

Journal für korporative Kommunikation

Insa von Jürgensonn

*ESG-Ansätze bei Immobilien Anlageprodukten – Verantwortung oder Versuchung?
Nachhaltige Investitionen als Impact Opportunity des Jahrhunderts 2*

Julia Altmann

*Erlaub ist, was gefällt. Kooperative Krisenkommunikation im Spannungsfeld zwischen
ethischen Grenzen und technischem Fortschritt in der Biotechnologie 14*

Michelle Becker

*Wie Situationen Konsumenten beeinflussen. Der Einfluss von Rollen, Situationen
und Erwartungen auf die strategische Marketingplanung 25*

Oliver Held

NGOs und die gesellschaftliche Mobilisierung 33

Vanessa Lina Helm

*Wenn aus Spaß Ernst wird: Die Tagesschau auf TikTok als Medium zur
Politikvermittlung für die Generation Z 43*

Lennart Kallewegge

Sportswashing - Wie Nationen den Sport im internationalen Austausch (aus-)nutzen 54

Charlotte Pohl

Interaktionsrituale in der Gaming Community 64

Elena Willeboordse

Alles nur ein Spiel? – Zur Konstruktion sozialer Ordnung im Internet 72

Ausgabe 1/2021

journal-kk.de - ISSN: 2365-6662 - Herausgeber: Dr. Jan Rommerskirchen

Charlotte Pohl: Interaktionsrituale in der Gaming Community

Diese Arbeit widmet sich dem Thema der rituellen Interaktionsweisen von Videospielern im Internet. Aufgrund lückenhafter Forschungsbestände und einer hohen Relevanz des Themas, lautet die zentrale Forschungsfrage: Welche Bedeutung haben Interaktionsrituale in der Online-Kommunikation von Gaming Communities? Die Arbeit kommt zu der Erkenntnis, dass postmoderne Gemeinschaftsstrukturen, spielerische Freiräume sowie das Medium Internet höchst dynamisch, emergent und fragil sind. Die Bedeutung des Interaktionsrituals liegt dabei in der Stabilisierung sozialer Umgangsweisen und Strukturen. Es handelt sich um soziale Mechanismen, welche die Gemeinschaft als kollektive, konkrete und dauerhafte Wirkungseinheit erfahrbar machen. Zu diesem Schluss kommt die Arbeit, indem einschlägige Gemeinschaftskonzepte, Aspekte des Videospieles, der Online-Kommunikation sowie Collins Interaktionsritual-Modell vorgestellt und diskutiert werden, um eine theoretisch fundierte Antwort auf die Forschungsfrage zu gewährleisten.

Analytisch betrachtet unterscheiden sich das Spiel und das Ritual deutlich voneinander. Bei dem Spiel handelt es sich um eine Aktivität, die einen geschützten Spielraum bietet, der durch seine Ungewissheit und den Mangel an Ernsthaftigkeit einen gewissen Spielspaß hervorruft (vgl. Huizinga 1949). Rituale stellen im allgemeinen Sprachgebrauch hingegen feste und mit Ernsthaftigkeit vollzogene Handlungsabläufe dar, die aus traditionellen oder sogar spirituellen Anlässen vollzogen werden (vgl. Wulf und Kamp und Zirfas 2004: 8 ff.). Eine genauere Betrachtung zeigt jedoch, dass die Terminologien in der Praxis verschwimmen. So kann auch das Spiel rituelle Züge einnehmen. Beispielsweise zeugt der Fußball von verschiedenen Abläufen, die immer wieder auf die gleiche Weise ausgeführt werden: Der Anpfiff des Schiedsrichters, die Empörung bei einem Foul, die Aufstellung bei einem Freistoß oder der Jubel bei einem Tor. Auch um Spiele herum haben sich Rituale verfestigt. Aus der Fußballfan-Perspektive kann das die kollektive Anreise in Bus oder Bahn, das gemeinschaftliche Biertrinken und Bratwurstessen im Stadion, die immer gleichen Fangesänge und der ekstatische Torjubel sein. Auf der anderen Seite bringt auch das Ritual ludische Elemente hervor. So deutet der Wortteilspiel im weihnachtlichen Krippenspiel auf spielerische Ungewissheit im Rahmen der rituellen Handlungsabläufe hin. Vor dem Hintergrund dieser Überschneidung setzt sich die vorliegende Arbeit mit Interaktionsritualen in der online kommunizierenden Gaming Community auseinander. Eine Relevanz und Forschungsdringlichkeit ergeben sich hierbei aus verschiedenen Gründen. Was die Ritualforschung betrifft, so liegt „keine allgemein akzeptierte Theorie“ vor, was auf die „[zentrale] Bedeutung (...) in vielen

gesellschaftlichen und kulturellen Feldern“ zurückzuführen ist (Wulf & Zirfas 2004: 8). Seine Wurzel findet der Begriff im Katholizismus, wo er liturgische Handlungsabläufe wie Taufen, Eheschließungen oder Exorzismen beschreibt. Eine erstmalige systematische Untersuchung des Rituals bietet das späte 19. Jahrhundert, wobei primitive und antike Glaubenspraktiken im Fokus stehen. Mitte des 20. Jahrhunderts wandelt sich der Diskurs schließlich vom religiösen Ritual hin zum Interaktionsritual, also den ritualisierten Handlungen in der sozialen Interaktion (vgl. Roslon 2016: 68ff.). Um eine Anwendung vor dem Hintergrund der daliegenden Thematik zu gewährleisten, soll das von Collins Anfang der 2000er entwickelte Interaktionsritual-Modell (kurz IR-Modell) vorgestellt werden. Neben dem Interaktionsritual bietet auch das Videospiele wissenschaftlichen Anreize. Im Rahmen der Arbeit soll dieses als digitale Software definiert werden, dessen Bedienung über ein Eingabegerät erfolgt, während ein (oder mehrere) Ausgabegeräte das Spiel (audio-)visuell darstellen. Die Aktivierung des digitalen Programmcodes erfolgt über eine Hardwareplattform, wie den PC, die Konsole oder das Smartphone (vgl. Kolb 2016: 3). Während sich die Game Studies vor dem Hintergrund einer stark pädagogisch orientierten Spielforschung noch in einer „Konsolidierungsphase“ befinden (Beil et al. 2018: VII), boomt der Videospielemarkt. 2019 überstieg der Wert der Branche erstmals den der Film- und Musikindustrie zusammen (vgl. Stewart 2019). Allein in Deutschland spielen 34,3 Millionen Bürger, wobei das Durchschnittsalter bei 36,4 Jahren liegt und der Anteil von Männern und Frauen fast ausgeglichen ist (vgl. Game 2019: 7f.). Videospiele scheinen also in der Mitte der Gesellschaft angekommen zu sein. Auch

die Betrachtung der Gaming Community als Form einer postmodernen Gemeinschaft ist von soziologischer Bedeutung. Diese besteht aus einer internationalen Spielerschaft, die innerhalb und außerhalb des Spiels online kommuniziert. Vor dem Hintergrund eines sich in der Frühphase befindenden digitalen Wandels (vgl. Neuberger 2018: 31), stellt auch die Online-Kommunikation ein relevantes Forschungsfeld mit viel Potential dar. Im Folgenden sollen aktuelle Vergemeinschaftungstendenzen untersucht, der soziale Charakter des Videospieles analysiert, die Spezifika der Online-Kommunikation herausgestellt und eine einschlägige Ritualkonzeption vorgestellt werden, um folgende Forschungsfrage zu beantworten: Welche Bedeutung haben Interaktionsrituale in der Online-Kommunikation von Gaming Communities? Die Dynamik der postmodernen Gemeinschaft Der Begriff Gemeinschaft steht für ein soziales Netzwerk von Menschen, die sich auf Basis einer Vergemeinschaftungsgrundlage für ein gemeinsames Leben, Handeln oder Denken zusammenschließen. Vor allem in der Abgrenzung zur Gesellschaft besteht die Gemeinschaft aus unmittelbaren und vertrauten Beziehungsmustern. Eine solche Differenzierung nimmt Tönnies in seinem Hauptwerk *Gemeinschaft und Gesellschaft* 1887 vor. Der deutsche Soziologe erkennt in der vorindustriellen Gemeinschaft das „dauernde und echte Zusammenleben“ (1887: 41), in der die geringe individuelle Vielfalt der Mitglieder zu einer hohen Homogenität der Gruppe führt. Der Zusammenschluss geschieht dabei unter Aspekten der Verwandtschaft, der Lokalität oder der höheren geistigen Verbundenheit. Vielmehr als die freie Entscheidung stellt das Schicksal die treibende Kraft des Zusammenlebens dar (vgl. 1887: 52). Der „Sprung“ aus der (...) Metaphorik der biologischen ‚Gemeinschaft‘ in die Gemeinschaft als eine Form menschlicher Sozialität“ kann im postmodernen Zeitalter verortet werden (Hitzler et al. 2008: 10). Hierunter ist der Zeitraum von 1980 bis in die Gegenwart zu verstehen, in welchem der Mensch als hoch individualisiert gilt. Seine Konsumententscheidungen werden vom Aufstieg des Massenkonsums und der Massenmedien getragen. Gemeinsame Interessen, Entscheidungen und Lebensweisen stehen in der Vergemeinschaftung folglich im Vordergrund. Das Zusammenleben wird „vom Schicksal zur Aufgabe“ (ebd.). Die Beschaffenheit einer solchen postmodernen Gemeinschaft, unter der kategorisch auch die Gaming Community fällt, beschreibt Maffesoli tref-

hend. Der französische Soziologe erkennt im postmodernen Zusammenleben eine Renaissance des Tribalismus. Ähnlich wie Nomaden ziehen Personen von Gruppe zu Gruppe, stets auf der Suche nach Gleichgesinnten. Die Gemeinschaftserfahrung ist von Durchlässigkeit und Flüchtigkeit geprägt. Auch konfliktuelle Beziehungsmuster können innerhalb einer Gruppe entstehen. Somit wird die Gemeinschaft den für das Zeitalter typischen schnelllebigen Konsumprozessen sowie der aus den Massenmedien entstehenden hohen Kommunikationsdynamik gerecht (vgl. Maffesoli 1996: 98). Auch wenn Tönnies hier einen Widerspruch in sich gesehen hätte, stellt die postmoderne Gemeinschaft eine „Gemeinschaft von Individuen“ dar (Maffesoli & Kamp; Fuchs 2003: o.S.). Netzwerke von Solidarität basieren auf relativ fragilen und dynamischen Strukturen. Die hohe Emergenz sozialer Prozesse schafft einen einmaligen Spielraum, in dem sich das Individuum freier denn je in seiner Sozialität ausleben kann. „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ So lautet die Erkenntnis, die Schiller bereits Ende des 18. Jahrhunderts mit seinen Lesern teilt (1795: 88). Bei dem Phänomen Spiel handelt es sich um eine freiwillige, irrationale Tätigkeit, die einen von Regeln geschützten Spielraum erschafft. Der kulturelle Wert dieses Raums lässt sich am leichtesten anhand des Gedankenspiels aufzeigen: So entsteht hier eine Imagination, in welcher der Spieler „[die Realität erfährt, sie aber nicht erleidet]“ (Becker 1992: 242). Die vorhandene Sicherheit beflügelt das kreative Denken. Die gesamte „Kulturentwicklung der Menschheit“ kann somit als „Folge immer komplexerer, schönerer Spiele“ interpretiert werden (Hünther & Kamp; Quarch 2018: 14). Hervorzuheben ist, dass nicht jedes Spiel gleich-große Spielräume eröffnet. Vor allem institutionalisierte Regelspiele wirken zunächst kulturell unbedeutend. Der Spielraum ist jedoch ein konstituierendes Element, dessen Dynamik und Ungewissheit in jeder (rechtmäßig als Spiel bezeichneten) Spielform daliegt. Diese Ungewissheit macht den Reiz des Spiels aus (Popitz 1994: 16f.).

Sozialität im Videospiel

Als digitales Medium bietet das Videospiel im Vergleich zu analogen Spielformen eine enorme immersive Tiefe, narrative Komplexität und eine gesteigerte Interaktivität. Die virtuellen Spielräume haben zu meist hohe, ästhetische Ansprüche. Ihre ungeahnten

Gesetze und Möglichkeiten laden zum Testen, Ausprobieren, Erforschen – kurz zum „Herumspielen“ – ein (Neitzel 2018: 226). Was Videospiele weiterhin von vielen klassischen Spielformen differenziert, ist der hohe Stellenwert der Sozialität. Dieser schlägt sich bereits im Einzelspielmodus nieder. So gehen Spieler immer wieder parasozialen Beziehung zu ihrer und anderen Spielfiguren ein (vgl. Bopp 2004: 84f.). Aber auch der Austausch zu anderen Rezipienten vor, während oder nach dem Spiel wird regelmäßig praktiziert, wie der Popularität von Gaming Videos oder Streams auf sozialen Netzwerken zu entnehmen ist. Im Mehrspielermodus trifft der Spieler auf andere menschliche Mitspieler. Es ist zwischen lokalen Multiplayer-Modi an einem Gerät oder in einem Local Area Network (LAN) und dem reinen Online-Mehrspielermodus zu unterscheiden (vgl. Ackermann 2018: 304). Als Beispiel für den hohen Wert der Sozialität werden häufig Massively Multiplayer Online Role Play Games (kurz MMORPGs) genannt. Hierbei übernimmt der Spieler die Rolle seiner Figur und agiert diese in einem virtuellen, sozialen Kontext aus. Die Virtualität sorgt für die entsprechend sorglose soziale Interaktivität, die maßgeblich prägend für das Videospiele ist (vgl. Neitzel 2018: 226). Dass um Videospiele herum permanente soziale Strukturen entstanden sind, liegt dabei auf der Hand. Zu beachten ist hier die besondere Komplexität dieser Strukturen. Gemeinschaften basieren auf Spielertitel, -Genres, -Modi, Charakter-, Software- oder Hardwarepräferenzen (vgl. Ackermann 2018: 306; Fritz 2009: 140). Jede Community verfolgt dabei unterschiedliche Ziele. Treffen Mitglieder verschiedener Subkulturen in einer Suprastruktur aufeinander, können konfliktvolle Auseinandersetzungen entstehen, so auch im Fall der allgemeinen und überaus heterogenen Gaming Community, die eine Vielzahl kleinerer Gruppierungen unter sich vereint.

Kommunikation im Zeitalter der Digitalität

In der postmodernen Gemeinschaft, im spielerischen Umfeld sowie in den diversen Gruppierungen der Gaming Community konnte bereits eine hohe Dynamik belegt werden. Passend hierfür bietet sich das Internet als emergenter Spielraum für soziale Interaktion an. Aufgrund seiner Entmaterialisierung kann das Medium als ein „[kaum erfassbares,] amorphes und fluides Gebilde“ beschrieben werden (Neuberger

2018: 33). Die „unsichtbare“ Maschinerie (Luhmann 1997: 304) erlaubt erstmals den reziproken Austausch tausender Nutzer, die flexibel zwischen der Rolle des Rezipienten und des Produzenten wechseln. Zu beobachten ist, dass die „bisherigen Institutionen, Konventionen und Routinen, die auf die Modalitäten der älteren Verbreitungsmedien eingestellt sind“ stark an Bedeutung verlieren (Baecker 2017: 5f.). Was das neue, digitale Zeitalter betrifft, so erkennt Neuberger eine allgemeine Institutionalisierungsschwäche (2018: 35). Die computervermittelte Kommunikation (kurz CvK) wird in diesem Rahmen maßgeblich von einer sogenannten Medialen Enthemmung geprägt. Ansätze wie das Reduced Social Cues Model (Kiesler et al. 1984) und der Cues Filtered Out Approach (Culnan & Kamp; Markus 1987) belegen, dass im Gegensatz zur Face-to-Face-Kommunikation in der CvK soziale Hinweissignale auf das Alter, das Geschlecht oder den sozioökonomischen Status einer Person herausgefiltert werden. Vor allem wenn sich Interaktionspartner in der Realität nicht kennen, hat das einen stark enthemmenden Einfluss auf die Kommunikation. Als positiver Effekt stellt sich die „vorurteilsfreiere Kommunikation“ und die „verstärkte Intimität durch unbefangene Offenbarung persönlicher Informationen“ heraus (Döring 2019: 171). Dadurch, dass der Gegenüber jedoch nicht in seinem vollen, sozialen Umfang wahrgenommen wird, ist im Internet häufig ein toxischer Umgangston zu beobachten. Gepaart mit einer relativen Anonymität herrscht hier ein niedriger Konformitätsdruck (vgl. Turkle 1999: 645).

Vier Bedingungen für ein erfolgreiches Ritual

Unter zahlreichen Konzeptionen für den Ritualbegriff wurde Collins IR-Modell auserwählt, um eine Beantwortung der Fragestellung zu leisten. Das Modell reflektiert einschlägige Diskurspositionen des religiösen Rituals (Durkheim) und des Interaktionsrituals (Goffman) und erweist sich darüber hinaus als zeitgemäß und anwendungsfreundlich. Zu Grunde liegt eine mikrosituative Perspektive, in der alle Handlungen von Akteuren einer Situation analysiert werden. Rituale sind demnach soziale Interaktionspraktiken im Alltag des Menschen, die sich unter idealen Umständen widerstandslos in den Fluss der Situation einfügen (vgl. Collins 2004: 5). Für das Zustandekommen eines Rituals hält Collins vier Bedingungen fest. Eine erste ist die körperliche Ko-Präsenz von mindestens

zwei Personen. Dabei verweist der Autor darauf, dass besonders intensive Rituale an die körperliche Erregung seiner Teilnehmer geknüpft seien. Die Wahrscheinlichkeit des Zustandekommens eines Rituals sowie die Ritualintensität sei in der medial-vermittelten Situation signifikant geringer (vgl. Collins 2004: 60). Eine zweite Bedingung ist die Abgrenzung der rituellen Subjekte von außenstehenden Personen. Diese ist in einer raumzeitlichen Trennung gegeben oder, wenn der Außenstehende weder Aufmerksamkeit noch Gefühlslage mit den Ritualteilnehmern teilt.

Hierin besteht eine dritte und vierte Bedingung des Rituals: Der gemeinsame Handlungsfokus sowie die geteilten Emotionen der Gruppe, welche sich gegenseitig verstärken (vgl. Rössel & Collins 2006: 513f.). Aufmerksamkeit und Emotionen sind stets auf ein intrinsisch bedeutungsloses Objekt gerichtet, was erst durch die rituelle Behandlung einen Symbolcharakter erhält.

Vier Effekte des erfolgreichen Rituals

Sind die vier Bedingungen erfüllt, kann das Ritual stattfinden. Eine erste Konsequenz ist die Steigerung der Solidarität der Akteure. Die Gruppe nimmt sich selber als wirkungsvolle Einheit mit einem gemeinsamen Handlungsfokus und geteilten emotionalen Reaktionen wahr. Somit wird die Gemeinschaft samt ihren Strukturen, Normen, Werten und Bedeutungen bewusst erfahrbar gemacht. Ein zweiter Effekt ist die Steigerung der Emotionalen Energie (EE). Diese stellt eine Dimension des emotionalen Zustands eines Individuums dar, welche sich von „a state of high self-confidence, enthusiasm, and good mood to depression, loss of motivation, and negative emotions“ erstreckt (ebd.). Während sich die regelmäßige Teilnahme an wirkungsintensiven Ritualen positiv auf die EE auswirkt, sinkt diese in erfolglosen oder ausbleibenden rituellen Interaktionen ab. Gemäß eines Maximierungsprinzips ist das Individuum jedoch stets um die Steigerung seiner EE bemüht (vgl. Schmid 2017: 200). Ein dritter Effekt ist die Symbolik, die aus dem Ritual hervorgeht. Collins vergleicht, dass Symbole - ähnlich wie Batterien - die im Ritual freigesetzte Energie auffangen und über die Dauer des Rituals hinaus speichern (vgl. Collins 2004: 95f.). Die Gesamtheit an Symbolen innerhalb einer Gruppe bezeichnet Collins in Anlehnung an Bourdieu (vgl. 1987) als kulturelles Kapital. Hierzu zählen auch moralische Standards der Gemeinschaft, die als vierter Effekt aus dem

Ritual hervorgehen. Moralische Standards legen vor allem den korrekten Umgang mit der gemeinschaftlichen Symbolik fest.

Das Ritual zwischen sozialen und individuellen Zielen

Bisher wurde das Ritual als isoliertes Einzelphänomen betrachtet. Wie Collins Hauptwerk *Interaction Ritual Chains* (2004) zu entnehmen ist, ist seine Konzeption jedoch maßgeblich von der Verkettung einzelner Rituale geprägt. Diese Ritualkettentheorie ist „unbezweifelbar als eine Theorie der Solidaritätsbeschaffung angelegt“ (Schmid 2017: 221). Mit jedem Ritual steigt die Solidarität der Teilnehmer. Ein gemeinsames kulturelles Kapital wird geschaffen und über einen längeren Zeitraum fortgeführt. In der zuverlässigen Wiederholung wird die Gemeinschaft als beständiges Sozialkonstrukt bedeutsam. Was das IR-Modell maßgeblich von anderen Ansätzen unterscheidet, ist, dass Rituale hier nicht nur einen sozial-funktionalistischen Nutzen haben, sondern auch individuelle Ziele verfolgen. Getrieben von dem EE-Maximierungsprinzip wird in Macht- und Statusritualen „mit auseinanderlaufendem Erfolg“ um die „[Versorgung mit (grundsätzlich knappen) Positionsgütern wie Status, Einfluss, Machtübergewicht, Anweisungsrechten und Kontrolle]“ gekämpft (ebd.). Rituale stellen folglich „Prozesse der Individualisierung und der gesellschaftlichen Ausdifferenzierung“ dar, indem Akteure ihre „soziale Identität konfliktuell ausfechten“ (Roslon 2016: 115). Zugleich handelt es sich um zutiefst soziale Mechanismen, die Solidarität und ein Gefühl der Zugehörigkeit produzieren. Unabhängig davon, ob gemeinschaftliche oder individuelle Ziele verfolgt werden, geht aus dem Ritual eine gesteigerte Wahrnehmung für soziale Strukturen einher. Es bildet sich ein entsprechendes Kollektivbewusstsein, was der Gemeinschaft eine gewisse Beständigkeit und Stabilität verleiht.

Die möglichen Bedeutungen des Rituals

Basierend auf den dargestellten Forschungspositionen ergeben sich für die Beantwortung der Forschungsfrage hypothetisch zwei Antworten. Hypothese eins lautet, dass Interaktionsrituale keinen Halt in der Emergenz und Flüchtigkeit des sozialen Umfelds finden und ihnen daher keine Bedeutung zukommt. Hypothese zwei behauptet das Gegenteil: Gerade wegen

der vorliegenden Dynamik stellen Rituale wirkungsvolle, sozial-stabilisierende Interaktionsmechanismen dar. Die Thesen sollen im Folgenden gegeneinander abgewogen werden. Für Hypothese eins spricht zunächst die Tatsache, dass mit der Online-Kommunikation die körperliche Ko-Präsenz entfällt. Gemäß des IR-Modells sei die rituelle Interaktion somit deutlich abgeschwächt oder entfalle gänzlich. Dem zuwider argumentiert Houben, dass eine Ko-Referenz, also eine „situativ (garantierte) Aufeinanderbezogenheit“ ohne die Notwendigkeit der physischen Präsenz als Grundvoraussetzung ritueller Interaktion zu betrachten sei: „[Wir stellen immer weniger verwundert fest], wie ko-referente, digital vermittelte Interaktionsformen nahtlos im Repertoire der Interaktionspraktiken aufgehen“ (2018: 17). Vor allem der innerspielerische, avatar-basierte Austausch, der einen gewissen Anteil in der Kommunikationspraxis von Gamern ausmacht, stellt sich als sehr realitätsnah heraus. Forscher haben herausgefunden, dass sich die digitale Beschaffenheit der Avatare ähnlich wie die biologischen Eigenschaften von Körpern auf die Interaktion auswirken (Proteus Effekt; vgl. Yee & Bailenson 2007). Zudem konnte nachgewiesen werden, dass auch im virtuellen Raum die Gesetze der Proxemik gelten (vgl. DiPaola & Turner 2008: 5). Somit ist eine gegenseitige Wahrnehmung in derselben raumzeitlichen Domäne gegeben, was eine rituelle Interaktion ermöglicht. Kritisch zu hinterfragen ist an dieser Stelle viel mehr die Wahrscheinlichkeit der gegenseitigen Ko-Referenz außerhalb des Spiels. Im textbasierten und anonymen Austausch, beispielsweise über ein Forum, ist vor dem Hintergrund der medialen Enthemmung ein abgeschwächtes Kollektivbewusstsein zu vermuten. Für die rituelle Praxis spricht jedoch zeitgleich die gesteigerte emotionale Hingabe. Starke und klare Emotionen tragen laut Collins zum erfolgreichen rituellen Austausch bei (vgl. 2004: 115f.). Die mediale Enthemmung kann also in der Argumentation für und gegen beide Hypothesen angebracht werden. Was zuletzt für die erste Hypothese spricht, ist die von Neuberger veranschlagte Institutionalisierungsschwäche des Internets. Der Autor bemerkt, dass im digitalen Austausch Routinen, Formate, Regeln, Erkennungszeichen und eine allgemeine Erwartungssicherheit fehlen (vgl. 2018: 35). Kurzum wird eine Abwesenheit von Interaktionsritualen beschrieben. Dem ist zu entgegnen, dass Baecker (vgl. 2017: 4f.) und Stadler (vgl. 2016: 9) davon überzeugt sind, dass das In-

ternet das Potential habe, neue Institutionen herauszubilden bzw. diese bereits vorhanden seien. Die sozialen Cluster um das Medium Videospiele liefern einen Beleg für eine vitale Praxis von Inklusions- und Exklusionsprozessen, moralischen Standards, hierarchischen Strukturen, etc. Es scheint durchaus klare Institutionen zu geben, was prinzipiell für die Anwesenheit von Interaktionsritualen spricht.

Das Ritual eröffnet soziale Schutzräume

Ein entscheidendes Argument für die zweite Hypothese lässt sich aus der Sozialpsychologie ableiten. Hier ist auf die Arbeiten Fromms hinzuweisen, der die Gaming Community gemäß seiner theoretischen Konzeption als Pseudo-Einheit verstanden hätte. Es handle sich um ein flüchtiges Zusammenleben, welches auf einer relativ geringen Konformität beruhe. Laut Fromm ist der Zusammenschluss zu einer solchen Einheit immer noch erstrebenswerter als das Alleinsein. Schließlich wurzle im Menschen eine tiefe Angst der sozialen Isolation. „Tatsächlich aber möchten die Leute in viel stärkerem Maß mit den anderen konform gehen als sie [...] dazu gezwungen werden“ (Fromm 1956: 24). Ein mögliches Mittel hierbei ist das Interaktionsritual, welches die Solidarität der Gruppe steigert, in der das Individuum Schutz vor sozialer Isolation findet. Auch wenn die Erkenntnisse Fromms einige Jahre zurückliegen, lässt sich bis heute ihre Haltbarkeit nachweisen. So zum Beispiel mit einer Studie von Ruggles, Wadley und Gibbs, die bewährte Methoden des Community Buildings in Videospiele untersuchen. Dabei stellen die Integration von „Guild Tag(s)“, „Management functions“ und „Guild progression“ unverzichtbare Elemente dar (2005: 118). Schließlich wollen Spieler die Zugehörigkeit zu einer konkreten Gilde zur Schau zu stellen, ihre Gruppe aktiv mitgestalten und den gemeinsamen Erfolg dokumentieren. Diese Bedürfnisse können theoretisch auch durch eine rituelle Praxis gestillt werden: In der Ausübung steigern die Teilnehmer ihre Solidarität und grenzen sich von Außenstehenden ab (Guild Tags), sie handeln interne Strukturen aus (Management functions) und werden sich der Gemeinschaft und ihrer Erfolge bewusst (Guild progression). Insgesamt weisen Spieler ein starkes Bedürfnis auf, Teil einer vitalen, beständigen Community zu sein. Hier bieten sich Interaktionsrituale als sozialer Mechanismen an. Es muss jedoch kritisch hinterfragt werden, wieso die Gaming Community trotz ihres

Strebens nach Konformität in der wissenschaftlichen Betrachtung häufig als „Mythos“ gilt, der „im virtuellen Raum zersplittert“ sei (Bausch & Jörissen 2004: 308f.). Hier kann gemäß Maffesoli entgegnet werden, dass die Kritiker der postmodernen Gemeinschaft einen verzerrten Blick auf den Untersuchungsgegenstand werfen: „We have so dwelled on the dehumanization and the disenchantment with the modern world and the solitude it induces that we are no longer capable of seeing the networks of solidarity that exist within.“ (1996: 72).

Rituale im Spannungsfeld von Spiel und Internet

Weiterhin für eine rituelle Kommunikationspraxis spricht die hohe Konflikanfälligkeit des erforschten Umfelds. Diese ergibt sich aus der strukturellen Beschaffenheit postmoderner Gemeinschaften, dem komplexen Cluster an Gaming Communities sowie spielinterne Thematiken wie dem Wettkampf oder etwaiger Gewaltdarstellungen. Letztlich ermöglicht auch das Internet eine (anonyme) Teilnahme am öffentlichen Diskurs von diversen Nutzern mit grundlegend unterschiedlichen Interessen. Wie in den Ausführungen zum IR-Modell dargestellt, helfen Interaktionsrituale maßgeblich in der Bewältigung von Konflikten und Meinungsverschiedenheiten. Als Resultat liegt in jedem Fall ein gesteigertes Bewusstsein aller Akteure für die zugrundeliegenden Gemeinschaftsstrukturen vor, sodass das Ritual seine soziale-stabilisierende Bedeutung beibehält, obwohl es für individuelle Zwecke aufgewandt wird. Letztlich lässt sich eine hohe Ritualfrequenz und -intensivität anhand der Verschmelzung von Ritual- und Spielebegriff aufzeigen. Den Ausführungen Huizingas zufolge seien beide Phänomene lokal, temporär oder metaphysisch von der Umwelt abgeriegelt und haben eine besondere Wirkung auf seine Teilnehmer. Der Spieleforscher sieht folglich keinen formellen Unterschied zwischen dem Spiel und dem Ritual (vgl. 1949: 10). In der Betrachtung einer LAN-Gaming Community konnten Bausch und Jörissen bereits die „Tendenz zur zunehmenden Ludifizierung von Ritualen“ identifizieren (2004: 356). Entsprechend liegt nahe, dass auch eine

Ritualisierung von Spielen und spielerischen Kontexten gegeben ist. Somit sei die Kommunikation von Gamern im Spiel aber auch im Spielraum des Internets von ritueller Beschaffenheit. Für die Gaming

Community lässt sich also eine rituelle Praxis erkennen, die sich spezifisch auf ihre Beschaffenheit auswirkt: „Rituals and traditions perpetuate the community’s shared history, culture, and consciousness“ (Muniz & O’Guinn 2001: 413). „[they] are conventions that set up visible public definitions“ (Douglas & Kamp; Ishwerwood 1979: 65).

Fazit

Im Rahmen dieser Arbeit wurde die rituelle Kommunikationspraxis von Videopspielern betrachtet. Unter der Forschungsfrage, welche Bedeutung das Interaktionsritual für die Online-Kommunikation der Videospieldgemeinschaft hat, wurden Aspekte der postmodernen Gemeinschaft, des Videospieles und des Internets untersucht sowie das IR-Modell vorgestellt. In Bezug auf die postmoderne Gemeinschaft kann festgehalten werden, dass es sich hierbei um ein dynamisches und durchlässiges soziales Konstrukt aus Mitgliedern handelt, die ähnliche Interessen oder Ziele verfolgen. Trotz der Mitgliedschaft ist der Mensch hoch individualisiert, sodass es innerhalb der Gruppe zu Konflikten kommen kann. Das Videospiel konnte als stark sozial-geprägte Spielform identifiziert werden. Dessen kulturelle Bedeutsamkeit ergibt sich aus dem Bewegungscharakter und der Emergenz des durch Regeln abgesicherten Spielraums. Letztlich wurde dargestellt, dass die Online-Kommunikation maßgeblich von der Amorphität des Internets geprägt ist. Der soziale Austausch weist einen dynamischen, emergenten und enthemmten Charakter auf. Wie die Zusammenfassung deutlich zeigt, haben die postmoderne Gemeinschaft, der Spielraum und die Online-Kommunikation eine wesentliche Gemeinsamkeit: Diese liegt in ihrer Dynamik, Flüchtigkeit und Instabilität. Es fehlen klare Strukturen, absehbare Verläufe und weitestgehend sogar eine konkret wahrnehmbare Form. Vor dem Hintergrund der obigen Diskussion kann die Forschungsfrage folgendermaßen beantwortet werden: In der Online-Kommunikation von Gaming Communities sind Interaktionsrituale insofern bedeutsam, als dass sie Struktur und Beständigkeit in einem von Dynamik und Flüchtigkeit geprägten, sozialen Kontext etablieren. In der Ausführung erfahren die Teilnehmer die Gruppe als stabile und konkrete Wirkungseinheit, die sich der Schnelllebigkeit postmoderner Strukturen widersetzt. Rituelle Interaktionsweisen sind somit maßgeblich bedeutsam

für den erfolgreichen Fortbestand einer Videospiele-Gemeinschaft.

Ausblick

Diese Erkenntnis dürfte für die Videospielebranche von großer Relevanz sein. Schließlich korreliert der wirtschaftliche Erfolg eines Videospieles mit der Größe und strukturellen Dichte seiner Community (vgl. Ruggles et al. 2005: 114f.). Aus Entwicklersicht ergibt es von vornherein Sinn, Features im Spiel zu integrieren, die Spielern eine rituelle Interaktionsweise ermöglichen. Dies kann durch Chatoptionen, Gestik oder Mimik des Avatars, Multiplayereinbindungen oder weitere Möglichkeiten, um einen ko-referenten Austausch zu fördern, geschehen. Auch außerhalb der Spieleentwicklung lohnt es sich die verantwortlichen Publisher, Vermarkter oder Community Builder für das Thema zu sensibilisieren. So macht es beispielsweise Sinn, den USP in der Vermarktung eines Videospieles hervorzuheben. Diesen kann sich die Gemeinschaft zu eigen machen, und die Abgrenzung ihres Spiels zu anderen Titeln rituell verhandeln. Über die Videospielebranche hinaus besteht die Möglichkeit, die Erkenntnisse dieser Arbeit auf allgemeine Aspekte der korporativen Kommunikation auszuweiten. So liegt beispielsweise nahe, dass Konsumrituale die Struktur einer Brand Community prägen (vgl. Muniz & O'Guinn 2001) und sich hieraus diverse Implikationen für die Ansprache der Korporation an die Konsumenten ergeben. Jedoch bedarf es weitere Forschung darüber, auf welchem kommunikatorischen Weg eine Organisation die rituelle Praxis seiner Adressaten anregen kann.

Literaturverzeichnis

Ackermann, J. (2018). Gemeinschaft. In B. Beil, & T. Hensel, & A. Rauscher (Hrsg.), *Game Studies* (S. 301-311). Wiesbaden: Springer VS.

Baecker, D. (2017). Wie verändert die Digitalisierung unser Denken und unseren Umgang mit der Welt? Ausgangspunkte einer Theorie der Digitalisierung. In R. Gläß, & B. Leukert (Hrsg.), *Handel 4.0* (S. 3-24). Berlin/Heidelberg: Springer Verlag.

Bausch, C. & Jörissen, B. (2004). Erspielte Rituale. Kampf und Gemeinschaftsbildung auf LAN-Partys. In C. Wulf et al. (Hrsg.), *Bildung im Ritual – Schule, Familie, Jugend, Medien* (S. 303-357). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Becker, H. (1992). *Widersprüche aushalten. Aufgaben der Bildung in unserer Zeit*. München: Pieper Verlag.

Beil, B., Hensel, T. & Rauscher, A. (2018). Einleitung. In B. Beil, & T. Hensel, & A. Rauscher (Hrsg.), *Game Studies* (S. VII-XI). Wiesbaden: Springer VS.

Bopp, M. (2004). Didaktische Methoden in *Silent Hill 2*. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung. In M. Bopp, & B. Neitzel, & R. Nohr (Hrsg.), *„See? I'm Real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill* (S. 74-95). Münster: Verlag.

Bourdieu, P. (1987). *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Collins, R. (2004). *Interaction Ritual Chains*. Princeton: Princeton UP.

Culnan, M. J., & Markus, M. L. (1987). Information technologies. In F. M. Jablin, L. L. Putnam, K. H. Roberts, & L. W. Porter (Hrsg.), *Handbook of organizational communication: An interdisciplinary perspective* (S. 420-443). Newbury Park: SagePublications, Inc.

DiPaola, S. & Turner, J. (2008). Authoring the Intimate Self: Identity, Expression and Role-playing within a Pioneering Virtual Community. *Journal of the Canadian Games Studies Association*, 3, S. 1-14.

Döring, N. (2019). Sozialkontakte online. In W. Schweiger, & K. Beck (Hrsg.), *Handbuch Online-Kommunikation*, 2., vollständig überarbeitete Auflage (S. 167-194). Wiesbaden: Springer VS.

Douglas, M. & Isherwood, B. (1979). *The World of Goods*. New York: Basic.

Fromm, E. (1956). *Die Kunst des Liebens*. New York: O.V.

Fritz, J. (2009). Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In T. Quandt, & J. Wimmer, & J. Wolling (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (S. 135-147). Wiesbaden: Springer VS.

Game (2019). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019*. Verfügbar unter game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf

Hitzler, R., Honer, A. & Pfadenhauer, M. (2008). Zur Einleitung: „Ärgerliche“ Gesellungsgebilde. In R. Hitzler, & A. Honer, & M. Pfadenhauer (Hrsg.), *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen* (S. 9-34). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Houben, D. (2018). Von Ko-Präsenz zu Ko-Referenz – Das Erbe Erving Goffmans im Zeitalter digitalisierter Interaktion. In M. Klemm, & R. Staples (Hrsg.), *Leib und Netz. Sozialität zwischen Verkörperung und Virtualisierung* (S. 3-20). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hünther, G. & Quarch, C. (2018). *Rettet das Spiel! Weil leben mehr als funktionieren ist*. München: Hanser.

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Roy Publishers.

Kiesler, S., Siegel, J. & McGuire, T. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39, 1123-1134.

Kolb, F. (2016). *Denk- und Handlungsweisen in digitalen Spielen. Eine prozessdidaktische Untersuchung aktueller Computer- und Videospielegenres*. Heidelberg: O.V.

Luhmann, N. (1997). *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Maffesoli, M. (1996). *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. Thousand Oaks: Sage Publications Ltd.

- Maffesoli, M. & Fuchs, S. (2003). Liebe in Zeiten der Virtualität: Sexus und Gewalt. Der Soziologe Michel Maffesoli im Gespräch mit Stefan Fuchs. In Deutschlandfunk Kultur. Sendung vom 02.03.2011.
- Muniz Jr., A. M. & O'Guinn, T. C. (2001). Brand Community. *Journal of Consumer Research*, 27, 412-432.
- Neitzel, B. (2018). Involvement. In B. Beil, & T. Hensel, & A. Rauscher (Hrsg.), *Game Studies* (S. 219-234). Wiesbaden: Springer VS.
- Neuberger, C. (2018). Entfesselte Kontexte. Status und Konsequenz digitaler Öffentlichkeit. *Kursbuch*, 195, 31-52.
- Popitz, H. (1994). *Spielen*. Göttingen: Wallstein Verlag.
- Rössel, J. & Collins, R. (2006). Conflict Theory and Interaction Rituals. The Microfoundations of Conflict Theory. In J. Turner (Hrsg.), *Handbook of Sociological Theory* (S. 508-531). New York: Springer.
- Roslon, M. (2016). *Spielerische Rituale oder rituelle Spiele. Überlegungen zum Wandel zweier zentraler Begriffe der Sozialforschung*. Essen: Springer VS.
- Ruggles, C., Wadley, G. & Gibbs, M. (2005). Online Community Building Techniques Used by Video Game Developers. In F. Kishino, & Y. Kitamura, & H. Kato, & N. Nagata (Hrsg.), *Entertainment Computing - ICEC 2005. 4th International Conference Sanda, Japan, September 19-21, 2005: Proceedings* (S. 114-125). Berlin/Heidelberg/New York: Springer.
- Schiller, F. (1795). Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen (2. Teil; 10. bis 16. Brief.), in: Schiller, F. (Hrsg.): *Die Horen*, Band 1, 2. Stück. Tübingen, 1795, S. 51-94.
- Schmid, M. (2017). *Forschungsprogramme. Beiträge zur Vereinheitlichung der soziologischen Theoriebildung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Stadler, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Stewart, S. (2019). Video game industry silently taking over entertainment world. Verfügbar unter ejinsight.com/eji/article/id/2280405/20191022
- Tönnies, F. (1887). *Gemeinschaft und Gesellschaft. Abhandlung des Communismus und des Socialismus als empirischer Culturformen*. Leipzig: Fues.
- Turkle, S. (1999). Looking toward cyberspace: Beyond grounded sociology. *Contemporary Sociology*, 28, 643-648.
- Wulf, C. & Zirfas, J. (2004). Performative Welten. Einführung in die historischen, systematischen und methodischen Dimensionen des Rituals. In: C. Wulf, & J. Zirfas (Hrsg.), *Die Kultur des Rituals. Inszenierungen. Praktiken. Symbole* (S. 7-45). München: Wilhelm Fink Verlag.
- Yee, N. & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, 33, 271-290.