



Repräsentationen des digitalen Spielens

Endbericht | Call 12 | Stipendium ID 2422

Lizenz CC-BY

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Allgemeines.....	3
3	Ergebnisse.....	5
4	Geplante weiterführende Aktivitäten.....	7
5	Anregungen für Weiterführung durch Dritte.....	8

1 Einleitung

Digitale Spiele werden gerne einmal als Leitmedium des 21. Jahrhunderts bezeichnet. Was das genau bedeutet, ist nicht immer so klar, aber Tatsache ist, dass das Spielen im digitalen Raum zu einem prägenden Kulturphänomen geworden ist. Rund die Hälfte der Europäerinnen und Europäer spielen Statistiken zufolge immer wieder einmal auf digitalen Geräten. Für viele davon sind Videospiele ein zentraler Teil ihrer Freizeitgestaltung. Gleichzeitig wird der Erfolg des Mediums seit seinen Anfängen von kritischen Stimmen begleitet: Da wird Sorge geäußert, die Gewaltdarstellungen in Spielen könnten Auswirkungen auf die physisch reale Beurteilung von Aggression und Gewalt haben. Mindestens genauso intensiv wird über die Suchtgefahr diskutiert und Pädagoginnen und Pädagogen machen sich Sorgen um die Konzentrations- und Lernfähigkeit der Spielenden.

Obwohl die gesellschaftliche Relevanz digitaler Spiele außer Frage steht, sind sozialwissenschaftliche Studien zum Medium immer noch selten. Wir wissen sehr wenig darüber, welche Bedeutung Videospiele und die Diskussionen um sie herum für gesellschaftliche Strukturen haben, ob sie den Umgang der Generationen miteinander verändern und welche sozialen Entwicklungen sie vorantreiben oder hemmen.

Mit meinem Dissertationsprojekt möchte ich dazu beitragen, diese Lücke ein Stück weit zu schließen und mittels der kulturanthropologischen Perspektive noch wenig bedachte Blickwinkel in den größeren Diskurs einbringen. Qualitative Methoden sollen dabei helfen, die Einbettung des Mediums in die sozialen Strukturen um es herum zu verstehen. Welche Normsetzungen beeinflussen die Urteile der verschiedenen Akteurinnen und Akteure? Wie wirken sich soziale Hierarchien auf digitales Spielen aus? Welche Bedürfnisse prägen sowohl die Faszination für als auch die Ablehnung des Mediums?

Wie die Ergebnisse bereits erkennen lassen, verbirgt sich hinter den verschiedenen Formen des Umgangs mit digitalen Spielen eine Chance, tiefe Einblicke in die grundlegenden Strukturen des Sozialen zu bekommen. Diese Einblicke können dabei helfen, das Miteinander der Generationen besser zu verstehen und positiv darauf einzuwirken. Und sie können in weiterer Folge auch dazu beitragen, den Umgang mit immer wieder neuen, vernetzten, digitalen Medien tiefergehend zu analysieren und so Ergebnisse zu erzielen, die dabei unterstützen, den Einfluss dieser Medien – über technische und schulpädagogische Bereiche hinaus – positiv in den größeren sozialen Kontext zu integrieren.

2 Allgemeines

Um dem Anspruch gerecht zu werden, im Zuge der Feldforschung für Unerwartetes offen zu sein, wurde eine Vorgehensweise gewählt, die von der Methodik der Grounded Theory beeinflusst ist: Begonnen habe ich mit ausführlichen und nur in ihren

Grundzügen geleiteten Interviews mit Spielerinnen und Spielern. Gebeten wurden sie um ihre Gaming-Biographie und im Zuge ihrer Erzählungen fokussierte sich mein Nachfragen auf die soziale Einbettung ihrer spielerischen Vergangenheit: Mit wem wurde gespielt? Wie standen die Eltern, wie das soziale Umfeld zum Spiel? In welchen Lebensphasen waren digitale Spiele besonders präsent, in welchen rückten sie in den Hintergrund? Nach ersten Interviews wurde die Forschung in einem zirkulären Muster fortgesetzt: Interviews wurden transkribiert und codiert, teilnehmende Beobachtungen verdichteten die Daten, vorgefundenen Themenkomplexen wurde in der Fachliteratur nachgespürt und nachfolgende Interviews profitierten von ersten Analysen ihrer Vorgänger. So ist es gelungen, schnell immer tiefer in das Feld einzudringen und von Interview zu Interview immer gezielter einzelnen Fragestellungen zu folgen. Die Wechselwirkung von Empirie und Literaturrecherche half dabei, in beiden Bereichen sehr fokussiert zu arbeiten und das ursprünglich kaum überschaubar weite Themenfeld in den Griff zu bekommen.

Auf diese Weisen wurden die Fragestellungen aus den empirischen Daten heraus verdichtet. Themenkomplexe, die immer wieder auftauchten, wurden genauer analysiert, bis sich Fragen stellten, die das Feld in seinen Grundzügen zu prägen scheinen und die daher in das Zentrum des Erkenntnisinteresses meiner Arbeit gerückt wurden. Sehr früh zeigte sich die starke Präsenz von Dynamiken der Stigmatisierung und der Devianz. Spielerinnen und Spieler sind zurückhaltend, wenn es darum geht, ihre Faszination für digitale Spiele nach außen zu tragen. Dazu wird das Medium zu sehr mit negativen Stereotypen in Verbindung gebracht, was dazu führt, dass Gaming Communities nach innen sehr lebhaft und leidenschaftlich sind, während nach außen nur wenig durchdringt.

Die Auseinandersetzung mit Stigmatisierung führt unumgänglich zu Fragen nach herrschenden Machtstrukturen und sozialen Hierarchien. So gilt es zu verstehen, mit welchen Normsetzungen digitales Spielen in Konflikt gerät. Denn diese Konflikte sind es, die zu negativen Beurteilungen und letztendlich zur Stigmatisierung führen. Diese Fragestellung führte zur Jugendforschung, die sich mit dem Umgang der Generationen miteinander befasst, zu Genderforschung – den Geschlechtlichkeit spielt in den Auseinandersetzungen rund um digitale Spiele eine zentrale Rolle – und zu Fragen nach dem Beharrungsvermögen sozialer Strukturen. Denn die Abwehr von neuen Formen der Kommunikation und Unterhaltung durch etablierte Strukturen taucht wieder und wieder in Interviews und Beobachtungen auf.

Es zeigte sich, dass die Analyse digitaler Spiele als einer speziellen Form sozialer Räume die Möglichkeit bietet, diese verschiedenen Themenstränge miteinander zu verbinden. So können die Faszination des Mediums, die Auseinandersetzungen innerhalb der Gaming Communities und auch die primär negative Wahrnehmung von außen logisch miteinander verknüpft werden, um eine Struktur nachvollziehbar zu machen, die hoffentlich dabei helfen kann, unterschiedliche soziale Dynamiken und

Herausforderungen zu verstehen und bearbeiten, die rund um neue digitale Medien und Videospiele im Speziellen auftauchen.

3 Ergebnisse

Ein Grund für die ursprüngliche Auswahl des Themenbereichs für das vorliegende Dissertationsprojekt war die naheliegende Beobachtung, dass digitale Spiele für eine große Zahl der Menschen die sie nutzen, von großer Bedeutung sind. Diese Beobachtungen hat sich im Zuge der Forschungsarbeiten bestätigt und intensiviert. Spielerinnen und Spieler erzählen mit Begeisterung von emotionalen Momenten, die sie in Verbindung mit dem Medium erlebt haben – seien es die im Spiel erzählten Geschichten, mühevoll errungene Triumphe oder Erlebnisse mit Mitspielenden, physisch vor dem selben Gerät, online in Spielen und Foren oder auch am Schulhof oder Stammtisch, wo über die Spiele diskutiert wurde. Wieder und wieder wurde in Interviews und anderen Gesprächen die Bedeutung der Spiele für die individuellen Biographien betont und es zeigten sich auch viele Formen der Bereitschaft, großen Aufwand zu betreiben, um die Möglichkeit zu spielen sicherzustellen. Jugendliche schleichen durch das nächtliche Elternhaus und schieben den Computertisch ins Vorzimmer, um unbemerkt spielen zu können. Jungeltern nehmen sich Urlaub und schicken Partner oder Partnerin samt Kind zu den Schwiegereltern, um endlich wieder ein Wochenende in Ruhe in virtuellen Welten zu verbringen. Und unterschiedliche Gruppen – von marginalisierten Gamerinnen bis zu konservativen Aktivisten für die Rechte der Männer – kämpfen in größtenteils online ausgetragenen, hoch emotionalen Disputen und Diskussionen, um ihre Visionen von Videospieldkultur und deren Bewahrung, beziehungsweise deren Ermöglichung.

Die gesammelten Daten sprechen dafür, dass höchst unterschiedliche Bedürfnisse und deren Befriedigung hinter dem so oft vorgefundenen Enthusiasmus für digitale Spiele stecken. Es scheint nicht sinnvoll, pauschal darüber zu diskutieren, was zum Spielen motiviert und warum Spiele fesseln. Während die einen spielen, um mit Freundinnen und Freunden in Kontakt zu sein, nutzen andere das Medium, um sich vom Trubel zurückzuziehen. Manche suchen die Herausforderung, andere die Entspannung. Einige vertiefen sich in fantastische Fiktionen, andere suchen realistische Simulationen. Was aber hinter all diesen Beispielen steckt, sind Bedürfnisse, die nirgends so gut befriedigt werden können, wie im jeweiligen Spiel. Und diese Bedürfnisse entstehen aus dem sozialen Kontext heraus. So suchen etwa manche Jugendliche, denen im physischen Raum die Bewegungsfreiheit fehlt, ebendiese Freiheit im virtuellen Raum. Junge Männer nutzen die Spiele, um ihre Vorstellungen von Männlichkeit ausleben zu können. Andere fliehen vor dem Druck einer Gesellschaft, in der man sich ununterbrochen präsentieren zu müssen scheint. Videospiele sind Orte an die sich Menschen begeben, wenn ihre Bedürfnisse nicht zu den Erwartungen und Möglichkeiten ihres physisch realen Umfeldes passen. Sie sind

Heterotopien nach Foucault; Gegenorte, die vor allem in Situationen der Abweichung oder der Krise relevant werden.

Entscheidend ist hier vor allem auch der soziale Aspekt des Mediums, der sich durch die Möglichkeiten des Internet explosionsartig erweitert hat. Gaming Communities können heute hoch spezialisiert sein. Denn wenn sich weltweit eine kleine Gruppe von Menschen findet, die dasselbe Spiel auf dieselbe Weise spielen wollen, ist es ihnen mittels Foren, Messenger- und Streaming-Diensten problemlos möglich, sich zu vernetzen, auszutauschen, miteinander zu spielen und sich gegenseitig zuzusehen. So entstehen neue Formen der Kommunikation, der Gruppenbildung und der Identifikation und mit ihnen eine reichhaltige Kultur, die sich der physischen Lebensrealitäten ihrer Akteurinnen und Akteure auf eine bislang unbekannte Weise entzieht. Selbstverständlich gibt es starke Wechselwirkungen zwischen virtuellen Spielwelten und den physischen Lebenswelten der Spielenden. Aber viele Aspekte der physischen Realität – wie Aussehen und Gesundheit, räumliche Positionierung und viele Formen sozialer Hierarchien – verlieren im virtuellen Raum weitestgehend ihre Bedeutung. Und gleichzeitig siegeln sich Spielwelten als Heterotopien von der Außenwelt ab. Um sie zu betreten braucht es ein gewisses Set an Fähigkeiten, und die Bereitschaft, einiges an Zeit und Energie zu investieren. Das stärkt die Identifikation der Communities untereinander und führt zu dem immer wieder erstaunlichen Umstand, dass Massenphänomene wie das Finale der League of Legends Weltmeisterschaften, das 2018 von 200 Millionen Menschen live mitverfolgt wurde, außerhalb einschlägiger Gruppen kaum wahrgenommen werden.

Dieses Nicht-Wahrnehmen erklärt sich aber nicht allein aus dem Umstand, dass die Anforderung nach bestimmten Fähigkeiten als Gatekeeper virtueller Spielwelten fungieren. Außerhalb der Gaming Communities herrscht häufig die Ablehnung gegenüber dem Medium die teils sehr bewusst, teils unbewusst zu einer Vermeidung der Auseinandersetzung führt. Eine Erklärung dafür liefert die Habitus Theorie von Pierre Bourdieu. Als Gegenorte eröffnen digitale Spiele ihren Spielenden alternative Realitäten in denen, wie oben beschrieben, Bedürfnisse befriedigt werden können, für die sonst kein Raum existiert. Spielerinnen und Spieler entziehen sich den Machtstrukturen ihres physischen Umfeldes, um im virtuellen Raum alternative Formen der Kommunikation und Interaktion zu erleben. Die bloße Existenz solcher Gegenräume kann als Kritik am etablierten System verstanden werden und die neu entstehenden Formen des sozialen Umgangs gefährden die Homogenität der sozialen Gruppen in der physischen Welt. Diese Gruppen verbindet nach Bourdieu der gemeinsame Habitus – ein gemeinsames Verständnis davon, wie die Welt zu verstehen und wie mit ihr zu interagieren ist. Dieser Habitus reagiert auf potenzielle Veränderung zuallererst mit Vermeidung. Und wenn er mit neuen, seine eigene Weltsicht hinterfragenden Informationen konfrontiert ist, sucht er nach wegen diese Informationen als ungültig oder verwerflich abzutun. Diese Dynamik lässt sich im Umfeld von digitalen Spielen in vielen Varianten beobachten. So wird die offene Auseinandersetzung mit dem Medium oft selbst von denen gemieden (etwa von

netidee Call 12 Endbericht Stipendium-ID 2422

Lehrenden und Jugendarbeiterinnen und – arbeitern), deren berufliche Aufgabe es wäre, die Lebenswelten der jungen Generationen zu kennen und zu verstehen. Und immer wieder werden sogar wissenschaftliche Erkenntnisse (etwa jene, die Gewaltdarstellungen in Spielen als wenig gefährlich für die Psyche der Spielenden erachten) als falsch abgetan, um im eigenen Weltbild nicht irritiert zu werden.

Die virtuellen Realitäten digitaler Spiele umgehen – hier kann neben Bourdieu auch mit den Theorien Foucaults argumentiert werden – einige zentrale Aspekte sozialer Machtgefüge. Sie entziehen die Spielenden Aspekten der Einflussnahme auf die Körperlichkeit, auf die die Gouvernamentalität zuzugreifen versucht. Sie weichen die Bedeutung sozialer Schichten auf und bieten Gruppen, denen der Raum entzogen wurde neue Räume, in die sie sich einschreiben und in denen sie unbeobachtet interagieren können. Auf diese Gefährdung reagieren die sozialen Gefüge mit moralischer Verurteilung und diese Urteile wirken stigmatisierend auf die Spielerinnen und Spieler. Die Reaktionen auf Stigmatisierung fallen in diesem wie in vielen anderen Fällen mehrschichtig aus: Ein Stück weit schämen sich Spielerinnen und Spieler und verstecken ihr Spielen, ein Stück weit stärkt der Angriff von außen die Identität der Gruppe und ein weiteres Stück weit fühlen sie sich überlegen gegenüber den Außenstehenden, die die digitalen Spiele und die neuen Medien im Allgemeinen nicht verstehen.

4 Geplante weiterführende Aktivitäten

Von einigen kleinen, noch zu schließenden Lücken abgesehen, sind die Daten zusammengetragen, analysiert und systematisch zueinander in Verbindung gesetzt. In den kommenden Monaten soll in erster Linie der Text der Dissertation erstellt werden. Zusätzlich dazu sind Artikel für zwei Publikationen geplant und die weitere Vernetzung im wissenschaftlichen Bereich soll vorangebracht werden, um die Rezeption der Arbeit zu unterstützen und etwaige weitere Schritte anzubahnen. Die fertige Dissertation soll im Sommer 2020 ebenfalls unter CC-BY auf netidee.at zur Verfügung gestellt werden.

In weiterer Folge ist es mir ein großes Anliegen, die erzielten Ergebnisse nicht nur im wissenschaftlichen Bereich publik zu machen, sondern auch auf anderen Kanälen zu verbreiten, sodass langfristig gesehen die intergenerationelle Kommunikation davon profitieren kann. Die diesbezügliche Arbeit wird im Rahmen des Vereins Ludovico in Graz bereits geleistet. Es sollen jedoch Wege gefunden werden, diese Bemühungen zu forcieren und die Bildungsangebote noch einem breiteren Publikum zugänglich zu machen.

Ebenso wird nach Möglichkeiten gesucht, die wissenschaftliche Arbeit an diesem Projekt auch nach Abschluss der Dissertation weiterzuführen. Im Zuge der geleisteten Forschungsarbeit sind viele Zusammenhänge aufgezeigt und in ihren Grundzügen

erfasst worden, aber viele Teilbereiche meiner Arbeit schreien geradezu nach einer Vertiefung der Auseinandersetzung, die ich sehr gerne leisten würde.

5 Anregungen für Weiterführung durch Dritte

Wie im vorangegangenen Punkt beschrieben, haben sich im Zuge meiner Forschungsarbeit mehrere Themenfelder aufgetan, die in meiner Arbeit zwar erfasst und miteinander in Verbindung gesetzt, aber nicht umfassend beleuchtet werden. Daher denke ich, dass sich hier viele Anregungen für weitere kulturwissenschaftliche Forschung rund um digitale Spiele und die dazugehörigen Kommunikations-Kanäle finden. Gleichzeitig bin ich davon überzeugt, dass die erarbeiteten Ergebnisse für verwandte Fächer wie die Pädagogik und die Sozialarbeit von großer Bedeutung sein können und auch auf Notwendigkeiten hinweisen, die theoretische Auseinandersetzung mit digitalen Medien ebenso wie die praktische pädagogische oder sozialarbeiterische Arbeit in diesem Bereich zu vertiefen.

Dabei halte ich es für entscheidend, die Ergebnisse nicht nur als spezifische Erkenntnisse rund um ein Unterhaltungsmedium zu verstehen, sondern auch die Aussagen über den größeren sozialen Rahmen wahrzunehmen und zu bedenken. Der gesellschaftliche Umgang mit digitalen Spielen sagt viel über den Umgang mit jungen Generationen, neuen Technologien und diversen marginalisierten Gruppen aus und hat daher weit über die Game Studies hinaus Relevanz.