



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 49, Nr. 2, 2011
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Vergemeinschaftung in MMORPGs von Rudolf

Thomas Inderst

Karl H. Stingeder

Verlag: Werner Hülsbusch

Erscheinungsdatum: Mai 2009

ISBN: 3940317500

Gleich vorweg: Wie bereits der Titel des Buchs erahnen lässt, so ist der Grundgedanke der Studie von der Idee geleitet, dass es sich beim digitalen Online-Spiel um mehr als "nur" einen interaktiven Zeitvertreib im Sinne von "Child's Play" sowie um mehr als bloß einen wichtigen Zweig der Videospiegelindustrie handelt. Rudolf Inderst versucht in seiner Studie trotz oder gerade wegen seiner gewählten Methodik der "teilnehmenden Beobachtung" im Zuge seiner Mitgliedschaft bei einer Gilde des Massively Multiplayer Online Role-Playing Games "Dark Age of Camelot" die Wahrung einer kritischen Distanz. Der Politikwissenschaftler macht diesen zentralen Punkt seines Forschungsrahmens auch immer wieder in verschiedenen Interviews deutlich. Hier galt es für den Autor in seinen

Rollen als Forscher und Gildenmitglied die ambivalente Balance zwischen wissenschaftlicher Distanz und Nähe zum Forschungsobjekt – der sozialen Dynamik in der Gilden-Gemeinschaft – zu meistern: "Aber man muss sich zu einem gewissen Grad auf den Untersuchungsgegenstand einlassen. Sonst lassen sich Erfahrungen, die fundamental wichtig sind für die Untersuchung, gar nicht erst machen", so Inderst in einem Interview mit "Telepolis" 2009.

Auf den Punkt gebracht, unternimmt der Autor den Versuch, den hypothetisch angenommenen Prozess der Online-Vergemeinschaftung mittels des zur Verfügung stehenden sozialwissenschaftlichen Theoriegebäudes und unter Zuhilfenahme ökonomischer Anleihen nachzuweisen. Ausgehend von der Hypothese, dass Gilden per (sozialwissenschaftlicher) Definition eine neue Form der sozialen Gruppe (einheitliche Motivation, interne Aufgabenteilung und so weiter) wäre, spricht Inderst dezidiert von einer sozialen Natur des Gildenlebens in Folge zur Verfügung stehender Kommunikations-Infrastrukturen (etwa Chat-Kanäle, virtuelle Gilden-Häuser, Gilden-Foren, "Real-Life"-Treffen). Einen wesentlichen Anreiz und sozialen Bindungsfaktor erkennt Inderst darüber hinaus in der in den Gilden üblichen Geschenkökonomie. Die "Gift Economy" der Gilden wird von Inderst in diesem Kontakt als "Moralwirtschaft" gedeutet. Im Dreh- und Angelpunkt steht dabei die Beobachtung, dass die Kooperation und Arbeitsteilung innerhalb der Gilde durch Geschenkökonomie initiiert und professionalisiert wird. Geschenke stärken die Beziehungen zwischen Gildenmitgliedern und bilden daher einen essentiellen Stützpfeiler für den Zusammenhalt der Gilde als soziale Gruppe, in welcher Individualinteressen gebündelt und kanalisiert werden.

Einen weiteren wesentlichen Anknüpfungspunkt, um die angenommene soziale Vergemeinschaftung nachzuweisen, identifiziert der Autor im begriffsgeschichtlichen Verständnis der Utopie. Hier wird der Politikwissenschaftler weder im Buch noch in diversen Interviews nicht müde zu betonen, dass der Utopiebegriff sehr elastisch angewendet werden könne. Demnach müsse grundsätzlich davon ausgegangen

werden, dass utopisch geleitete Strömungen stets Annäherungen an ein Idealziel darstellen ohne dass dabei jemals Anspruch darauf erhoben werden kann, dass utopisch geleitete Ideen vollständig in die Tat umgesetzt werden können. Dabei vertritt der Autor die Meinung, dass Online-Rollenspiele eine Kultur der Interaktion und sozialen Integration forcieren. Ergo: Auch wenn der angestrebte Idealzustand der "vollkommenen Vergemeinschaftung" möglicherweise ausbleibt, so können Lektionen aus der virtuellen Interaktion dennoch in wertvolle Grundpfeiler und in greifbares Know-how für politische und gesellschaftliche Initiativen des "Real Life" münden.

Fazit: Kein "Child's Play", sondern eine wissenschaftlich fundierte Auseinandersetzung mit Online-Rollenspielen als "Formen utopischer Lebenswelten" sowie als soziale Interaktions-Katalysatoren. Die mit knapp 400 Seiten umfangreiche, jedoch zumeist leicht zugängliche Studie verortet im Zuge der Analyse der "sozialen Vergemeinschaftung" an Hand vieler Praxisbeispiele mögliche Modelle für kommende gesellschaftliche und politische Adaptionen des "Real Life". Online-Rollenspiele werden dabei vom Autor dezidiert als soziale Netzwerke mit hohem Anteil an "symbolischem" sowie "sozialem Kapital" gesehen. In seiner Schlussbetrachtung bringt es der Autor dann wohl am besten auf den Punkt: "Vergemeinschaftung in MMORPGs" sollte als interdisziplinäre Aufarbeitung eines kommenden Leitmediums namens Video- und Computerspiele verstanden werden.

vgl Heise 2009: URL <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/30/30738/1.html>

"Aber man muss sich zu einem gewissen Grad auf den Untersuchungsgegenstand einlassen. Sonst lassen sich Erfahrungen, die fundamental wichtig sind für die Untersuchung, gar nicht erst machen", so Inderst in einem Interview mit Teleopolis 2009.