



Rezension: Organisierte Kommunikation ohne  
Gesicht – Die Bewältigung zeitlich und sachlich  
entkoppelter Kommunikation am Beispiel einer  
MMORPG-Gilde von Marton, Attila (2008)

Karl H. Stinger

Verlag: Vdm Verlag Dr. Müller

Erscheinungsdatum: 2008

ISBN: 3639033485

Deutsch 132 Seiten

Im Brennpunkt von Attila Martons Arbeit stehen folgende Fragen: Wie organisieren sich Clans und Gilden in Online-Spielen? Welche Faktoren beeinflussen die Kommunikation und Organisation von Online-Spielgemeinschaften? Welche Zusammenhänge und Unterschiede zwischen der virtuellen Interaktion sind in Computerspiel-Gemeinschaften und der Face-to-Face Kommunikation erkennbar?

Dabei treffen Martons Schlussfolgerungen den Nagel glücklicherweise meist präzise auf den Kopf: Aus seinem Blickwinkel betrachtet, ist zum

einen die bei virtuellen Gemeinschaften erzielte Spielspaß-Organisation prinzipiell ein herausforderndes Unterfangen. Zum anderen sehen sich gerade "offline" verwurzelte Unternehmen und Organisationen mit vielfältigen "Kommunikations-Herausforderungen" konfrontiert. Diese neu geschaffenen "Kommunikations-Kanäle", welche durch Digitalisierung und Virtualisierung von Organisationsstrukturen entstanden sind, sind in virtuellen Gemeinschaften – wenig überraschend – ein selbstverständlicher Teil des Online-Alltags. Und hier schließt sich der Kreis: die in Online-Gemeinschaften praxisbewährten Methoden und gewonnenen Erfahrungswerte bieten einen wertvollen Erfahrungspool. Klassische Organisationen, die sich nun den Herausforderungen der Neuen Medien stellen müssen, können auf den Erfahrungsschatz von Online-Gemeinschaften zurückgreifen und dadurch profitieren. Der Autor unternimmt folglich den Versuch nachzuweisen, dass in Online-Gemeinschaften mittels zur Verfügung stehender Kommunikationsmittel (Webforen, Chat, etc.) effektive Kommunikation und Entscheidungsfindung mindestens ebenso zielführend sei kann wie klassische "Real-Life"-Meetings.

Werfen wir nun einen Blick auf die Herausforderungen der Kommunikation in Online-Gemeinschaften: gemäß Marton stehen dabei naturgemäß (meist geografisch sehr weit entfernte) SpielerInnen im Mittelpunkt. Die logistische Herausforderung dabei liegt in einer "organisierten" Kommunikation – laut Autor wäre das "praktisch unmöglich" (vgl. Marton 2008: 56), denn die Kommunikation innerhalb einer SpielerInnen-Vereinigung (Gilde, Clan, ...) seien einerseits durch von Online-Spielen bereitgestellten Kommunikations-Kanäle nicht verlässlich, andererseits können Foren und digitale "schwarze Bretter" als probates Mittel zum Zweck fungieren, um diese Kommunikations-Hürde optimal zu "überbrücken": Marton zitiert in diesem Zusammenhang einen für seine Studie befragten Online-Spieler und Mitglied einer virtuellen Spielergemeinschaft: "Am Anfang geht's noch, dass man es solo macht. Später dann mit einer Gruppe, zwei, drei Gruppen. Wird dann immer schlimmer und schlimmer. Da ist dann halt Zusammenarbeit gefragt" (Marton 2008: 64).

Dabei müsse man, so der Autor, stets im Auge behalten, dass "virtuelle Organisationen auch nur Organisationen" wären. Der Rezensent unterstreicht die Conclusio der Game Studies Studie: Demnach ziele die aktuelle Entwicklung auf eine totale und zeitliche und sachliche Entkopplung der Kommunikation hin. Fazit: Attila Marton liefert in seiner Abschlussarbeit "Organisierte Kommunikation" einen hochinteressanten, leicht lesbaren und klar strukturierten Game Studies Beitrag. – Eine wissenschaftliche Studie mit Seltenheitswert, da hin und wieder sogar die humoristische Ader des Autors aufblitzt. – Geneigte LeserInnen werden somit die rare Gelegenheit haben sich im Zuge der Lektüre einer wissenschaftlichen Arbeit schmunzelnd wiederzufinden. Marton schreibt in seiner Arbeit verständlich und bringt deutlich auf den Punkt, dass Face-to-Face Kommunikation nicht zwingend für effektive Lösungs- und Entscheidungsfindung notwendig ist. Lediglich die Methodik – der Weg zum Ziel – müsse entsprechend angepasst werden. Allen LeserInnen dieser Rezension, die sich eingehender über die verschiedenen Online-Kommunikationswege informieren möchten oder sich allgemein für Game Studies bzw. virtuelle Kommunikation und Organisation interessieren sei "Organisierte Kommunikation ohne Gesicht" wärmstens ans Herz gelegt.