss. Wie bereits erwähnt, stellen MMORPGs ein relativ neues Forschungsfeld dar, woran hauptsächlich junge Forscher, die selbst stark von diesem Phänomen betroffen sind, vermehrt ein Interesse zeigen. Sehr viele der bisher durchgeführten Untersuchungen zu diesem Thema wurden in Form einer Universitätsabschlussarbeit durchgeführt. Nichtsdestotrotz sollen diese Untersuchungen beispielhaft in dieser Arbeit dargestellt werden, da sie, obwohl sie oft als unzureichend repräsentativ bezeichnet werden, trotzdem einen hohen Informationsgehalt besitzen und die Ergebnisse wissenschaftlicher Studien anderer Autoren weitgehend bestätigen können.

Marina Ülnü untersuchte in ihrer von Grin Verlag publizierten Bachelorarbeit, die an der Universität Bremen verfasst wurde, den Einfluss von MMORPGs auf das Sozialleben der Spieler (vgl. Ülnü 2009). Dabei vertritt sie die Meinung, dass „die Mitgliedschaft in einer Gilde den Spielerinnen und Spielern zu einem gewissen Grad die Anonymität nimmt, die in solchen Massen-Mehrspieler-Spielen vorherrscht“ (Ülnü 2009: 61). Eine Gilde bietet zum einen die Möglichkeit, Vertrauen unter den Spielern aufzubauen. Zum anderen bieten Gilden Menschen, die im realen Leben nur schwer Kontakte knüpfen, die Möglichkeit an, „Teil einer Gemeinschaft zu sein, ohne dass im Vorfeld über sie geurteilt wird“ (Ülnü 2009: 61). Ülnü geht davon aus, dass je stärker die Bindung zwischen den Gildenmitgliedern ist, desto öfter wird gemeinsam gespielt.

Die Studie von Ülnü (standardisierte Befragung mittels einer Online-Umfrage, n=601) hat gezeigt, dass die meisten WoW-Spieler bevorzugt in einer Gruppe spielen (88% der Befragten). Auf die Frage, wie wichtig einem die Kommunikation mit den Mitspielern ist, antworteten 83% der Befragten mit *sehr wichtig*. Ähnliches Bild zeigt sich bei der Frage zum Thema was einen am WoW-Spielen reizt – 58% der Umfrageteilnehmer antworteten, dass der Austausch mit anderen Spielern einen großen Reiz auf sie ausübe (vgl. Ülnü 2009: 62ff). Obwohl die Repräsentativität der Ergebnisse dieser Untersuchung fraglich ist, wird die Annahme bekräftigt, dass „die soziale Interaktion die stärkste Komponente in virtuellen Welten ist“ (Garriot nach Magdans 2008: 100).

6. Forschungsdesign

Diese Diplomarbeit hat zum Ziel, die sozialen Beziehungen der *World of Warcraft* Spieler zu beschreiben. Die hierfür benötigten Informationen sollen während einer empirischen Untersuchung gesammelt werden. Die Charakterisierung erfolgt anhand der Strukturmerkmale sozialer Beziehungen von Georg Simmel, deren Anwendbarkeit im theoretischen Teil dieser Arbeit diskutiert wurde. Das dieser Diplomarbeit zugrunde liegende Untersuchungsdesign soll im Folgenden dargestellt werden.

6.1. Erhebungsmethode

Die vorliegende Untersuchung wurde mit Hilfe qualitativer Forschungsmethoden durchgeführt. Die Methodenwahl leitet sich einerseits aus dem Vorhaben ab, die Analyse sozialer Beziehungen in *World of Warcraft* aus der Sichtweise und anhand persönlicher Erfahrungen der Befragten zu erfassen. Dabei sollte die Untersuchung einen beschreibenden Charakter aufweisen. Andererseits musste festgestellt werden, dass es eine gewisse Übermüdung der Internet-Nutzer in Bezug auf zahlreiche Online-Umfragen gibt. Dies äußert sich vor allem dadurch, dass unterschiedliche Anfragen zur Teilnahme an einer Online-Befragung in diversen Foren des Öfteren negativ kommentiert oder gar nicht beachtet wurden. Eine standardisierte Online-Umfrage hat des Weiteren den großen Nachteil, dass die tatsächliche Zusammensetzung der Stichprobe sich der Kontrolle des Forschers entzieht.

6.1.1. Literaturrecherche

Es wurde zunächst eine Literaturrecherche nach soziologischen Überlegungen zum Thema soziale Beziehungen durchgeführt. Da das Forschungsinteresse sich auf die sozialen Beziehungen im Internet und deren Charakteristika konzentrierte, wurde nach bereits vorhandenen Kriterien gesucht, die zur Beschreibung einer solchen zwischenmenschlichen Verbindung herangezogen werden können. Die Strukturmerkmale einer sozialen Beziehung, die von Georg Simmel (1908) postuliert und verstreut über sein Werk *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung* dargestellt wurden, eignen sich zur theoretischen Basis weiterer Überlegungen. Dabei werden folgende Strukturmerkmale gemeint: die Zahl, der

Raum, die Zeit, das Wissen über den Anderen, die Freiwilligkeit einer Beziehung und Gleichheit der Beziehungspartner sowie der Institutionalierungsgrad einer Beziehung.

Da, wie schon erwähnt, die bereits Anfang des 20. Jahrhunderts verfassten Überlegungen von Georg Simmel weiterhin Einklang in verschiedenen Teilbereichen der Soziologie finden, wurden sie als fundiertes theoretisches Grundgerüst angenommen, ohne die Möglichkeit auszuschließen, während der Forschung und bei Gewinn dafür sprechender Erkenntnisse, diese zu modifizieren. Vielmehr sollen sie als Leitfaden dienen, wonach die Struktur sozialer Beziehungen im Internet erforscht wird. Die im Laufe des Forschungsprozesses möglicherweise erkannten Unzulänglichkeiten in Bezug auf die heutige Realität, sollten natürlich berücksichtigt werden. Die Ergebnisse der Recherche wurden detailliert im theoretischen Teil dieser Arbeit dargestellt.

Im weiteren Schritt wurden Informationen zum aktuellen Forschungsstand zum Thema Soziales im Internet gesammelt. Es stellte sich heraus, dass es zwar schon einige Untersuchungen und Ausführungen zum Thema soziale Beziehungen im Netz gibt, diese sich jedoch mehr auf andere Bereiche der Kommunikation im Internet konzentrieren, wie Chats, Onlinebörsen für Singles oder MUDs – die Vorgänger der MMORPGs und somit auch des Spiels *World of Warcraft*. Natürlich gibt es auch einige Untersuchungen zu sozialen Aspekten in MMORPGs, diese fokussierten jedoch mehr Fragestellungen zum Thema Spielmotivation oder Suchtpotenzial (vgl. diverse Studien von Yee, die im Rahmen des Daedalus Projekts durchgeführt wurden). Einige der Studien, die tiefer das Thema sozialer Beziehungen in WoW aufgreifen, wurden hier bereits skizzenhaft erwähnt. Die meisten dieser Studien wurden mit quantitativem Ansatz durchgeführt, was gewiss viele nützliche Erkenntnisse brachte, jedoch erscheint die persönliche Sichtweise der Interagierenden, die gerade bei sozialen Beziehungen mittels qualitativer Methoden besser zu erfassen ist, von großer Bedeutung. Von der theoretischen Seite wurden virtuelle Beziehungen in mehreren Arbeiten besprochen. Vor allem Nicola Döring (2003) und Udo Thiedeke (2003) trugen wesentlich zur Definition und Herausarbeitung von Merkmalen dieser Form sozialer Beziehungen bei.

In den letzten Jahren verlagerte sich das allgemeine Forschungsinteresse immer mehr in die Richtung von so genanntem *Social Networking*, dessen Paradebeispiel die Online-Plattform Facebook darstellt. Die Erforschung des Phänomens des *Social Networking* erscheint immer wichtiger, vor allem wenn man sich vor Augen führt, wie populär diese Art der Kommunikation mittlerweile geworden ist. Aus diesem Grund wurde auch dieses Phänomen in dem theoretischen Teil die-

ser Arbeit skizzenhaft dargestellt. Die Entscheidung, das ursprünglich gewählte Forschungsfeld beizubehalten, fiel aufgrund der Tatsache, dass dieses eine relativ stabile und die Teilnehmer an sich bindende Umgebung darstellt, das möglicherweise günstige Umstände zur Entstehung langwieriger sozialer Bindungen bietet.

Aufgrund der theoretischen Vorüberlegungen und Erkenntnisse der bisherigen Forschung sowie des Vorhabens, persönliche Meinungen der Spieler zum Forschungsthema zu gewinnen, wurde entschieden, die relevanten Aspekte mittels qualitativer problemzentrierter Leitfadeninterviews zu erfragen. Die darauf folgende Analyse des gewonnenen Materials wurde mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring – im Besonderen mittels inhaltlicher Strukturierung, durchgeführt. Der Interviewphase ging eine kurze teilnehmende Beobachtung voraus, wobei die Verfasserin die Spielwelt selbst inspiziert hat und Informationen über den Spielaufbau und Kommunikationsmöglichkeiten gesammelt hat. Diese erwiesen sich als besonders hilfreich bei Beschreibung des Forschungsfeldes.

6.1.2. Teilnehmende Beobachtung

Die Ursprünge der teilnehmenden Beobachtung sind vorrangig in Anthropologie und Ethnologie sowie in den Sozialreformbewegungen Ende 19. und Anfang 20. Jahrhunderts zu finden. Vor allem in Chicago entstand eine eigene Tradition der Stadtsoziologie, die auf der teilnehmenden Beobachtung basierte (vgl. Lüders 2007). Die Methode wird vorrangig angewendet, wenn non-verbale Merkmale untersucht werden sollten sowie zur explorativen Untersuchung unbekannter sozialer Räume.

Mit Hilfe einer teilnehmenden Beobachtung soll ein Einblick in das Forschungsfeld gewonnen werden. Dabei legte die Verfasserin zunächst einen Account in *World of Warcraft* an. Es wurde ein Spielcharakter kreiert und einige der Spielinhalte selbst durchgelaufen. Die Beobachtung diente hauptsächlich der Informationsgewinnung über die Spielwelt, Spielmechanismen, diverse Kommunikationsmöglichkeiten sowie der Identifizierung sozialer Strukturen in *World of Warcraft*. Die dabei gesammelten Informationen dienen als Grundlage für die Beschreibung des Forschungsfeldes.

6.1.3. Problemzentriertes Leitfadeninterview

Die Erhebungsmethode der mündlichen Interviews, die im Rahmen dieser Arbeit vorrangig Anwendung fand, ist sowohl in der quantitativen als auch qualitativen

Sozialforschung eine sehr beliebte Form der Datenerhebung. Der quantitative Ansatz bevorzugt stark standardisierte Formen der mündlichen Befragung, wohingegen der qualitative Ansatz auf die offenen Formen der Interviewführung zurückgreift.

Die Wahl der Erhebungsmethode leitet sich aus der formulierten Fragestellung sowie der vorausgegangen Literaturrecherche und theoretischer Verankerung der verwendeten Merkmale ab. Die Strukturmerkmale sozialer Beziehungen nach Georg Simmel werden benutzt, um die Beziehungen im Spiel zu beschreiben. Diese Merkmale erscheinen als geeignet, um Themenbereiche zu bilden, die während der Interviews besprochen werden sollten. Aufgrund dieser Überlegungen fiel die Methodenwahl auf das problemzentrierte Leitfadenterview.

Ziel eines problemzentrierten Interviews besteht darin, persönliche Sichtweisen der Befragten zu bestimmten Themenbereichen zu erfassen. Bei einem problemzentrierten Interview dient der Leitfaden als thematische Orientierung und Gedächtnisstütze zur Anregung der freien Erzählung, sowie zur kontrollierten und vergleichbaren Herangehensweise an den Gegenstand (vgl. Witzel 1985). Der Leitfaden hat die Funktion einer Checkliste, um zu gewährleisten, dass in allen Interviews die gleichen inhaltlichen Aspekte angesprochen werden.

Es gibt drei wesentliche Aspekte eines problemzentrierten Interviews (Christof et al. 2007:1):

- ▷ Problemzentrierung: die vom Forscher ermittelten Themenkomplexe, die Sichtweise der Befragten und deren Relevanzkriterien.
- ▷ Gegenstandsorientierung: Entwicklung der Methoden muss vom Gegenstand ausgehen, diesem angemessen sein und ggf. modifiziert werden.
- ▷ Prozessorientierung: schrittweise Gewinnung und Prüfung von Daten, auch in einem reflexiven Bezug zum Einsatz der Methoden.

Eine Kombination aus quantitativen und qualitativen Methoden für das problemzentrierte Interview wird sowohl von Witzel (1985) als auch Lamnek (1995) empfohlen. Dies geschieht indem ein standardisierter Kurzfragebogen zu Beginn des Interviews Informationen zum Befragten erfasst. Dies bietet einen „günstigen Gesprächseinstieg und ermöglicht es, zentrale Informationen zum Befragten aus dem Interview herauszunehmen, um den Gesprächsfluss nicht zu stören“ (Harke, L’hoese und Wingen 2000: 7). Anschließend wird mithilfe eines Leitfadens auf die forschungsrelevanten Fragen eingegangen.

Die Reihenfolge und Formulierung der Fragen und Nachfragen werden durch den

Leitfaden nicht starr vorgegeben und richtet sich vielmehr nach dem Gesprächsverlauf.

Während der Interviews wird der Richtlinie folgegeleistet, dass, sofern das Leitfadenterview im Rahmen qualitativer Forschungsansätze verwendet wird, die Befragten in selbstgewählten Formulierungen antworten können und weitgehend selbst bestimmen, wie ausführlich und detailliert sie auf einen Aspekt eingehen wollen (vgl. Hopf 2005).

Zusätzlich werden nach jedem Interview Forschungsnotizen angefertigt, die Informationen zur Dauer, Gesprächssituation sowie relevante Aufzeichnungen über nichtaufgenommene Gespräche mit den Befragten, das Gesprächsklima sowie gegebenenfalls neue Überlegungen des Forschers, beinhalten. Dies soll während der Auswertung der Interviews die Möglichkeit bieten, auf zusätzliche Informationen zurückzugreifen und gegebenenfalls in der Interpretation der Ergebnisse zu reflektieren.

6.1.4. Interviewleitfaden

Bevor die tatsächliche Datenerhebung stattfand, wurde ein Pre-Test durchgeführt, in dem das erste Gespräch zur Optimierung des Leitfadens herangezogen wurde und in der Datenanalyse nicht berücksichtigt wird. Nach dem Interview wurde mit dem Befragten über die Stärken und Schwächen der gestellten Fragen und des Verhalten des Interviewers diskutiert. Dieser Input wurde dann während der Leitfaden-Revision berücksichtigt. Es wurde eine andere Einleitungsfrage gewählt, um den Gesprächsfluss gezielter auf die Forschungsfrage zu lenken. Die Hauptfragen wurden besser an die zu untersuchenden Themenblöcke angepasst.

Während der Erhebungsphase wurden 9 problemzentrierte Leitfadenterviews durchgeführt. Bei der Befragung diente der Leitfaden zur Unterstützung des Gesprächsflusses sowie zur Absicherung, dass alle für die Forschung relevanten Aspekte angesprochen wurden.

Der Empfehlung von Witzel (1985) und Lamnek (1995) folgend, wurde der Leitfaden in zwei Hauptteile gegliedert. Der erste Teil hatte dabei eine kurze, tabellarische Form und diente der Sammlung von Basisdaten zu den Befragten. Die im nächsten Unterkapitel folgende Kurzdarstellung der Interviewpartner basiert vorwiegend auf den im ersten Teil erhobenen Daten, sowie den Forschungsnotizen, die nach jedem Interview angefertigt wurden.

Tabelle 2.: Interviewleitfaden – Allgemeine Angaben

Interviewnummer	
Datum	
Zeit	
Name	
Alter	
Geschlecht	
Tätigkeit	
Wohnort	
Wie lange spielst Du WoW?	
Durchschnittliche Spieldauer/Tag	
Charakterlevel	
Kontaktdetails	

In der darauffolgenden Haupterhebungsphase wurden mithilfe offen gestalteter Leitfragen forschungsrelevante Themen besprochen. Zu Beginn des Gesprächs wurden alle Interviewpartner gebeten zu erzählen, warum sie *World of Warcraft* angefangen haben zu spielen. Damit sollte der Gesprächsfluss eingeleitet werden. Danach wurde fließend auf die Hauptthemen übergegangen.

Der Fokus im Leitfaden lag auf folgenden 6 Themenbereichen, die an Simmels Strukturmerkmale sozialer Beziehung anknüpfen:

Die Zahl – in diesem Themenbereich handelt es sich um Fragen bezüglich der Anzahl der Interaktionspartner im Spiel. Einerseits wird nach der bevorzugten Mitspielerzahl, d.h. Gildengröße bzw. Gruppengröße sowie dem bevorzugten Spielmodus (alleine/in einer Gruppe) gefragt. Andererseits interessiert hier die Frage, ob die Befragten mit näheren Bezugspersonen zusammenspielen, wie re-

alen Freunden, Familienmitgliedern oder Personen, die als virtuelle Freunde/Bekannte bezeichnet werden. Dieser Fragenblock soll zum einen Informationen über die Spielerzahl als Einteilungsprinzip (von Spielern erschaffene oder bereits im Spiel eingebaute Strukturen) liefern und zum anderen Auskunft darüber geben, ob auch engere Beziehungen im Spiel entstehen. Es wurde unter anderem gefragt:

- ▷ Spielst du überwiegend alleine oder in einer Gruppe?
- ▷ Hast du viele Leute über WoW kennengelernt?
- ▷ Gibt es Personen mit denen du öfters zusammenspielst? Ist es eher eine Gruppe oder einzelne Personen?

Der Raum – In Bezug auf das Medium Internet erweist sich dieser Begriff teilweise als schwer anwendbar. Der große Vorteil der meisten Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten, die das Internet bietet, ist die Tatsache, dass die räumliche Distanz und Fixierung der Interaktionspartner kein bzw. geringeres Hindernis darstellt. Es wird gefragt, ob und inwiefern die zwischen den Spielern bestehende räumliche Distanz die Bereitschaft zum Eingehen einer Beziehung im Spiel beeinflusst. Weiterhin soll festgestellt werden, ob die Spielwelt als ein Ersatz für einen realen Ort wahrgenommen wird und inwieweit die Beziehungen über das Spiel hinaus ausgeweitet werden.

Einen anderen Teilaspekt stellen die Grenzen dar. Hier soll der Frage nachgegangen werden, ob die Zugehörigkeit zu einer Gilde die Kontakte zu außenstehenden Spielern einschränkt und inwiefern sich die Spieler mit der eigenen Gilde identifizieren. Im Speziellen wurden folgende Fragen gestellt:

- ▷ Spielt die räumliche Distanz in Kontakten mit anderen Spielern eine Rolle?
- ▷ Gilt die Spielwelt als ein Raum/Ort in dem man sich trifft?
- ▷ Verhindert die Zugehörigkeit zu einer Gilde die Kontaktbildung im Spiel?
- ▷ Verlagert man manche Kontakte ins reale Leben?

Die Zeit – es gibt zwei wesentliche Aspekte der Zeit: die erlebte und die antizipierte Dauer.

Bei der antizipierten Dauer handelt es sich um die Dauer des Beisammenseins und des voneinander Getrenntseins der Beteiligten. Wie wird die gemeinsame Zeit verbracht? Im Hinblick auf das Forschungsinteresse, geht es vorrangig um die während des Spielens gemeinsam verbrachte Zeit sowie die in dieser Zeit gemeinsam unternommenen Aktivitäten.

Bei der erlebten Dauer wiederum, handelt es sich um die Zeit, die man insgesamt in einer Beziehung verbringt. Im Hinblick auf das Untersuchungsfeld geht es darum zu erfahren, wie die Beziehungsdauer zu einzelnen Mitspielern eingeschätzt wird.

Hier einige Beispielfragen:

- ▷ Verbringt man online viel Zeit mit anderen Spielern?
- ▷ Was macht man alles gemeinsam im Spiel?
- ▷ Hast du das Gefühl, dass du die anderen schon lange kennst?

Das Wissen über den Anderen – hier stellt sich die Frage, inwiefern die Spieler bereit sind, persönliche Informationen preiszugeben bzw. was sie über den Beziehungspartner wissen? Dabei soll erfragt werden, worüber sich die Spieler unterhalten, ob die ausgetauschten Informationen sich lediglich auf das Spiel begrenzen (Informationen zum Spielcharakter, Spielvorlieben, etc.) oder aber auch Informationen zu den Spielern selbst – ihren persönlichen Lebensumständen, Hobbys, Vorlieben, ausgetauscht werden. Dabei wird auch auf den Aspekt der Anonymität im Internet (vgl. Thiedeke 2003) sowie das Vertrauen dem Anderen gegenüber eingegangen. Fördert die Anonymität die Bereitschaft zur Selbstentgrenzung (vgl. Thiedeke 2003)? Es wurde gefragt:

- ▷ Glaubst du, dass es Freundschaften im Spiel gibt/geben kann?
- ▷ Worüber sprichst du mit den anderen?
- ▷ Erzählst du viel Persönliches über dich?
- ▷ Hast du das Gefühl, dass du viel über andere Spieler weißt?
- ▷ Glaubst du, was die anderen über sich erzählen? Wie wird das Vertrauen aufgebaut?

Die Freiwilligkeit einer Beziehung und Gleichheit der Beziehungspartner – hier steht im Vordergrund die Frage, nach welchen Kriterien man sich für eine Beziehung im Spiel entscheidet. Welche Rolle spielt die Tatsache, dass virtuelle Beziehungen einfach zu kündigen sind (Stichwort: Optionalität)? Hier einige Fragen aus dem Leitfaden:

- ▷ Wonach entscheidet man sich für eine Gilde?
- ▷ Wonach entscheidest du, ob du mit einem Spieler in Kontakt bleiben willst?
- ▷ Gibt es Einschränkungen in Spiel, die die Spielpartnerwahl beeinflussen?

Der Institutionalierungsgrad einer Beziehung – In diesem Themenblock geht es einerseits um Regeln und Normen, deren Implementierung sowie die regulie-

renden Institutionen im Spiel. Andererseits stellt sich die Frage nach der Reziprozität einer Beziehung sowie den Erwartungen, die an die Beziehungspartner gestellt werden? Wie funktioniert die Balance zwischen Geben und Nehmen? Hinzu kommt die Frage nach dem Verpflichtungsgefühl den anderen Spielern gegenüber. Es wurde gefragt:

- ▷ Gibt es Normen/Regeln für den Umgang mit anderen Spielern?
- ▷ Wie funktioniert das Geben und Nehmen?
- ▷ Fühlt man sich verpflichtet den anderen Spielern gegenüber?

Der vollständige Leitfaden ist dem Anhang I dieser Arbeit zu entnehmen. Es ist hier darauf noch einmal hinzuweisen, dass die Leitfragen flexibel angewendet und der jeweiligen Gesprächssituation angepasst wurden.

6.1.5. Die Befragten

Die Interviewpartner sind erfahrene *World of Warcraft*-Spieler, sowohl als Spielcharaktere (hohes Level) als auch als Computerspieler. Die Spielererfahrung stellte bei der Auswahl der Interviewpartner eines der wichtigsten Kriterien dar. Des Weiteren wurde versucht, Spieler unterschiedlichen Alters sowie einige Frauen für die Interviews zu gewinnen, um die Diversität der Spieler abzubilden und dem weit verbreiteten Bild eines jungen, arbeitslosen Mannes, der seine Umgebung nicht mehr wahrnimmt und vor dem Bildschirm verwahrlöst, entgegenzuwirken. Die jüngste Befragte ist eine 17-jährige HTL-Schülerin, der älteste ein 38-jähriger IT-Angestellter. Der Tätigkeitsbereich der Befragten erstreckt sich von einem Schüler/Student über Gericht-Angestellten bis hin zu einer Tierärzthelferin.

Die Befragten wurden mit Hilfe eines Schneeball-Verfahrens ausgewählt, wobei zunächst Personen aus dem Umfeld der Forscherin um Weiterleitung der Interviewanfrage an ihre Freunde und Bekannte gebeten worden sind. Im nächsten Schritt wurden Personen, die sich als bereit erklärt haben, befragt und anschließend gebeten, die Interviewanfrage an ihre Freunde weiterzuleiten bzw. weitere Spieler zu nennen, die an der Untersuchung teilnehmen können.

Bei der Auswahl der Probanden stand vor allem die Anschaulichkeit des Materials sowie der begrenzte zeitliche und logistische Rahmen dieser Arbeit im Vordergrund und kann deshalb nicht als repräsentativ gelten. Der deskriptive Charakter dieser Untersuchung soll hier noch einmal unterstrichen werden.

Es folgt nun ein kurzer Überblick über die befragten Personen und das jeweilige Gesprächsklima während der Interviews:

IP³ 1: Der Befragte ist männlich, 32 Jahre alt und arbeitet als Angestellter bei einer Nachrichtenagentur. Er spielt *World of Warcraft* seit 2005 mit einigen Unterbrechungen. Der Befragte war während seiner bisherigen Spielerkarriere Mitglied mehrerer Gilden, mit seinen Hauptcharakteren hat er stets den höchsten Level im Spiel erreicht (derzeit 85). Während der intensiven Spielphasen, verbrachte er durchschnittlich 4-5 Tage/Woche zwischen 3 und 10 Stunden/Tag online. Zur Zeit der Befragung hat er gerade nach einer mehrmonatigen Pause sein Konto reaktiviert und ist Mitglied einer Gilde, wo nicht mehr der Wettbewerb im Vordergrund steht, sondern Spaß und Entspannung. Während des Interviews herrschte ein lockeres Gesprächsklima, der Befragte hat viele Themen selbst angesprochen, die Leitfragen wurden unterstützend gestellt. Der Befragte war entspannt und hat sich für das Forschungsthema sehr interessiert.

IP 2: Der Befragte ist männlich, 22 Jahre alt und arbeitet als Angestellter in der Versicherungsbranche. Er spielt *World of Warcraft* seit 7 Jahren. Er war Mitglied mehrerer Gilden, seine Spielcharaktere sind alle im *End-game* Bereich (höchster Level). Der Befragte spielt durchschnittlich 5 Tage/Woche, ungefähr 10 Stunden/Woche. Während des Interviews herrschte eine freundliche Stimmung, es mussten jedoch viele Fragen gestellt werden, um den Gesprächsfluss aufrechtzuerhalten. Der Befragte hat starkes Interesse an den Motiven des Forschers für die hier vorliegende Untersuchung gezeigt.

IP 3: Die Befragte ist weiblich, 17 Jahre alt und ist eine HTL-Schülerin. Sie spielt *World of Warcraft* seit einem Jahr, anfangs über den Account von ihrem Freund, seit kurzem hat sie ein eigenes Konto errichtet. Ihre Charaktere befinden sich zwischen 30-60 Level. Die Befragte spielt durchschnittlich 5 Stunden/Tag, jedoch mit unterschiedlicher Intensität während der Woche. Sie ist Mitglied einer Gilde. Obwohl sie weniger Erfahrung als andere Interviewpartner aufweisen kann, scheint sie sich in der Spielwelt und -logik gut auszukennen. Das Gesprächsklima war sehr freundlich, die Befragte war sehr gesprächig, hat viele Themen selbstständig angesprochen. Sie interessiert sich persönlich für das Thema Soziales in *World of Warcraft*.

IP 4: Der Befragte ist männlich, 25 Jahre alt und arbeitet als Angestellter im Gerichtswesen. Er spielt *World of Warcraft* seit 6 Jahren, vorwiegend nachmittags und abends. Zur Zeit der Untersuchung spielt er weniger intensiv, früher verbrachte er

¹³ Interviewpartner

durchschnittlich 4-5 Abende/Woche beim Spielen. Seine Spielcharaktere sind auf dem höchsten Level (85). Im Laufe seiner Spielerkarriere war er Mitglied mehrerer Gilden und hat zwei Mal eine Gilde angeführt. Zum Zeitpunkt der Befragung hat er sich gerade einer neuen Gilde mit ca. 1000 Mitgliedern angeschlossen. Das Gespräch verlief sehr flüssig, der Befragte hat viel über seine Erfahrungen erzählt. Das Gesprächsklima war freundlich und offen.

IP 5: Der Befragte ist männlich, 19 Jahre alt und macht eine Lehre zum Metallbautechniker. Er spielt *World of Warcraft* seit 5 Jahren, wobei er zum Zeitpunkt der Befragung das Spielen weniger intensiv betreibt. Er war Mitglied mehrerer Gilden, momentan ist er in keiner Gilde und spielt vorwiegend mit Freunden aus dem realen Leben. Während der intensiven Spielphasen hat er durchschnittlich 5 Stunden/Tag in-game verbracht. Sein Hauptcharakter befindet sich auf höchstem Level (85). Das Gesprächsklima war freundlich, jedoch war der Befragte anfangs angespannt. Dies legte sich jedoch im Laufe des Gesprächs. Der Befragte hat gerne alle Fragen beantwortet, jedoch musste der Gesprächsfluss stets mit Hilfe der Leitfragen gestützt werden.

IP 6: Der Befragte ist männlich, 28 Jahre alt und ist ein Physikstudent. Er spielt *World of Warcraft* seit 4 Jahren. Die durchschnittliche Spieldauer beträgt 1-2 Stunden/Tag. Seine Spielcharaktere sind alle auf dem höchsten Level. Er war Mitglied mehrerer Gilden. Das Gesprächsklima war sehr offen, der Befragte hat gerne über seine Spielerfahrungen erzählt.

IP 7: Die Befragte ist weiblich, 31 Jahre alt und arbeitet im veterinärmedizinischen Bereich. Die Befragte spielt *World of Warcraft* seit 4 Jahren. Zur Zeit der Befragung spielt sie durchschnittlich 1-2 Stunden/Tag. Die Spielcharaktere befinden sich alle auf dem höchsten Level. Die Befragte war im Laufe ihrer Spielerkarriere Mitglied mehrerer Gilden. Das Gesprächsklima war locker, die Befragte war offen und gesprächig.

IP 8: Der Befragte ist männlich, 38 Jahre alt und Angestellter im IT-Bereich. Er spielt *World of Warcraft* mit Unterbrechungen ungefähr 3 Jahre lang. Die durchschnittliche Spieldauer beträgt 2 Stunden/Tag. Seine Spielcharaktere sind alle auf dem höchsten Level. Im Laufe seiner Spielerkarriere war er Mitglied mehrerer Gilden. Das Gesprächsklima war sehr offen, der Befragte hat gerne über seine Erfahrungen erzählt.

IP 9: Die Befragte ist weiblich, 29 Jahre alt und arbeitet im veterinärmedizinischen Bereich. Sie spielt *World of Warcraft* seit 2,5 Jahren. Die durchschnittliche Spieldauer beträgt 3 Stunden/Tag, etwa 3-mal pro Woche. Ihre Charaktere sind

alle auf dem höchsten Level. Sie war Mitglied mehrerer Gilden und hat auch selbst wichtige Positionen in einer Gilde übernommen. Die Befragte war sehr gesprächig, hat sehr viele Erfahrungen mitgeteilt und einige Themen selbst angesprochen. Die Gesprächsatmosphäre war sehr freundlich und offen.

6.2. Auswertungsmethode

Als Auswertungsmethode wurde die qualitative Inhaltsanalyse gewählt. Die Wahl der Erhebungsmethode würde es zwar nahelegen, die Auswertung anhand einer Fallanalyse nach Witzel durchzuführen, jedoch die theoretischen Überlegungen, die der empirischen Untersuchung vorangingen, sprechen dafür, die von Simmel genannten Strukturmerkmale sozialer Beziehungen als Grundlage der Analyse zu verwenden und somit zur Kategorienbildung für eine inhaltliche Strukturierung des Materials heranzuziehen.

Das Ziel der qualitativen Inhaltsanalyse ist die „systematische Bearbeitung von Kommunikationsmaterial“ (Mayring 2007, in Flick, von Kardoff und Steinecke 2007: 468), welches in einer bestimmten Form festgehalten werden soll. Dabei kann es sich um schriftliches, musikalisches oder bildliches Material handeln.

Laut Philipp Mayring (Mayring 2010: 13) will die Inhaltsanalyse:

- ▷ Kommunikation analysieren,
- ▷ fixierte Kommunikation analysieren (arbeiten mit symbolischem Material wie Texte, Bilder, Noten)
- ▷ dabei systematisch vorgehen,
- ▷ dabei also regelgeleitet vorgehen (damit das Nachvollziehen und Überprüfbarkeit der Ergebnisse gewährleistet ist),
- ▷ dabei auch theoriegeleitet vorgehen (das Material wird nicht nur referiert sondern analysiert unter einer theoretisch begründeten Fragestellung),
- ▷ das Ziel verfolgen, Rückschlüsse auf bestimmte Aspekte der Kommunikation zu ziehen.

Innerhalb der qualitativen Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring (2010), gibt es drei grundlegende Techniken der Interpretation: Zusammenfassung, Explikation und Strukturierung.

Um das für die vorliegende Diplomarbeit gesammelte Material zu analysieren, wurde die strukturierende Inhaltsanalyse – genauer gesagt die inhaltliche Strukturierung, gewählt.

Die strukturierende Inhaltsanalyse als zentrale Technik der qualitativen Inhaltsanalyse „hat zum Ziel, eine bestimmte Struktur aus dem Material herauszufiltern. Die Struktur wird in Form eines Kategoriensystems an das Material herangetragen“ (Mayring 2010: 92).

Für die Durchführung einer strukturierenden Inhaltsanalyse, sind folgende Punkte von besonderer Wichtigkeit (Mayring 2010: 92):

- ▷ die Strukturierungsdimensionen müssen genau bestimmt werden und sollen aus der Fragestellung abgeleitet und theoretisch begründet sein,
- ▷ die Strukturierungsdimensionen werden zumeist weiter differenziert und in einzelne Ausprägungen aufgespaltet. Die Dimensionen und Ausprägungen werden im weiteren zu einem Kategoriensystem zusammengeführt,
- ▷ Ob ein Materialbestandteil unter eine Kategorie fällt, muss genau festgestellt werden. Dabei wird zunächst definiert, welche Textbestandteile unter eine Kategorie fallen (Definition der Kategorien). Zu jeder Kategorie werden Ankerbeispiele aus dem Text angeführt und dort, wo es Abgrenzungsprobleme zwischen den Kategorien gibt, Regeln formuliert, um eindeutige Zuordnungen zu ermöglichen.
- ▷ Dabei erfolgt die Zusammenfassung anhand der allgemeinen Interpretationsregeln der zusammenfassenden Inhaltsanalyse (vgl. Mayring 2010:70).

6.3. Auswertung der Interviews

Im Folgenden sollen die einzelnen Schritte der Datenanalyse mittels inhaltlicher Strukturierung nach Philipp Mayring (vg. Mayring 2010) protokolliert werden. Dies soll vor allem der Überschaubarkeit und Nachvollziehbarkeit der Forschungsergebnisse und der anschließenden Interpretation dienen.

6.3.1. Festlegung des Materials und Analyse der Entstehungssituation

Bei den ausgewählten Protokollstellen handelt es sich um Auszüge aus 9 problemzentrierten Leitfadeninterviews, die während der Erhebungsphase zwischen November 2011 und Januar 2012 durchgeführt wurden. Die zur Analyse herange-

zogenen Passagen beziehen sich auf die während des zweiten Teils der Interviews gestellten Fragen zu diversen Aspekten sozialer Beziehungen im Spiel.

Die Teilnahme an den Interviews war freiwillig. Wie bereits erwähnt, handelte es sich bei den Gesprächen um problemzentrierte Leitfadenterviews, die mit einzelnen Spielern durchgeführt wurden.

Einleitend wurde der Zweck der Interviews erklärt, wobei das Thema der Diplomarbeit nur grob geschildert wurde, um die Antworten der Befragten nicht zu beeinflussen. Zusätzlich wurde darauf hingewiesen, dass die Daten streng vertraulich behandelt werden sowie das Einverständnis zur Tonaufnahme des Gesprächs eingeholt.

In der ersten Phase des Leitfadenterviews wurden die sozio-metrische Daten, wie Alter, Geschlecht, durchschnittliche Spieldauer oder Charakterlevel eingeholt. Dies geschah vor Beginn der Tonaufnahme, um im weiteren Verlauf den Erzählfluss so wenig wie möglich zu stören.

In der zweiten Phase des Gesprächs fand die tatsächliche Informationsgewinnung zum Forschungsthema statt. Dabei wurde der Leitfaden unterstützend benutzt, sofern die den Forscher interessierenden Aspekte von den Befragten selbst nicht erwähnt wurden.

Das Interviewerverhalten ist als weich einzustufen. „Weich ist ein Interview, wenn der Interviewer versucht, ein Vertrauensverhältnis zum Befragten zu entwickeln, indem er der Person des Befragten (nicht den Antworten) seine Sympathie demonstriert“ (Grunow 1978: 786, zit. nach Hiermansperger und Greindl 2005: 5). Dadurch sollte eine lockere, freundliche Atmosphäre geschaffen werden, um möglichst viele Informationen zu gewinnen und die Hemmungen des Befragten zu lösen, ohne den Interviewpartner zu beeinflussen (vgl. Hiermansperger und Greindl 2005: 5).

Nach Gesprächsabschluss wurden zusätzliche Anregungen und offene Fragen seitens der Befragten besprochen.

Wie bereits bei der Kurzdarstellung der Interviewpartner erwähnt, war die Gesprächsatmosphäre stets freundlich und offen. Es musste jedoch festgestellt werden, dass die meisten Befragten eine gewisse Zurückhaltung bei der Beurteilung virtueller Kontakte bzw. bei der Benutzung des Wortes Freundschaft in Bezug auf die im Spiel entstandenen Beziehungen aufzeigten. Dies ist vermutlich auf die Problematik der sozialen Unerwünschtheit zurückzuführen, wobei es sich hierbei

um die Tatsache handelt, dass Online-Bekanntschaften gesellschaftlich zum Teil als weniger wertvoll angesehen werden als face-to-face Beziehungen.

6.3.2. Formale Charakteristika und Transkription des Materials

Als Grundlage der inhaltlichen Strukturierung dienen problemzentrierte Leitfadeninterviews, die im Zuge der Erhebung aufgenommen wurden. Die Interviews wurden mit einem Aufnahmegerät festgehalten und anschließend transkribiert.

Unter Transkription wird die Übertragung von gesprochener Sprache in eine schriftliche Form verstanden (vgl. Mayring 2002: 89).

Im Sinne der besseren Lesbarkeit und Verständlichkeit wurde während der Transkription auf folgendes geachtet:

- ▷ die Abschrift erfolgt pro Interview mit Zeilennummerierung, um in der darauffolgenden Ergebnisdarstellung die genauen Quellenangaben zu ermöglichen,
- ▷ es wird vollständig und wörtlich transkribiert (Wiederholungen und Unvollständigkeiten werden belassen),
- ▷ der Inhalt steht im Vordergrund – „Ahs“ und sonstige, den Inhalt nicht verändernde Äußerungen werden weggelassen,
- ▷ im Sinne der besseren Lesbarkeit wird die regionalbedingte Mundartsprache in die Schriftsprache transferiert und das Notationssystem so einfach wie möglich gehalten

Es wird auf transkribierte Verhaltensmerkmale größtenteils verzichtet, da sie keinerlei Einfluss auf die Fragestellung haben.

Zur Gewährleistung der Anonymität der Befragten werden die Namen der WoW-Spieler mit den Kürzeln IP₁ – IP₉ dargestellt. Die Passagen, wo der Interviewer eine Frage stellt bzw. redet, werden mit „F“ gekennzeichnet. Alle namentlich genannten Personen werden mit frei erfundenen Anfangsbuchstaben ersetzt. Die in der Ergebnisdarstellung zitierten Aussagen werden mit IP X; Y – Y gekennzeichnet, wobei IP X für den jeweiligen Interviewpartner und Y – Y für die Zeilennummer von – bis steht.

6.3.3. Bestimmung der Analyseeinheiten und Erstellung eines Kategoriensystems

Bei der Bestimmung der Auswertungseinheit soll festgelegt werden, welche Materialteile als Analysebasis definiert werden. In unserem Fall wurden grundsätzlich die einzelnen Interviews als Auswertungseinheiten angenommen. Die Kontexteinheit bestimmt, welcher der größte Textteil ist, der unter eine Kategorie fallen kann. Es wurde beschlossen, alle relevanten Fundstellen zu den jeweiligen Strukturmerkmalen in den einzelnen Interviews als Kontexteinheiten zu bestimmen. Schließlich muss auch abgesteckt werden, was als Kodiereinheit, d.h. der kleinste Textteil, der kodiert werden darf, gilt. Als Kodiereinheit wurde jede Aussage des Befragten zu dem relevanten Strukturmerkmal definiert.

Wie zuvor bereits erwähnt, ist das „Ziel der inhaltlicher Strukturierung, bestimmte Themen, Inhalte, Aspekte aus dem Material herauszufiltern und zusammenzufassen“ (Mayring, 2010: 98). Um die relevanten Materialtexte herauszufiltern, wird ein theoriegeleitetes Kategoriensystem angelegt. Zur Bildung der Kategorien wurden die bereits im theoretischen Teil dieser Arbeit ausführlich beschriebenen Strukturmerkmale sozialer Beziehungen nach Georg Simmel herangezogen, die auch als Basis für den Interviewleitfaden dienen. Zunächst sollten die Strukturmerkmale nach Simmel als die jeweiligen Kategorien dienen. Beim ersten ausschnittsweisen Materialdurchgang stellte sich jedoch heraus, dass das Kategoriensystem detaillierter aufgestellt werden soll, um die einzelnen Teilaspekte der Strukturmerkmale genauer zu erfassen.

So wurden folgende Kategorien gebildet:

1. die Zahl:
 - a. Spielpartner
 - b. nähere Bezugspersonen
2. die Zeit:
 - a. antizipierte Dauer
 - b. erlebte Dauer
3. der Raum:
 - a. Ort der Begegnung
 - b. Grenzen
 - c. Distanz

- d. Ausweitung der Beziehung außerhalb des Spiels
- 4. das Wissen über Andere:
 - a. Wissen über Spiel-Bekanntschaften
 - b. Selbstoffenbarung
 - c. Vertrauen
- 5. Freiwilligkeit einer Beziehung/Gleichheit der Beziehungspartner:
 - a. Freiwilligkeit einer Beziehung
 - b. Gleichheit der Beziehungspartner
- 6. Institutionalisierungsgrad:
 - a. Regeln und Normen
 - b. Reziprozität
 - c. Verpflichtungsgefühl

Im nächsten Schritt wurden die einzelnen Kategorien definiert. Es wurde festgelegt, welche Textteile unter eine Kategorie fallen und es wurden Ankerbeispiele ausgesucht sowie Kodierregeln bestimmt, die im Falle von Abgrenzungsproblemen, die eindeutige Zuordnung ermöglichen.

Tabelle 3.: Kodierleitfaden (Auszug)

STRUKTUR-MERKMAL	KATEGORIE	DEFINITION	ANKERBEISPIELE	KODIERREGELN
Wissen über die Anderen	Wissen über die Spielpartner	Einschätzung des eigenen Wissens über die Spielpartner, Gesprächsthemen, verfügbare Informationen über die Mitspieler	<p>„Ein paar Leute, mit denen redest du halt doch intensiver, mit denen machst du halt doch mehr im Spiel. Da weißt du natürlich, was die privat machen, was für eine Ausbildung die haben, was Freundin ja, nein, Stress mit Familie und keine Ahnung.“ (IP 2; 153-155)</p> <p>„Und auch in die Familie hinein. Also da hast du genau gewusst, wer Kinder hat, wie die sind und wo es gerade Probleme gibt“ (IP 8; 133-134)</p> <p>„Aber wir haben zum Beispiel einen gehabt, der hat oft mit seiner Frau Probleme gehabt, und der hat auch mit uns darüber geredet im Internet“ (IP 4; 66-68)</p>	Aussagen über die Gesprächsthemen, Kenntnis persönlicher Details, Wissen über private Gegebenheiten, Einschätzung des eigenen Wissensstands über andere Spieler

6.3.4. Analyse des Materials

Im ersten Schritt der Materialanalyse wurden die einzelnen Interviews mit Hilfe der Software MAXQDA nach relevanten Fundstellen durchforstet. Die einzelnen Kategorien wurden als Codes eingetragen und die relevanten Textbestandteile dem jeweiligen Code zugewiesen. Die Anwendung spezialisierter Software ist im Hinblick auf die gleichzeitige Verwaltung mehrerer Dokumente vom erheblichen Vorteil. Nachdem die einzelnen Fundstellen markiert wurden, wurden sie zur weiteren Bearbeitung in eine Excel Tabelle exportiert. Im zweiten Schritt wurden die relevanten Fundstellen paraphrasiert.

Tabelle 4.: Paraphrasierung der Fundstellen (Auszug)

IP	KATEGORIE	ZEILE	SEGMENT	PARAPHRASE
IP 1	Vertrauen	330	Würde ich schon sagen, dass ich den Leuten in gewisser Weise vertraue	Ich vertraue den Leuten schon.
IP 1	Vertrauen	357-359	Man kann natürlich nie / ist natürlich nie davor gefeit, dass sich irgendwer in eine Gruppe quasi einschleicht, oder dass sich jemand als was komplett Anderes ausgibt.	Man kann nie sicher sein, ob sich jemand als was Anderes ausgibt.

Den Regeln der Zusammenfassung entsprechend, wurde das Material anschließend für die erste Reduktion vorbereitet. Dabei wurde das Abstraktionsniveau des ersten Reduktionsganges so gewählt, dass die Aussagen zwar verallgemeinert aber fallspezifisch zusammengefasst werden. Die einzelnen Äußerungen wurden dementsprechend generalisiert, doppelte oder unwichtige Aussagen gestrichen und die übrig bleibenden Äußerungen zusammengefasst.

Tabelle 5.: Erste Reduktion (Auszug)

IP	KATEGORIE	PARAPHRASE	GENERALISIERUNG	1. REDUKTION
IP 1	Ausweitung der Beziehung außerhalb des Spiels	Ich habe keine Leute, die ich rein aus dem Spiel kenne, persönlich getroffen.	Online-Bekanntschaften nicht persönlich getroffen	Spieler über reale Freunde kennengelernt
		Ich habe Leute aus der Gilde im realen Leben nicht kennengelernt.	Spieler nur online kennengelernt	Kein persönliches Treffen mit virtuellen Bekantschaften
		Leute, die über reale Freunde ins Spiel gebracht wurden, habe ich auch im realen Leben kennengelernt.	Über reale Freunde weitere Spieler persönlich kennenlernen	Spielen als Erweiterung bestehender realer Beziehungen
		Ich habe das nie vermischt. Das sind Leute, die ich nur virtuell kenne, kein Bedürfnis mit denen wegzugehen.	Kein Bedürfnis virtuelle Kontakte persönlich zu treffen	WoW als Kommunikati-onstool
		Es ist Erweiterung der bestehenden Beziehungen.	Spielen als Erweiterung bestehender realer Beziehungen	viele Freundschaften
		Ich nutze WoW teilweise wie Chat oder Skype.	WoW als Kommunikati-onstool	Gilden-Treffen in Deutschland
		Viele Freunde spielen WoW	Viele reale Freunde sind WoW-Spieler	
		Gute Real-Life-Freunde spielen WoW	Gute Real-Life Freunde sind WoW-Spieler	
		Ich kann mich mit realen Freunden bei einem Bier über WoW austauschen. Kein Bedürfnis rein virtuelle Freunde zu treffen.	Austausch über WoW mit realen Freunden	
		Gilden-Meister hat seine Freundin in WoW kennengelernt und lebt mit ihr zusammen	Spieler hat Freundin in WoW kennengelernt	
		Es gibt viele Freundschaften.	viele Freundschaften	
		Es gab Gilden-Treffen in Deutschland	Gilden-Treffen in Deutschland	

In einem zweiten Durchgang des Materials wurden die Kategorien weiter reduziert. Dabei wurde das Abstraktionsniveau so festgelegt, dass die Äußerungen fallübergreifend zusammengefasst wurden. Es ist jedoch anzumerken, dass aufgrund der relativ kleinen Stichprobengröße die Verallgemeinerungen keinen Anspruch auf die Allgemeingültigkeit erheben.

Tabelle 6.: Zweite Reduktion (Auszug)

STRUKTUR-MERKMAL	KATEGORIE	1. REDUKTION	GENERALISIERUNG	2. REDUKTION
Raum	Distanz	Distanz verhindert persönliches Treffen	Distanz als Hindernis für persönliches Treffen	<ul style="list-style-type: none"> - Distanz ist kein Hindernis für persönliches Kennenlernen und Treffen im Real-Life - Distanz kein Hindernis bei gegenseitiger Sympathie - Möglichkeit der Distanzüberwindung durch Internet als Reiz bei Online-Bekanntschaffen - Möglichkeit, Personen kennenzulernen, die man sonst nie treffen würde - Möglichkeit der Beziehungsvertiefung und persönlicher Treffen bei kleiner räumlichen Distanz - räumliche Distanz und Herkunft haben im Spiel keine Bedeutung
		Herkunft unwichtig	Herkunft unwichtig	
		Distanz ist ein Problem für persönliches Kennenlernen	Distanz als Hindernis für persönliches Kennenlernen	
		Zum Treffen nach Deutschland gefahren	persönliches Treffen in Deutschland	
		Distanz ist kein Problem, wenn man sich gut versteht	Distanz kein Hindernis, wenn man sich gut versteht	
		Herkunft egal, Distanz cool	Distanzüberwindung via Internet als Vorteil	
		Leute kennenlernen, die man sonst nie sehen würde	Leute kennenlernen, die man sonst nie treffen würde	
		Distanz macht im Spiel kein Unterschied	Distanz unwichtig im Spiel	
		Distanz sinkt Häufigkeit der Kontakte	Distanz sinkt Kontakthäufigkeit	
		Vertiefung der Beziehung mit der Zeit, wenn Distanz klein	Beziehungsvertiefung bei kleiner Distanz	
		Menschen, die man sonst wegen Distanz nicht treffen würde	Menschen kennenlernen, die man wegen Distanz sonst nicht treffen würde	
		Deutschland-Besuch für persönliches Treffen	persönliches Treffen in Deutschland	
		Reiz, Leute unterschiedlicher Herkunft zu treffen	Reiz, Personen unterschiedlicher Herkunft kennenzulernen	
		Kontakt mit wichtigen Personen erschwert durch Distanz	Distanz als Hindernis für Kontakte mit wichtigen Bezugspersonen	
Distanz kein Hindernis	Distanz kein Hindernis			

Ein Anwendungsbeispiel wurde im Anhang II dargestellt, um die Vorgehensweise der Interpretation nachvollziehen zu können.

7. Darstellung der Ergebnisse

Die während der Materialauswertung gewonnenen Erkenntnisse über Charakteristika sozialer Beziehungen in *World of Warcraft* sollen nun anhand der theoretischen Vorüberlegungen dargestellt werden. Die zur Analyse der Beziehungen im Spiel herangezogenen Strukturmerkmale nach Georg Simmel, obwohl schon älter, haben sich zu diesem Zwecke als besonders hilfreich erwiesen. Zum einen fassen sie die grundlegenden Charakteristika sozialer Beziehungen zusammen, was auch in anderen Forschungszweigen anerkannt und bereits im theoretischen Teil dieser Arbeit erläutert wurde. Zum anderen heben sie einige Dimensionen hervor, die zur Analyse der Beziehungen in MMORPGs als besonders geeignet erscheinen (z.B.: Distanz, Wissen über den Anderen, etc.).

7.1. Analyse einzelner Beziehungsaspekte anhand der Strukturmerkmale nach Simmel

Die sozialen Beziehungen in *World of Warcraft* werden nun anhand der Strukturmerkmale nach Georg Simmel zunächst im Hinblick auf ihre einzelnen Aspekte beschrieben, um anschließend im resümierenden Teil dieser Diplomarbeit zusammengeführt zu werden.

7.1.1. Die Zahl

Das Strukturmerkmal Zahl, die quantitative Bestimmtheit einer Gruppe, soll es ermöglichen, die unterschiedlichen Formen sozialer Beziehungen sowie deren Tiefe zu bestimmen. Es wurde einerseits nach der bevorzugten Anzahl der Spielpartner im Allgemeinen und andererseits nach dem Zusammenspielen mit näheren Bezugspersonen gefragt. Zur besseren Übersicht der Aussagen wurde folgende Unterteilung der Gruppen- bzw. Gildengrößen vorgenommen.

Tabelle 7.: Gruppengrößen

	KLEIN	MITTEL	GROSS
Spielgruppe	bis 5 Personen	6-10 Personen	11-25 Personen
Gilde	bis 10 Personen	11-100 Personen	ab 100 Personen

Anzahl der Spielpartner

Als Spielgruppe gilt ein kurzfristiger Zusammenschluss mehrerer Spieler, um diverse Aufgaben (Raids, Instanzen, Kämpfe) im Spiel zu bewältigen. Die Gilde hingegen stellt eine dauerhafte Vereinigung der Spieler dar, „die sich zusammengeschlossen haben, um zum gegenseitigen Vorteil Beziehungen zu pflegen“ (WoW Spielhandbuch 2004: 145).

Die befragten WoW-Spieler bevorzugen es, in einer Gruppe zu spielen. Die Entscheidung für ein Gruppenspiel resultiert einerseits aus den Beweggründen der Befragten, *World of Warcraft* zu spielen.

„Und allein deshalb war es schon ein tolles Erlebnis, eben mit nicht nur allein, sondern mit sogar Tausenden Leuten gleichzeitig in einer eigenen Welt da rumzulaufen, gemeinsam.“ (IP 1; 25-27)

Andererseits ist das Spiel prinzipiell so konstruiert, dass man in einer Gruppe spielen soll. Wenn man sich mit anderen Spielern zusammenschließt, werden die Ziele rascher erreicht, manche Aufgaben können sogar nur in einer Gruppe bewältigt werden.

Bei der alltäglichen Aufgabenlösung im Spiel werden vorwiegend mittlere bis große Spielgruppen bevorzugt. Bei der Gildenwahl wiederum, wählt man gerne kleinere bis mittlere Gilden aus, was aber im Besonderen auf Spieler zutrifft, die vorwiegend zum Spaß spielen und keine Mitglieder erfolgsorientierter Gilden sind.

Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, alleine in der Spielwelt unterwegs zu sein. Dies wird vor allem anfangs praktiziert, weil man entweder noch niemanden im Spiel kennt oder sich erstmals auf das Ausbauen des eigenen Avatars konzentriert. Die ersten Aufgaben im Spiel sind auch so konstruiert, dass sie im Alleingang zu bewältigen sind. Der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich im Verlauf des Spiels.

Ein weiterer Grund, weswegen man alleine in der Spielwelt unterwegs ist, ist die Zeitknappheit, um sich in Gruppenaktivitäten zu engagieren. Außerdem wird bevorzugt alleine gespielt, wenn man sich auf die Spielgeschichte konzentrieren möchte oder die Spielwelt erkunden will.

Nähere Bezugspersonen

Viele fangen zu spielen an, weil sie von Personen aus ihrem sozialen Umfeld dazu animiert werden. Sei es der Bruder, der von diesem Spiel von seinen Freunden gehört hat und es selbst ausprobieren möchte oder eine Uni-Freundin, die neugierig auf die Spielwelt ist. Die meisten Befragten, haben zusammen mit näheren Bezugspersonen angefangen und erst im weiteren Spielverlauf andere Menschen virtuell kennengelernt.

Die virtuelle Anwesenheit realer Freunde oder Familienmitglieder spielt für die meisten eine wichtige Rolle. Einige behaupten sogar, dass sie nur dann öfters virtuell unterwegs sind, wenn Real-Life-Freunde dabei sind.

„Für mich persönlich würde ich es nur spielen, also öfters spielen, wenn gerade ein Freund von mir, ein Real-Life-Kumpel online ist.“ (IP 5; 395-397)

Die Aussagen der Interviewten bestätigen somit die Ergebnisse der Studie von Nick Yee, wonach viele Spieler die Abenteuer des Spiels gemeinsam mit ihren Familienmitgliedern oder Partnern bestreiten und WoW als einen gemeinsamen Zeitvertreib ansehen (vgl. www.nickyee.com/daedalus).

Andererseits lernt man doch einige Mitspieler virtuell kennen, die man als gute Bekannte bezeichnet. Meistens werden sie auf die Freundesliste gesetzt, eine im Spiel eingebaute Funktion der Auflistung von häufigen Kontakten und/oder es wird gemeinsam in einer Gilde gespielt. Meistens bewegt sich die angegebene Anzahl der virtuellen Bekanntschaften zwischen 20 und 25 Personen. Ein Befragter hat sogar 100-200 Spielkontakte als gute Bekanntschaften bezeichnet. Dies könnte als ein Hinweis betrachtet werden, der den gegenwärtigen Trend bestätigt, möglichst viele Freunde aufweisen zu können, wie wir es auch aus der Social Networking Plattform Facebook kennen.

7.1.2. Die Zeit

Die Zeit wurde, Georg Simmel folgend, aus zweierlei Hinsicht betrachtet – einerseits als die antizipierte Dauer einer Beziehung, d.h. welche sind die gemeinsamen Aktivitäten, die während des Spielens unternommen werden. Andererseits handelt es sich hierbei um die erlebte Dauer einer Beziehung – wie wird die Dauer einer Beziehung zu Kontakten wahrgenommen und eingeschätzt, die man als nähere Bekanntschaften bezeichnen kann.

Die antizipierte Dauer

Im Hinblick auf die antizipierte Dauer lässt sich feststellen, dass natürlich neben dem Spielen an und für sich die gemeinsame Zeit auch beim Chatten und Gesprächen über TeamSpeak (TS), einem externen Kommunikationstool, das besonders beliebt unter den Spielern ist, verbracht wird. Ausgehend von den Aussagen der Befragten während der Hauptphase der Interviews sowie den gesammelten Informationen über die durchschnittliche Spieldauer der Befragten, lässt sich feststellen, dass die Spieler mehrere Stunden am Tag mehrmals pro Woche mit Anderen im Spiel verbringen.

„Also eher so mit ein- bis zwei Mal die Woche am Abend gemeinsam Raiden. Während in den ersten ein, zwei Jahren war es oft eben drei- bis vier-, manchmal sogar fünf Mal die Woche so am Abend drei, vier Stunden wirklich gemeinsam.“ (IP 1; 251-254)

Wie bereits erwähnt, wird nicht unbedingt die ganze Zeit nur gespielt, sondern die gemeinsame Zeit wird auch dafür genutzt, sich mit anderen zu unterhalten.

Die erlebte Dauer

Im Hinblick auf die erlebte Dauer einer Beziehung wurde danach gefragt, ob man das Gefühl hat, manche Spieler lange und gut zu kennen. Die meisten Befragten haben bereits Kontakte im Spiel geknüpft, die zumindest als gute Bekanntschaften bezeichnet werden. Dies sind meist Personen, die man ganz am Anfang der WoW-Spielerlaufbahn kennengelernt hat und der Kontakt über mehrere Jahre hindurch erhalten blieb.

Bei der Einschätzung der Beziehungsdauer bei ganz engen Bekanntschaften, gar virtuellen Freundschaften, wird darauf hingewiesen, dass es jahrelange Kontakte sind, die sich mit der Zeit zu einer tieferen Beziehung entwickelt haben.

„Also da gibt es gerade eine Handvoll, die ich in den zweieinhalb Jahren kennengelernt habe. Das ist wirklich nur eine Handvoll. Und das geht über eine lange Zeit. Also die kenne ich dann wirklich ein halbes Jahr bis ein Jahr. Wo man dann sagt, okay, das ist ein bisschen eine Freundschaft, die entsteht. Ähnlich wie es halt früher vielleicht mit Brieffreunden war oder so, die man gehabt hat als Kind. Aber also das geht sehr langsam.“ (IP 9; 229-234)

Oft werden nur jahrelange Bekanntschaften auf die Freundesliste gesetzt. Bei Personen, die man seit 1-3 Jahren kennt, schätzt man das Wissen über den Anderen als gut ein. Interessant dabei ist die Tatsache, dass schon bei einer Dauer von einem halben Jahr betont wird, dass die Beziehung sich über lange Zeit entwickelt hat, wohingegen diese Zeitspanne bei realen Beziehungen wie Freundschaft oder Paarbeziehung prinzipiell für kurz gehalten wird. Vielleicht wird die Einschätzung der Dauerhaftigkeit durch die Intensität der Kontakte beeinflusst – wie bereits erwähnt, verbringen die Befragten mehrere Stunden pro Woche mit ihren virtuellen Spielkumpanen.

7.1.3. Der Raum

In Bezug auf das Strukturmerkmal Raum, wurden mehrere Aspekte analysiert. Zum einen sollte festgestellt werden, inwiefern die Spielwelt als ein Ort der Begegnung angesehen wird. Zum anderen werden die zwischen den Spielern und Gruppen entstehenden Abgrenzungen untersucht. Des Weiteren werden die Aspekte Distanz und die Ausweitung der Beziehungen außerhalb des Spiels genauer betrachtet.

Die Spielwelt als Substitution des realen Raumes

Die meisten Befragten sehen die Spielwelt nicht zwingend als eine Substitution des realen Raumes. Bei denen, die gemeinsam mit ihren Familienmitgliedern oder Freunden spielen, die nicht im gleichen Ort leben, wird die Spielwelt hingegen zu einem Ersatz für Treffen im realen Leben.

„Ja, man hat das Gefühl, man sieht sich. Man hat das Gefühl, man kann wirklich nebenbei sitzen.“ (IP 9; 277-278)

Ein Befragter hat beispielsweise die Spielwelt als Ersatz für reale Treffen mit seiner jetzigen Ehefrau genutzt, um die Zeit einer räumlichen Trennung zu überbrü-

cken. Dabei wird das Spiel anderen Kommunikationskanälen wie Telefon oder Skype vorgezogen, weil in *World of Warcraft* das Gefühl entsteht, gemeinsam an einem Ort zu sein.

Die Grenzen

Einen weiteren Aspekt des Strukturmerkmals Raum stellen die Grenzen dar. Hierbei handelt es sich hauptsächlich um die Abgrenzung zu anderen Gruppierungen und die Frage, inwiefern die Zugehörigkeit zu einer Gilde die eigenen Kontakte zu außenstehenden Spielern begrenzen.

Die Zugehörigkeit zu einer Gilde wird durch ein so genanntes *Gilden-Tag* unter dem eigenen Charakternamen signalisiert. Es bedeutet in der Regel, wenn auch nicht unbedingt durch Regeln bestimmt, die Einschränkung der meisten Kontakte auf die Gildenmitglieder. Zum einen geschieht es aufgrund der Tatsache, dass man prinzipiell mehr Zeit mit Gildenmitgliedern verbringt und sie dadurch viel besser kennt als zufällig getroffene Spieler. Zum anderen werden Kontakte vorwiegend auf die eigene Gilde beschränkt, weil die meisten Spielaktivitäten, vor allem solche, wo mehrere Personen sich in Gruppen zusammenschließen müssen, gern intern geplant werden. Bevor Spieler außerhalb der Gilde gesucht werden, kann man auf das interne Adressbuch zurückgreifen, um passende Mitstreiter zu finden.

„Vielleicht ein bisschen. Weil man doch am meisten mit denen tut, die man kennt. Man lernt ab und zu noch einen anderen kennen, mit dem man halt zufällig unterwegs ist.“ (IP 6; 336-338)

Es ist jedoch prinzipiell kein Problem, sich zufällig einer Gruppe anzuschließen. Im Spiel selbst gibt es eine Funktion, um so genannte *Randoms* zusammenzustellen. Jeder Spieler kann sich für eine bestimmte Aufgabe anmelden und die benötigte Gruppe wird automatisch zusammengewürfelt.

Die Freundeslisten der Spieler beinhalten grundsätzlich auch Kontakte außerhalb der Gilde, diese sind jedoch viel seltener oder beschränken sich auf Real-Life-Freunde oder virtuelle Kontakte aus früheren Gilden.

Aber auch die Gilden verschließen sich nicht prinzipiell vor fremden Zugängen, vor allem wenn es um die Bewältigung der Spielaufgaben geht. Die Wahrscheinlichkeit, dass alle benötigten Spielcharaktere innerhalb einer Gilde gleichzeitig online sind, falls nicht vorher geplant, ist relativ gering. Es werden meistens ein bis zwei Personen außerhalb der Gilde gesucht.

Die Distanz

Eine der Hürden, die bei Online-Kontakten überwunden werden muss, ist die räumliche Distanz zwischen den Interaktionspartnern. Wo es bei realen face-to-face Beziehungen von Vorteil sein kann, eine gewisse Distanz in einer Beziehung zu wahren, ist sie bei virtuellen Kontakten eine unvermeidliche Komponente. Dies gilt auch für die meisten virtuellen Beziehungen in *World of Warcraft*. Das Internet bietet eine noch nie da gewesene Möglichkeit, räumliche Distanz, unbeachtet dessen, wie groß sie ist, zu überwinden. Innerhalb des Spiels selbst ist es vollkommen unwichtig, woher man kommt und wie weit man voneinander entfernt ist.

„Ich meine, im Spiel macht die Distanz eigentlich keinen Unterschied, weil man das ja trotzdem alle gemeinsam in dieser Welt. Wo man dann im realen Leben wirklich sitzt, ist dann ja relativ egal.“ (IP 6; 319-321)

Es ist für die Befragten das Spannende, dass man durch das Spiel Menschen kennenlernt, die man im realen Leben möglicherweise nie treffen würde. Die gemeinsame Vorliebe für ein MMORPG verbindet Menschen, die über andere Bereiche ihres Lebens wahrscheinlich nicht zueinander finden würden.

Die Distanz kann aber auch im Internet ein Hindernis darstellen, vor allem wenn sich die Frage stellt, ob die Beziehung vertieft oder ins reale Leben verschoben werden soll. Es kann sogar ein Grund dafür sein, von vorne rein den virtuellen Beziehungen gegenüber verschlossen zu bleiben.

Nichtsdestotrotz, stellt die Distanz für die meisten Befragten kein großes Problem dar, vor allem wenn eine gewisse Sympathie und Zuneigung vorhanden ist. Die meisten haben bereits oder planen es, sich mit den virtuellen Bekannten im realen Leben zu treffen – sei es in Form eines Gilden-Treffens oder privat mit bestimmten Spielern.

Die Ausweitung der Beziehungen außerhalb des Spiels

Das Thema Distanz führt auch zum nächsten Aspekt des Raumes – der Ausweitung der Beziehungen außerhalb des Spiels und zwar einerseits aus dem Spiel auf das reale Leben hinaus und andererseits als Erweiterung der bestehenden realen Beziehungen durch das gemeinsame Spielen. Es handelt sich hierbei um die Gelöstheit aus der räumlichen Fixierung und Übertragung der Kontakte auf weitere soziale Räume.

Das gemeinsame WoW-Spielen wird sehr wohl als eine Erweiterung der bestehenden realen Beziehungen verstanden. Einige benutzen das Spiel als ein Kommunikationstool, um sich mit Freunden zu unterhalten. Das Spielen ist jedoch keine Bedingung für den Fortbestand einer Freundschaft. Ein Ausstieg aus dem Spiel bedeutet nicht die Kündigung einer Beziehung, vor allem wenn diese außerhalb des Spiels ihren Anfang fand.

Über die eigenen realen Freunde werden auch weitere Bekanntschaften geschlossen, die, wenn man sich im Spiel gut versteht, ins reale Leben übertragen werden können. Die Befragten sind prinzipiell aufgeschlossen, Online-Bekanntschaften auch im realen Leben zu treffen oder die Beziehung zumindest auf andere Kanäle im Internet auszuweiten. Es kann rein spielbezogen bleiben, wenn man anhand der positiven Erfahrungen in WoW sich entschließt, andere Computerspiele gemeinsam auszuprobieren. Oder man beschließt, an Gilden-Treffen teilzunehmen, um sich mit Gleichgesinnten auszutauschen. Man freundet sich auf Facebook an, tauscht Fotos aus, verrät den richtigen Vornamen.

Die Online-Bekanntschaften können sich auch in tiefgründige persönliche Beziehungen verwandeln. Vor allem bei Spielern, die weniger mit Freunden aus dem realen Leben spielen, scheint die Offenheit gegenüber virtuellen Beziehungen größer zu sein. Nichtsdestotrotz muss festgehalten werden, dass die meisten Befragten eher zurückhaltend das Wort Freundschaft benutzten, wenn sie über ihre eigenen virtuellen Kontakte sprachen. Es wurde gerne über Freundschaften oder gar Paarbeziehungen und WoW-Babies berichtet, die eigenen Kontakte wurden jedoch meist als Bekanntschaften bezeichnet.

Eine Befragte hat jedoch auch über ihre eigenen Erfahrungen mit engen Beziehungen erzählt – einerseits eine Online-Freundschaft und andererseits eine durch das Spiel entstandene Paarbeziehung. Ungeachtet dessen, dass sie ihren Online-Freund noch nie getroffen hat, entstand zwischen ihnen eine große Offenheit und Vertrautheit, die einer Brieffreundschaft ähnelt. Die Gesprächsthemen gehen weit über das Spiel hinaus.

„Also ich habe einen, den ich kenne, schon über zwei Jahre. Also den kenne ich fast von Anfang an. Und mit dem verbindet mich – auch wenn ich den speziell noch nicht im echten Leben gesehen habe – aber verbindet mich wirklich eine ziemlich, muss ich sagen, tiefe Freundschaft. Und (...) wir erzählen uns eigentlich alles.“

(IP 9; 244-249)

Auch die letzte Paarbeziehung der Befragten ist durch das Spiel *World of War-*

craft entstanden und ist auch wegen dem Spiel in die Brüche gegangen, weil der Stellenwert des Spiels in deren Leben sich zu sehr voneinander unterschieden hat. Dieses Beispiel bekräftigt das Postulat von Nicola Döring (2003), die Dichotomisierung der Begriffe in on- und offline abzulegen und stattdessen den Begriff Hybrid-Beziehung anzuwenden.

7.1.4. Das Wissen über den Anderen

Unter der Bezeichnung *Wissen über den Anderen* wird der Grad dessen verstanden, was einer von sich selbst dem Anderen gegenüber mitteilt. In diesem Sinne stellt sich einerseits die Frage, inwieweit die Befragten über ihre Mitspieler informiert sind. Was sind die üblichen Gesprächsthemen, worüber erzählen die Anderen während des Spiels? Andererseits sollte erfragt werden, inwiefern die Befragten bereit sind, über sich selbst zu erzählen und wie das Vertrauen zu den Mitspielern aufgebaut wird.

Das Wissen über die Spielpartner

In erster Linie werden natürlich spielbezogene Gespräche geführt. Im Vordergrund steht die Planung der gemeinsamen Aktivitäten oder der Austausch des spielinternen Wissens. Vor allem Personen, die grundsätzlich das Spielen von den übrigen Lebensbereichen getrennt halten oder solche die zur Zeit gildenlos unterwegs sind, begrenzen ihre Gespräche mit rein virtuellen Bekanntschaften nur auf das Spiel. In solchen Fällen, beschränkt sich auch das Wissen über den Anderen vorwiegend auf spielbezogene Charakteristika und Fähigkeiten.

Trotz des Versuchs das Virtuelle vom Realen zu trennen, ist es jedoch fast unmöglich, keine privaten Informationen über die Mitspieler mitzubekommen. Durch den intensiven Kontakt während des Spiels und vor allem durch die Zugehörigkeit zu einer Gilde erfährt man schon fast zwangsläufig, wer Kinder hat oder wer was beruflich macht. Der Wissensgrad wird mit dem Wissen über einen Arbeitskollegen oder Hobby-Freund verglichen. Bei zufälligen kurzfristigen Zusammenschlüssen wird das persönliche Wissen über die Anderen wiederum als unnötig empfunden.

In einer Gilde wird das gegenseitige Kennen der Mitglieder für den Zusammenhalt der Gruppe als besonders wichtig empfunden. Die Gildenzugehörigkeit fördert prinzipiell den Austausch privater Informationen. Und obwohl es nur virtuelle Bekanntschaften sind, hat man oft das Gefühl, an deren Leben teilzunehmen.

„Also es sind doch, ja, wenn nicht wirklich ganz gute Freunde, dann doch irgendwie Online-Bekanntschaften, wo man doch Anteil nimmt an deren Leben.“ (IP 1; 142-143)

Meistens kennt man die familiäre Situation der Anderen, ob sie in einer Beziehung leben, ob sie Kinder haben oder aber was sie beruflich machen sowie welche Interessen sie haben. Je nachdem wie offen die Mitspieler über ihr eigenes Leben sprechen, bekommt man einiges über persönliche Probleme mit und versucht sich gegenseitig zu helfen.

Die Bereitschaft zur Selbstoffenbarung

Ähnlich verhält es sich mit der eigenen Bereitschaft zur Selbstoffenbarung. Wenn man viel Zeit miteinander verbringt, zusammen in einer Gilde ist, gibt man oft unbewusst persönliche Informationen preis. So spricht man über eigene Vorlieben und Interessen oder erzählt, was man beruflich macht oder was man letztes Wochenende unternommen hat. Dadurch, dass viele mit realen Freunden oder Verwandten gemeinsam spielen, werden auch detaillierte Informationen ausgetauscht. Der Wissensgrad über den Anderen und die eigene Offenheit ist hier dementsprechend höher.

Private Gespräche werden jedoch nicht nur mit realen Freunden geführt. Die Bereitschaft zur Selbstoffenbarung wird meist höher im Vergleich zum realen Leben geschätzt, was Thiedeke (2003) Annahme der gesteigerten Selbstentgrenzung im Internet bestätigt. Es wurde berichtet, dass man weniger Hemmungen hat, mit virtuellen Freunden über Persönliches zu sprechen, da die Notwendigkeit des Gegenübersitzens entfällt und es einem oft leichter fällt, persönliche Probleme zu erzählen. Je länger die Dauer der Bekanntschaft, desto höher die eigene Bereitschaft zur Selbstoffenbarung und desto höher der Wissensgrad über die Mitspieler.

„Also natürlich habe ich auch über mich erzählt und auch über Privates und so. Weil man halt, wenn man jahrelang mit Leuten viel Zeit verbringt - klar, bekommt man Vieles mit. Und gibt auch Vieles von sich preis.“ (IP 1; 433-435)

Hinzu kommt die grundsätzliche Anonymität bzw. Pseudonymität (vgl. Thiedeke 2003) im Spiel. Auch wenn man sich virtuell lange kennt und Vieles über sich weiß, bietet die Möglichkeit weitgehend anonym zu bleiben einen gewissen Schutz und verleitet dazu, offener zu sein. Selten kennt man den vollständigen Namen oder die genaue Wohnadresse aller Mitspieler. Der Grad der Anonymität kann

weitgehend von den Spielern selbst bestimmt werden.

Das Vertrauen

Ein sehr wichtiger Aspekt jeder Beziehung ist das Vertrauen. Wie wird dieses in *World of Warcraft* aufgebaut und auf welche Bereiche erstreckt es sich?

Zum einen gibt es das rein spielbezogene Vertrauen. Man vertraut auf die Fähigkeiten seiner Mitspieler, weiß ob die Person zuversichtlich die Spieltermine einhält und – basierend auf früheren gemeinsamen Erfahrungen, erwartet ein zielorientiertes Miteinander-Spielen.

Darüber hinaus erstreckt sich die Vertrauensbildung auf Bereiche, die nur mittelbar mit dem Spiel zu tun haben. Wie bereits erwähnt, erzählt man auch einiges über private Lebensumstände und persönliche Probleme und erfährt auch Vieles über die Anderen. Obwohl die Befragten sich weitgehend vorsichtig bei der Preisgabe persönlicher Informationen verhalten, so berichten sie über eine durchaus große Offenheit der anderen Spieler. Teilweise ist man anfangs skeptisch über den Wahrheitsgrad der Aussagen, dies wird jedoch meist mit der fortschreitenden Dauer einer Beziehung abgelegt. Als Vertrauensbasis gilt meist die Freiwilligkeit der getätigten Aussagen. Vor allem wenn über persönliche Probleme gesprochen wird, nimmt man an, dass dies der Wahrheit entspricht.

„Sondern wenn jemand was erzählt, dann erzählt er das freiwillig. Dann ist es auch wurscht, ob das jetzt wirklich wahr ist oder nicht. Und meistens erzählt man dann die Wahrheit. Wieso sollte man die Leute anlügen?“ (IP 6; 239-242)

Spieler, die prinzipiell wenige enge Beziehungen im Spiel eingehen, sei es aufgrund der Distanz, des Zusammenspiels mit realen Freunden oder persönlicher Skepsis gegenüber dieser Form der Beziehungsbildung, behalten ihre vorsichtige Haltung und gehen verstärkt davon aus, dass die Anonymität im Internet (vgl. Thiedeke 2003) grundsätzlich dazu verleitet, Lügen über sich zu erzählen oder zumindest die Realität auszusmücken.

Ein wirkliches Vertrauensverhältnis entsteht nur selten, es wird über eine lange Zeit aufgebaut und dies vor allem bei Personen, die virtuellen Beziehungen offen gegenüber stehen und engere Freundschaften oder Paarbeziehungen im Spiel bereits geschlossen haben. Je größer das geschenkte Vertrauen, desto stärker fühlt man sich ausgenutzt, wenn sich herausstellt, dass der Spielpartner gelogen hat.

7.1.5. Die Freiwilligkeit einer Beziehung

Die zunehmende soziale Differenzierung ist eines der Hauptcharakteristika der gesellschaftlichen Entwicklung. In einer modernen Gesellschaft ist die freie Wahl der individuellen Beziehungen möglich geworden (vgl. Simmel 1908).

Die Beziehungen in *World of Warcraft* sind informelle Beziehungen und dadurch frei wählbar. Die Spieler entscheiden selbst, welcher Gruppe oder Gilde sie sich anschließen möchten. Auf der anderen Seite, können die Gruppen auch frei bestimmen, nach welchen Kriterien die Mitglieder ausgesucht werden.

Es zeigt sich prinzipiell ein gewisser Trend zur Aufteilung in erfolgs- und spaßorientierte Spielgruppen und Gilden. Diese Erkenntnis spiegelt die Ergebnisse der vorhin zitierten Analyse von Robert Seifert (2007) wider, dass es zwei Hauptmotive des WoW-Spielens gibt – zu einen ist es die *Leistung/Spielerfolg* und zum anderen die *Community*.

Bei Spaßgilden ist der Beitritt jederzeit möglich und wird selten an Aufnahme-rituale gebunden. Es sind oft Zusammenschlüsse von realen Freunden oder Personen, die sich irgendwann im Spiel kennenlernten und sich aufgrund gegenseitiger Sympathie dazu entschlossen haben, eine eigene Gilde zu gründen.

„Bei mir war das oft spontan, also ich habe damit zum Beispiel mit ein paar Leuten zusammen gespielt, der die zehn Leute oder was es halt waren, die klingen recht nett, könnten wir mal probieren in die Gilde.“ (IP 4; 199-200)

Sowohl der Beitritt als auch der Austritt ist weitgehend unproblematisch. Bei Unzufriedenheit oder unerfüllten Erwartungen wird die Gilde verlassen und eine neue, den Erwartungen entsprechende gesucht. Die ehemaligen Gildenmitglieder bleiben oft in Kontakt und spielen trotzdem ab und zu gemeinsam.

Bei erfolgsorientierten Gilden ist der Beitritt neuer Mitglieder mit eigenen Aufnahme-ritualen verbunden. Zielorientierte Gilden verlangen meistens ein Bewerbungsschreiben, wo die Eigenschaften des Spielcharakters, die bisherigen Errungenschaften und eigene Zielvorstellungen aufgelistet werden. Gegebenenfalls wird eine Probezeit auferlegt, um zu prüfen, ob das Zusammenspiel funktioniert.

Sowohl die Spieler als auch die Gilden entscheiden nach Ähnlichkeit der gesetzten Ziele, der bevorzugten Spielweise und der Kompatibilität sowie Ergänzung der bereits vorhandenen Spielcharaktere. Bei Austritt aus einer Gilde, legt man meistens eine Erklärung ab, weshalb die Mitgliedschaft gekündigt wird.

Die Freiwilligkeit einer Beziehung wird sowohl durch die Anonymität bzw. Pseudonymität der Interaktionspartner als auch durch die Optionalität (vgl. Thiedeke 2003) einer virtuellen Beziehung verstärkt. Eine Beziehung kann problemlos gekündigt werden, einem ungewollten Kontakt wirkt beispielsweise die Änderung des Charakternamens entgegen. Eine weitere Möglichkeit, unerwünschte Kontakte zu eliminieren, stellt die so genannte *Ignore-Liste* dar. Sie ist das Pendant zur Freundesliste und dient dazu, Personen, mit denen man nichts zu tun haben möchte, zu ignorieren. Dabei werden etliche Aussagen oder versuchte Kontaktaufnahmen einer bestimmten Person automatisch blockiert.

7.1.6. Die Gleichheit der Beziehungspartner

Wie bereits angedeutet, fällt die Entscheidung für eine Gruppe oder einen Mitspieler aufgrund der vorhandenen Ähnlichkeiten der Interaktionspartner.

Bei erfolgsorientierten Gilden, sind es vor allem spielbezogene Eigenschaften, die ins Gewicht fallen. Es werden Spieler gesucht, die in die bisherige Zusammensetzung der Gruppe reinpassen bzw. diese sinnvoll ergänzen. Die Gilden richten sich an die unterschiedlichen Spielerlevel – es gibt Gilden für Anfänger und auch welche für Spieler auf dem End-Game-Level. Oft werden Aufnahmeeinschränkungen aufgestellt, um die Homogenität der Gruppe im Hinblick auf den Spielcharakterlevel der Mitglieder, zu bewahren. Die persönliche Komponente wird nicht vollständig außer Acht gelassen, persönliche Merkmale sowie das Alter werden aber als zweitrangig angesehen.

Spaßgilden hingegen setzen sich meist aus Personen zusammen, die sich auf persönlicher Ebene gut verstehen. Gegenseitige Sympathie gilt oft als Basis für Entstehung spaßorientierter Spielgruppen. Die Ähnlichkeit der Interessen und persönlicher Merkmale fällt hier stärker ins Gewicht als die spielbezogenen Fertigkeiten.

Das Alter wird zwar nicht explizit als ein Partnerwahlkriterium angeführt, es wird jedoch erfahrungsgemäß bevorzugt, mit ungefähr gleichaltrigen Personen zu spielen. Dies wird hauptsächlich mit der Ähnlichkeit der Interessen und Einstellungen sowie wenigen Verständigungsproblemen argumentiert. Bei spaßorientierten Gilden schließen sich Personen zu einer Gruppe zusammen, die vorwiegend Spaß haben wollen, gemeinsam Zeit verbringen möchten und sich weniger auf das möglichst effiziente Erreichen der Spielziele konzentrieren. Die persönlichen Gemeinsamkeiten der Mitspieler stehen an erster Stelle.

„Das sind dann die, die mit dir auf einer Wellenlänge waren. Und die auch deinen Spielstil hatten.“ (IP 8; 205-206)

7.1.7. Der Grad der Institutionalisierung

Die Hauptfrage, die hier beantwortet werden soll ist, inwiefern soziale Beziehungen in *World of Warcraft* durch Normen und Regeln bestimmt werden. Es gibt diverse Aspekte, anhand deren der Grad der Institutionalisierung einer sozialen Beziehung bestimmt werden kann: die Art der vorhandenen Institutionen, die Regeln und Normen bestimmen, das Prinzip der Reziprozität sowie der Ausmaß des Verpflichtungsgefühls den anderen gegenüber.

Regeln und Normen

Der Grad der Institutionalisierung einer Beziehung richtet sich zum einen nach der Art der Institutionen, die Regeln des Zusammenlebens bestimmen. Hier wird wieder einmal auf die Unterteilung in Spaß- und erfolgsorientierte Gilden zurückgegriffen.

Bei erfolgsorientierten Gilden ist das virtuelle Zusammenleben weitgehend streng reguliert. Im Vordergrund steht das effiziente Erreichen der Spielziele, der Wettbewerb. Die Anonymität begünstigt prinzipiell nonkonformes Verhalten im Spiel, aber speziell in erfolgsorientierten Gilden, wird dies hart sanktioniert. Wiederholte Unpünktlichkeit oder unentschuldigtes Fehlen resultieren oft in einem Gilde-Rauswurf. Auch verbale Attacken und gegenseitige Beschimpfungen werden nicht toleriert, nicht zuletzt weil sie dem guten Ruf der gesamten Gilde schaden.

Erfolgsorientierte Gilden ähneln einem Sozialsystem mit klar definierter Arbeitsteilung. Die Aufgaben werden an einige Gildemitglieder verteilt, an der Spitze steht der Gilde-Meister. Zusammen mit einem Gilde-Rat vertritt er die Interessen der Gildemitglieder und dient oft als Schlichtungsstelle bei Gilde-internen Konflikten. Die Besetzung der zentralen Funktionen ist unabdingbar, damit eine Gilde funktioniert. Bei Problemen, die die Kompetenzen der üblichen Spieler übersteigern, besteht die Möglichkeit sich an einen Game-Master zu wenden. Game-Master sind Mitarbeiter von Blizzard, dem Erfinder von *World of Warcraft*. Sie sind für den technischen Support zuständig, nehmen Beschwerden entgegen, können aber auch unter Umständen Spieler verwarnen oder sperren.

Spaßgilden haben zwar auch eine klare Aufgabenteilung und einige Regeln,

diese werden jedoch nicht so stark durchgesetzt wie bei erfolgsorientierten Gilden. Die oberste Regel lautet Spaß zu haben. Es wird viel mehr Rücksicht auf die realen Verpflichtungen der Spieler genommen. Die Unpünktlichkeit wird sehr selten als ein Vergehen geahndet, meistens bemühen sich die Spieler selbst Termine einzuhalten oder diese fristgerecht abzusagen. Es werden lockere Regeln aufgestellt, die Spaß am Zusammenspielen, gegenseitigen Respekt oder Beteiligung am Gildeleben vorschreiben.

„Also, die einzige Regel ist: zusammen spielen und Spaß haben. Sonst dann eigentlich nichts. Ich meine, natürlich, niemand soll sich gegenseitig beleidigen. Aber das versteht sich ja eigentlich von selbst. Ist keine festgelegte Regel.“ (IP 6; 142-144)

Die Konflikte innerhalb der Spaßgilden werden meist untereinander gelöst. Ein Gilde-Rauswurf findet sehr selten statt. Stattdessen versucht man über die Probleme zu sprechen und gemeinsam eine Lösung zu finden.

Das Prinzip der Reziprozität

Der zweite Aspekt der Institutionalisierung einer Beziehung beruht auf dem Prinzip der Reziprozität (vgl. Simmel 1908). Die Fairness im Spiel wird durch die Regeln gewährleistet. Erfolgsorientierte Gilden kreieren diverse Verteilungs-Systeme (z.B.: *Dragon Kill Points*, kurz DKP), die eine gerechte Vergabe der Beute nach erfolgreicher Aufgabenlösung, entsprechend der vorgebrachten Leistung einzelner Mitspieler, sichern. Bei zufälligen Zusammenschlüssen ist die Fairness der Beuteverteilung nicht wirklich gegeben.

Prinzipiell sind alle Befragten bereit, ihren Mitspielern zu helfen. Die gegenseitige Hilfeleistung wird als selbstverständlich angesehen.

„Na sicher habe ich ihr geholfen und sie gezogen¹⁴ und so, ja. Es gehört halt dazu, wenn jemand neu anfängt.“ (IP 2; 616-617)

Dabei werden nur selten direkte Ansprüche auf eine Gegenleistung gestellt. Man erhofft sich vielmehr die Hilfeleistung von der Community als Ganzes, falls dies benötigt wird. Auch wenn eine Gegenleistung nicht erbracht wird, hat man trotzdem ein gutes Gefühl, jemandem geholfen zu haben.

¹⁴ Jmd. ziehen – einen Avatar unter Zuhilfenahme eines Spielers höheren Levels durch Spielaufgaben zwecks Sammelns von Erfahrung und Ressourcen zu begleiten.

Unter dem Aspekt der Reziprozität ist wieder die Gildenzugehörigkeit von Bedeutung. Die meisten Hilfeleistungen werden innerhalb einer Gruppe geleistet. Bei Fremden hilft man seltener und wenn, dann eher nur mit Informationsauskunft. Die Ausnutzungsgefahr wird wesentlich höher eingestuft.

Das Verpflichtungsgefühl

Einen nicht weniger wesentlichen Aspekt der sozialen Beziehungen stellt das Verpflichtungsgefühl dar. Die meisten Befragten fühlen sich den Anderen oder der Gilde gegenüber verpflichtet und zwar ähnlich wie den Beziehungspartnern im realen Leben. Es wird versucht, die gegebenen Versprechen und die ausgemachten virtuellen Termine einzuhalten.

„Weil es ist ja, doch eine Gemeinschaft. Und du bist ja, wie soll ich sagen (...) man sollte sich schon drauf verlassen können.“
(IP 9; 526-527)

Die Zugehörigkeit zu einer Gilde verstärkt zusätzlich das Verpflichtungsgefühl. Die Spieler sehen sich als Teil einer Gemeinschaft und möchten sich auch auf diese verlassen können. Bei erfolgsorientierten Gilden kommt hinzu, dass nicht eingehaltene Termine und Versprechen mit spielbezogenen Konsequenzen verbunden sind. Es wird erwartet, dass man diszipliniert an den gemeinsamen Aktivitäten teilnimmt, wenn sich die Mitglieder nicht bemühen, gibt es Sanktionen.

7.2. Resümee

Das Internet ist zu einem fest verankerten Instrumentarium der westlichen Gesellschaften geworden. Es ist in nahezu alle Lebensbereiche eingedrungen und ist auch mittlerweile aus dem Alltagsleben nicht mehr wegzudenken. Das neue Medium hat vor allem die zwischenmenschliche Kommunikation revolutioniert und hält immer mehr Einzug in die sozialen Beziehungen der Individuen. Der Zeit- und Kostenfaktor verlor an Bedeutung, die räumliche Distanz wurde weitgehend überwunden. Das Angebot an internetbasierten Kommunikationskanälen ist sehr facettenreich.

Ziel dieser Diplomarbeit war die Analyse sozialer Beziehungen in Massively Multiplayer Online Role Playing Games am Beispiel von *World of Warcraft*. Diese wurde anhand der basalen Strukturmerkmale einer sozialen Beziehung nach Georg Simmel durchgeführt, die sich als sehr hilfreich für eine strukturierte Durchleuchtung einer solch komplexen Thematik erwiesen haben.

Die Analyse ergab, dass sowohl die Spieler als auch spielinterne Gruppen sich in zwei Hauptkategorien einteilen lassen – spaß- und erfolgsorientiert. Der bevorzugte Spielmodus sowie die Motive des WoW-Spielens sind ausschlaggebend für die Formen sozialer Beziehungen, die im Spiel entstehen.

Befragte, die erfolgsorientiert das Spiel verfolgen, beschränken ihre Kontakte weitgehend auf spielbezogene Inhalte. Es werden Gilden gebildet, die hauptsächlich dem Zwecke dienen, die angestrebten Spielziele möglichst schnell und effizient zu erreichen. Die Gruppen sind stark durchstrukturiert, das Zusammenleben in einer Gilde unterliegt strengen Regeln. Der Leistungsdruck steht im Vordergrund. Nonkonformes Verhalten wird bestraft und zieht spielbezogene Konsequenzen nach sich. Der Gildename soll würdevoll nach Außen repräsentiert werden.

Die Gruppenzusammensetzung wird aufgrund der Effizienz und Leistungssteigerung gewählt. Die gegenseitigen Hilfeleistungen dienen dem raschen Charakteraufbau einzelner Mitglieder, was zum Erfolg der gesamten Gilde beiträgt. Erfolgsorientierte Gilden haben strenge Aufnahmeregeln, die Bewerbung soll in einem Schreiben an die Gilden-Führung begründet werden, beim Austritt wird eine Erklärung abgegeben. Die Vertrauensbildung beschränkt sich grundsätzlich auf spielbezogene Fähigkeiten der Spieler, wird jedoch in dieser Hinsicht sehr hoch geschätzt.

Persönliche Informationen werden zwar ausgetauscht, dies geschieht oft nur beiläufig. Nichtsdestotrotz haben die Befragten das Gefühl, sich lange zu kennen und

sind oft bereit, an Gilden-Treffen im realen Leben teilzunehmen. Die Beziehung zu rein virtuellen Spielfreunden wird jedoch selten auf die übrigen Lebensbereiche übertragen. In Simmels Worten, handelt es sich in diesem Fall vorwiegend um eine differenzierte Freundschaft (vgl. Simmel 1908), die auf dem gemeinsamen Interesse an MMORPGs basiert.

Spaßorientierte Gilden bieten ihren Mitgliedern mehr Platz für persönlichen Austausch. Spielerfolg steht hier nicht im Vordergrund, stattdessen wird Spaß am gemeinsamen Spielen großgeschrieben. Einige der Befragten haben zunächst in erfolgsorientierten Gilden gespielt und haben später zu Spaßgilden gewechselt. Dies geschah teilweise aus Zeitmangel, sich aktiv am Gildenleben zu beteiligen. Andererseits wollten sie nicht mehr die Pflichten erfüllen, die einem Mitglied erfolgsorientierter Gilde zwangsläufig auferlegt werden.

Die Spaßgilden werden öfters von realen Freunden gegründet, die Mitgliederwahl erfolgt aufgrund Ähnlichkeit der Einstellungen sowie Interessen und nicht zuletzt aus Sympathiegründen. Es ist wichtig, dass sich die Mitglieder untereinander verstehen und viele Gemeinsamkeiten aufweisen. Die offiziellen Funktionen werden weniger hierarchisch durchgesetzt. Konflikte werden durch klärende Gespräche mit der Gilden-Leitung gelöst. Die Regeln sind bei Weitem nicht so streng wie in erfolgsorientierten Gilden und umfassen vor allem das friedliche Zusammenleben in einer Gilde. Das Vertrauensgefühl entsteht nicht nur in Bezug auf die spielbezogenen Fertigkeiten sondern umfasst auch das Gefühl persönlicher Vertrautheit mit Spielern, mit denen häufiger Kontakt besteht. Es wird über Familienleben, persönliche Vorlieben und private Probleme gesprochen. Die gegenseitigen Hilfeleistungen erstrecken sich einerseits auf spielbezogene Inhalte, andererseits bemühen sich die Befragten bei persönlichen Problemen helfend zur Seite zu stehen.

Das Spiel wird teilweise lediglich als eine Kulisse für persönliche Gespräche benutzt. Vor allem Spieler, die WoW als Ersatz für Treffen mit nahen Bezugspersonen wie Freunden und Familienmitgliedern nutzen, sehen die Spielwelt als einen gemeinsamen Ort, an dem die Zeit gemeinsam verbracht wird und man sich miteinander unterhalten kann. Es ist auch ein Ort für Entstehung tiefergreifender Beziehungen. Das Spiel dient oft als Basis für Freundschaften oder Partnerschaften, die mit der Zeit weit über das Spiel hinausgehen. Die virtuellen Kontakte werden ins reale Leben verlagert und im Sinne einer Hybrid-Beziehung (vgl. Döring 2003) fortgeführt.

Die sozialen Beziehungen in *World of Warcraft* entstehen auf freiwilliger Basis und sind durch Selbstentgrenzung gekennzeichnet, die durch Pseudonymität und Optionalität (vgl. Thiedeke 2003) verstärkt wird. Unabhängig davon ob die Be-

fragten WoW aus Spaß- oder erfolgsorientierten Motiven spielen, beide Gruppen bestätigen, dass sie im Internet zur größeren Offenheit den Interaktionspartnern gegenüber neigen als im realen Leben. Erhöhte Intimität und Offenheit werden von Simmel als Merkmale flüchtiger Beziehungen genannt, im Falle virtueller Beziehungen bilden sie jedoch die Ausgangsbasis zur Entstehung dauerhafter Bindungen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die sozialen Beziehungen in *World of Warcraft* im Prinzip den gleichen Mechanismen folgen wie die Beziehungen im realen Leben. Die virtuelle Welt ist nicht von der Realität entkoppelt und befolgt ähnliche Regeln. Die erlernten Einstellungen und Verhaltensmuster werden auf die virtuelle Realität übertragen und fortgelebt. Die einzelnen Strukturmerkmale nach Georg Simmel, die zur vorliegenden Analyse herangezogen wurden erwiesen sich als geeignet, um die virtuellen Beziehungen zu beschreiben. Es wurden jedoch Unterschiede in der Ausprägung und Beurteilung der jeweiligen Aspekte bei einer virtuellen Beziehung festgestellt. Die räumliche Distanz hat weitgehend an Bedeutung verloren, die Reichweite der persönlichen Kontakte dehnte sich enorm aus. Neue Kontakte können gezielter hergestellt und auf die persönlichen Erwartungen zugeschnitten werden. Die Dauerhaftigkeit der virtuellen Beziehungen folgt dem allgemeinen gesellschaftlichen Trend der Lebensabschnitt-Aktivitäten. Die Zeit wird zu einem knappen Gut, die virtuellen Beziehungen in WoW werden intensiver gelebt, die Einschätzung der Dauer einer Beziehung unterscheidet sich von derer Beurteilung bei realweltlichen Bekanntschaften. Die Aussagen der Befragten lassen darauf schließen, dass sich virtuelle Beziehungen in *World of Warcraft* vorwiegend als differenzierte Freundschaften definieren lassen, mit dem Potenzial, sich auf weitere Lebensbereiche auszuweiten. Interessanterweise wurde jedoch festgestellt, dass die meisten Befragten eine gewisse Zurückhaltung bei der expliziten Verwendung des Wortes *Freundschaft* in Bezug auf die eigenen Spielkontakte aufweisen. Es wird vermutet, dass dies auf das Phänomen sozialer Unerwünschtheit zurückzuführen ist, wobei Online-Bekanntschaften gesellschaftlich zum Teil als weniger wertvoll als face-to-face Beziehungen angesehen werden. Obwohl die gewählte Erhebungsmethode, die auf persönlichen Gesprächen basiert, die Erfassung fallspezifischer Unterschiede begünstigt, würde in Hinsicht auf Klassifizierung von Beziehungen eine anonyme schriftliche Befragung mit indirekter Fragestellung vermutlich ergänzende Erkenntnisse liefern, da die Person des Interviewers als hemmender Faktor entfiel.

Aufgrund der geringen Stichprobengröße erheben die in dieser Diplomarbeit erzielten Ergebnisse keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit. Vielmehr sollen sie als erster Einblick in die Charakteristika sozialer Beziehungen in WoW dienen

und eine Basis für weiterführende Studien bereitstellen. Die geschlechtsspezifische Wahrnehmung der virtuellen Beziehungen oder der Einfluss der Stärke sozialer Bindungen im Spiel auf die Entstehung von Onlinesucht wären nur einige der möglichen Forschungsthemen.

Literaturverzeichnis

Allert, Tillman, 1998: Die Familie. Fallstudien zur Unverwüstlichkeit einer Lebensform. Berlin, New York. De Gruyter.

Asendorpf, Jens; Banse, Rainer, 2000: Psychologie der Beziehung. Bern. Huber.

Auhagen, Ann Elisabeth, 1991: Freundschaft im Alltag. Eine Untersuchung mit dem Doppeltagebuch. Bern. Huber.

Beck, Ulrich, 1986: Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Suhrkamp Verlag.

Becker-Beck, Ulrike, 1997: Soziale Interaktionen in Gruppen. Struktur- und Prozeßanalyse. Opladen. Westdt. Verl.

Blizzard Entertainment, 2004: World of Warcraft (WoW) – Spielhandbuch.

Castells, Manuel, 2005: Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Christakis, Nicholas A., Fowler, James H., 2011: Die Macht sozialer Netzwerke. Wer uns wirklich beeinflusst und warum glück ansteckend ist. Frankfurt am Main. Fischer Taschenbuch Verlag.

Corneliussen, Hilde, G.; Rettberg, Jill Walker, 2008: Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge. The MIT Press.

Dahme, Heinz-Jürgen, 1981: Soziologie als exakte Wissenschaft. Georg Simmels Ansatz und seine Bedeutung in der gegenwärtigen Soziologie. 2 Bände. Stuttgart. Enke.

Diewald, Martin, 1991: Soziale Beziehungen: Verlust oder Liberalisierung? Soziale Unterstützung in informellen Netzwerken. Berlin. Sigma.

Döring, Nicola, 2003: Sozialpsychologie und Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. 2., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Göttingen. Hogrefe-Verlag.

Enz, Ines, 2010: Veränderungen in der Qualitätsstruktur von Freundschaftsnetzwerken sowie der Definition von Freundschaft durch die Nutzung Sozialer Netzwerk Seiten. Wien. Univ., Dipl.-Arb., 2010.

Enzensberger, Hans Magnus, 1970: Constituents of a Theory of the Media. *New Left Review* 1970, no. 64, 13-36.

Filiciak, Miroslaw, 2003: Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In: Wolf, Mark J.; Perron Bernard (Hrsg.), 2003: *The Video Game Theory Reader*. New York. Routledge, 87-102.

Filiciak, Moroslaw, 2006: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury wspolczesnej*. Warszawa. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Frager, Agnieszka, 2005: *Online-Rollenspiele und Macht. eine empirische Untersuchung von virtuellen versus sozialen Gruppen unter besonderer Berücksichtigung von Machtstrukturen am Beispiel eines konkreten Online-Rollenspiels*. Wien. Univ., Dipl.-Arb., 2005.

Fritz, Jürgen, 2004: *Das Spielen verstehen*. Weinheim und München. Juventa.

Fritz, Jürgen, 2009: *Spielen in virtuellen Gemeinschaften*. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.), 2009: *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Auflage. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Frosch, Herbert, 2002: *Im Netz der Beziehungen . Soziale Kompetenz zwischen Kooperation und Konfrontation*. Paderborn. Junfermann.

Gerstl, Nicole Sabine, 2007: *Internetgebrauch im Zusammenhang mit sozialer Integration. Wie soziale Unterstützung, das soziale Netzwerk und Einsamkeit das Internetverhalten beeinflussen*. Wien. Univ., Dipl.-Arb., 2007.

Goffman, Erving, 1973: *Interaktion*. München. Piper.

Götzl, Xaver; Pfeiffer, Alexander; Primus, Thomas, 2008: *MMORPGs 360° – virtuelle Welten & moderne Mediennutzung wissenschaftlich betrachtet*. IPOS (Hrsg). Neckenmarkt. Edition nove.

Gräf, Lorenz (Hrsg.), 1997: *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt am Main. Campus-Verl.

Grunow, Dieter, 1978: Stichworte. In: Fuchs, W., Klima, R., Lautmann, R. und Weinold, H., 1978: Lexikon zur Soziologie. Opladen. WDV.

Häder, Sabine/ Gabler, Siegfried, 1998: Ein neues Stichprobendesign für telefonische Umfragen in Deutschland. In: Gabler,S./Häder,S./ Hoffmeyer-Zlotnik, J.H.P (Hrsg) 1998: Telefonstichproben in Deutschland. Opladen. Westdeutscher Verlag.

Hagauer, Stefan, 2010: Familiengesundheitspflege als Erweiterung der Pflege zu Hause im Bezirk Steyr-Land (OÖ). Eine Bedarfsanalyse am Beispiel von pflegenden Angehörigen aus der Gemeinde Großraming mit Empfehlung für die Umsetzung im Bezirk Steyr-Land. Wien. Univ., Dipl.-Arb., 2010.

Heidbrink, Horst; Lück, HelmutE.; Schmidtman, Heide, 2009: Psychologie sozialer Beziehungen. Stuttgart. Kohlhammer.

Hennig, Marina, 2006: Individuen und ihre sozialen Beziehungen. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hollstein, Betina, 2001: Grenzen sozialer Integration. Zur Konzeption informeller Beziehungen und Netzwerke. Opladen. Leske + Budrich.

Holzer, Boris, 2006: Netzwerke. Bielefeld. Transcript Verlag.

Homans, George Caspar, 1972: Grundfragen soziologischer Theorie. Opladen. Westdeutscher Verlag.

Hopf, Christel, 2005: Qualitative Interviews - ein Überblick. In: Flick, Uwe; Kardorff, Ernst von; Steinke, Ines (Hrsg.), 2007: Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 4. Aufl. Reinbek bei Hamburg. Rowohlt, 349-360.

Huinink, Johannes, 1995: Warum noch Familie? Zur Attraktivität von Partnerschaft und Elternschaft in unserer Gesellschaft. Frankfurt am Main. Campus.

Jäckel, Michael (Hrsg), 2005: Mediensoziologie. Grundfragen und Forschungsfelder. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Junge, Evelyn, 2003: Soziale Beziehungen im Internet Relay Channel unter besonderer Berücksichtigung der Persönlichkeitsvariablen Extraversion und Schüchternheit. Wien. Univ., Dipl.-Arb., 2003.

Kelly2, R.V., 2004: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Jefferson, North Carolina. McFarland & Company Inc.

- Kiesler, Sara; Siegel Jane; McGuire, Timothy W., 1984: Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 1984, Volume 39, Issue 10, 1123-1134.
- Kitzer, Rene, 2006: Multiplayer-Computerspiele. Eine Untersuchung der sozialen Gebrauchsweisen unter Berücksichtigung von Gemeinschaftsbildung und Interaktion zwischen den Spielern. Wien. Univ., Dipl.-Arb., 2006.
- Kon, Igor S., 1979: Freundschaft: Geschichte und Sozialpsychologie der Freundschaft als soziale Institution und individuelle Beziehung. Reinbek bei Hamburg. Rowohlt.
- Lamnek, Sigfried, 1995: Qualitative Sozialforschung. Bd. 2, Methoden und Techniken. 3. Auflage. Weinheim. Beltz, Psychologie-Verlags-Union.
- Lee, Sook Jung, 2009: Online Communication and Adolescent Social Ties: Who benefits more from Internet use? *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 14, Issue 3, 509-531.
- Lenz, Karl, 2009: Handbuch Persönliche Beziehungen. Weinheim. Juventa-Verl.
- Lenz, Karl, 2009: Soziologie der Zweierbeziehung. Eine Einführung. 4. Auflage. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Lévy, Pierre, 1998: *Becoming Virtual*. New York. Plenum.
- Lober, Andreas, 2007: Virtuelle Welten werden real. *Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business*. Hannover. Heise Zeitschriftenverlag GmbH & Co KG.
- Lüders, Christian, 2007: Beobachten im Feld und Ethnographie. In: Flick, Uwe; von Kardorff, Ernst; Steineke, Ines (Hrsg.), 2007: *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. Hamburg. Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Magdans, Frank, 2008: *Game Generations – Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden*. Marburg. Schüren Verlag GmbH.
- Mayring, Philipp, 2002: *Einführung in die qualitative Sozialforschung*. 5. Auflage, Weinheim. Beltz.
- Mayring, Philipp, 2007: Qualitative Inhaltsanalyse. In: Flick, Uwe; von Kardorff; Steinecke, Ines (Hrsg.), 2007: *Qualitative Sozialforschung. Ein Handbuch*. Hamburg. Rowohlt Taschenbuch Verlag.

- Mayring, Philipp, 2010: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 11., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Weinheim. Beltz Verlag.
- Misoch, Sabina, 2006: Online-Kommunikation. Konstanz, UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Neidhardt, Friedhelm, 1979: Das innere System sozialer Gruppen. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, 1979, Jg. 31, Heft 4: 639-660.
- Neidhardt, Friedhelm (Hrsg.), 1983: Gruppensoziologie. Perspektiven und Materialien. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 1983, Sonderheft 25. Opladen. Westdt. Verl.
- Nötzoldt-Linden, Ursula, 1994: Freundschaft. Zur Thematisierung einer vernachlässigten soziologischen Kategorie. Opladen. Westdeutscher Verlag.
- Rapsch, Alexandra, 2004: Soziologie der Freundschaft: historische und gesellschaftliche Bedeutung von Homer bis heute. Stuttgart: Ibidem-Verl.
- Rheingold, Howard, 1994: Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. 1. Aufl. Bonn. Addison-Wesley.
- Rittmann, Tim, 2008: MMORPGs als virtuelle Welten – Immersion und Repräsentation. Boizenburg. Verlag Werner Hülsbusch.
- Rosa, Hartmut; Strecker, David; Kottmann, Andrea, 2007: Soziologische Theorien. Konstanz. UVK Verlagsgesellschaft.
- Schäfers Bernhard, Johannes Kopp (Hrsg.), 2006: Grundbegriffe der Soziologie, 9., grundlegend überarbeitete und aktualisierte Auflage. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schäfers, Bernhard (Hrsg.), 1999: Einführung in die Gruppensoziologie. Geschichte – Theorien – Analysen. Wiesbaden. Quelle & Meyer.
- Scott, John, 1991: Social Network Analysis. A Handbook. London. SAGE Publications Ltd.
- Seifert Robert, 2007: Flow in Azeroth. Eine Analyse von Spielerfahrungen in MMO(RP)Gs am Beispiel von World of Warcraft. Saarbrücken. VDM Verlag Dr. Müller.

Seifert, Robert; Jöckel, Sven, 2009: Die Welt der Kriegskunst. Nutzungsmotivation und Spielerleben in Massively Multiplayer Roleplaing Game World of Warcraft. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.), 2009: Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Auflage. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Simmel, Georg, 1908: Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Berlin. Duncker & Humblot.

Simmel, Georg, 1917: Grundfragen der Soziologie. Individuum und Gesellschaft (3. Auflage 1970). Berlin. Göschen.

Sproull, Lee; Kiesler Sara, 1991: Connections: new ways of working in the networked organization. Cambridge, Massachusetts. The MIT Press.

Stecher, Ludwig, 2001 : Die Wirkung sozialer Beziehungen. Empirische Ergebnisse zur Bedeutung sozialen Kapitals für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Weinheim. Juventa-Verl.

Stegbauer, Christian, 2008: Weak and strong ties. Freundschaften aus netzwerktheoretischer Perspektive. In: Netzwerkanalyse und Netzwerktheorie. Ein neues Paradigma in den Sozialwissenschaften. Wiesbaden. Verlag für Sozialwissenschaften.

Tenbruck, Friedrich H., 1958: Georg Simmel (1858-1918). Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, 1958, Jg. 10, Heft 4, 687-614.

Thiedeke, Udo (Hrsg.), 2003: Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. 2., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Wiesbaden. Westdeutscher Verlag.

Thiedeke, Udo (Hrsg.), 2004: Soziologie des Cyberspace. Medien. Strukturen und Semantiken. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Tikvic, Katharina, 2007: „World of Warcraft“ - Analyse eines MMORPG. Wien. Univ., Dipl.-Arb., 2007.

Ülnü, Marina, 2009: Gemeinsam einsam? Welchen Einfluss haben MMORPGs auf das Sozialleben der SpielerInnen? München. GRIN Verlag.

Vitouch, Peter (Hrsg.), 2001: Psychologie des Internet. Wien. WUV Universitätsverlag.

Walther, Joseph B.; Burgoon, Judee K., 1992: Relational Communication in Computer-Mediated Communication. Human Communication Research, Volume 19, Issue 1, 50-88.

Weyer, Johannes (Hrsg.), 2000: Soziale Netzwerke. Konzepte und Methoden der sozialwissenschaftlichen Netzwerkforschung. München. Oldenbourg.

Witterstätter, Kurt, 2002 : Soziale Beziehungen. Gesellschaftswissenschaftliche Grundlagen für die soziale Arbeit. Neuwied. Luchterhand.

Witzel, Andreas, 1985: Das problemzentrierte Interview. In: Jüttemann, G. (Hrsg.), 1985: Qualitative Forschung in der Psychologie. Grundfragen, Verfahrensweisen, Anwendungsfelder. Weinheim. Beltz, 227-255.

Internetadressen

ARD-ZDF Onlinestudie 2011. <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=271> (letzter Zugriff: 30.12.2011).

Boyd D.M., Ellison N.B. 2007: Social Network Sites: Definition, History and Scholarship. In: Journal of Computer-Mediated Communication, Volume 13, Issue 1. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/pdf> (letzter Zugriff: 30.12.2011).

Christof, Eveline; Bauer, Beate; Gruber, Barbara; Hager, Nina, 2007: Problemzentriertes Interview. Unterlagen zur Lehrveranstaltung "Grundlagen qualitativer Methoden I: das Interview - Theorie, Methode und praktische Anwendung. Universität Wien. http://homepage.univie.ac.at/Eveline.Christof/grundlagen07/9_Problemzentriertes_Interview.pdf (letzter Zugriff: 27.08.2011).

Dahlmann, David; Pohlmann, Horst: Pädagogisches Projekt zu „World of Warcraft“. http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/downloads/world_of_warcraft.pdf (letzter Zugriff: 13.11.2011).

Ducheneaut, Nicolas; Yee, Nicolas; Nickell, Eric; Moore, Robert J., 2006: „Alone Together?“ Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. <http://vhil.stanford.edu/pubs/2006/ducheneaut-alone-together.pdf> (letzter Zugriff: 30.08.2011).

Fuhse, Jan, 2004: Theorie IV: Theorien sozialer Netzwerke. <http://www.uni-stuttgart.de/soz/kuv/index.php?showtopic=129> (letzter Zugriff: 04.07.2008).

Hampton K.N., Goulet L. S., Rainie L., Purcell K. 2011: Social networking sites and our lives. How people's trust, personal relationships, and civic and political involvement are connected to their use of social networking sites and other technologies. <http://pewinternet.org/Reports/2011/Technology-and-social-networks.aspx> (letzter Zugriff: 30.12.2011).

Harke, Andreas; L'hoese Serena; Wingen, Sascha, 2000: Vorgehensweise bei einer qualitativen Expertenbefragung am Beispiel Fondsmanager. Unterlagen zum Seminar „Diagnostik individueller Erwartungskonzepte - Börsenpsychologie“ and der Fakultät für Psychologie, Ruhr-Universität Bochum. <http://www.student-online.net/Publikationen/605/Expertenbefragung.pdf> (letzter Zugriff: 27.08.2011).

Harrelson, Diana, 2006: Minions of the night: Ethnography of a World of Warcraft guild. http://unt.academia.edu/DianaHarrelson/Papers/488593/Minions_of_the_night_Ethnography_of_a_World_of_Warcraft_guild (letzter Zugriff: 17.07.2011).

Hiermansperger, Petra; Greindl, Sabine, 2005: Durchführung qualitativer Interviews und Auswertung - Am Fallbeispiel: Opportunistisches Verhalten im Ein- und Verkauf von Obst und Gemüse - Workinpaper, Freising. <http://www.wzw.tum.de/wdl/index.php?id=121> (letzter Zugriff: 29.08.2011).

Heckel, Christiane, 2001: Erstellung der ADM-Telefonumfrage. Referat anlässlich des ZUMA-Workshop „Methodische Probleme bei der Stichprobenziehung und -realisierung“. <http://www.bik-gmbh.de/texte/ZUMA-Vortrag.pdf> (letzter Zugriff: 29.12.2011).

Pew Internet and American Life Project. Pew Research Center. <http://www.pewinternet.org> (letzter Zugriff 30.12.2011).

Jakobsson, Mikael; Taylor, T.L., 2003: The Sopranos Meets EverQuest. Social Networking in Massively Multiplayer Online Games. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf> (letzter Zugriff: 24.02.2012).

Katz, James E.; Aspden, Philip, 1997a: A nation of strangers? Friendship patterns and community involvement of Internet users. *Communications of the ACM*, Volume 40, Issue 12, 81-86. <http://cacm.acm.org/magazines/1997/12/8255-a-nation-of-strangers/pdf> (letzter Zugriff: 25.02.2012).

Knox, David; Daniels, Vivian; Surdiviant, Lakisha; Zusman, Mary E., 2001: College student use of the internet for mate selection. *College Student Journal*, Volume 35, Issue 1, 158-160. http://www.findarticles.com/cf_o/moFCR/1_35/74221519/p1/article.html (letzter Zugriff: 24.02.2012).

Lüpfert, Benjamin; Woywod, Benjamin; Schwenk, Guido, 2005: Analyse Soziokultureller Aspekte und Strukturen in MMORPG. Auswertung im Rahmen des Seminars „Nichtlineare Medien – Semantic Media“. Universität Potsdam. http://www.semanticmedia-showcase.de/MuseumSM/MMORPGS/Dokumente/Soziokultur/Ausarbeitung_gruppe_2_paktischer_teil.pdf (letzter Zugriff: 30.06.2008).

Madden Mary; Zickuhr, Kathryn, 2011: 65% of online adults use social networking sites. Women maintain their foothold on SNS use and older Americans are still coming aboard. <http://pewinternet.org/Reports/2011/Social-Networking-Sites.aspx> (letzter Zugriff: 30.12.2011).

McDowell, Sophia W., 2001: The development of online and offline romantic relationships: A turning point study. [http:// www.interromance.org/thesis.htm](http://www.interromance.org/thesis.htm) (letzter Zugriff: 25.11.2008).

Nachez Michel; Schmoll, Patrick, 2002: Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen. *kommunikation@gesellschaft*, 2002, Jg. 3, Beitrag 5. http://www.ssoar.info/ssoar/files/K.G/3/B5_2002_Nachez_Schmoll.pdf (letzter Zugriff: 25.02.2012).

Parks, Malcolm R.; Floyd, Kory, 1996: Making Friends in Cyberspace. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1996, Vol. 1, No. 4. <http://www.ascusc.org/jcmc/voll1/issue4/vol1no4.html> (letzter Zugriff: 24.02.2012).

Parks, Malcolm R.; Roberts, Lynne D., 1997: "Making MOOsic": The development of personal relationships on-line and a comparison to their off-line counterparts. Paper presented at the Annual Conference of the Western Speech Communication Association. Montrey, California. <http://www.geser.net/moo.htm> (letzter Zugriff: 24.02.2012).

PlayOn 2.0 Projekt. <http://blogs.parc.com/playon> (letzter Zugriff: 30.08.2011).

Schor, Bernd; Kießling, Matthias; Würfel, Maren; Keilhauer, Jan, 2008: MeMo OSRo8. *Medienkonvergenz Monitoring Online-Spieler-Report 2008. Die Online-Spieler: Gemeinsam statt einsam*. http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/MeMo_OSRo8.pdf (letzter Zugriff: 24.02.2012).

Smith, Aaron, 2011: Why Americans use social media? Social networking sites are appealing as a way to maintain contact with close ties and reconnect with old friends. <http://www.pewinternet.org/Reports/2011/Why-Americans-Use-Social-Media.aspx> (letzter Zugriff: 30.12.2011).

Steinlechner, Peter, 2011: Activision Blizzard: Mitgliederzahlen bei World of Warcraft bröckeln. *Golem.de*. <http://www.golem.de/1108/85471.html> (letzter Zugriff: 13.11.2011).

Valkenburg, Patti M.; Peter, Jochen, 2007: Online communication and adolescent well-being: Testing the stimulation versus the displacement hypothesis. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), article 2. <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/valkenburg.html> (letzter Zugriff: 14.02.2012).

Williams, Dmitri; Ducheneaut, Nicolas; Xiong, Li; Zhang, Yuanyuan; Yee, Nick; Nickell, Eric, 2006: From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft. Games and Culture. Volume 1, Number 4, 338-361 <http://dmitriwilliams.com/treehouse.pdf> (letzter Zugriff: 25.02.2012).

WoWiki.de: World of Warcraft. http://de.wow.wikia.com/wiki/World_of_Warcraft (letzter Zugriff: 13.11.2011).

Yee, Nick, 1999-2005: Daedalus Project. <http://www.nickyee.com/daedalus> (letzter Zugriff: 30. 08.2011).

Yee, Nick, 2006: The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Psychology%20\(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Psychology%20(2006).pdf) (letzter Zugriff: 13.11.2011).

Anhang I

Interviewleitfaden

Allgemeine Angaben:

Interviewnummer	
Datum	
Zeit	
Name	
Alter	
Geschlecht	
Tätigkeit	
Wohnort	
Wie lange spielst Du WoW?	
Durchschnittliche Spieldauer/Tag	
Charakterlevel	
Kontaktetails	

Einführungsfrage:

- ▷ Kannst Du mir bitte erzählen, wie und warum du angefangen hast World of Warcraft zu spielen?

Hauptfragen:

Zahl

- ▷ Spielst du überwiegend alleine oder in einer Gruppe?
- ▷ Hast du viele Leute über WoW kennengelernt?
- ▷ Gibt es Personen mit denen du öfter zusammenspielst? Eher eine Gruppe oder einzelne Personen?
- ▷ Würdest du sagen, dass du die Leute auch näher kennst? Würdest du sagen, dass es deine Freunde sind?

Zeit

- ▷ Verbringt man online viel Zeit mit anderen Spielern?
- ▷ Gilden – verbringt man dann mehr Zeit mit den anderen?
- ▷ Was macht man alles gemeinsam im Spiel? Beschränken sich die gemeinsamen Aktivitäten nur auf das Spielen? Worüber spricht man mit den anderen?
- ▷ Spielst du auch mit Menschen, die du außerhalb des Spiels kennst? Siehst du das Zusammenspielen als Teil der Beziehung?
- ▷ Hast du das Gefühl, dass du manche schon lange kennst?

Wissen über den Anderen:

- ▷ Glaubst du, dass es Freundschaften im Spiel gibt/geben kann?
- ▷ Worüber sprichst du mit den anderen?
- ▷ Erzählst du viel Persönliches über dich? Und die anderen?
- ▷ Hast du das Gefühl, dass du viel über andere Spieler weißt?
- ▷ Glaubst du, was die Anderen über sich erzählen?
- ▷ Lernt man sich durch die Zugehörigkeit zur gleichen Gilde besser kennen?
- ▷ Wie wird das Vertrauen aufgebaut?

Der Raum:

- ▷ Spielt die räumliche Distanz in Kontakten mit anderen Spielern eine Rolle?
- ▷ Gilt die Spielwelt als Raum/Ort in dem man sich trifft?
- ▷ Verhindert die Zugehörigkeit zu einer Gilde Kontaktbildung im Spiel? Gibt es Aktivitäten, wo sich alle treffen oder unterhalten können?
- ▷ Verlagert man auch manche Kontakte in das reale Leben? Hast du dich mit anderen Spielern im realen Leben getroffen?

Freiwilligkeit einer Beziehung und Gleichheit der Beziehungspartner:

- ▷ Wonach entscheidest du, ob du mit einem anderen Spieler in Kontakt bleiben willst?
- ▷ Wonach entscheidet man sich für eine Gilde?
- ▷ Gibt es Einschränkungen im Spiel, die die Spielpartnerwahl beeinflussen?
- ▷ Spielen Kriterien, wie gemeinsame Interessen, Charaktereigenschaften eine Rolle bei der Partnerwahl?

Institutionalisierungsgrad einer Beziehung:

- ▷ Gibt es Normen/Regeln für den Umgang mit anderen Spielern?
- ▷ Wie werden sie befolgt bzw. durchgesetzt?
- ▷ Was erwartet man von anderen Spielern?
- ▷ Wie funktioniert das Geben und Nehmen im Spiel?

Anhang II

Anwendungsbeispiel: Interpretation – Kategorie: Vertrauen

Kodierregeln

Im ersten Schritt wurde ein Kategorienleitfaden gebildet. Hier die Kodierregeln für die Kategorie *Vertrauen*:

STRUKTUR-MERKMAL	KATEGORIE	DEFINITION	ANKERBEISPIELE	KODIERREGELN
Wissen über den Anderen	Vertrauen	Vertrauensbildung, Einstellung zum Wahrheitsgehalt persönlicher Aussagen anderer Spieler	„Ich glaube, dass man Freunde im Internet finden kann, ich glaube nur, dass man vorsichtig sein muss und nicht zu vertrauensselig sein darf, weil es eben viele gibt, denen man nicht vertrauen kann.“ (IP 3; 312-314) „Aber man kennt sich schon eine Zeitlang und dann kommt einfach ein bisschen ein Vertrauen dazu.“ (IP 6; 293-293) „Also dass wirklich auch so ein Vertrauensverhältnis entsteht, das ist wirklich selten.“ (IP 9; 228-229)	Aussagen über das Entstehen des Vertrauens im Spiel (persönlich und spielbezogen), Vertrauensbildung bei engeren Beziehungen, Vertrauensmissbrauch

Fundstellen und Paraphrasierung

Anhand der definierten Regeln wurde nach Fundstellen gesucht, die pro Interview tabellarisch zusammengefasst wurden. Die Fundstellen wurden im nächsten Schritt paraphrasiert:

KATEGORIE	IP	ZEILE	SEGMENT	PARAPHRASE
Vertrauen	IP 1	330	Würde ich schon sagen, dass ich den Leuten in gewisser Weise vertraue	Ich vertraue den Leuten schon.
	IP 1	357-359	Aber ja. Man kann natürlich nie / ist natürlich nie davor gefeit, dass sich irgendwer in eine Gruppe quasi einschleicht, oder dass sich jemand als was komplett Anderes ausgibt.	Man kann nie sicher sein, ob sich jemand als was Anderes ausgibt.
	IP 2	399-400	Mit denen spielt man natürlich gern zusammen, weil da weiß man erstens, sie können auch was.	Man spielt gerne zusammen, da man weiß was sie können.
	IP 2	411-413	Das ist wirklich extrem von Vorteil, wenn Du Leute hast, wo Du Dich wirklich blind verlassen kannst. Du weißt, sie können spielen, ja und man erreicht die gemeinsamen Ziele	Es ist von Vorteil, Leute zu haben, wo du dich blind verlassen kannst. Sie können spielen, man erreicht gemeinsam die Ziele.
	IP 3	258	Also ich muss sagen, ich vertraue dem Internet prinzipiell nicht.	Ich vertraue dem Internet prinzipiell nicht.
	IP 3	312-314	Ich glaube, dass man Freunde im Internet finden kann, ich glaube nur, dass man vorsichtig sein muss und nicht zu vertrauensselig sein darf, weil es eben viele gibt, denen man nicht vertrauen kann.	Man kann Freunde finden, aber man muss vorsichtig sein, nicht zu vertrauensselig, es gibt viele denen man nicht vertrauen kann.
	IP 3	481	Also ich muss sagen, skeptisch bin ich immer ein bisschen beim Internet	Ich bin immer skeptisch im Internet.
	IP 4	68-69	und ich denke schon, dass das gestimmt hat, weil warum sollte er so was erfinden?	ich denke, dass das gestimmt hat, warum sollte er so was erfinden.
	IP 4	124-125	Es ist schwer zu erklären, aber im Internet kann man viel behaupten, was man ist oder wie man aussieht oder wie man ist.	Man kann im Internet viel von sich behaupten.
	IP 4	267-268	Also, es gibt Leute, wo ich mir denke, ja das war cool mit denen zusammenspielen. Denen hat man gut vertrauen können.	Es gibt Leute, denen man vertrauen kann.
	IP 4	270-271	Und nachher kommt man halt drauf, dass das eine Lüge war und dann denkt man sich dann, ja irgendwie voll ausgenützt worden.	Wenn man eine Lüge entdeckt, füllt man sich ausgenützt.
	IP 5	97-98	Ja, schon, irgendwie schon, ja, weil ich kann alles erzählen, sage ich mal hinter meinem PC	Ich kann erzählen was ich will hinter meinem PC.
	IP 6	222	Also, da ist schon eher (...) eher ein bisschen ein Vertrauen dabei	Es ist ein bisschen Vertrauen dabei.
	IP 6	239-242	Sondern wenn jemand was erzählt, dann erzählt er das freiwillig. Dann ist es auch wurscht, ob das jetzt wirklich wahr ist oder nicht. Und meistens erzählt man dann die Wahrheit. Wieso sollte man die Leute anlügen?	Man erzählt freiwillig, meistens erzählt man die Wahrheit, warum soll man lügen?
	IP 6	280-281	Hauptsächlich einfach dadurch, dass man sich lang kennt. Man viel miteinander auch macht.	Es entsteht Vertrauen, weil man sich lange kennt, macht viel gemeinsam.

KATEGORIE	IP	ZEILE	SEGMENT	PARAPHRASE
	IP 6	292-293	Aber man kennt sich schon eine Zeitlang und dann kommt einfach ein bisschen ein Vertrauen dazu.	Man kennt sich eine Zeitlang und es kommt Vertrauen dazu.
	IP 7	274-277	Also am Anfang bin ich eigentlich eher immer skeptisch. Aber wenn du dann eben wie gesagt, jeden Tag oder von mir aus jeden zweiten Tag mit irgendwem redest und Ding und so. Glaube ich, kann man schon einschätzen, dass er einen nicht jetzt da die, (...) alles vorlügt oder so.	Ich bin anfangs skeptisch aber mit der Zeit kann man gut einschätzen ob jemand lügt.
	IP 9	184-185	Aber wie gesagt, man merkt es. Man merkt es relativ geschwind.	Man merkt relativ schnell, wen jemand Lügen über sich erzählt.
	IP 9	198-199	Weil man halt nie weiß, wer am anderen Ende sitzt.	Man weiß nie, wer am anderen Ende sitzt.
	IP 9	219-220	Und ich schaue mir das lieber immer gern an, ja? Und entscheide dann, ob jemand mein Vertrauen kriegt oder nicht.	Ich lasse mir Zeit und entscheide dann, ob jemand mein Vertrauen kriegt.
	IP 9	228-229	Also dass wirklich auch so ein Vertrauensverhältnis entsteht, das ist wirklich selten.	Ein richtiges Vertrauensverhältnis ist selten.

Generalisierung und erste Reduktion

Im nächsten Schritt wurden die einzelnen Aussagen generalisiert und der ersten Reduktion unterzogen. Dabei wurde das Reduktionsniveau so gewählt, dass die Aussagen zwar verallgemeinert aber fallspezifisch zusammengefasst werden:

IP	PARAPHRASE	GENERALISIERUNG	1. REDUKTION
IP 1	Ich vertraue schon den Leuten.	Man vertraut den Online-Bekanntschaften	Man vertraut den Online-Bekanntschaften
IP 1	Man kann nie sicher sein, ob sich jemand als was Anderes ausgibt.	Unsicherheit über Wahrheitsgehalt	Unsicherheit über Wahrheitsgehalt
IP 2	Man spielt gerne zusammen, da man weiß was sie können.	Vertrauen in Spielfähigkeiten engerer Spiel-Bekanntschaften	Vertrauen in Spielfähigkeiten
IP 2	Es ist von Vorteil, Leute zu haben, wo du dich blind verlassen kannst. Sie können spielen, man erreicht gemeinsam die Ziele.	Vertrauen in Spielfähigkeiten engerer Spiel-Bekannteten	
IP 3	Ich vertraue dem Internet prinzipiell nicht.	kein Vertrauen in das Internet	erhöhte Vorsicht geboten bei Freundschaften im Internet
IP 3	Man kann Freunde finden, aber man muss vorsichtig sein, nicht zu vertrauensselig, es gibt viele denen man nicht vertrauen kann.	erhöhte Vorsicht geboten bei Freundschaften im Internet	
IP 3	Ich bin immer skeptisch im Internet	Skepsis bei Internetkontakten	
IP 4	ich denke, dass das gestimmt hat, warum sollte er so was erfinden	Glauben, dass Aussagen wahrheitsgemäß	Im Internet kann man viel von sich behaupten

IP	PARAPHRASE	GENERALISIERUNG	1. REDUKTION
IP 4	Man kann im Internet viel von sich behaupten.	Im Internet kann man viel von sich behaupten	Vertrauen zu manchen Leuten
IP 4	Es gibt Leute, denen man vertrauen kann	Vertrauen zu manchen Leuten	Bei Lügen, Gefühl des Ausgenutzt Werdens
IP 4	Wenn man eine Lüge entdeckt, füllt man sich ausgenutzt.	Bei Lügen, Gefühl des Ausgenutzt Werdens	
IP 5	Ich kann erzählen was ich will hinter meinem PC.	Möglichkeit, Lügen von sich zu erzählen	Möglichkeit, Lügen von sich zu erzählen
IP 6	Es ist ein bisschen Vertrauen dabei.	Vertrauen teilweise vorhanden	Vertrauen aufgrund Freiwilligkeit der Aussagen
IP 6	Man erzählt freiwillig, meistens erzählt man die Wahrheit, warum soll man lügen?	Vertrauen aufgrund Freiwilligkeit der Aussagen	Vertrauensbildung mit steigender Beziehungsdauer
IP 6	Es entsteht Vertrauen, weil man sich lange kennt, macht viel gemeinsam.	Vertrauen entsteht mit Dauer der Bekanntschaft	
IP 6	Man kennt sich eine Zeitlang und es kommt Vertrauen dazu.	Vertrauen kommt mit der Dauer der Beziehung	
IP 7	Ich bin anfangs skeptisch aber mit der Zeit kann man gut einschätzen ob jemand lügt.	Anfängliche Skepsis, die mit der Zeit beseitigt wird	Anfängliche Skepsis, die mit der Zeit beseitigt wird
IP 9	Man merkt relativ schnell, wen jemand Lügen über sich erzählt.	Schnelle Erkenntnis über Wahrheitsgehalt der Aussagen	Schnelle Erkenntnis über Wahrheitsgehalt der Aussagen
IP 9	Man weiß nie, wer am anderen Ende sitzt.	Ungewissheit über die wahre Identität des Anderen	Vertrauen wird erst mit der Zeit entwickelt
IP 9	Ich lasse mir Zeit und entscheide dann, ob jemand mein Vertrauen kriegt.	Vertrauen wird erst mit der Zeit entwickelt	Selten ein wirkliches Vertrauensverhältnis
IP 9	Ein richtiges Vertrauensverhältnis ist selten.	Selten ein wirkliches Vertrauensverhältnis	

Zweite Reduktion

In einem zweiten Durchgang des Materials wurden die Kategorien weiter reduziert. Das Abstraktionsniveau wurde so gewählt, dass die Äußerungen fallübergreifend zusammengefasst werden:

STRUKTUR-MERKMAL	KATEGORIE	1. REDUKTION	2. GENERALISIERUNG	2. REDUKTION
Wissen über den Anderen	Vertrauen	Man vertraut den Online-Bekanntschäften	Vertrauen zu Online-Bekanntschäften	<p>Spielbezogenes Vertrauen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen zu WoW-Bekanntschäften begrenzt auf ihre Spielkenntnisse und -fähigkeiten <p>Vertrauen zu engeren Bekanntschäften:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Freiwilligkeit der Aussagen als Vertrauensbasis - Vertrauensbildung mit steigender Beziehungsdauer <p>erschwerte Vertrauensbildungsbedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unsicherheit über Wahrheitsgehalt der Aussagen - anfängliche Skepsis wird mit der Zeit abgebaut - nur selten ein echtes Vertrauensverhältnis - im Falle einer Lüge fühlt man sich ausgenutzt - Lügen werden schnell aufgedeckt
		Unsicherheit über Wahrheitsgehalt	Wahrheitsgehalt der Aussagen unsicher	
		Vertrauen in Spielfähigkeiten	spielbezogenes Vertrauen	
		erhöhte Vorsicht geboten bei Freundschaften im Internet	erhöhte Vorsicht bei Online-Bekanntschäften	
		Im Internet kann man viel von sich behaupten	In Internet kann man leicht lügen	
		Vertrauen zu manchen Leuten	Vertrauen zu engeren Bekanntschäften	
		Bei Lügen, Gefühl des Ausgenutzt-Werdens	Sich ausgenutzt fühlen, wenn Lügen aufgedeckt werden	
		Möglichkeit, Lügen von sich zu erzählen	Möglichkeit, Lügen zu erzählen	
		Vertrauen aufgrund Freiwilligkeit der Aussagen	Freiwilligkeit der Aussagen als Vertrauensbasis	
		Vertrauensbildung mit steigender Beziehungsdauer	Vertrauensbildung mit steigender Beziehungsdauer	
		Anfängliche Skepsis, die mit der Zeit beseitigt wird	Anfängliche Skepsis wird mit der Zeit beseitigt	
		Schnelle Erkenntnis über Wahrheitsgehalt der Aussagen	Wahrheitsgehalt der Aussagen wird schnell erkannt	
		Vertrauen wird erst mit der Zeit entwickelt	Vertrauensbildung mit steigender Beziehungsdauer	
		Selten ein wirkliches Vertrauensverhältnis	Selten ein wirkliches Vertrauensverhältnis	

Schlussfolgerungen

Ein sehr wichtiger Aspekt jeder Beziehung ist das Vertrauen. Wie wird dieses in *World of Warcraft* aufgebaut und auf welche Bereiche erstreckt es sich?

Zum einen gibt es das rein spielbezogene Vertrauen. Man vertraut auf die Fähigkeiten seiner Mitspieler, weiß ob die Person zuversichtlich die Spieltermine einhält und – basierend auf früheren gemeinsamen Erfahrungen, erwartet ein zielorientiertes Miteinander-Spielen.

Darüber hinaus erstreckt sich die Vertrauensbildung auf Bereiche, die nur mittelbar mit dem Spiel zu tun haben. Wie bereits erwähnt, erzählt man auch einiges über private Lebensumstände und persönliche Probleme und erfährt auch Vieles über die Anderen. Obwohl die Befragten sich weitgehend vorsichtig bei der Preisgabe persönlicher Informationen verhalten, so berichten sie über eine durchaus große Offenheit der anderen Spieler. Teilweise ist man anfangs skeptisch über den Wahrheitsgrad der Aussagen, dies wird jedoch meist mit der fortschreitenden Dauer einer Beziehung abgelegt. Als Vertrauensbasis gilt meist die Freiwilligkeit der getätigten Aussagen. Vor allem wenn über persönliche Probleme gesprochen wird, nimmt man an, dass dies der Wahrheit entspricht.

Spieler, die prinzipiell wenige enge Beziehungen im Spiel eingehen, sei es aufgrund der Distanz, des Zusammenspiels mit realen Freunden oder persönlicher Skepsis gegenüber dieser Form der Beziehungsbildung, behalten ihre vorsichtige Haltung und gehen verstärkt davon aus, dass die Anonymität im Internet (vgl. Thiedeke 2003) grundsätzlich dazu verleitet, Lügen über sich zu erzählen oder zumindest die Realität auszusmücken.

Ein wirkliches Vertrauensverhältnis entsteht nur selten, es wird über eine lange Zeit aufgebaut und dies vor allem bei Personen, die virtuellen Beziehungen offen gegenüber stehen und engere Freundschaften oder Paarbeziehungen im Spiel bereits geschlossen haben. Je größer das geschenkte Vertrauen, desto stärker fühlt man sich ausgenutzt, wenn sich herausstellt, dass der Spielpartner gelogen hat.

Interviewzitate

Ausgewählte Zitate, die zur Illustration der Schlussfolgerungen herangezogen werden können:

„Das ist wirklich extrem von Vorteil, wenn Du Leute hast, wo Du Dich wirklich blind verlassen kannst. Du weißt, sie können spielen, ja und man erreicht die gemeinsamen Ziele.“ (IP 2; 411-413)

„Also am Anfang bin ich eigentlich eher immer skeptisch. Aber wenn du dann eben wie gesagt, jeden Tag oder von mir aus jeden zweiten Tag mit irgendwem redest und Ding und so. Glaube ich, kann man schon einschätzen, dass er einen nicht jetzt da die, (...) alles vorlügt oder so.“ (IP 7; 274-277)

„Sondern wenn jemand was erzählt, dann erzählt er das freiwillig. Dann ist es auch wurscht, ob das jetzt wirklich wahr ist oder nicht. Und meistens erzählt man dann die Wahrheit. Wieso sollte man die Leute anlügen?“ (IP 6; 239-242)

„Es ist schwer zu erklären, aber im Internet kann man viel behaupten, was man ist oder wie man aussieht oder wie man ist.“ (IP 4; 124-125)

„Und nachher kommt man halt drauf, dass das eine Lüge war und dann denkt man sich dann, ja irgendwie voll ausgenützt worden.“ (IP 4; 270-271)

Kurzfassung

Diese Diplomarbeit hat zum Ziel, die sozialen Beziehungen der *World of Warcraft* Spieler anhand der Strukturmerkmale nach Georg Simmel zu beschreiben. Um die Charakteristika derartiger Beziehungen zu erfassen, wurden problemzentrierte Leitfadeninterviews mit WoW-Spielern durchgeführt. Die einzelnen Strukturmerkmale nach Simmel dienten hierbei als ein Leitfaden und wurden zugleich für die Auswertung des Datenmaterials mittels inhaltlicher Strukturierung nach Philipp Mayring herangezogen.

Die Analyse ergab, dass die sozialen Beziehungen in *World of Warcraft* im Prinzip den gleichen Mechanismen wie die Beziehungen im realen Leben folgen. Die virtuelle Welt ist nicht entkoppelt von der Realität und befolgt ähnliche Regeln. Die erlernten Einstellungen und Verhaltensmuster werden auf die virtuelle Ebene übertragen. Die Strukturmerkmale nach Georg Simmel erwiesen sich als geeignet, um diese Art der Beziehung zu beschreiben. Es wurden jedoch Unterschiede in der Ausprägung und Beurteilung der jeweiligen Aspekte bei einer virtuellen Beziehung festgestellt.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass sich virtuelle Beziehungen in *World of Warcraft* vorwiegend als differenzierte Freundschaften definieren lassen, mit dem Potenzial, sich auf weitere Lebensbereiche auszuweiten.

Abstract

The goal of this thesis is to describe social relationships of *World of Warcraft* players on the basis of structural features according to Georg Simmel. To capture the characteristics of such relationships, problem-centered interviews were conducted with several WoW players. The various structural features defined by Simmel served hereby as a guideline and were also used for the evaluation of the data using Philipp Mayring's content structuring method.

The analysis showed that social relationships in *World of Warcraft* follow the same basic mechanisms as the relationships in real life. The virtual world is not disconnected from the reality and it follows similar rules. The internalized attitudes and behaviors are transmitted to the virtual plane. The structural features defined by Georg Simmel appear to be suitable to describe this kind of relationship. However, some differences in the occurrence and evaluation of the respective aspects of a virtual relationship were discovered.

In a nutshell, virtual relationships in *World of Warcraft* can be primarily defined as differentiated friendships, with the potential to expand to other areas of individuals' life.

Lebenslauf

Name: Aneta Baranowska

Geburtsdatum: 02.05.1982

Geburtsort: Otwock, Polen

E-Mail: aneta.maria.baranowska@gmail.com

Schulbildung: Diplomstudium Soziologie der rechts-, sozial- und wirtschaftswissenschaftlichen Studienrichtung seit 2001
Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium, GRG 11, Wien 1998 – 2001
XXV LO, Gymnasium, Warschau 1997 – 1998

Berufserfahrung: Angestellte bei OSCE Secretariat, Office of the Co-ordinator of OSCE Economic and Environmental Activities seit 2009
Angestellte bei OSCE Secretariat, Building Support Unit 2007 – 2009
Angestellte bei OSCE Secretariat, Conference Services 2006 – 2007
Angestellte bei OSCE Secretariat, Mission Support, General Services 2002 – 2006

