

# *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*

## **Elena Willeboordse: Alles nur ein Spiel? – Zur Konstruktion sozialer Ordnung im Internet**

*Dieser Fachartikel behandelt die Frage, wie die soziale Ordnung der Wirklichkeit des Internets konstruiert wird. Als ein möglicher Ansatz wird hierbei der Begriff des Spiels präsentiert und diskutiert, inwieweit es hilfreich ist, diesen in Online-Kontexte zu übertragen. Mittels einer systematischen Literaturrecherche wurden zunächst die zentralen Charakteristika sozialer Spiele herausgearbeitet. Da sich die bestehenden Konzepte jedoch auf die Offline-Wirklichkeit beziehen und Medien die Alltagswelt niemals direkt widerspiegeln, kann der Spielbegriff nicht ohne weiteres auf die Online-Kommunikation angewendet werden. Anhand eines Beispiels aus der digitalen Praxis konnten jedoch Ansatzpunkte identifiziert werden, die eine Übertragung des Spielbegriffs in die Online-Welt unterstützen. Es wurde analysiert, dass die rationalen Handlungszwänge des Alltags im Rahmen der Online-Kommunikation verloren gehen, dass Nutzer im Internet in bestimmte Rollen schlüpfen und dass sich das Online-Handeln auf die Alltagswirklichkeit auswirkt. So kann es im Rahmen von Online-Kommunikation zu spielähnlichen Situationen kommen, sodass dem Spielbegriff ein großes Potenzial zur Aufklärung der Ordnungsbildung im Internet zukommt.*

„Das Internet ist für uns alle Neuland“, sagte die Bundeskanzlerin Angela Merkel am 19. Juni 2013, nachdem bekannt wurde, welche enormen Datenmengen der amerikanische Geheimdienst NSA mit dem Internet-Überwachungsprogramm Prism von jedem Bundesbürger sammelte (Kämper 2013: o. S.). Aufgrund ihrer ‚derart altmodischen Haltung‘ zum Internet stand die Bundeskanzlerin wochenlang in der Kritik und erhielt viel Spott in den sozialen Netzwerken. Neben satirischen Memes lag auch der ‚#Neuland‘ lange Zeit auf Platz Eins in den Twitter-Trends (vgl. Kuhn 2013: o. S.). Doch auch sieben Jahre später hat dieser Satz noch durchaus seine Berechtigung: Das Internet mit all seinen Facetten und insbesondere die Kommunikation auf sozialen Plattformen ist für einen unterschätzten Teil der Bevölkerung tatsächlich Neuland. Netzwerke wie Facebook, Instagram und Twitter eröffnen nicht nur neuartige Welten der sozialen Kommunikation, sondern stellen die Nutzer auch immer wieder vor Herausforderungen. Denn die komplexen Regeln des sozialen Alltags werden mit dem Aufstreben des Internets noch komplexer. So treten immer wieder unerwartete Dynamiken und Konflikte auf, die mit einem erheblichen Kontrollverlust einhergehen. Um hierfür einleitend ein Beispiel zu nennen: Die sogenannten „Shitstorms“ sind lawinenartig auftretende Empörungswellen in sozialen Netzwerken. Sowohl Privatpersonen als auch Unternehmen, Behörden oder Vereine werden mit massenhafter Kritik konfrontiert, wobei es kaum möglich ist, steuernd einzugreifen,

Vorwürfe zu widerlegen und aktiv gegen Falschbehauptungen vorzugehen. Oftmals treten diese Shitstorms völlig überraschend auf, ohne dabei an ein persönliches Fehlverhalten geknüpft zu sein. Doch warum ist das Medium Internet trotz seines langjährigen Bestehens immer noch so schwer greifbar? Ist es doch gerade das Internet, welches zu einem allgegenwärtigen und selbstverständlichen Begleiter unseres Lebens geworden ist. Dass das Internet aus dem privaten sowie beruflichen Alltag kaum mehr wegzudenken ist, zeigen auch die Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie: So nutzten vergangenes Jahr allein in Deutschland rund 63 Millionen Menschen das Internet, 50 Millionen davon sogar täglich (vgl. Beisch/Koch/Schäfer 2019: 374). Die digitale Welt nimmt immer mehr Raum im menschlichen Alltag ein und besonders die interpersonale Kommunikation über das Internet gewinnt zunehmend an Bedeutung. Das soziale Miteinander, sei es die Freundschaftspflege oder die Partnersuche, verlagert sich mehr und mehr in die Online-Welt: Laut einer Umfrage der Konrad-Adenauer-Stiftung gaben 77 Prozent der Befragten an, das Internet in erster Linie zum Kommunizieren zu nutzen (vgl. Konrad-Adenauer-Stiftung e.V. 2019: 3). So ist es kaum überraschend, dass gerade Telekommunikations- und Kurznachrichtendienste wie WhatsApp (rund 55 Millionen Downloads im Google Play Store im Juni 2020) zu den beliebtesten Apps weltweit zählen (vgl. Priori Data 2020: o. S.). Die hier beschriebene Kommunikation über das Internet – per Computer oder per mobilem Endgerät –

wird unter dem Begriff der Online-Kommunikation zusammengefasst. Gegenwärtig ist die onlinebezogene Forschung von einer anhaltenden Konjunktur geprägt, welche sich durch zahlreiche Publikationen und Studien äußert. Auch die Soziologie beschäftigt sich in den letzten Jahren verstärkt mit dem Internet als Kommunikations- und Beziehungsmedium. Im Forschungsmittelpunkt steht hauptsächlich die Frage, ob der Mensch in ebenjener virtuellen Welt anders agiert als in der Realität. Während einige Kommunikationswissenschaftlicher postulieren, dass die Online-Kommunikation ähnlich zur realen alltäglichen Kommunikation verlaufe, stellen andere Theoretiker speziell die Andersartigkeit der medialen Verständigung heraus. Auch Studien, welche sich speziell mit dem Online- und Offline-Verhalten von Menschen auseinandersetzen, kamen zu dem Schluss, dass sich Internetnutzer virtuell anders verhalten als im realen Leben. Beispielsweise sind Menschen im Internet weitaus kontaktfreudiger, dafür sind die persönlichen Bindungen oftmals oberflächlicher (vgl. Seelig 2008: o. S.). Wie genau sich die soziale Wirklichkeitsordnung im Internet darstellt, ist jedoch bislang noch nicht hinreichend erforscht. Dieser Forschungslücke widmet sich der vorliegende Fachartikel. Ziel ist es, das Internet aus soziologischer Perspektive zu untersuchen und dabei die Prozesse der Ordnungsbildung zu (re-)konstruieren. Als ein möglicher Ansatz wird hierbei der Spielbegriff präsentiert und geprüft, inwieweit es hilfreich ist, diesen in Online-Kontexte zu übertragen. Die konkret forschungsleitende Fragestellung lautet: Wie wird die soziale Ordnung der Wirklichkeit des Internets konstruiert?

### **Online-Kommunikation als Institution**

Das Internet ist ein scheinbar unüberschaubarer Raum. Inhalte und Akteure sind volatil und wechseln ständig, während sie gleichzeitig einen Nährboden für die schnelle Verbreitung von Informationen und Meinungen schaffen. Dabei ist das Internet nicht nur zu einer der wichtigsten Informationsquellen geworden, sondern dient für eine Großzahl der Menschen vor allem als alltäglicher Handlungs- und Kommunikationsraum. Es ist daher kaum verwunderlich, dass dem Internet in der Kommunikations- und Medienwissenschaft gegenwärtig ein hohes Forschungsinteresse entgegengebracht wird. Während sich die Literatur lange Zeit überwiegend mit distinktiven Medien be-

schäftigte, steht nun primär die neue Medienkommunikation der Online-Welt im Fokus kommunikationssoziologischer Untersuchungen. Ein Versuch, die Online-Kommunikation theoretisch zu systematisieren, stammt von Beck. Er definiert Medien als „technisch basierte Zeichensysteme, die im sozialen Zusammenleben von Menschen zum Zwecke der Verständigung in institutionalisierter und organisierter Form verwendet werden“ (Beck/Jünger 2019: 9). Diesen Institutionalisierungsgedanken überträgt Beck auch auf die Online-Kommunikation. Demnach ist auch die Online-Kommunikation ein komplexes institutionalisiertes System, welches – wie andere Institutionen auch – bestimmten gesellschaftlichen Strukturen und Regularien unterworfen ist und dadurch die soziale Kommunikationspraxis rahmt. So unterliegt Online-Kommunikation einerseits grundsätzlichen Verhaltensregeln zum respektvollen Umgang im Internet (Netiquette), andererseits aber auch rechtlich bindenden Rahmenbedingungen wie dem Telemediengesetz oder dem Urheberrecht. Ferner unterstreichen auch Selbstregulierungseinrichtungen wie der Verein der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM) die Institutionalisierung der Medien (vgl. Beck/Jünger 2019: 11). Besondere Herausforderungen ergeben sich außerdem durch die zunehmende Kommerzialisierung des Internets und der damit verbundenen Sammlung und Verarbeitung personenbezogener Daten. Aus diesem Grund schränken Netzbetreiber die Kommunikation der Nutzer durch technische Vorgaben, Codes of Conduct oder allgemeine Geschäftsbedingungen ein. Diese Strukturierung seitens Dritter führt dazu, dass die unterschiedlichen Kommunizierenden nicht mehr eigenständig entscheiden, welchen Regeln sie im Internet folgen, sondern durch technische und rechtliche Bestimmungen geleitet werden (vgl. Beck/Jünger 2019: 12). So wertvoll viele Einsichten zur Online-Kommunikation von Beck sind, so problematisch erscheinen doch manche Grundannahmen. So muss die Aussage, Online-Kommunikation sei institutionalisiert und laufe stets reglementiert ab, relativiert werden. Dies mag teilweise der Fall sein, trifft allerdings nicht immer zu. Technische und rechtliche Rahmenbedingungen lenken und stabilisieren das Internethandeln der Akteure zwar, machen das Ergebnis für andere Kommunikationsteilnehmer aber dennoch nicht erwartbar. Handlungssequenzen sind nicht typisiert, weshalb Handlungssicherheit im Rahmen von Online-Kommunika-

tion nicht gegeben ist. Nach wie vor lassen sich Dynamiken und Konflikte im Internet beobachten, welche auch durch die Existenz einer Netiquette und der Einführung von Strukturierungsmaßnahmen durch die Netzwerkbetreiber nicht eliminiert werden können. So bleibt ein zentrales Problem bestehen: Was geschieht, wenn die Regeln im Internet verloren gehen?

### Online-Kommunikation als Spiel

Da eine generelle Institutionalisierung der Online-Kommunikation ausgeschlossen werden kann, bleibt weiterhin die Frage offen, wie die soziale Ordnung des Internets konstruiert wird. Entgegen dem Institutionalisierungsgedanken von Beck ist Online-Kommunikation zumeist mit den Dimensionen Risiko und Nichtplanbarkeit verbunden. So schlägt Baecker vor, die Ordnungsbildung im Internet als Spiel zu begreifen, da „die Verschaltung analoger und digitaler Prozesse nicht anders als komplex zu denken und nicht anders als im Spiel zu bewältigen ist“ (Baecker 2017: 19).

### Die Phänomenologie des Spiels

Was ein Spiel ist, dürfte jedem Menschen bekannt sein. Jeder Mensch hat in seinem Leben schon einmal gespielt und auch, wenn Spielen häufig allein Kindern zugeschrieben wird, zeigen auch Erwachsene spielerisches Verhalten. Angemerkt sei an dieser Stelle jedoch, dass der Begriff des Spiels in Umgangssprache und Theorie unterschiedlich verwendet wird. Im Rahmen dieses Fachartikels wird Spielen als „eine Form der Kommunikation, die eine willkürliche Unterbrechung erwarteter Normalitäten [...] nach eigenen Regeln symbolisiert“ (Thiedeke 2010: 18) verstanden. Das eigentlich Typische des Spiels ist die Konfrontation mit immer neuen und ungewohnten Situationen. Weder die Spielzüge der Anderen noch der Ausgang des Spiels ist vorhersehbar. Im Gegensatz zu Handlungsritualen und -routinen können Subjekte im Spiel nicht auf bestehende Wissensvorräte zurückgreifen. Stattdessen sind sie gezwungen, immer wieder neue Hindernisse zu bewältigen und Adhoc-Regeln einzuführen (vgl. Roslon 2017: 136). Für Mead und Wittgenstein erschöpft sich die Besonderheit des Spiels demnach in seiner handlungspraktischen Regellosigkeit (vgl. Mead 1969: 279; Wittgenstein 2003: 85). Befreit von den rationalen Handlungszwängen des

Alltags können Subjekte im Spiel autonom und eigenwillig agieren und so die Grenzen der eigenen Handlungsfähigkeit erfahren (vgl. Roslon 2017: 136). Da im Spiel die Beziehungs- und Machtstrukturen sowie die sozialen und kulturellen Normen des Alltags außer Kraft gesetzt sind, müssen spielerische Handlungen nicht zwangsweise sozial akzeptiert und normiert sein (vgl. Roslon 2017: 157). Auch eine kommunikative Anschlussfähigkeit muss nicht gegeben sein. Spiel ist jedoch nicht gleich Spiel. Die Komplexität der Spielphänomene führt in der gegenwärtigen Literatur gar zu einer Fülle an unterschiedlichen Definitions- und Kategorisierungsversuchen. Die verschiedenen Arten von Spielen sind jedoch so unterschiedlich, dass sich keine universalen Merkmale finden lassen. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass neuere Ansätze nicht mehr monoperspektivisch, sondern multiperspektivisch arbeiten und dabei nicht länger den Versuch unternehmen, eine trennscharfe Spieldefinition hervorzubringen. Hier gelingt es Caillois die verschiedenen Spieltypen in einen fassbaren Rahmen zu bringen und dabei die phänomenale Fülle und die materialen Eigenarten des Spiels nicht aus dem Blick zu verlieren. Er ordnet Spiele nach vier Kategorien, welche sich aus den Haltungen der Spieler zum Spiel ergeben. Diese lauten *agôn* (Wettkampf), *alea* (Zufall), *mimicry* (Maskierung) und *ilinx* (Rausch). Die Einteilung in die vier Spielkategorien ist jedoch noch nicht hinreichend, um die Variationsbreite der Spielphänomene zu umfassen. Obgleich sich diese – einzeln oder in Mischformen – durchaus eignen, die unterschiedlichen Spieltypen abzubilden, muss überdies berücksichtigt werden, dass sich Spiele auch anhand der Anforderungen, die an das Spielsubjekt gestellt werden, unterscheiden. So bewegt sich jede Spielkategorie zwischen den gegensätzlichen Polen *paidia* und *ludus*. *Paidia* bezeichnet unkontrollierte Fantasien und freie Improvisationen, wie sie für das kindliche Spiel charakteristisch sind. *Ludus* beschreibt dagegen die umgekehrte Tendenz. Das Spiel unterliegt hierbei expliziten Regeln und kontrollierten Abläufen, während die Spieler versuchen, die Anforderungen des Spiels zu meistern und Hindernisse durch diszipliniertes Training zu überwinden (vgl. Caillois 1982: 19). Mit Rückgriff auf Popitz können Spiele außerdem durch ihre strategische Andersartigkeit und Nicht-Voraussehbarkeit charakterisiert werden. Durch die Bereitschaft sich auf das Andere einzulassen lernt das Subjekt mit unvorhersehbaren Situationen umzugehen

und erwirbt wertvolle Handlungskompetenzen. Irreführende und betrügerische Züge sind hierbei Teil des Spiels und fördern die Fantasie und Kreativität der Spieler (vgl. Popitz 2000: 77). Im Gegensatz zu früheren Annahmen, stellt Sutton-Smith außerdem heraus, dass Spiel- und Alltagswelt reziprok miteinander verzahnt sind. Er postuliert, dass das Spiel der Bewältigung psychischer beziehungsweise gesellschaftlicher Probleme dienen kann. Denn die Grundkonflikte der sozialen Welt werden spielerisch bearbeitet und die gefundenen Lösungsansätze anschließend wieder in die Alltagswelt übertragen (vgl. Sutton-Smith 1978: 85 ff.). Die Bewältigungsfunktion sieht Sutton-Smith in der antithetischen Struktur des Spiels begründet: Wer im wahren Leben beispielsweise eher folgsam und unterwürfig agiert, kann im Spiel auch in die Rolle des Anführers schlüpfen und die Konflikte umwandeln. Durch das Durchspielen diverser Antithesen – z. B. Ordnung vs. Anarchie, Erfolg vs. Versagen, Annäherung vs. Vermeidung – lernt das Subjekt, wie es sich in realen Konfliktsituationen zu verhalten hat (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung 2005: 2). Dies macht das Spiel „zu einer mitunter heilsamen Möglichkeit die überfordernde Wirklichkeit symbolisch zu ordnen, zu bewältigen, zu verändern, kreativ umzugestalten oder Zukünftiges zu antizipieren“ (Lewe 2009: 62).

### Fallbeispiel: Pocher gegen Harrison

Anhand eines konkreten Praxisbeispiels wird nun geprüft, ob sich die soziale Wirklichkeit des Internets mit dem Begriff des Spiels greifen lässt. Hierfür wird der auf Instagram ausgetragene Streit zwischen dem Komiker Oliver Pocher und der Influencerin Sarah Harrison herangezogen. Im Folgenden zunächst ein kurzer Abriss über die Ereignisse des Falls: Während der COVID-19-Pandemie parodierte Pocher zahlreiche Prominente und kritisierte dabei ihre Fährlässigkeit in Zeiten der Krise. Auch Harrison wurde wiederholt für ihr (Fehl-)Verhalten von Pocher öffentlich diffamiert. Während sich die Corona-Krise in Deutschland zunehmend verschärfte und erste Kontaktverbote in Kraft traten, machte die schwangere Harrison mit ihrem Mann und ihrer gemeinsamen Tochter Urlaub in Dubai. Auf der Social-Media-Plattform Instagram teilte sie Urlaubsbilder mit ihren Anhängern und sprach darüber, wie gut es der Familie in Dubai ginge (vgl. Abendzeitung München 2020: o. S.). Pocher teilte daraufhin ein Video, in dem er die

Influencerin auf ironische Weise nachstellte und den Dubai-Urlaub der Familie zu Zeiten der COVID-19-Pandemie scharf kritisierte. Nach Veröffentlichung von Pochers Video erhielt Harrison viele bösartige Kommentare. Daraufhin bat Harrison Pocher in einer privaten Nachricht, die Witze gegen sie einzustellen. Pocher willigte zwar ein, veröffentlichte aber kurze Zeit später weitere Videos gegen Harrison. Harrison erlitt daraufhin einen Kreislaufzusammenbruch und musste wegen Unterleibsschmerzen von einem Notarzt behandelt werden. In einer Stellungnahme betonte die Familie, dass sie Pochers Videos keinesfalls mehr als Scherz auffassten und beschuldigten ihn, die Gefährdung von Harrisons Gesundheit und der ihres ungeborenen Kindes bewusst in Kauf genommen zu haben (vgl. Abendzeitung München 2020: o. S.). Auch andere Prominente äußerten sich zu den Parodien des Komikers und sprachen von einer „widerwärtige[n] Hasskampagne“ und „Cybermobbing“ (Gugisch 2020: o. S.). Was einst lustig war, sei zu einer „blinden Zerstörungswut des Komikers geworden“ (Kunath 2020: o. S.). Schließlich meldete sich auch Pocher selbst zu Wort und betonte, dass er weder für die boshaften Kommentare von anderen Nutzern noch für Harrisons Gesundheitsprobleme verantwortlich sei (vgl. Biller 2020: o. S.). Mittlerweile ist das Video von Pochers Instagram-Kanal gelöscht. Anwendung des Spielbegriffs in Online-Kontexten Anhand des beschriebenen Praxisbeispiels von Pocher und Harrison wird folgend analysiert, ob der Spielbegriff in Online-Kontexten Anwendung findet. Hierfür werden die zentralen Elemente des Spiels mit dem Fall zusammengeführt und untersucht, ob sich Überschneidungen erkennen lassen.

### Online-Kommunikation und Identitätsbildung

Im Zuge der COVID-19-Pandemie beginnt Pocher zahlreiche Personen des öffentlichen Lebens zu parodieren. Während er mit früheren kabarettistischen Projekten vor allem im Fernsehen auftrat, probiert er sich nun erstmalig in den sozialen Medien aus. Im Rahmen dieses (Identitäts-)Experiments agiert Pocher immer wieder autonom und eigenwillig und handelt entgegen sozialer und kultureller Normen. Diese Verhaltensweise beschreibt auch Mead für das kindliche Spiel, in welchem der Spieler sich von den rationalen Zwängen des Alltags löst und die Grenzen des eige-

nen Handelns erfährt. Trotz oder gerade wegen der sozialen Verstöße erhalten Pochers Parodien in kürzester Zeit eine enorme Medienaufmerksamkeit, werden millionenfach angeschaut und geteilt. Die zahlreichen positiven Reaktionen bestätigen ihn in seiner Rolle als Komiker und festigen seine Identität. Auch hier sei auf Mead verwiesen, welcher Spielhandlungen als „Hintergrundfaktoren für die Genese des Ich“ (Mead 1969: 277) beschreibt.

### **Online-Kommunikation und Regellosigkeit**

Mit Hinblick auf die Ausführungen von Wittgenstein unterliegt ein Spiel außerdem konkreten Regeln. Betrachtet man die Einhaltung von Regeln im konkreten Fall zwischen Pocher und Harrison, fallen weitere Verstöße auf. Die Gesetze der Rechtschreibung, Grammatik und Interpunktion eines Satzes werden zwar weitestgehend berücksichtigt, jedoch mangelt es an der Einhaltung sozialer Benimmregeln. Besonders Pocher zeigt keinerlei Wertschätzung oder Empathie für sein Gegenüber und missachtet die Gefühle und Bedürfnisse von Harrison vollkommen. Zudem bricht er sein Versprechen, die Videos gegen sie einzustellen. Hier lässt sich eine weitere Parallele zum Spiel erkennen, denn derartige betrügerische Züge sind auch wesentlicher Bestandteil von Spielen (vgl. Popitz 2000: 77). Während Pochers Parodien anfangs noch humoristischen Charakter besitzen, artet die Situation zum Ende hin aus und wird ernsthaft verletzend. Er kritisiert nicht mehr nur Harrisons Handeln in Zeiten der COVID-19-Pandemie, sondern greift gezielt ihre Persönlichkeit an. Auch Harrison, welche zu Beginn sehr sachlich mit der Situation umgeht und sich kooperativ und lösungsorientiert zeigt, wechselt ihre Taktik im Laufe der Zeit und führt Ad-Hoc-Regeln ein. Zunächst versucht sie den Streit mit Pocher im Privaten beizulegen. Als Pocher jedoch ihre Bitte ignoriert, die Videos gegen sie einzustellen, wehrt sie sich erstmalig und schlägt öffentlich zurück, indem sie ihn für ihre Gesundheitsprobleme verantwortlich macht. Betrachtet man dies wiederum als Spiel, muss Harrison immer wieder neue Hindernisse überwinden und sich mit unkontrollierbaren Situationen auseinandersetzen (vgl. Mead 1969: 279 f.). Wesentlich ist hierbei auch die von Popitz beschriebene Nicht-Voraussehbarkeit des Spiels. Weder Pocher noch Harrison konnten die Spielzüge des Anderen oder den Aus-

gang des Spiels abschätzen. In einem ebenfalls realistischen Szenario hätte sich die Medienöffentlichkeit gegen Pocher aussprechen und Harrison in Schutz nehmen können.

### **Online-Kommunikation und Auswirkungen auf die Alltagswelt**

Ebenso unvorhersehbar war auch, dass Harrison infolge der massiven Hasskommentare eine starke Belastungsreaktion zeigte. Hier verlagert sich das Online-Geschehen in die analoge Welt: Pochers Parodien beschränken sich nicht mehr nur auf einen virtuellen Raum, sondern zeigen auch Wirkung in Harrisons Alltagsleben. Mit Rückgriff auf das theoretische Konzept von Sutton-Smith lassen sich hier ebenfalls Analogien zum Spiel erkennen. Auch das Spiel wirkt sich auf die Alltagswelt aus und ist systematisch mit dieser verknüpft (vgl. Sutton-Smith 1978: 85 ff.).

### **Online-Kommunikation und Rollenhandeln**

Von besonderer Bedeutung im Kontext der Spielwelt ist auch der Veranstaltungsort des Streits. Dieser wurde öffentlich in dem sozialen Netzwerk Instagram ausgetragen und war somit für ein breites Publikum zugänglich. Diese Art der öffentlichen und publikumswirksamen Auseinandersetzung erinnert gar an ein mittelalterliches Spektakulum. Für Außenstehende wirkt die wilde Szenerie wie ein aufregendes und unterhaltendes Schauspiel, in welchem Pocher und Harrison als Darsteller fungieren (vgl. Goffman 2003: 6). Als Bühne wird hierbei die soziale Plattform Instagram genutzt. Dieses „soziale Drama“ ist jedoch kein klassisches Theaterstück im Sinne Goffmans. Vielmehr könnte man diese Form des Schauspiels als „Mitmach-Theater“ beschreiben, denn die Grenze zwischen Publikum und Darsteller verschwimmt. Das mediale Publikum ist in das Spektakel involviert, nimmt aktiv daran teil und beeinflusst die Geschehnisse durch positive oder negative Reaktionen. Denkt man diese Metapher des Schauspiels weiter, fällt vor allem das aktive Rollenhandeln von Pocher und Harrison in den Blick. Beide verkörpern eine bestimmte (Kunst-)Figur in den Medien. Pocher personifiziert die Rolle des Komikers, welcher seine Follower durch polemische Nachahmungen zum Lachen bringt. Harrison dagegen spielt die Rolle der Influencerin. Als sogenannte „Mommy-Bloggerin“ lässt sie ihre Follower am täglichen Familienalltag teilhaben. Dieses

Hineinschlüpfen in eine andere Rolle erinnert an das von Caillois beschriebene Maskierungsspiel (mimicry).

### Online-Kommunikation und Verhaltensmuster

Dem Begriffsarsenal von Caillois folgend können dem Fall außerdem weitere Spielkategorien unterstellt werden. So ist der Streit gleichermaßen auch ein Wettkampf (agôn), in welchem sich Pocher und Harrison als Kontrahenten gegenüberstehen. Pocher gelingt es, sich in diesem Wettbewerb zu behaupten und die Meinung der Öffentlichkeit zu gewinnen. Als Preis erhält er hierfür eine erhöhte Medienaufmerksamkeit, Applaus in Form von Likes und Kommentaren sowie Identitätszuspruch. Zuletzt weist der Fall auch rauschartige Elemente auf (ilinx), denn die Auseinandersetzung zwischen Pocher und Harrison eskaliert zum Ende hin und wird chaotisch. Der Streit spitzt sich zu, wird ekstatisch, ungestüm und hitzköpfig. Pochers Rauschzustand zeigt sich vor allem in seiner „blinden Zerstörungswut“ (Kunath 2020:11 o. S.): In wahnhafter Überzeugung überschreitet er Grenzen und agiert völlig ichbezogen. Jede der drei beschriebenen Spielkategorien ist schwerpunktmäßig dem Pol Paidia zuzuordnen, denn der Verlauf des Streits ist unkontrolliert und folgt keinen expliziten Regeln. Besonders Pocher agiert zügellos, übermütig und selbstvergessen. In seiner Parodie legt er Harrison beispielsweise Sätze in den Mund wie „Wir können ganz viele tolle Sachen machen, was wir in Deutschland nicht wo machen tun können“ (Stern 2020: o. S.). Pocher wählt hier absichtlich eine primitive und grammatikalisch fehlerhafte Ausdrucksweise und unterstellt Harrison damit ein niedriges Intelligenzniveau. Seine Formulierungen wirken improvisiert und erinnern an die Sprache eines Kindes. Anzumerken ist jedoch, dass Caillois' Logik hypothetisch perfekte Kategorien beschreibt. In der Praxis treten die verschiedenen Spielkategorien jedoch zumeist in Mischformen auf. So ist das beschriebene Spiel von Pocher und Harrison im Kern agonal, besitzt aber auch Elemente von mimicry und ilinx.

### Alles nur ein Spiel?

Fasst man die zentralen Aspekte des Falls zusammen, lässt sich folgende Schlussfolgerung ziehen: Im Internet lassen sich durchaus entscheidende Elemente spielerischen Handelns beobachten, weshalb eine

Übertragung des Spielbegriffs im konkreten Fall sinnvoll erscheint. Auch wenn nicht alle diskutierten Merkmale idealtypisch nachgewiesen werden können, gibt es starke Argumente dafür, das Verständnis von Spielen auf Online-Kontexte auszudehnen. Das hier gespielte Spiel von Pocher und Harrison ist jedoch kein Einzelfall, denn es lässt sich in ähnlicher Form wiederholt im Internet beobachten. Vor diesem Hintergrund soll dem Spiel eine spezifische Bezeichnung zugewiesen werden, um es von anderen digitalen Spielformen abzugrenzen. Die vorliegende Dynamik lässt sich folglich unter dem Titel „Ich mach' dich klein, dann bin ich groß“ fassen. Inhalt und Verlauf dieses Spieltypus sind in Abbildung 1 dargestellt:

**„Ich mach' dich klein, dann bin ich groß“**

Spielprinzip: Der Spielbeginner sucht sich ein Opfer und verfolgt dieses systematisch. Indem er immer wieder die Fehler und Unzulänglichkeiten des Gegenübers herausstellt, würdigt er dieses herab und erhöht sich selbst. Er verhält sich wenig wertschätzend und ignoriert die Gefühle des anderen. Das Opfer ist hilflos und flüchtet in eine Demuthaltung – bis es schließlich zusammenbricht.

Genre:                    Digitales Spiel / Beleidigungsspiel  
 Anzahl Spieler:        2+  
 Spieldauer:            Variabel

Abb. 1: Spielprinzip von „Ich mach' dich klein, dann bin ich groß“ (Quelle: Eigene Darstellung)

### Abschließende Betrachtung

In diesem Fachartikel wurde die Frage erörtert, wie die soziale Ordnung der Wirklichkeit des Internets konstruiert wird. Hierbei wurden die Konzepte Spiel und Online-Kommunikation erstmalig miteinander verknüpft und geprüft, inwiefern es hilfreich ist, den Spielbegriff in Online-Kontexte zu übertragen. Aus diesem Grund wurden zentrale Spielkonzepte beleuchtet und die wesentlichen Charakteristika herausgearbeitet. Da sich die bestehenden Konzepte jedoch auf die Offline-Wirklichkeit beziehen und Medien die Alltagswelt niemals direkt spiegeln, kann der Spielbegriff nicht ohne weiteres auf die Online-Kommunikation angewendet werden. Anhand eines Beispiels aus der digitalen Praxis konnten Ansatzpunkte identifiziert werden, die eine Übertragung des Spielbegriffs

in die Online-Welt unterstützen. Konkret wurde aufgezeigt, dass Beziehungsdynamiken im Internet – analog zum Spiel – weder vorhersehbar noch kontrollierbar sind. Die (teilweise betrügerischen) Züge des Gegenübers, der Einfluss des Publikums sowie der Ausgang der Kommunikation sind nicht abschätzbar. Dementsprechend ist ebenso wenig geregelt, welche Ausschüttungen es für welche Handlungen gibt. Von besonderer Bedeutung im Kontext der Online-Kommunikation ist außerdem das spezifische Rollenhandeln der Akteure. So schlüpfen Internetnutzer in eine Rolle, welche sich von der in der Alltagswelt gespielten Rolle unterscheiden kann. Auch bestehende Beziehungs- und Machtstrukturen sowie die sozialen und kulturellen Normen des Alltags sind in der Online-Wirklichkeit außer Kraft gesetzt. Zwar existieren im Internet generelle Verhaltensregeln (z. B. Netiquette), jedoch werden diese oftmals ignoriert. Auf diese Weise avancieren alltägliche Kommunikationssituationen im Internet immer wieder zu kampf- und rauschartigen Konflikten. Mit Rückblick auf die Forschungsfrage erweist sich der Spielbegriff somit als hilfreich, um die dynamischen Verständigungs- und Aushandlungsprozesse der Online-Welt besser begreifen zu können. Trotzdem kann die Forschungsfrage hiermit nur teilweise beantwortet werden, da die soziale Ordnung des Internets nicht ausschließlich spielerisch konstruiert wird. Die Metapher des Spiels ist somit unter bestimmten Gesichtspunkten durchaus sinnvoll, jedoch nicht vollkommen tragfähig. Dem großen Potenzial des Spielbegriffs stehen jedoch auch Risiken gegenüber. So ist das Spiel gleichzeitig auch eine gefährliche Metapher, da dieses zumeist mit positiven Aspekten assoziiert wird. Entspannung, Unterhaltung und Vergnügen sind typische Erwartungen der Spielenden. Hierbei birgt der Begriff die Gefahr, zu verharmlosen und negative Auswirkungen zu negieren. Das Handeln im Internet (z. B. Mobbing) ist nicht „nur ein Spiel“, sondern hat mitunter auch schwerwiegende Folgen in der Alltagswirklichkeit. Ferner sei angemerkt, dass die Ergebnisse des konkreten Falles nicht zu der Annahme verleiten dürfen, dass alle Spiele im Internet zu dem hier beschriebenen Beleidigungsspiel kongruent sind. Analog zu der in der Offline-Welt beobachtbaren Fülle an Spielvarianten, lässt sich im Internet eine ähnliche Bandbreite vermuten. Das ermittelte „Ich mach‘ dich klein, dann bin ich groß“-Spiel ist nur ein möglicher Spieltypus, welcher jedoch von anderen digitalen Spielen abgegrenzt wer-

den muss. So können Internetspiele durchaus auch positive Wirkungen evozieren. Beispielsweise kann der Austausch in virtuellen Partnerbörsen in realen Lebensgemeinschaften münden. Für die Zukunft empfehlen sich daher empirische Studien, welche erforschen, ob sich im Internet weitere Spieltypen finden lassen und wie diese zu typisieren sind. Weiterer Forschungsbedarf besteht auch mit Blick auf die Spieltheorie. So zeigen die Ergebnisse, dass Internetnutzer im Rahmen von Online-Kommunikation durchaus taktisch agieren. Vor diesem Hintergrund könnte man das Geschehen im Internet auch als strategisches Spiel interpretieren. Eine spieltheoretische Betrachtungsweise wurde in diesem Fachartikel jedoch vernachlässigt, da sich die Prämissen der Spieltheorie nur schwer mit dem dynamischen Online-Geschehen vereinbaren lassen. Dennoch sollte eine Zusammenführung von Spieltheorie und Online-Kommunikation für die Zukunft nicht ausgeschlossen bleiben. Abschließend ist festzuhalten, dass die Regeln des Internets nicht denen der sozialen Welt entsprechen. Sie lassen sich jedoch auch nicht dem Spiel in seiner klassischen Form zuordnen. Die soziale Ordnung des Internets ist eine Mischform beziehungsweise eine besondere Wirklichkeit, welche spielähnlichen Charakter aufweist. Für die Praxis bedeutet dies, dass das Internet ein Raum ist, welcher die Entstehung von Spielen der Definition nach möglich macht.

## Literaturverzeichnis

- Abendzeitung München (2020). Oliver Pocher veräppelt Peinlich-Video von Sarah Harrison. Verfügbar unter: <https://www.abendzeitung-muenchen.de/inhalt.trotz-corona-krise-im-urlaub-oliver-pocher-veraepfelt-peinlich-video-von-sarah-harson.37f6bd5a-c6c7-4cd1-8ca6-6d0565ecaae4.html> (15.07.2020).
- Baecker, D. (2017). Wie verändert die Digitalisierung unser Denken und unseren Umgang mit der Welt?. In R. Gläß & B. Leukert, *Handel 4.0* (S. 3 – 24). Berlin/Heidelberg: Springer Gabler.
- Beck, K. & Jünger, J. (2019). Soziologie der Online-Kommunikation. In W. Schweiger & K. Beck, *Handbuch Online-Kommunikation* (S. 7 – 34). Wiesbaden: VS. Beisch, N., Koch, W. & Schäfer, C. (2019).
- ARD/ZDF-Onlinestudie 2019: Mediale Internetnutzung und Video-on-Demand gewinnen weiter an Bedeutung. In *Media Perspektiven* 9/2019. Verfügbar unter: [http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2019/0919\\_Beisch\\_Koch\\_Schaefer.pdf](http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2019/0919_Beisch_Koch_Schaefer.pdf) (11.07.2020).
- Billier, A. (2020). Sarah Harrison zusammengebrochen: Ihr Mann gibt Oli Pocher die Schuld. Verfügbar unter: <https://www.promipool.de/stars/sarah-harrison-zusammengebrochen-ihr-mann-gibt-oli-pocher-die-schuld> (15.07.2020).



- Bundeszentrale für politische Bildung (2005). Spiel und Aggressivität. Ein Wechselverhältnis in den Theorien des Spiels. Verfügbar unter: <https://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/computerspiele/63720/aggression-und-spiel?p=2> (08.07.2020).
- Caillois, R. (1982). Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München/Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag.
- Goffman, E. (2003). Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper.
- Gugisch, T. (2020). „Das geht zu weit!“. Jetzt bricht sie ihr Schweigen. Verfügbar unter: <https://www.bunte.de/stars/star-news/jenny-frankhauser-ueber-oliver-pocher-er-laesst-uns-bewusst-teil-seiner-widerwaertigen-hasskampagnen.html> (15.07.2020).
- Kämper, V. (2013). Obama Besuch. Die Kanzlerin entdeckt #Neuland. Verfügbar unter: <https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/kanzlerin-merkel-nennt-bei-obama-besuch-das-internet-neuland-a-906673.html> (26.07.2020).
- Konrad-Adenauer-Stiftung e.V. (2019). (Un-)Soziale Medien?. Nr. 356/Juni 2019. Verfügbar unter: <https://www.kas.de/documents/252038/4521287/Der+Einfluss+der+Facebooknutzung+auf+die+Sprache+und+Streitkultur.pdf/e6758fe4-3836-c0f5-d4ccbdd33a10d469?version=1.0&t=1560751492073> (11.07.2020).
- Kuhn, J. (2013). #Neuland-Aufschrei im Spießer-Netz. Verfügbar unter: <https://www.sueddeutsche.de/politik/kritik-an-merkels-internet-aeusserung-neuland-aufschrei-im-spiesser-netz-1.1700710> (31.03.2020).
- Kunath, K. (2020). Influencer-Hetze: Warum Oliver Pochers Moralapostel-Spielchen scheinheilig und daneben sind. Verfügbar unter: <https://noizz.de/meinung/oliver-pocher-influencer-bashing-in-corona-zeiten-ist-sinnlos/9ml7f49> (16.07.2020).
- Lewe, C. (2009). Das Spiel in der Kulturpädagogik. Zur Notwendigkeit der Förderung einer Spielkultur. Hamburg: Igel Verlag.
- Mead, G. H. (1969). Sozialpsychologie. Neuwied am Rhein: Luchterhand.
- Popitz, H. (2000). Wege der Kreativität. Tübingen: Mohr.
- Priori Data (2020). Ranking der beliebtesten Apps im Google Play Store nach der Anzahl der Downloads weltweit im Juni 2020. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/688608/umfrage/beliebteste-apps-im-google-play-store-nach-downloads-weltweit/> (26.07.2020).
- Roslon, M. (2017). Spielerische Rituale oder rituelle Spiele. Überlegungen zum Wandel zweier zentraler Begriffe der Sozialforschung. Wiesbaden: VS.
- Seelig, L.-M. (2008). Studie: Internet hauptsächlich Informationsquelle. Verfügbar unter: <https://www.pro-medienmagazin.de/medien/internet/2008/02/05/studie-internet-hauptsaechlich-informationsquelle/> (11.07.2020).
- Stern (2020). Oliver Pocher führt seine Instagram-Parodien fort – dieses Mal trifft’s aber nicht den Wendler. Verfügbar unter: <https://www.stern.de/lifestyle/leute/oliver-pocher-parodiert-influencer-ehepaar-harrison-9186896.html> (17.07.2020).
- Sutton-Smith, B. (1978). Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorn-dorf: Hofmann.
- Thiedeke, U. (2010). Spiel-Räume: Kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsbereiche. In C. Thimm, Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft (S. 17 – 32). Wiesbaden: VS.
- Wittgenstein, L. (2003). Philosophische Untersuchungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.