

Döring, Nicola:

[Rezension von: Sonja Utz (1999). Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften – Bedingungen und Konsequenzen. Lengerich: Pabst, 198 Seiten, ISBN 3-934252-21-4, DM 30.- / öS 234.- / sFr 28,50. - Gerit Götzenbrucker (2001). Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions). Opladen: Westdeutscher Verlag, 216 Seiten, ISBN 3-531-13655-0, DM 44.- / öS 321.- / sFr 39,50.]

Original published in: Forum qualitative Sozialforschung : FQS. - Berlin : Freie Univ. Berlin.
- 2 (2001), 3, art. 4, 7 pp.

Original published: 2001

ISSN: 1438-5627

DOI: [10.17169/fqs-2.3.921](https://doi.org/10.17169/fqs-2.3.921)

[Visited: 2019-04-10]



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). To view a copy of this license, visit [http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Sammelbesprechung:

Nicola Döring

Sonja Utz (1999). Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften – Bedingungen und Konsequenzen. Lengerich: Pabst, 198 Seiten, ISBN 3-934252-21-4, DM 30.- / öS 234.- / sFr 28,50.-

Gerit Götzenbrucker (2001). Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions). Opladen: Westdeutscher Verlag, 216 Seiten, ISBN 3-531-13655-0, DM 44.- / öS 321.- / sFr 39,50.-

Keywords:

Internet, virtuelle
Gemeinschaften,
Online-
Gemeinschaften,
MUDs, soziale
Identifikation,
soziale Integration

Zusammenfassung: Vorgestellt werden zwei Studien, die sich mit dem Gemeinschafts-Charakter von MUDs (Multi User Domains/Dungeons) – einer bestimmten Gruppe von Mehrpersonen-Online-Spielen – befassen. Die eine Studie konzentriert sich auf die *soziale Identifikation* der MUD-Mitglieder mit ihren jeweiligen MUDs, wobei standardisierte Fragebogen-Erhebungen bzw. Fragebogen-Experimente mit 217 Muddern und 110 Nicht-Muddern zugrunde liegen (UTZ 1999). Die andere Studie untersucht Prozesse der *sozialen Integration* in drei ausgewählten MUDs mit Hilfe teilnehmender Feldbeobachtungen sowie persönlicher Leitfaden-Interviews und standardisierter Fragebogen-Erhebungen an 40 erfahrenen Mudderinnen und Muddern (GÖTZENBRUCKER 2001). Beide Studien weisen nach, dass sich in MUD-Umgebungen sowohl auf der Ebene des individuellen Erlebens als auch auf der Ebene der sozialen Praxis bekannte Phänomene der Zusammengehörigkeit und Gemeinschaftsbildung zeigen. Diese virtuelle Vergemeinschaftung geht bei den Untersuchten jedoch nicht mit sozialer Isolation oder Entfremdung in der Offline-Welt einher.

Inhaltsverzeichnis

- [1. Online-Spiele: Sozial entfremdend oder integrierend?](#)
- [2. Die Untersuchungsmethoden der beiden Studien](#)
- [3. Die wichtigsten Befunde der beiden Studien](#)
- [4. Perspektiven für die zukünftige MUD-Forschung](#)

[Literatur](#)

[Zur Autorin](#)

[Zitation](#)

1. Online-Spiele: Sozial entfremdend oder integrierend?

Computer- und Online-Spiele haben in vielerlei Hinsicht kein gutes Image: Aus pädagogischer Sicht wird ihnen beispielsweise Gewaltverherrlichung vorgeworfen. Aus feministischer Sicht Sexismus. Aus psychologischer Sicht Eskapismus. Aus klinischer Sicht Sucht. Aus soziologischer Sicht Vereinzelung. Wir können ihn uns lebhaft vorstellen, den typischen Online-Gamer: Ein pickliger Jugendlicher, der in stundenlangen Computer-Sessions mit Waffengewalt seine

virtuellen Gegner besiegt, während sein reales Leben zunehmend von Isolation und Misserfolg geprägt ist. [1]

Natürlich vertritt niemand ernsthaft ein derartig katastrophierendes, deterministisches Modell zur Wirkung von Computer- und Online-Spielen. Wir haben gelernt, nicht nur uns selbst, sondern auch andere Menschen und sogar Kinder und Jugendliche als aktive, selektive und kritische Nutzerinnen und Nutzer zu sehen, die sich mediale Angebote gemäß eigener Bedürfnisse aneignen und zwar – in der Regel – konstruktiv. Gerade die *Multi User Domains/Dungeons* – kurz: MUDs – als eine Teilgruppe unter den Mehrpersonen-Online-Spielen, nötigten der sozialwissenschaftlichen Online-Forschung unter Aneignungsperspektive von Anfang an Respekt und Bewunderung ab (für MUD-Sammlungen siehe <http://www.mud.de/> und auch <http://www.mudconnect.com/>): In den nicht-kommerziellen, von den Nutzern selbst entwickelten, meist rein textuellen MUD-Welten entfalten sich komplexe soziale Mikrokosmen und werden kreative theatralische Erzählweisen kultiviert. In beispielloser Reinkultur demonstrieren gerade die MUDs, wie Virtualität entsteht: An der Kreation und Reproduktion von virtuellen Gesten, Ritualen, Räumen, Gegenständen, Pflanzen, Tieren, Menschen und sonstigen Wesen sind alle Mudderinnen und Mudder durch ihre Systemnutzung sowie ihre wechselseitigen Interaktionen stets aktiv beteiligt. Doch mit welchen sozialen Konsequenzen? [2]

Rund 20 Stunden pro Woche verbringen Mudder/innen durchschnittlich in ihren virtuellen Spielumgebungen. Finden sie dort netzintern echte Gemeinschaft oder nur Pseudo-Gemeinschaft? Schrumpft ihr reales soziales Netzwerk derweil oder erweitert und verdichtet es sich? Und wie steht es eigentlich mit dem Verhältnis zur realen Gesellschaft und mit gesellschaftlichem Engagement bei denjenigen, die sich so stark in virtuellen Sphären engagieren? [3]

Fragen dieser Art werden in den beiden hier besprochenen Monografien gestellt und mit Hilfe quantitativer und qualitativer Forschungsmethoden beantwortet. Die Gruppe der Mudder zu untersuchen, hat einerseits einen etwas exotischen Anstrich, schließlich ist das Mudden im Unterschied zu anderen Netzaktivitäten viel weniger verbreitet. Andererseits ist die Betrachtung der Mudder aber auch von allgemeiner Bedeutung, wenn man in Rechnung stellt, dass sich bei diesen Intensiv-Nutzern soziale Folgen der Virtualisierung besonders prägnant herausarbeiten lassen, von denen zukünftig womöglich immer größere Bevölkerungsgruppen betroffen sind. [4]

2. Die Untersuchungsmethoden der beiden Studien

Die Sozialpsychologin Sonja UTZ wählte für ihre 1999 erschienene Dissertation die Fragebogen-Methode und untersuchte sowohl eine Gruppe von 217 MUD-Spielern als auch eine soziodemografisch ähnliche Gruppe von 110 Nicht-Muddern ohne Erfahrung mit virtuellen Gemeinschaften. Die Mudder-Gruppe wurde über das WWW rekrutiert, wo der Fragebogen in vier experimentell variierten Varianten (unterschiedliche Fragebogen-Einleitungen) online zur Verfügung stand und jeder Untersuchungsperson jeweils eine der vier Varianten

zufällig zugeordnet wurde. Die Stichprobe der Nicht-Mudder wurde über die TU München (Vorlesung) und die Universität Gießen (Mensa) angeworben und füllte den Fragebogen auf Papier aus. Die Untersuchungsteilnehmer waren überwiegend männlichen Geschlechts (>80%), studentisch (>80%) und jung (Durchschnittsalter: 25 Jahre). [5]

Die Kommunikationswissenschaftlerin Gerit GÖTZENBRUCKER konzentriert sich in ihrer im Juli 2001 erschienenen Mehrmethoden-Studie auf drei Online-Umgebungen:

- *Palazzo* (<http://www.palazzo.at/>), ein deutschsprachiger 2D-Chat,
- *Silberland* (<http://sl.mud.at/>), ein deutschsprachiges textbasiertes MUD,
- *Ultima Online* (<http://www.uo.com/>), das weltweit größte grafische MUD, das englischsprachig und kommerziell ist. [6]

Zu GÖTZENBRUCKERs Studie existiert neben dem Buch auch eine informative Website "Online Communities: Leben im Netz" (<http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/>). Alle drei Online-Umgebungen wurden durch *teilnehmende Feldbeobachtungen* mit Hilfe von Scouts erkundet. Zudem wurden insgesamt 40 persönliche *Leitfaden-Interviews* und standardisierte *Fragebogen-Erhebungen* mit MUD-Spielern und MUD-Spielerinnen aus Österreich durchgeführt. Die Befragten waren hier ebenfalls überwiegend männlichen Geschlechts (>60%), studentisch (>60%) und jung (Durchschnittsalter: 27 Jahre). [7]

3. Die wichtigsten Befunde der beiden Studien

Die Studie von UTZ konzentriert sich auf das Konzept der *sozialen Identifikation* und stützt sich hauptsächlich auf zwei sozialpsychologische Theorien: die Selbstkategorisierungstheorie (SCT) sowie die Theorie der sozialen Identität (SIT). Es geht darum, wie wichtig für die Mudder ihre Mitgliedschaft in der virtuellen MUD-Gemeinschaft ist und welche Konsequenzen sie *auf individueller Ebene* hat. Es stellte sich heraus, dass Mudder sich tatsächlich mit ihren virtuellen Spiel-Gemeinschaften identifizieren und diese Identifikation nicht geringer ausgeprägt ist als die in anderen Studien gefundene Identifikation mit traditionellen Gemeinschaften (z.B. Identifikation mit der Region, in der man lebt). Zudem konnte gerade durch die experimentelle Variation des Mudder-Fragebogens gezeigt werden, dass herkömmliche Theorien zur sozialen Identifikation problemlos auf die Verhältnisse in virtuellen Gemeinschaften übertragbar sind. So wurden die Mudder in der einen Fragebogen-Variante in der Einleitung dezidiert als einzige Zielgruppe angesprochen, während sie in den anderen drei Fragebogen-Varianten dazu angeregt wurden, sich mit "nicht-muddenden Studierenden", mit "Rollenspielern" oder mit "Chattern" zu vergleichen (S.80). Die oft ideologisch diskutierte Frage, ob es sich bei virtuellen Gemeinschaften denn um "echte" Gemeinschaften handelt, bejaht UTZ aufgrund ihrer Befunde mit dem Argument, dass auch im Zusammenhang mit MUDs bekannte sozialpsychologische Gruppeneffekte in vorhersagbarer Weise

auftreten, wie z.B. der Ingroup-Bias, der Ingroup-Homogenitätseffekt und die Orientierung an Gruppennormen (S.125). [8]

An die Analyse der Fragebogendaten der Mudder schließt sich bei UTZ ein Vergleich mit den *Fragebogendaten der Nicht-Mudder* an. Es zeigte sich hier, dass Mudder im Unterschied zu Nicht-Muddern eher eine *kosmopolitische Identität* haben (dies trifft besonders auf diejenigen zu, die an englischsprachigen MUDs teilnehmen, S.147), dass sie sich stärker an individualistischen Werten orientieren und mehr Wert auf selbstgewählte Bindungen legen. Diese "postmoderne" Haltung geht jedoch *nicht* mit verringertem gesellschaftlichen Engagement etwa im Hinblick auf politische Partizipation oder Vereinsmitgliedschaft einher. UTZ resümiert, dass virtuelle Gemeinschaften deshalb keine Bedrohung für die Gesellschaft darstellen, sondern eher zusätzliche Identifikationsmöglichkeiten bieten. Interessanterweise waren ausgerechnet diejenigen Befragten, die sich besonders skeptisch über MUDs äußerten, selbst am stärksten von der realen Gesellschaft entfremdet. [9]

In der Studie von GÖTZENBRUCKER ist *soziale Integration* das Schlüsselkonzept, wobei Theorien aus verschiedenen Disziplinen herangezogen werden, etwa soziologische Theorien zu Lebensstil und Gemeinschaft und vor allem die soziometrische Theorie der sozialen Netzwerke. Es zeigte sich, dass die Zusammengehörigkeit der Mudder in ihren virtuellen Gemeinschaften durch vorgelagerte *Werthaltungen und Lebensstile* mitbestimmt wird: In MUDs finden sich überwiegend Personen ein, die Pflicht- und Akzeptanzwerte eher ablehnen, für die dafür Bürgerschaftlichkeit/Engagement und Selbstentfaltung/Spannung wichtige Werte sind. Zudem ähneln sich die Mudder hinsichtlich ihres gehobenen Bildungsniveaus, ihrer differenzierten Mediennutzung, alternativer Wohnformen und bestimmter Freizeitinteressen. Hier gründet die Gemeinschaftsbildung im Virtuellen tatsächlich nicht auf geografische Nähe, sondern eher auf Neigungshomophilien. Abgesehen von der Vorselektion der Nutzer verstärkt die *soziale Praxis innerhalb der MUDs* die soziale Integration: Der intensive kommunikative Kontakt der Mitglieder (dieser ist oft wichtiger als die Spielhandlung selbst), die Etablierung bestimmter Konventionen, Normen und Rituale sowie das Vertrauen in die Integrität der anderen Mudder sind stark ausgeprägt. Durch permanente positive Bestätigungen, Anerkennungsrituale, virtuellen Gefühlsausdruck und implizite Höflichkeitsgebote bestätigen die Mudder einander Zugehörigkeit und Status. Auch GÖTZENBRUCKER bejaht die Frage, ob es sich bei MUDs um echte Gemeinschaften handelt. Sie betont jedoch die funktionalen Unterschiede zu herkömmlichen Gemeinschaften, etwa die große Bedeutung und Bindungskraft der spezifischen, gemeinsamen Kommunikationspraxis gegenüber räumlicher Nähe oder wechselseitigen praktischen Hilfeleistungen. [10]

Neben dem Effekt, dass sich Personen, die einander bereits aus der Offline-Welt kennen, durch gemeinsames MUD-Spielen näher kommen und damit ihre *sozialen Netzwerke verdichten* (z.B. Studenten, die sich in Freistunden gemeinsam im Rechnerraum der Universität in ein MUD einloggen), tragen MUD-Kontakte zur *Erweiterung der sozialen Netzwerke* der Beteiligten bei. Die

Kontakte zwischen den MUD-Spielern sind nämlich durchaus nicht beliebig austauschbar und vollkommen flüchtig. Vielmehr kennt man sich namentlich und kommuniziert regelmäßig, nicht selten über Monate und Jahre hinweg. Die überwältigende Mehrzahl der von GÖTZENBRUCKER befragten Mudderinnen und Mudder hat schon an "Real-Life-Treffen" mit anderen MUD-Mitgliedern teilgenommen, etwa an Partys oder Spielerstammtischen. Die im Zuge des Muddens neu entstehenden sozialen Beziehungen haben dabei vornehmlich Geselligkeitscharakter. [11]

4. Perspektiven für die zukünftige MUD-Forschung

Was die *Bewertung* von MUDs betrifft, so scheint auf empirischer Basis der Vereinzelungs- und Entfremdungsverdacht eher unbegründet: Das Mudden hat selbst einen geselligen und gemeinschaftlichen Charakter, es erfordert soziale Kompetenz und geht auch nicht mit sozialem Rückzug im "realen Leben" einher. Zu beachten ist dabei, dass es sich bei den Muddern um eine privilegierte Bevölkerungsgruppe mit hohem Bildungsniveau, besonders differenzierter Mediennutzung und insgesamt eher überdurchschnittlicher sozialer und gesellschaftlicher Integration handelt. Der fehlende Nachweis von Negativ-Effekten bei dieser Gruppe, sollte also nicht gleich auf sämtliche Nutzergruppen und alle virtuellen Gemeinschaften generalisiert werden, wie es UTZ in ihrer Diskussion tendenziell tut. [12]

Lassen sich herkömmliche, an Face-to-Face-Kontakten orientierte Gruppen- und Gemeinschafts-*Theorien* sinnvoll auch auf virtuelle soziale Gebilde anwenden? Es zeichnet sich in den beiden hier vorgestellten – sowie auch in diversen anderen – sozialwissenschaftlichen Internet-Arbeiten (siehe z.B. BATINIC 2000, BOEHNKE & DÖRING 2001, WALLACE 1999, SMITH & KOLLOCK 1999; THIMM 2000) die Tendenz ab, durchaus mit dem bekannten Theorienfundus zu arbeiten und ggf. Anpassungen vorzunehmen. Dieser pragmatische Weg erweist sich empirisch als fruchtbar und gangbar, bringt aber bislang noch begriffliche Unschärfen mit sich. Das ist jedoch nur teilweise dem Virtuellen anzulasten. Das Problem der unscharfen Definition und Abgrenzung von "Gruppe" und "Gemeinschaft" wurde in Psychologie und Soziologie schließlich schon vor dem Internet als Problem diskutiert, im Zusammenhang mit der Analyse "virtueller" Gruppen und Gemeinschaften wird es freilich wieder virulenter (ausführlich dazu JONES 1997, der einen neuen, operationalisierbaren Begriff der "virtuellen Gemeinschaft" vorschlägt). [13]

Auf *methodischer Ebene* stehen der MUD-Forschung viele Zugänge offen, wobei gerade die Studie von GÖTZENBRUCKER eindrücklich zeigt, wie wichtig eine Binnendifferenzierung virtueller Gemeinschaften innerhalb der Gruppe der MUDs ist, da sich hier zum Teil unterschiedliche Nutzergruppen mit je spezifischen Motiven und sozialen Praxen etablieren. Sowohl UTZ als auch GÖTZENBRUCKER legen Typologien von MUD-Spielern vor. Eine Aufgabe der zukünftigen MUD-Forschung könnte darin bestehen, entsprechende Klassifikationsansätze auf Seiten der virtuellen Umgebungen sowie ihrer Nutzerinnen und Nutzer zu systematisieren. Zu beachten ist auch, dass die

vorliegenden Daten zum sozialstatistischen Profil sowie zum Online-Verhalten der Mudder überwiegend auf Selbstselektionsstichproben basieren und somit nur mit großer Vorsicht auf die Population der MUD-Spieler generalisierbar sind. Insbesondere hinsichtlich des MUD-Engagements führt die Untersuchung von selbstselektierten oder (wie bei GÖTZENBRUCKER) bewusst aufgrund von großer MUD-Erfahrung vorselektierten Personen zu Verzerrungen, die bislang ungenügend diskutiert bzw. methodisch kompensiert werden, etwa durch eine gezielte Untersuchung von Wenig- oder Nicht-Mehr-Nutzern im Sinne des Theoretical Sampling [14]

Zu den *Themen*, die sich als vielversprechend erweisen könnten, gehören *Identität und Selbstdarstellung*. So agieren MUD-Spieler typischerweise mit mehr als einem Online-Charakter. Auch *Geschlechterfragen* sind unterbeleuchtet. So wäre neben den Gründen für die Unterrepräsentanz von Frauen in MUDs auch die Frage untersuchenswert, welchen konkreten und möglicherweise wünschenswerten Beitrag zur Konstruktion von männlichen Identitäten das Mudden liefert. Schließlich wäre die These zu prüfen, dass die MUD-Teilnahme durch ihre Option zum Geschlechter-Tausch die Entwicklung von sozial-konstruktivistischen Geschlechter-Konzepten (im Unterschied zu einem biologistischen Geschlechter-Dualismus) bei den Beteiligten fördert. Ein weiteres spannendes Feld sind MUD-Biografien als spezifische *Medien-Biografien*. Während die "Normalbiografie" des Mudders einen System-Einstieg durch Tipps von Freunden am Beginn des Studiums und einen MUD-Rückzug am Ende des Studiums beinhalten mag, tauchen etwa in der von GÖTZENBRUCKER befragten Stichprobe noch ganz andere Konstellationen auf (S.41): "Familie aus Wels: Vater, Mutter und Sohn (elf Jahre) spielen seit über einem Jahre gemeinsam Ultima Online. Auch zwei weitere Söhne der Frau (16 und 18 Jahre alt) spielen begeistert UO im Familienverband inklusive eigener Familiengilde." [15]

Literatur

Batinic, Bernad (Hrsg.) (2000). *Internet für Psychologen* (2. Aufl.). Göttingen: Hogrefe.

Boehnke, Klaus & Döring, Nicola (Hrsg.) (2001). *Neue Medien im Alltag: Die Vielfalt individueller Nutzungsweisen*. Lengerich: Pabst.

Jones, Quentin (1997). Virtual Communities, Virtual Settlements & Cyber Archaeology: A Theoretical Outline. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(3), December 1997. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/jones.html> [18.07.2001, Broken link, FQS, August 2005]

Smith, Marc & Kollock, Peter (Eds.) (1999). *Communities in Cyberspace*. London/New York: Routledge.

Thimm, Caja (Hrsg.) (2000). *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Wallace, Patricia (1999). *The Psychology of the Internet*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

FQS 2(3), Art. 4, Rezension Nicola Döring: "Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften – Bedingungen und Konsequenzen" (Utz 1999) / "Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions)" (Götzenbrucker 2001)

Zur Autorin

Nicola DÖRING, Dr. phil., Dipl.-Psych., arbeitet als wissenschaftliche Assistentin am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft (IfMK) der TU Ilmenau und vertritt im Wintersemester 2001/2002 die Professur "Kommunikationswissenschaft mit Schwerpunkt Medienintegration" an der Universität Erfurt. Ihr Forschungsschwerpunkt sind soziale Aspekte der mediatisierten Kommunikation, insbesondere der Online- und Mobil-Kommunikation.

Kontakt:

Dr. Nicola Döring

TU Ilmenau, Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft
PF 10 05 65
D-98684 Ilmenau

E-Mail: nicola.doering@tu-ilmenau.de

URL: <http://www.nicola-doering.de/>

Zitation

Döring, Nicola (2001). Sammelbesprechung: Sonja Utz (1999). Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften – Bedingungen und Konsequenzen / Gerit Götzenbrucker (2001). Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions) [15 Absätze]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 2(3), Art. 4, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs010341>.

Revised 3/2007