

Real Life. Computerspielen zwischen Offline-Alltag und Online-Oberflächen

Christoph Bareither

»Ich habe meinen Sohn an das Internet verloren«, lautete die Einblendung am unteren Bildschirmrand, als die Kamera auf den Vater eines World-of-Warcraft-Spielers schwenkte. Besagter Vater war im September 2012 zu Gast in der Talkrunde von Günther Jauch und erzählte davon, wie sein (bereits erwachsener) Sohn nach und nach der Online-Spielsucht verfallen war und sich von seinen besorgten Eltern zunehmend entfremdet hatte.¹ Auf der Webseite einer von den Eltern gegründeten Initiative gegen »Onlinerollenspielsucht« lässt sich nachlesen, dass der »begabte junge Mensch [...] innerhalb von nicht einmal zwei Jahren zu einem vom realen Leben weitestgehend abgekoppelten Menschen mutiert« war – »erst am Mittag wurde aufgestanden, um dann am Nachmittag, am Abend und die Nacht hindurch bis in die frühen Morgenstunden das virtuelle Leben in World of Warcraft zu bestehen.«² Die Geschichte hatte zwar ein gutes Ende, da der besagte Sohn schließlich aus eigener Kraft »ins Leben zurück gefunden hat«, doch die Initiative blieb trotzdem bestehen, denn: »Wir wollen erreichen, dass, was so unvorstellbar klingt, niemand mehr in der virtuellen Welt (in einem Computer !!!!) abhanden kommt.«³

Solche Formulierungen sind keine Einzelfälle, sondern Bestandteil eines Diskurses, der das öffentliche Bild vom Alltag des Online-Computerspielens entscheidend prägt. Das Phänomen der exzessiven Nutzung von Online-Computerspielen ist durchaus existent und betrifft

1 Vgl. <http://daserste.ndr.de/guentherjauch/rueckblick/digitaledemenz103.html> (Zugriff: 16.12.2012).

2 <http://www.rollenspielsucht.de/> (Zugriff: 16.12.2012).

3 Ebd.

zahlreiche Spielerinnen und Spieler.⁴ Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen sind jedoch nicht problematische Nutzungspraktiken, sondern die in den Diskursen rund um die exzessive Nutzung von Online-Games (und auch um die Nutzung so genannter Killerspiele⁵) heraufbeschworene Vorstellung zweier *sich gegenüberstehender* Wirklichkeiten: das »reale Leben« auf der einen und die »virtuellen Welten« (in denen man »abhanden« kommen kann) auf der anderen Seite.

In den diese Vorstellung mitkonstruierenden Medienberichten wird dem »Bildschirm« (zumindest implizit) eine entscheidende Rolle zugeschrieben. Es sind diese Oberflächen, an denen die Spielerinnen und Spieler »kleben«⁶, auf die sie »wie paralysiert starren«⁷ und vor (bzw. hinter) die sie sich »flüchten«⁸. Ergänzt werden solche Beschreibungen durch Fotografien, die stets männliche Jugendliche vor besagten Bildschirmen sitzend zeigen.⁹ Die Fotografien sind dabei meist über die Schultern der Spieler aufgenommen: Statt ihrer Gesichter sieht man Bildschirme leuchten, die als materielle Erscheinung nicht nur die

- 4 Vgl. u. a. Michael Kunczik, Astrid Zipfel: Computerspielsucht. Befunde der Forschung. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=165448.html> (Zugriff: 17.12.2012); Jan-Hinrik Schmidt u.a.: Problematische Nutzung und Abhängigkeit von Computerspielen. In: Jürgen Fritz u.a. (Hg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Düsseldorf 2011, S. 201–251.
- 5 Vgl. u.a. Jens Schroeder: »Killer Games« Versus »We Will Fund Violence«. The Perception of Digital Games and Mass Media in Germany and Australia. Frankfurt a.M. 2011; Michael Mosel, Christian Waldschmidt: »... und wir sagen immer noch »Killerspiele««. Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings. In: Heinz B. Heller, Angela Krewani, Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46: »Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt. Marburg 2010, S. 86–98.
- 6 Tim Farin, Christian Parth: Verloren in virtuellen Welten. In: STERN.de (9.4.2008), <http://www.stern.de/wissen/mensch/onlinesucht-verloren-in-virtuellen-welten-616788.html> (Zugriff: 18.12.2012).
- 7 Anja Hübner: Droge Internet: Wie sich Onlinesüchtige aus der virtuellen Welt befreien. In: ARD.de (22.5.2012), <http://www.ard.de/-/id=1682158/tmdm8c/index.html> (Zugriff: 18.12.2012)
- 8 Jens-Peter Hiller: Wenn Computerspielen zur Sucht wird. In: WELT.de (26.8.2012), <http://www.welt.de/regionales/hamburg/article108783926/Wenn-Computerspielen-zur-Sucht-wird.html> (Zugriff: 13.2.2013).
- 9 Vgl. u.a. die drei zuletzt genannten Artikel.

Grenze zwischen »virtuellen Welten« und »realem Leben« markieren, sondern für Außenstehende auch eine Grenze des Verstehens.

Der folgende Beitrag möchte diese Grenze dekonstruieren, indem er das Geschehen auf den Bildschirmen nicht von »außen« (über die Schulter der Spieler¹⁰) beobachtet, sondern von »innen«, durch die teilnehmende Beobachtung *in* Online-Spielen. In Bezug auf die angenommene Trennung von »virtuellen Welten« und »realem Leben« wird dabei deutlich: einerseits bringen die Akteure (durch das über audiovisuelle Oberflächen vermittelte Zusammenspiel) komplexe Spielkulturen hervor, die von anderen Regeln und Bedeutungen durchdrungen sind als ihr Offline-Alltag. Andererseits gehört es zum Common Sense¹¹ dieser Kulturen, das eigene *Real Life* (wie es die Spieler selbst nennen) als integralen Bestandteil des Online-Spielens zu verstehen. On- und Offline-Praktiken und Kontexte bilden keine in sich geschlossenen und sich nur flüchtig berührenden »Welten«, sondern sind auf vielfache Weise ineinander verflochten.

Online-Offline-Zusammenhänge in der volkskundlich-kulturwissenschaftlichen Forschung

Seit den 1990er-Jahren beschäftigt sich das »Vielnamenfach« (Europäische Ethnologie/Empirische Kulturwissenschaft/Kulturanthropologie/Volkskunde) mit dem alltäglichen Umgang mit dem Internet und inzwischen kristallisieren sich spezifische Frageinteressen und Kernkompetenzen heraus. Zu letzteren gehört die ethnografische Sensibilität für den »langen Arm des »real life««, die Klaus Schönberger im Rahmen einer in den 1990er-Jahren durchgeführten Studie zur »Transformation der Alltagsbeziehungen von Internet-NutzerInnen«

- 10 Die im Folgenden angeführten Beispiele beziehen sich auf solche Online-Spiele, die vorwiegend von männlichen Spielern genutzt werden, weshalb ich hier meist nur die männliche Form verwende. Mit »Spielern« sind allerdings stets weibliche und männliche Spielende bezeichnet.
- 11 Clifford Geertz: *Common sense als kulturelles System*. In: Ders.: *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt a.M. 1987, S. 261–288.

veranschaulicht.¹² Schönberger macht dabei deutlich, dass sich volkskundlich-kulturwissenschaftliche Studien bereits in den 1990er-Jahren mit der vermeintlichen Trennung des Internet-Alltags vom *real life* konfrontiert sahen, die sich durch empirische Beobachtungen allerdings nicht bestätigen ließ. AutorInnen wie Anke Bahl und Stefan Beck betonten ebenfalls bereits Mitte der 1990er-Jahre, dass Computernetze »einen virtuellen Raum für reale Gemeinsamkeit«¹³ zur Verfügung stellen und Stefan Beck verweist 2000 im Zuge von Überlegungen zur *Technogenen Nähe* nochmals auf »die komplexen Wechselwirkungen zwischen Online- und Offline-Realitäten«.¹⁴ In einem Beitrag zum Tagungsband des dgV-Kongresses 2005 stellt dann Klaus Schönberger erneut das Verhältnis von online und offline in den Mittelpunkt und betont »die vielfachen Verschränkungen und Konvergenzen im Hinblick auf den physikalischen und virtuellen Raum«.¹⁵

Die Aufmerksamkeit für diese Verschränkungen prägt auch deutlich die Annäherung an das Themenfeld (Online-)Computerspiele innerhalb des Fachs, die ebenfalls Ende der 1990er-Jahre beginnt. Anke Bahl hält in einer Studie zu MUDs (Multi User Dungeons, also textbasierten Online-Rollenspielen) bereits 1997 fest, dass die Prozesse der Selbstdarstellung und Identitätskonstitution der Spielenden stets *zwischen* on- und offline stattfinden.¹⁶ Auch Birgit Huber beschäftigt sich in einer Studie zu Intimität und Körperlichkeit (u.a.) mit MUDs und

12 Klaus Schönberger: Internet und Netzkommunikation im sozialen Nahbereich. Anmerkungen zum langen Arm des ›real life‹. In: Forum Medienethik 2, 2000: Netzwelten, Menschenwelten, Lebenswelten. Kommunikationskultur im Zeichen von Multimedia, S. 33–42.

13 Anke Bahl, Stefan Beck: Technogene Nähe. Handlungsbedingungen und -optionen computermediierteter Kommunikation. In: Tübinger Korrespondenzblatt Nr. 46, 1996: Medienforschung in der EKW, S. 43–57, hier S. 46.

14 Stefan Beck: media.practices@culture. Perspektiven einer Kulturanthropologie der Mediennutzung. In: Ders. (Hg.): Technogene Nähe. Ethnographische Studien zur Mediennutzung im Alltag. Münster 2000, S. 9–20, hier S. 11.

15 Klaus Schönberger: Online – Offline. Persistenz – Auflösung – Rekombination – alte und neue Grenzen und Differenzen in der Nutzung neuer Informations- und Kommunikationstechnik. Ein Überblick zum Forschungsstand in der kulturwissenschaftlichen Internet-Forschung. In: Thomas Hengartner, Josef Moser (Hg.): Grenzen & Differenzen. Zur Macht sozialer und kultureller Grenzziehungen. Leipzig 2006, S. 627–638, hier S. 632.

16 Anke Bahl: Zwischen On- und Offline: Identität und Selbstdarstellung im Internet. München 1997.

vermerkt, dass was online geschieht gerade nicht von der Alltagswelt entkoppelt, sondern dass »die VR[Virtual Reality, C.B.]-Erfahrung [...] zum einen der eigenen Lebenswelt gleichgestellt, zum anderen mit ihr unmittelbar und wechselseitig verbunden« ist.¹⁷ Und auch Katharina Kinder hebt in Bezug auf Computerspiele hervor, »dass Virtualität als Teil einer umfassenderen Wirklichkeit konzipiert werden muss, in der ein ständiger Wechsel zwischen Bezugsrahmen von on- und offline stattfindet.«¹⁸ Weniger das Wechselspiel von on- und offline, als das Verhältnis von Spiel und Alltag nehmen Gerrit Herlyn und Helle Meister in den Blick.¹⁹ Anhand biografischer Interviews zeigen sie, dass es für eine Alltagsperspektive auf Computerspiele produktiv ist, auch die (biografischen) Erfahrungen außerhalb des Spielens zu erfassen. Was sich hier bereits vielfach andeutet, wird schließlich von Gertraud Koch 2009 in einem Beitrag zum Alltag im Online-Simulationsprogramm *Second Life* nochmals konkretisiert: »Die Wirklichkeit, die wir hier im Virtuellen finden, lässt sich ohne die faktische nicht verstehen und ist untrennbar an diese gebunden.«²⁰

Die Untrennbarkeit von on- und offline stattfindenden Prozessen im Alltag von Computerspielerinnen und -spielern ist freilich auch für die Zugänge anderer Disziplinen relevant, beispielsweise für die Medienpädagogik²¹ und auf internationaler Ebene für den kulturellen

17 Birgit Huber: Mediale Intimität und Körperrepräsentationen. Zum Verhältnis von virtueller Welt und Alltagswelt. In: Franz Carmen, Gudrun Schwibbe (Hg.): *Geschlecht weiblich. Körpererfahrungen – Körperkonzepte*. Berlin 2001, S. 198–234, hier S. 210.

18 Katharina Kinder: Der Themenpark im Interface – Virtualität und Spieltheorie. In: Hengartner, Moser (wie Anm. 15), S. 651–664, hier S. 651.

19 Gerrit Herlyn, Helle Meister: Notes on the Biographical Meaning of Games and Online-Games. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3, 2009, H. 1, S. 33–41.

20 Gertraud Koch: *Second Life – ein zweites Leben? Alltag und Alltägliches einer virtuellen Welt*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 105, 2009, S. 215–232, hier S. 231.

21 Stellvertretend sei hier auf einen noch viel beachteten Artikel von Jürgen Fritz verwiesen: So wirklich wie die Wirklichkeit. Über Wahrnehmung und kognitive Verarbeitung realer und medialer Ereignisse. In: Jürgen Fritz (Hg.): *Computerspiele: virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn 2003, CD-ROM, o.P.

thropologischen Zweig der Game Studies.²² So schreibt die Ethnologin T. L. Taylor, die sich über mehrere Jahre hinweg mit dem Online-Rollenspiel *Everquest* auseinandergesetzt hat: »[...] how people make sense of and experience who they are online is not inherently separate from who they are and what they do offline. What seems more to be the case is that people have a much messier relationship with their off- and online personas and social contexts.«²³

Eine ethnografische Perspektive auf den Alltag des Online-Computerspiels kann eine ihrer spezifischen Kompetenzen gerade bei der Ergründung dieser »messiness« entfalten. Während medienpädagogische und -psychologische Studien tendenziell klare und wiederkehrende Strukturen zu entziffern suchen (beispielsweise um die »Transfers« zwischen den »virtuellen Welten« und der »realen Welt« zu erklären²⁴), kann und muss sich eine volkskundlich-kulturwissenschaftliche Perspektive auch auf die vielfältigen Widersprüche, Gleichzeitigkeiten und individuellen Überschneidungen zwischen »virtuellen Welten« und *real life* einlassen.

Online-Spielkulturen auf Online-Oberflächen

Im Gegensatz zu Einzelspieler-Spielen interagieren in (Mehrspieler-)Online-Spielen nicht einfach Menschen mit einer Software, sondern Menschen interagieren mit Menschen. Es entstehen *soziale* Situationen, Praktiken und Prozesse, die auf den spezifischen Möglichkeiten des Computers und der Spielesoftware aufbauen. Im vergangenen Jahrzehnt, in dessen Verlauf Online-Computerspiele zu einem Massenphänomen geworden sind, hat sich gezeigt, dass die Spieler durchaus anpassungsfähig, kreativ und innovativ im Umgang mit diesen Möglichkeiten sind. Längst haben sich um diese computergenerierten Möglichkeiten entsprechende Spielkulturen gebildet. Darunter verstehe ich, in Anlehnung an den von Wolfgang Kaschuba

22 Vgl. u.a. Tom Boellstorff: *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, NJ 2008; T. L. Taylor: *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA 2006.

23 Ebd., S. 18.

24 Vgl. u.a. Jürgen Fritz: *Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten*. Düsseldorf 2011.

skizzierten Kulturbegriff²⁵, den permanenten Prozess des praktischen Aushandelns der Bedeutungen und Regeln, nach denen Menschen, Gruppen und Gemeinschaften online zusammen spielen, sich verständigen, voneinander abgrenzen und ihrem Tun Sinn verleihen. Sichtbar werden solche auf Vergnügung ausgerichtete Spielkulturen in den konkreten Arten und Weisen, in denen die Spieler ihr Beisammensein organisieren, in denen sie mit ihren Avataren ihre Spielaufgaben erfüllen, in denen sie miteinander kommunizieren und schließlich in den Bildern, die sie sich selbst von ihrem Online-Alltag machen.

Diese Kulturen bringen ein gemeinsames Wissen hervor, ein Wissen darum, wie mit den computergenerierten Möglichkeiten umzugehen ist, was man dort wann wie tut und welche Elemente mit welchen Bedeutungen verbunden sind. Aus diesem Wissen beziehen einzelne Spieler gemeinschaftlich hervorgebrachte bzw. kulturell tradierte, von ihnen aber als selbstverständlich erfahrene Einstellungen gegenüber der digitalen Umgebung, einen Common Sense. Oder mit den Begriffen einer sozialkonstruktivistischen Denktradition gesprochen: Aus diesem »Jedermannswissen«, verstanden als »das Wissen, welches ich mit anderen in der normalen, selbstverständlich gewissen Routine des Alltags gemein habe«, setzt sich die von einzelnen Spielern als intersubjektiv erfahrene Wirklichkeit des Online-Spielens zusammen.²⁶ Damit schliesse ich an Gertraud Kochs sozialkonstruktivistisch informierte Überlegungen an, die den Alltag im Online-Simulationsprogramm *Second Life* »als intersubjektiv geteilte, kommunikativ erzeugte Wirklichkeit« versteht.²⁷

Die Prozesse des permanenten Aushandelns dieser Wirklichkeit finden gewissermaßen *auf* den eingangs erwähnten audiovisuellen Oberflächen der Computer statt. Insofern sie nicht isoliert bleiben,

25 Vgl. Wolfgang Kaschuba: Einführung in die Europäische Ethnologie. München 32006, S. 107–108; Vgl. auch die auf der Webseite des Ludwig-Uhland-Instituts in Tübingen einsehbare Umschreibung, <http://www.wiso.uni-tuebingen.de/fachcher/empirische-kulturwissenschaft/institut.html> (Zugriff: 9.1.2013).

26 Peter L. Berger, Thomas Luckmann: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. Frankfurt a.M. 2012 (erst-mals dt. 1969), S. 26.

27 Koch (wie Anm. 20), S. 227; auch Birgit Huber wendet die sozialkonstruktivistischen Ansätze bei Schütz und Luckmann auf das Themenfeld Online-Computerspiele an. Vgl. Huber 2001 (wie Anm. 17), S. 209–210.

sondern ein Netz aus online verbundenen Computer-Interfaces bilden, werden sie zu ›Orten‹ der sozialen Äußerung, die ich hier als Online-Oberflächen bezeichnen möchte. Auf diesen Online-Oberflächen entfalten sich gemeinsame Praktiken, Konversationsprozesse und Deutungen. Dabei sind nicht nur die visuellen, sondern auch die auditiven Oberflächen relevant. Zwar ist der Begriff der Oberfläche vorwiegend auf Visuelles gerichtet, doch auch die Klangteppiche aus Spielgeräuschen und über Mikrofone geführten Gesprächen sind zentral für die im Rahmen von Online-Games entstehenden Spielkulturen.

Als methodischer Zugang zur Erforschung dieser auf Online-Oberflächen erscheinenden Kulturen bietet sich ein ›oberflächiger‹ Ansatz an: das *Mitspielen online* als Variante der teilnehmenden Beobachtung. »Die Alltagswirklichkeit von *Second Life*«, argumentiert Gertraud Koch, ist »über Teilnahme, Beobachtung und Herausarbeitung intersubjektiv geteilter Formen und Sinnzusammenhänge zu ergründen – jedenfalls wenn wir unterstellen, dass sich so etwas wie Alltag über Prozesse der Vergemeinschaftung und objektiv erfahrbare Wirklichkeitskonstruktion auch im Virtuellen vollziehen können und damit real werden. Der Zugang zum virtuellen Alltag erfordert eine emische Perspektive auf die Konstitution und Konstruktion von Bedeutungen und deren Einbettung in Sinnsysteme, über welche die virtuelle Lebenswelt Struktur erhält.«²⁸

Ausführlich aufgearbeitet wurden die entsprechenden methodischen Zugänge inzwischen in einem Handbuch aus dem kulturanthropologischen Teilbereich der internationalen Game Studies.²⁹ Zum Forschungsalltag gehören das Führen eines Feldtagebuchs, ergänzende qualitative Online-Interviews, gegebenenfalls die Aufzeichnung von Videomitschnitten und das Anfertigen von Textchatprotokollen. Innerhalb der volkscundlich-kulturwissenschaftlichen Disziplinen haben bisher vor allem studentische Arbeiten die Möglichkeiten solcher Zugänge erprobt.³⁰ Solche Ansätze erlauben es, die eingangs angespro-

28 Koch (wie Anm. 20), S. 217.

29 Tom Boellstorff u.a. (Hg.): *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. Princeton, Oxford 2012.

30 Vgl. u.a. Lisa Ching: »AnarchyOnline«. Ein virtuelles Rollenspiel. In: *Vokus. Volkscundlich-kulturwissenschaftliche Schriften* 14, 2004, H. 1–2, S. 135–149; Thomas Lackner: *Scheinbar. Virtualität und Computerspiele*. In: *Kuckuck* 2005, H. 1, S. 32–35; Auch Gertraud Koch arbeitete für ihren bereits erwähnten Beitrag

chene ›Außenperspektive‹ auf die Oberflächen des Spielens um eine ›Innenperspektive‹ zu ergänzen und bestehende Zuschreibungen zu dekonstruieren.

Mit den Grenzen von Online-Ethnografien hat sich hingegen Brigitta Schmidt-Lauber auseinandergesetzt und zu Recht vor einer unreflektierten Übertragung der Prinzipien der Feldforschung auf bzw. in das Internet gewarnt.³¹ Es stellen sich nicht nur kritische Fragen danach, was oder wer hier überhaupt erforscht wird, sondern auch Fragen nach der Überprüfbarkeit der Beobachtungen, nach der Sichtbarkeit oder Unsichtbarkeit der Forschenden, nach Nähe und Distanz zu den AkteurInnen oder nach der Vorstellung vom Internet als einem beforschbaren ›Ort‹.³²

Insbesondere in Bezug auf die vielfältigen Überschneidungen von Offline-Alltag und Spiel hat eine ›Innenperspektive‹ auf Online-Oberflächen eine begrenzte Aussagekraft. Diese Perspektive erkennt, was auf den Oberflächen der Online-Spiele geschieht. Was aber hinter diesen bzw. außerhalb dieser Oberflächen liegt, bleibt im Dunkeln. Die Stärke der hier vorgeschlagenen Perspektive ist dementsprechend nicht die Verortung des Online-Spielens im Offline-Alltag der Spieler. Sie kann jedoch umgekehrt fragen, inwiefern offline-alltagsweltliche Aspekte auf den Online-Oberflächen sichtbar (oder hörbar) werden und ermöglicht es, Rückschlüsse auf die der jeweiligen Spielkultur inhärenten Einstellungen gegenüber dem Verhältnis von »virtuellen Welten« und Real Life zu ziehen.

Genau diese Frage stelle ich im Folgenden an das empirische Material, das im Rahmen einer Magisterarbeit (mit ca. 300 Stunden reiner Teilnahmezeit im Online-Ego-Shooter *Counter-Strike* und sieben qualitativen Interviews) und im Zuge weiterer Forschungen (mit ca. 300 Stunden Teilnahmezeit in Online-Shootern wie *Battlefield 3*, *Jailmod*

mit den Erfahrungen, die Studierende bei der teilnehmenden Beobachtung in der »virtuellen Welt« von *Second Life* gemacht hatten. Vgl. Koch (wie Anm. 20).

31 Vgl. Brigitta Schmidt-Lauber: Wege und Irrwege der Forschung über und im Cyberspace Ein Problemaufriss. In: *kulturen* 5, 2011, H. 2, Themenheft: Victoria Hegner, Dorothee Hemme (Hg.): *Feldforschung@cyberspace*, S. 4–10.

32 Vgl. hierzu auch Gertraud Koch: Der Cyberspace als Ende der Ethnografie? Anmerkungen zur Ortsmetapher des Internets in der kulturalanalytischen Forschung. In: *kulturen* 5, 2011 (wie Anm. 31), S. 34–37.

und *DayZ* und zahlreichen informellen Gesprächen) entstanden ist.³³ Die ursprüngliche ethnografische Studie fragte nur am Rande nach der Einbindung des Offline-Alltags in die Prozesse des Online-Spielens, weshalb mir eine erneute Aufarbeitung des empirischen Materials in Bezug auf diese Aspekte sinnvoll erschien.

Empirische Beispiele

Zahlreiche Spieler des auch in Deutschland seit über zehn Jahren sehr populären Online-Ego-Shooters *Counter-Strike* partizipieren mehrmals wöchentlich, häufig auch täglich, an den online stattfindenden Spielprozessen. Sie finden sich zu sogenannten *Clans* zusammen, zu Online-Gemeinschaften, die aus mindestens fünf, meiner Erfahrung nach meist aus zehn bis zwölf aktiven *Members* bestehen. In vielerlei Hinsicht sind diese Clans mit gewöhnlichen Amateursportvereinen oder Spielgemeinschaften zu vergleichen, nur dass ein Großteil der Interaktionen im Clan eben online stattfindet. Die überwiegende Mehrzahl der Clanspieler ist männlich und (in meinem Forschungssample) zwischen 15 und 45 Jahre alt.

Die Mitglieder eines solchen Clans verabreden sich meist für mehrere Abende in der Woche im Internet. Als eine Art Treffpunkt dient der so genannte *Teamspeak Server*, der einen virtuellen Konversationsraum kreiert, in dem die Spieler sich über ihre Headsets (also Mikrofone und Kopfhörer) unterhalten können. Auf diese Weise in einem Sprachraum versammelt tauchen sie gemeinsam in einen Spielprozess ein, das heißt sie betreten einen dreidimensionalen Spielraum. Die Spielräume in *Counter-Strike* sind stereotypen Antiterror-Szenarien nachempfunden. Es gibt Dschungelruinen, Wüstenstädte, Bürokomplexe, Bahnhofsgelände und vieles mehr.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Seite, entweder die der Terroristen oder die der Counter-Terroristen, und findet sich dann zu Beginn der nächsten Runde in der Ego-Perspektive seines Avatars wieder.

33 Vgl. Christoph Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie. Tübingen 2012. In diesen Studien legte ich, auch wenn eine »unsichtbare« Teilnahme durchaus möglich wäre, im Sinne einer teilnehmenden Beobachtung als Interaktionsprozess Wert darauf, die regelmäßig mit mir spielenden AkteurInnen über mein Forschungsvorhaben zu informieren.

Nachdem man einige Waffen eingekauft hat, beginnt man den Angriff. Beim beliebtesten Spielmodus müssen die Terroristen eine Bombe zur Explosion bringen und die Counter-Terroristen müssen genau das verhindern, wobei jeder Spieler versuchen wird, so viele Gegner wie möglich auszuschalten.

In der Spielkultur der Clanspieler wird diese Kriegssimulation nun in eine Art Sportspiel umgedeutet. Sie veranstalten regelmäßig Trainingsabende, bei denen sie ihre Spielfähigkeiten (schnelles Bewegen, Zielen, Schießen) verbessern und sich über mögliche Strategien verständigen, die dann in so genannten *Clan Wars* zur Anwendung kommen. *Clan Wars* sind hochstrukturierte Wettkämpfe und werden häufig im Rahmen von Counter-Strike-Ligen ausgetragen, die ganz ähnlich strukturiert sind wie übliche Amateursport-Ligen.

Diese Rahmung des Spiels als Sport deutet bereits an, dass *Counter-Strike* kein Rollenspiel, wie etwa das bekannte *World of Warcraft*, ist. Die Spieler haben dementsprechend keine online erschaffenen Charaktere, sondern tauchen nur temporär in ihre Avatare ein, die sie nicht modifizieren können und eher funktional für die Dauer eines Wettkampfs nutzen. Sie geben nicht vor, eine andere Person zu sein und spielen auch keine Rollen nach (was im Übrigen auch in *World of Warcraft* nicht zwangsläufig der Fall ist). Die Akteure sind vielmehr als »sie selbst« auf der Online-Oberfläche präsent, als Nutzer, die eben ein Spiel spielen.

So ist es in Counter-Strike-Clans beispielsweise üblich, sich in den News-Sektionen oder Foren der Clan-Webseiten gegenseitig zum Geburtstag zu gratulieren oder die aus dem Urlaub Heimgekehrten zu begrüßen. Darüber hinaus geben hier viele Spieler öffentlich sichtbar den echten eigenen Vornamen oder auch Wohnort an und präsentieren echte Bilder von sich. In vielen Clans ist diese Form der Selbstdarstellung obligatorisch, was auf die Verbindlichkeit eines spezifischen Common Sense in Bezug auf das Verhältnis von online und offline verweist. Insbesondere die öffentlichen Darstellungen der Real-Life-Bilder der Spieler sind wirkmächtige Objektivationen dieser Einstellung, die Offline-Alltag und Spiel nicht als getrennte Sphären, sondern als ineinander verwoben versteht.

Auch in ergänzenden Interviews erklären die Spieler, dass sie ihren Offline-Alltag nicht als getrennt vom Spielgeschehen begreifen. Der 44-jährige *Clanleader* Homer – so sein Ingame-Name – kommentiert beispielsweise: »So dass ich jetzt sag, das ist für mich ne andere

Welt, das würd ich nicht sagen. Weil ich bin ein Mensch eigentlich, ich hab noch ein Real Life und das geht eigentlich, das steht über allem anderen«. ³⁴

Solche Einstellungen äußern sich auch in konkreten Praktiken und Konversationsprozessen wie beispielsweise im folgenden Ingame-Dialog, der mithilfe einer Audiovideoaufzeichnung (von der die Spieler wussten und der sie ausdrücklich zugestimmt haben) transkribiert wurde. Das Gespräch fand während einer Trainingssitzung eines Counter-Strike-Clans im Audiosprachkanal statt. Die Spieler sprechen sich gerade über strategische Positionen in einem Wettkampf ab und der 44-jährige Clanleader Homer weist dem 16-jährigen Lucky seine strategische Position zu:

Homer: Lucky du gehst mit mir B. [B bezeichnet einen spezifischen strategischen Punkt im Spielraum, C.B.]

Lucky: (genervt) Jaa....

Homer: (nachäffend) Jaaa... Kannst dir ja gucken, wer welchen Spawn hat [Spawn ist der Startpunkt eines Avatars zu Beginn einer Runde, C.B.]. So werden wir spielen dann. Wenn du B-Spawn hast, dann machst du große Rampe.

Lucky: (niedergeschlagen dazwischen) Ich hab Stress...

Homer: (redet weiter) Immer der, der weiter weg steht... Wer hat Stress?

Lucky: Ich, mit meiner Freundin.

Homer: Warum?

Stryder: Warum?

Jester: Ja weil sie 'ne Frau is'! (Stryder lacht)

Lucky: (niedergeschlagen) Ja, sie will Schluss machen und so, bla bla bla...

Jester: Frauen halt...

Homer: Sei froh, bist sie los. Es gibt tausend andere Mütter, die schöne Töchter haben.

Stryder: Oder nimmst nen Jungen. (Lucky lacht, Wayne lacht)

Jester: Frauen machen eh nur Stress.

Homer: Ja. (Kurze Pause) Hast du jetzt gehorcht, Lucky?

34 Interview mit Homer am 18.4.2011; alle Spielernamen sind zusätzlich anonymisiert.

Lucky: Ja.

Homer: Wer Topspawn hat, der spielt große Rampe für B, wer weiter weg steht, spielt die kleine Rampe B.

Auch in den Konversationspraktiken der Spieler zeigt sich also, dass man das Geschehen auf der Online-Oberfläche des Spiels nicht als abgeschottet vom eigenen Offline-Alltag begreift. Zwar wird in öffentlichen Spielprozessen, an denen mehr oder minder anonyme Spieler partizipieren, fast nie über persönliche Dinge aus der eigenen Alltagswelt gesprochen, doch gerade zwischen Vielspielern bilden sich stabile soziale Beziehungen. So lassen Clanmember die ihnen vertrauten Online-Bekanntschaften bzw. -Freunde, auch wenn sie sie (wie im Fall von Lucky) noch nie im Real Life getroffen haben, häufig an ihrem Offline-Alltag teilhaben. Im Clan redet man regelmäßig über das eigene Privatleben, über Hobbys und Familien. Man beschreibt die bestellten Tuning-Teile fürs Auto, gibt mit den neuesten sexuellen Erfolgen an, erzählt von Ausbildung, Arbeit und Schule oder von der Freizeitplanung für die kommende Woche.

Die 49-jährige Vielspielerin und vierfache Mutter Proxima (die über ihre beiden Söhne zu *Counter-Strike* gekommen und Mitglied in einem Clan für Spieler über 40 Jahre ist) räumt dem persönlichen Gespräch sogar den Vorrang vor dem spannungsreichen Wettkampf ein. Im Interview erklärt sie: »Ich kenn' die Leute zwar nicht alle persönlich, aber man lernt sich halt auch so kennen, auch wenn man sich persönlich nicht sehen kann. Und wir tauschen uns aus. Wir können auch über Probleme miteinander reden. Das ist eben auch wichtig, so ab und an, wenn man dann ein bisschen niedergeschlagen ist oder irgendwas doof, scheiße gelaufen ist, dann hat man immer jemanden, der einen dann doch ein bisschen aufbauen kann und mit dem man dann irgendwas besprechen kann. Das ist für mich eigentlich erstrangig. Deshalb bin ich in dem Clan, und deshalb bin ich mit den Leuten zusammen, jeden Abend.«³⁵

Während Proxima hier von der täglichen Begegnung mit Menschen spricht, mit denen sie offline nichts zu tun hat, teilen andere Clanmember auch einen gemeinsamen Offline-Alltag. In besagtem Counter-Strike-Clan gibt es gleich mehrere Schulfreunde, Arbeitskollegen, Brüder und ein Ehepaar. Lee und Pandora, so die Ingame-Na-

35 Interview mit Proxima am 1.5.2011.

men des Paares, spielen regelmäßig gemeinsam im Internet, während sie auch stets in der gleichen faktischen Wohnung und oft sogar im gleichen Zimmer anwesend sind. Dass in dieser Situation der gemeinsam verbrachte Alltag mit den Spielprozessen verflochten wird, ist kaum überraschend. So gab die eher schlecht spielende Pandora einmal ihrem Mann, der seinerseits zu den herausragenden Spielern des Clans gehört, nach einer misslungenen Spielaktion ein paar gut gemeinte Ratschläge. Lee konterte: »Immer mit der Ruhe Schatz, manchmal weiß ich was ich tue.« Sie erwiderte: »Auch als du mich geheiratet hast?« Lee: »Da war ich besoffen.« Allgemeines Gelächter der anderen im Audiosprachkanal. Lee dann aber freundlich: »Nein Schatz, natürlich da auch.« Pandora antwortete daraufhin mit einem für alle anderen (Männer) deutlich hörbaren Kussgeräusch.³⁶

Es sind solche alltäglichen Momente, in denen die »messiness« und die Gleichzeitigkeiten zwischen Offline-Alltag und den als Spiel gerahmten Tätigkeiten sichtbar werden. Gerade in so genannten Killerspielen wie *Counter-Strike* können sich aus solchen Gleichzeitigkeiten kontrastreiche Situationen bilden. Eines Abends spielte ich mit meinem Clan in einem Clan War. In diesen Wars wird – wenig überraschend – viel geschossen, Gewehre rattern und es spritzt digitales Blut. Plötzlich wurde im Audiokanal die Stimme eines vielleicht sechsjährigen Jungen hörbar, der sagte: »Ich hab dich lieb, Tobi.« Tobi ist der tatsächliche Vorname meines Mitspielers Cr@zy. Zuhause steht sein Computer im Wohnzimmer, wo sein kleiner Bruder an den Tisch herangetreten war und ihm seine Zuneigung bekundet hatte, was alle Clanmember hören konnten. Tobi antwortete seinem kleinen Bruder, er habe ihn auch lieb, aber dass der Kleine doch so langsam ins Bett müsse. Der Spielfluss stockte derweil keine Sekunde.

Als abschließendes Beispiel möchte ich meine eigene Bekanntschaft mit dem Spieler Jonx beschreiben, den ich in den Wäldern von Chernarus kennengelernt habe. Chernarus ist die 225 Quadratkilometer umfassende »virtuelle Welt« des derzeit sehr populären Online-Spiels *DayZ*.³⁷ Die Spieler finden sich nach dem Login als Überlebende

36 Der kurze Dialog wurde im Feldtagebuch wörtlich protokolliert.

37 Das Spiel ist eine kostenlose Modifikation der als besonders realistisch geltenden Militärsimulation *Arma II* und wird derzeit wegen seines Erfolgs als Standalone-Spiel neu entwickelt.

einer Zombie-Apokalypse am Strand einer fiktiven russischen Insel wieder. Es existieren zahlreiche so genannte Server, die jeweils eine dieser Inseln simulieren und derzeit jeweils bis zu 50 menschlichen Spielern gleichzeitig Platz bieten. Während alle Zombies vom Computer gesteuert werden und automatisiert durch die sonst verlassenen Dörfer und Städte der Insel wandern, um beim Blickkontakt mit einem Überlebenden die Jagd auf diesen zu eröffnen, steckt hinter jedem menschlichen Avatar auch ein menschlicher Spieler. Letztere können sich entweder zusammentun, um gegen die Zombies zu bestehen und um lebensnotwendige Nahrung, Ausrüstung und Waffen miteinander zu teilen, oder sie können sich gegenseitig bekämpfen und sich ihrer Ausrüstungsgegenstände berauben. Dabei bilden sich häufig Gruppen von Überlebenden, die gemeinsam durch die Landschaft streifen, nach den überall verteilten Gegenständen (so genanntem Loot) suchen und zugleich fremde Gruppen angreifen. Eine Besonderheit des Spiels besteht darin, dass jeder Avatar nur ein einziges Leben hat. Stirbt dieser Avatar, muss der Spieler wieder bei Null am Strand von Chernarus beginnen, was nicht nur den Erfahrungen des computervermittelten Tötens und Sterbens eine besondere Intensität verleiht, sondern auch – insofern man nur gemeinsam stark genug für den »Überlebenskampf« ist – das Zusammengehörigkeitsgefühl von Spielergruppen zu einem integralen Bestandteil der Spielerfahrung werden lässt.

Begegnet man beim Umherstreifen auf Chernarus einem fremden menschlichen Spieler, kann man ihn über sein Mikrofon ansprechen. So kam ich als Anfänger in Kontakt zu einer Spielgruppe, die gemeinsam durch die Wälder zog, bis wir zufällig Jonx begegneten. Auch Jonx war alleine unterwegs und hatte nur eine schlechte Ausrüstung. Erst kürzlich hatte er *DayZ* entdeckt und suchte nach einer Gruppe, der er sich anschließen konnte.

Was mit einer Zufallsbegegnung im digitalen Wald begann, wurde zu einer über viele Wochen hinweg sich entwickelnden sozialen Beziehung. Mit den anderen Spielern der Gruppe und auch Jonx tauschten wir weitere Kontaktdaten für die Kommunikationssoftware Skype aus, so dass wir auch in spielunabhängigen Sprachkanälen gemeinsam »herumhängen« konnten. Wie sich bald zeigte, erfüllte Jonx viele der Klischees eines in den »virtuellen Welten« abhanden gekommenen Menschen (s.o.). Der Mittzwanziger wohnte noch zuhause, wog bei einer Körpergröße von 1,70 Metern nach eigenen Angaben 52 Kilo, trank literweise Kaffee, ging nur zur Rauchpause an die frische Luft

und saß meist die halbe Nacht oder den ganzen Tag bis zum Beginn seiner Nachtschicht vor dem Computer, um dann in den frühen Morgenstunden heimzukehren und (falls das Wochenende folgte) ohne Schlaf weiterzumachen. Auch über den Urlaub von seiner Arbeit als Gabelstaplerfahrer freute er sich deshalb besonders, weil er nun ungestört zwölf Stunden pro Tag zocken konnte. Außerdem schmiedete er bereits Pläne für den Erwerb eines neuen Gaming-PCs, Kostenpunkt 2.500 Euro. Eine Freundin, sagte er einmal, wolle er gar nicht. Ein Kollege habe eine Freundin, mit der müsse er dann immer fernsehen, auch wenn nur dummes Zeug laufe. Der könne deshalb nur Dienstag und Donnerstag »Zockertag« machen. Aber bei Jonx selbst, verkündete er freudig, sei jeden Tag Zockertag.

Häufig meldete er sich nur wenige Sekunden nach Start meiner Sprachsoftware und fragte mich, ob ich nicht mitspielen wolle. Innerhalb des Spiels hatte er ein Talent dafür, sich in Schwierigkeiten zu bringen, was ihn auf eine gewisse Art und Weise liebenswert erscheinen ließ. Immer wieder lag er, von Zombies gebissen oder von feindlichen Spielern belagert in einem Versteck und brauchte ärztliche oder sonstige Hilfe. Dass wir viel Zeit miteinander verbrachten, zusammenhielten und uns gegenseitig immer wieder mit wertvollen Spielgegenständen (beispielsweise speziellen Waffen oder seltenen Nachtsichtgeräten) beschenkten, schweißte uns zusammen, auch wenn wir uns niemals offline getroffen und nicht einmal Fotos voneinander gesehen hatten. Teils im Verband größerer Spielgruppen, teils auch nur zu zweit durchstreiften wir immer wieder die Wälder der Insel, um Gegenstände zu looten oder andere Spieler zu überfallen. Aufgrund der Größe dieser »virtuellen Welt« kommt es im Gegensatz zu anderen Online-Shootern in *DayZ* oftmals über Stunden hinweg zu keinerlei Feindkontakten mit anderen Spielern und auch die Zombies sind für erfahrene Spieler kaum eine Gefahr, so dass uns viel Zeit für Gespräche blieb.

Auf den Wanderungen durch Chernarus erzählte Jonx mir von seinem Leben, von seiner Kindheit in Kasachstan, der Einwanderung nach Deutschland und davon, dass er als Jugendlicher häufig in Schwierigkeiten geraten war. Er berichtete von den damaligen Alkoholexzesen, auf die der Vater dann mit einer Tracht Prügel reagiert habe, wobei er ihm das heute gar nicht mehr übel nehme – Alkoholismus sei in Kasachstan ein großes Problem, da könne er die heftige Reaktion seines Vaters verstehen. Irgendwann sei dann ein Freund von Jonx mit ihm

auf dem Beifahrersitz sturzbetrunken gegen einen Betonblumenkasten gerauscht und Jonx selbst durch die Windschutzscheibe geflogen. Der Arzt habe gemeint, es sei ein Wunder gewesen, dass er überlebt hatte. Seitdem habe er keinen Alkohol mehr angerührt: »Ich guck mir lieber die besoffenen Leute an«, sagt er im Gespräch, »und lach mir dabei einen ab.«³⁸ Seine Abneigung gegen Alkohol führte allerdings dazu, dass er an den Freizeitaktivitäten seiner Freunde nur bedingt teilhaben konnte bzw. keinen Spaß mehr an den gängigen Trinkgelägen hatte. So hat er immer mehr gespielt, über viele Jahre hinweg das bekannte *World of Warcraft*, und nun eben *DayZ*. Er berichtete mir aber auch von alltäglichen Konflikten, beispielsweise von einer Abmahnung, die er aufgrund einer Gewinnspiel-Falle bekommen hatte und die ihn nun zwang, einen Anwalt einzuschalten. Wenn er dann Dinge sagte wie: »Am liebsten würde ich da hinfahren mit dem Baseballschläger und denen allen [also den Auslösern der Abmahnung, C.B.] die Fresse einhauen, damit die Kiefer rausschauen links und rechts und so«, war ich stets ein wenig befremdet und wunderte mich über die dennoch spürbare Freundschaft zwischen uns.

Diese Dinge erzähle ich hier, weil Jonx sie mir erzählte, und zwar nicht außerhalb, sondern *während* des Spielens. Einerseits mag er einer der vielen als problematisch markierten Fälle sein, bei denen die Nutzung des Spiels exzessiv wird und andere als gewöhnlich und gesund geltende Alltagsaktivitäten (soziale Offline-Beziehungen, körperliche Bewegung, Essen, Schlafen usw.) vernachlässigt werden. Zugleich demonstriert seine Bereitschaft bzw. sein augenscheinliches Bedürfnis, den eigenen Offline-Alltag auf den Online-Oberflächen sichtbar zu machen, dass sein »echtes Leben« in der »virtuellen Welt« eben nicht verschwindet, sondern dort explizit zur Sprache gebracht wird.

Das bedeutet allerdings nicht, dass auch die Verbindlichkeiten zwischenmenschlicher Beziehungen im Rahmen des Spielens die gleichen wären wie im Offline-Alltag. Als ich eines Tages online kam, war Jonx einfach verschwunden – erst einige Tage, dann Wochen. Ich fragte in den uns bekannten Gruppen, ob ihn jemand gesehen habe, doch keiner wusste Bescheid. Außer mir selbst schien sich auch niemand über seinen Verbleib zu wundern. Da ich unsere Beziehung durchaus als Teil meines Alltags empfunden hatte, ging ich davon aus, dass er mir

38 Zitate wurden wörtlich im Feldtagebuch protokolliert.

bei geplanter längerer Abwesenheit Bescheid geben würde und machte mir Sorgen über seinen Verbleib. Erst viele Wochen später erhielt ich von ihm eine sporadische Nachricht, in der er ohne Begrüßung oder Einleitung fragte, ob ich denn noch in *DayZ* aktiv sei oder das Spiel gewechselt habe. Anscheinend war er nicht wirklich verschwunden, sondern hatte nur einen seiner anderen Skype-Accounts benutzt und möglicherweise andere Spiele oder auch in anderen Gruppen gespielt. Als ich ihm antworten wollte, war er bereits wieder ausgeloggt und wir verloren endgültig den Kontakt zueinander. Diese eigentümliche Mischung aus zwischenmenschlicher Annäherung im Rahmen des Spiels einerseits, die mit einem verhältnismäßig intensiven Austausch über den eigenen Offline-Alltag einhergeht, und dem völlig unverbindlichen Umgang mit diesen Beziehungen andererseits zeichnet auch das gegenseitige Verhältnis zahlreicher anderer Spieler aus.

Ausblick

Ausgangspunkt dieses Beitrags war die in den Diskursen rund um Online-Games dominierende Vorstellung von sich gegenüberstehenden Wirklichkeiten, den »virtuellen Welten« auf der einen und dem »realen Leben« auf der anderen Seite. Die ethnografische Beobachtung der Praktiken und die Selbstdeutungen der Spieler lassen eine solche essentialistische Trennung zweier Sphären als unzureichend erscheinen. Stattdessen ergeben sich vielfältige und auch in sich widersprüchliche Gleichzeitigkeiten und Überschneidungen im Umgang mit und im Übergang zwischen der Offline-Alltagswelt und dem Geschehen auf Online-Oberflächen. Zum Real Life gehören letztlich beide Dimensionen.

Die daraus zu ziehende Konsequenz für volkscundlich-kulturwissenschaftliche Perspektiven ist die unermüdliche Wiederholung der Kritik an essentialistischen und dichotomen Denkmodellen, die das Verstehen einer durch den Computer und das Internet geprägten Alltagswirklichkeit eher erschweren als erleichtern. Diese Forderung ist freilich nicht neu, wie im einleitenden Überblick zum Forschungsstand innerhalb des Fachs deutlich wurde. Auch Hermann Bausinger zeigte sich bereits 2001 in der *Zeitschrift für Volkskunde* überzeugt davon, dass die kulturwissenschaftliche (Medien-)Forschung »einen empirischen Beitrag zum Verständnis und zur Platzierung abgestufter, kon-

kurrierender und doch koordinierter Wirklichkeiten leisten kann.«³⁹ Gerade aus dieser empirischen Perspektive werde deutlich, dass »die Menschen mit den unterschiedlichen Wirklichkeitsebenen souveräner um[gehen], als in der Regel unterstellt wird. [...] Die Menschen liefern sich der Sekundärwelt nicht einfach aus; sie schlagen Brücken zwischen ihrer medialen Erfahrung und dem sonstigen Alltag.«⁴⁰

Aber auch wenn die Beobachtung der Konstruktion solcher Brücken nicht neu ist, fehlt es an Konzepten und Begrifflichkeiten, die jenseits einer Virtuell-Real-Dichotomie und auch jenseits der strikten Trennung in On- und Offline-Zusammenhänge die Sensibilität für die »messiness« eines medial geprägten Alltags produktiv und anschlussfähig machen können. Voraussetzung für dieselben sind ethnografische Studien, die *zwischen* on- und offline angesiedelt sind. Auch eine Fokussierung auf das online stattfindende Spielgeschehen, wie sie hier vorgenommen wurde, greift dabei sicherlich zu kurz. Sie verdeutlicht aber immerhin, dass die ethnografische Perspektive auf kulturelle Äußerungen und die durch sie gebildeten Oberflächen des Alltags – gerade indem sie diese nicht von »außen«, sondern aus Blickrichtung der sich Äußernden zu verstehen versucht – auch in diesem Feld produktiv sein kann.

39 Hermann Bausinger: Vom Jagdrecht auf Moorhühner. Anmerkungen zur kulturwissenschaftlichen Medienforschung. In: Zeitschrift für Volkskunde 97, 2001, S. 1–14, hier S. 7.

40 Ebd.

