

Michael Hahne

**Identität durch Technik:
Wie soziale Identität und Gruppenidentität im
soziotechnischen Ensemble von Ego-Shooterclans
entstehen**

Technical University Technology Studies
Working Papers

TUTS-WP-1-2006

Identität durch Technik: Wie soziale Identität und Gruppenidentität im soziotechnischen Ensemble von Ego-Shooterclans entstehen

Michael Hahne

Zusammenfassung¹

Die Arbeit widmet sich der Frage, wie soziale Identität und Gruppenidentität in der Ego-Shooterclanszene entstehen und welche Rolle den unterschiedlichen Elementen des soziotechnischen Ensembles dabei zukommt. Nach einer Problematisierung dieser Frage in Kapitel 1 werde ich im zweiten Kapitel in besonders verkürzter Form die von mir verwendeten Theorien vorstellen. Ich gehe dabei davon aus, dass soziale Identität und Gruppenidentität als antagonistische Kräfte in Gruppen wirken, die aber gerade deshalb die Handlungsfähigkeit, sowie die Kohäsion der Gruppe ermöglichen. Im dritten Kapitel präsentiere ich die Ergebnisse der Auswertung zweier großer Gruppeninterviews, die ich mit zwei verschiedenen Clans geführt habe, sowie die Auswertung der Analyse von 20 Clanwebsites. Ich werde herausarbeiten, an welchen Stellen in der Clanszene sich die verschiedenen identitätsstiftenden Faktoren zeigen, in wiefern sie sich derart wieder finden, wie es von den unterschiedlichen Identitätstheoretikern beschrieben wird. Im Schlussteil werden die Ergebnisse noch einmal zusammengefasst und auf die Fragestellung rückbezogen.

1. Ego-Shooter und virtuelle Gemeinschaften

1.1 Ego-Shooter und Computerspiele

Wer von Ego-Shootern hört, der denkt meist zuerst an die Frage der Gewalt in diesen Spielen. Ob Ego-Shooter dazu führen, dass die Spieler selbst gewalttätig werden, ist in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung, die vor allem in der Medienwirkungsforschung erfolgt, höchst umstritten.² Einig scheinen sich die Theorien nur darin zu sein, dass die Fähigkeit zu Empathie durch derartige Spiele stark abnimmt (ebd.). Im Weiteren soll dieses Thema nicht näher behandelt werden. Nur soviel: Will man von Identität sprechen, kommt man um die Frage der Empathie nicht herum. Empathie ist grundlegend für die erfolgreiche Entstehung von Gruppen, und Ego-Shooter werden in der Regel in Gruppen gespielt. Auf den Widerspruch zwischen Abnahme der Empathiefähigkeit, wie sie von der Medienwirkungsforschung beschrieben wird, und der ständig wachsenden Gemeinde der Ego-Shooterclans soll hiermit zwar hingewiesen werden, dies wird aber nicht weiter verfolgt.

1 Die vorliegende Arbeit stellt eine stark verkürzte Version meiner Diplomarbeit vor, die ich im Frühjahr 2004 bei Prof. Dr. Werner Rammert geschrieben habe. Bei näherem Interesse sende ich dem geneigten Leser gerne eine vollständige Version dieser Arbeit zu. Bei Interesse kontaktieren sie mich per Mail: mhahne(at)gmx.net

2 Vgl. die Zusammenfassung zu dieser Auseinandersetzung in Fromm 2003 sowie die sehr umfangreiche Studie von (Ladas 2003)

Außer zur Frage der Gewalt gibt es bisher nur wenig Literatur zu Ego-Shootern. Dies verwundert umso mehr, als Ego-Shooter heute unter den Onlinespielen mit 42% (PC-Games nach Fromm 2003: 79) den mit weitem Abstand größten Anteil der Spiele ausmachen. Wenn man den Fokus jedoch auf Computerspiele im Allgemeinen erweitert, findet sich durchaus Literatur. So gibt es einige Publikationen zu MUDs und MOOs³(Götzenbrucker 2001; Götzenbrucker, Hummel 2001; Götzenbrucker, Löger 2000; Harrison 1996; Remmele, Röhr 2003; Sempsey 1995; Turkle 1999/1995; Utz 1999), zu Computerspielen im allgemeinen (Herz 1997; Poole 2000), zur Frage warum Computerspiele faszinieren (Fritz 1995; Myers 2003; Schlütz 2002), welche Lernchancen sich aus ihnen ergeben (McCarty 2001) und schließlich zu Fragen, die sich auf das Geschehen im Spiel selbst beziehen (Atkins 2003; Bopp 2003). Insbesondere die Arbeiten zu MUDs und den MOOs sind im Kontext dieser Arbeit von Interesse. Denn dort spielen ebenfalls Menschen in Gruppen miteinander. Im Einzelnen werden Fragen der Identität insbesondere von Turkle (1999/1995) thematisiert, die zu dem Schluss kommt, dass diese Spiele einen wichtigen Beitrag zur Herstellung und Heilung von Identität leisten können. Bezogen auf meine Fragestellung kann Turkle allerdings nicht weiterhelfen, denn die Identität, mit der sie sich auseinandersetzt, ist die personale Identität des Einzelnen bzw. das Selbst des Einzelnen. Anders ist dies bei Götzenbrucker (2001) und Utz (1999), von denen die erste sich mit der Frage der sozialen Integration in drei ausgewählten MUDs beschäftigt und dabei zu dem Ergebnis kommt, dass es sich bei MUDs um „echte“ Gemeinschaften handelt und die zweite, Utz (1999), herausfindet, dass der Grad der Identifizierung nicht geringer ist, als dies in realweltlichen Gemeinschaften der Fall ist.⁴

Vor allem die Arbeit Götzenbruckers ist mit dem von mir hier vorgelegten Ansinnen verwandt. Ebenso wie sie möchte ich zeigen, dass es sich auch bei Ego-Shooterclans um „echte“ Gemeinschaften, besser „echte“ Gruppen (s.u.) handelt. Dabei gehe ich aber davon aus, dass soziale Integration nur ein Faktor ist, der im Rahmen der Frage nach der sozialen Identität und der Gruppenidentität eine Rolle spielt.

Des Weiteren möchte ich mich außerdem nicht nur auf das kommunikative Miteinander der Teilnehmer beschränken, sondern die Frage stellen, in wiefern das soziotechnische Ensemble als ganzes eine Rolle spielt bei der Entstehung dieser beiden Formen von Identität.

1.2 Virtuelle Gemeinschaften

Ego-Shooterclans sind Gruppen im virtuellen Raum. Was aber bedeutet es eine Gruppe und was eine virtuelle Gemeinschaft zu sein? Nach Tönnies (Tönnies 1887) sind Gemeinschaften solche Gebilde, in denen die Mitglieder in einem gemeinsamen Verhältnis zueinander stehen. Schäfers (Schäfers 1994) bezeichnet solche Gebilde als Gruppen. Im Einzelnen un-

3 MUD = Multi User Dimension. Hierbei handelt es sich um rein textbasierte Spiele, bei denen man sich in einer fiktiven meist aus Fantasyelementen bestehenden Welt befindet, in der die Spieler miteinander eine Geschichte erfinden, die sie im Rahmen der in dieser Welt geltenden Regeln entfalten.

MOO = Multi User Dimension Objekt orientiert. Der Unterschied zu den MUDs besteht darin, dass in diesen fortschrittlicheren Welten die Spieler Objekte in der Welt durch bestimmte Befehle verändern können. D.h. sie müssen die vorhandenen Gegenstände in der Welt nicht mehr selbst erfinden, sondern können auf durch das Programm vorgegebenes zurückgreifen und dieses Programm erlaubt es diese Gegenstände zu manipulieren. Dabei werden entsprechende Veränderungen gespeichert und haben in der Folge auch Effekt auf Spieler, die zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel sind, da sie ebenfalls auf diese zugreifen können.

4 Als weitere Literatur, die sich mit Computer, computervermittelten Spielwelten und Identität bzw. Identitätsbildung beschäftigt, vgl. (Bahl 1997; Baym 1997; Becker 1997, 2000a; Bromberg 1995; Donath 1998; Döring 2003; Eichenberg, Ott 2000; Jones 1997; Vogelgesang 2000).

terscheidet er Zweier-Gruppe, Kleingruppe, Großgruppe, Organisation und Netzwerke. Ego-Shooterclans entsprechen am besten Schäfers Kleingruppen. Folglich soll im Weiteren von Gemeinschaft immer dann die Rede sein, wenn die Summe aller dieser sozialen Gebilde gemeint ist, und von Gruppen soll gesprochen werden, wenn es sich um die spezifische Kleingruppe handelt

Im Anschluss an von Wiese (v. Wiese 1933) definiert Schäfers die Gruppe wie folgt: „Eine soziale Gruppe umfasst eine bestimmte Zahl von Mitgliedern (Gruppenmitglieder), die zur Erreichung eines gemeinsamen Ziels (Gruppenziel) über längere Zeit in einem relativ kontinuierlichen Kommunikations- und Interaktionsprozess stehen und ein Gefühl der Zusammengehörigkeit (Wir-Gefühl) entwickeln. Zur Erreichung des Gruppenziels und zur Stabilisierung der Gruppenidentität ist ein System gemeinsamer Normen und eine Verteilung der Aufgaben über ein gruppenspezifisches Rollendifferential erforderlich“ (Schäfers 1994: 20).

Vor Schäfers schlägt auch Neidhardt (1979) eine Definition der Gruppe vor, in der er vor allem die Aspekte Diffusheit, Unmittelbarkeit und face-to-face-Konstellation der Beziehung in den Vordergrund stellt, während eben gerade keine spezifischen Zwecke oder Ziele die Mitgliederbeziehungen eingrenzen (Neidhardt 1979: 642 ff.) Die Bedingungen, die für Neidhardt nötig sind, damit Gruppen entstehen und von relativer Dauer sein können, hängen maßgeblich davon ab, in wieweit sie das Grundproblem der Gruppe lösen können, nämlich die Integration von unterschiedlichen „individuellen Gefühlen, Wahrnehmungen und Motivationen ihrer Mitglieder“ (Neidhardt 1979: 645). Im einzelnen nennt er „Individualisierung sozialer Wahrnehmung“ über Ausbildung von Scham- und Taktgefühl (Neidhardt 1979: 645ff.), „Personalisierung der Handlungszurechnung“ im Sinne von Entscheidung über Aufnahme und Positionsverteilung bzgl. Mitgliedern auf der Basis persönlicher und nicht funktionaler Kriterien (Neidhardt 1979: 648ff.), „Gefühle als Steuerungsmedium“, wie Vertrauen und Sympathie (Neidhardt 1979: 650ff.), Balancierungsmechanismen, wie Rollendistanz, Empathie und Ambiguitätstoleranz (vgl. Krappmann 2000/1969), sowie Soziale Differenzierung und Integration durch Führung und oder Gruppenöffentlichkeit (Neidhardt 1979: 653ff..)

Eine Vielzahl dieser Bedingungen werden wir bei der Frage nach den Bedingungen der Identität wieder finden. Mit anderen Worten könnte man sagen, dass es genau dieselben Merkmale sind, die eine Kleingruppe möglich machen und die zur Entstehung von Identität beitragen. Folglich wird aus der Frage, ob es sich bei virtuellen Gemeinschaften um „echte“ Gruppen handelt, die Frage, ob virtuelle Gemeinschaften dazu in der Lage sind Identität zu stiften.

Zur Frage was virtuelle Gemeinschaften sind, nennt Thiedeke (2000) vier Faktoren, die für diese charakteristisch sind. Dies sind Anonymität, Selbstentgrenzung, Interaktivität und Optionalität. Dabei meint Anonymität die Möglichkeit, seine virtuelle Präsenz, durch Tarnnamen und Imagoidentitäten⁵ zu bestimmen. Selbstentgrenzung meint die Überschreitung sozialer Grenzen, die ermöglicht wird, da soziale Sanktionen sich schwieriger zur Anwendung bringen lassen als in der realen Welt. Der Begriff der Interaktivität geht bei Thiedeke über die herkömmliche Verwendungsweise hinaus und meint vor allem die Notwendigkeit „zur selbstorganisierten Konstruktion von Interaktionsfeldern“ (Thiedeke 2000: 30) Optionalität meint schließlich die Möglichkeit, dass man im Internet sehr schnell auf verschiedene „Interaktionsformen, Identitäten, Kommunikationsumgebungen und Wissensbestände“ (Thiedeke 2000: 32) zugreifen kann.

5 Eine eingehendere Analyse von Tarnnamen oder Nicknamen bietet eine Studie von Bechar-Israeli (1995), die sich mit Herkunft und Häufigkeit von unterschiedlichen Nicknamen befasst hat.

Wenn es sich bei virtuellen Gemeinschaften um soziale Gebilde handelt, mit eigenen charakteristischen Problemen und Vorteilen, dann stellt sich die Frage, wie die Teilnehmer solcher Gemeinschaften mit diesen umgehen und ob sie den Status „echter“ Gruppen erreichen können. Poster (1995), Heintz (2000) und Becker (2000b) sind eher skeptisch, als sie davon ausgehen, dass es in virtuellen Gemeinschaften zu Fragmentierung von Gesellschaft kommt (Poster 1995), dass die sich ergebenden Kommunikationsbeziehungen von Flüchtigkeit, Oberflächlichkeit und Vergänglichkeit geprägt seien (Becker 2000), bzw. virtuelle Beziehungen sich auf ein gemeinschaftliches funktional geprägtes Zusammenkommen beschränken (Heintz 2000). Betrachtet man diese Positionen, dann könnte man den Eindruck gewinnen, dass „echte“ Gruppen tatsächlich nicht im Internet existieren können. Jedoch habe ich einerseits oben bereits auf zwei Studien hingewiesen (Götzenbrucker 2001; Utz 1999), die in ihren Untersuchungen zu gegenteiligen Auffassungen kommen und andererseits werde ich zeigen, dass gerade die Ego-Shooterclans ein eindeutiges Beispiel dafür sind, das diese These widerlegen muss, als sich zeigen wird, dass ein erfolgreiches Miteinander als Clan gar nicht möglich ist, wenn man nur sporadisch flüchtig zusammenkommt und dabei lediglich auf funktionale Interessen und Bedürfnisbefriedigung aus ist. Es handelt sich ferner keineswegs um ein Randphänomen virtueller Gemeinschaften, sondern vielmehr um eine zwar noch neue aber umso schneller wachsende Form der Gemeinschaften, die bereits heute sehr viele Anhänger hat⁶. Am Ende dieser Arbeit werde ich auf diese Frage noch einmal zurückkommen.

2 Identität

2.1 Begriffsklärung

Im Folgenden werde ich kurz die von mir verwendeten Begriffe „soziale Identität“ und „Gruppenidentität“ erläutern und einen Vorschlag machen, wie beide miteinander in Beziehung stehen, um im Anschluss eine Übersicht über unterschiedliche Mechanismen zu geben, die von unterschiedlichen Sozialtheoretikern als identitätserzeugend oder zumindest fördernd beschrieben werden.

Identität zerfällt meist in drei verschiedene Aspekte. In der Sprache Meads sind diese das „I“, der kreative Aspekt der Identität, das „Me“, die Summe der Auflagen, Normen, Verhaltensmuster, Rollen, etc., die dem Einzelnen von Außen, qua „social group“, vorgegeben sind und die er internalisiert hat, und das „Self“, das die Einheit dieser beiden Aspekte bezeichnet. Wendet man sich darüber hinaus auch noch der Gruppe zu in Bezug auf die der Einzelne ein „Me“ hat, gilt es auch noch nach der Gruppenidentität zu fragen. Für die Auseinandersetzung mit der Frage, in wiefern virtuelle Gemeinschaften echte soziale Gruppen sein können, ist vor allem entscheidend zu zeigen, ob die Akteure, die an der Gruppe beteiligt sind, ein „Me“ in Bezug auf diese Gruppe ausbilden. Ferner, in wiefern sich gleichzeitig in dieser Gruppe eine gemeinsame Identität, eine Gruppenidentität ausbildet.

Den Begriff der sozialen Identität (bei Mead am ehesten das „Me“) werde ich im Folgenden in Anlehnung an die Theorien Meads (1967/1934), Goffmans (Goffman 1975/1963) und Tajfel (1982) und Turner (1982) wie folgt definieren:

6 Clanbase, eine Art globaler Dachverband, schreibt in einer Selbstauskunft, dass sie „currently (july 2005) serving over a million active members and 190.000 clans doing 55.000 matches a month“ (Clanbase 2005)

Soziale Identität ist die Summe der Erwartungen, Haltungen, Widerständigkeiten, Zwänge usw., die an den Einzelnen durch die Gesellschaft oder durch andere Gruppen bzw. durch die eigene soziale Gruppe herangetragen werden. Indem sich der Einzelne mit diesen Anforderungen auseinandersetzt, bildet er ein bestimmtes Set an Rollen, Verhaltensweisen und Haltungen aus und internalisiert diese. Er findet seinen Platz, seine soziale Identität, in der jeweiligen Gruppe, in der er sich gerade befindet. Diese verschafft ihm ein möglichst positives Gefühl.

Ebenfalls in pragmatischer Weise definiere ich *Gruppenidentität* als die Summe der allen Mitgliedern einer Gruppe gemeinsamen Haltungen, Handlungspraktiken, Habitus usw.. Zu dieser Gruppenidentität findet der Einzelne durch die Generalisierung der Haltungen aller Mitglieder in seiner Gruppe in Bezug auf die gemeinsamen Ziele (bei Mead: „social processes“). Nach außen hin trägt die Gruppenidentität dazu bei, ein einheitliches Verhalten der Mitglieder zu gewährleisten und ein vereinfachtes Bild anderer Personen in der Umwelt zu haben, was einen vereinfachten Verkehr mit diesen gestattet; nach innen hin trägt sie zum sozialen Zusammenhalt der Mitglieder bei.

Wenn man die beiden einander gegenüberstellt, dann kann man dies wie folgt charakterisieren. Einerseits besteht ein Bedarf, innerhalb von Gruppen an sozialer Differenzierung, der Ausbildung eines Rollendifferenzials (Schäfers 1980: 21), um mit den verschiedenen „social processes“ (Mead 1967/1934: 154), in denen die Gruppe engagiert ist, fertig zu werden. Der Einzelne findet zu seinen Rollen innerhalb der Gruppe mit Hilfe seiner sozialen Identität, die er innerhalb der Gruppe hat. Indem er sich in Beziehung zu den Haltungen aller einzelnen Mitglieder sowie zur Gruppenidentität setzt, findet er zu den Anforderungen und Aufgaben, die sich ihm in diesem Zusammenhang stellen.

Unterschiedliche Anforderungen und Aufgaben führen jedoch zu unterschiedlichen Perspektiven, was zu Differenzierungen innerhalb der Gruppe führt. Es besteht die Gefahr des Zerfalls der Gruppe. Damit dies nicht geschieht, bedarf es einer Kraft, die dem entgegen wirkt, welche die Gruppe zusammenhält. Diese Aufgabe kommt der Gruppenidentität zu, die den Mitgliedern ein Set gemeinsamer Haltungen vorgibt, sowie stereotype Formen des Umgangs und der Wertschätzung bezüglich Ingroup und Outgroup Akteuren. Die soziale Identität fördert die Handlungsfähigkeit und Flexibilität der Gruppe, aber begünstigt auch den Zerfall durch Ausdifferenzierung. Die Gruppenidentität begünstigt die soziale Kohäsion der Gruppe, birgt jedoch die Gefahr der Uniformität und Überstereotypisierung, was in fortgeschrittenem Stadium zur vielbeschriebenen Betriebsblindheit und Lock-Ins führen kann. Soziale Identität und Gruppenidentität sind zwei widerstrebende Kräfte, die, mit Krappmann (Krappmann 2000/1969) gesprochen, „balanciert“ werden müssen. Dadurch wird die Möglichkeit einer stabilen und handlungsfähigen Gruppe erst erschaffen. Diese Balancierung muss dabei jedoch, anders als bei Krappmann, nicht nur von jedem Mitglied einzeln geleistet werden, sondern stets auch von der Gruppe als ganzer.

2.2 Erzeugende Mechanismen von sozialer und Gruppenidentität

Im Folgenden sollen Mechanismen der Erzeugung sozialer und Gruppenidentität aus einer Reihe von Identitätstheorien herausgearbeitet werden und in ein zusammenhängendes Modell zur Erklärung der Entstehung von sozialer und Gruppenidentität eingeordnet werden.

Die unterschiedlichen Aspekte und Mechanismen zur Erzeugung von Identität in den verschiedenen Theorien lassen sich nur analytisch bestimmten Identitätsaspekten zuordnen, da diese zu eng miteinander verwoben sind. In sofern handelt es sich im Weiteren auch um eine analytische Trennung und Kategorisierung.

Die basalen Voraussetzungen zur Erzeugung von Identität sind Kommunikation und Zeit. Dies mag zunächst relativ trivial erscheinen, wird aber für viele Gruppen häufig zu einem Problem, welches sich unter Bedingungen, wie man sie im Internet findet, noch verschärft. Da gemeinsame Kommunikation, wegen dem Mangel an direktem Kontakt, nicht auf die realweltliche face-to-face Kommunikation zurückgreifen kann, ist es erschwert dauerhafte Kommunikation zu etablieren⁷. Zeit, wird ebenfalls problematisch, da sie zwar stets vorhanden ist, aber eine Frage der Prioritäten darstellt. Im Internet wird dieses Problem durch die Verlockungen der mannigfaltigen Alternativen, Optionalität (s.o.), verschärft. Es bedarf weiterer Mechanismen, die sowohl Kommunikation als auch eine gewisse Dauer begünstigen. Die folgende Grafik stellt verschiedene Faktoren aus unterschiedlichen Theorien in zusammengefasster Form dar. Im Weiteren sollen diese Faktoren näher erläutert werden.

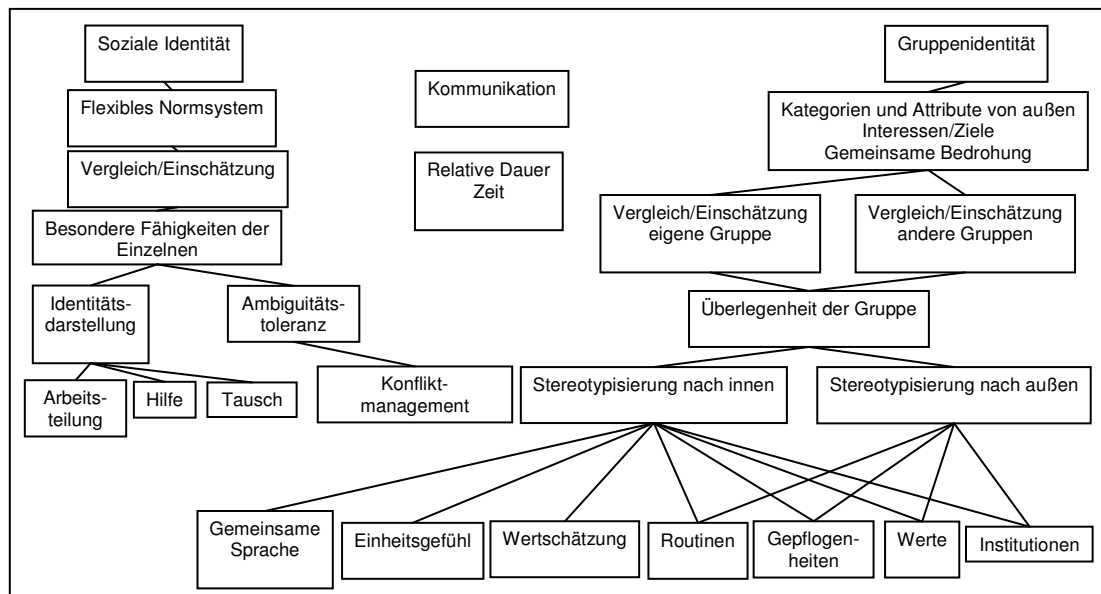


Abb. 1: Faktoren die zur Entstehung und Aufrechterhaltung sozialer Identität und Gruppenidentität beitragen.

Damit durch soziale Identität jeder die seinen Bedürfnisse und Fähigkeiten (Krappmann 2000/1969, Neidhardt 1979) entsprechende Rolle in der Gruppe finden kann, ist zumindest in Kleingruppen ein „flexibles Normsystem“ (Krappmann 2000/1969: 132) notwendig. Nur so kann der Einzelne sich selbst in Relation zur Gruppe setzen⁸, divergierende Anforderungen und Erwartungen identifizieren und durch „Balancierung“ (Krappmann 2000/1969: 9) seine besonderen Fähigkeiten (Mead 1967/1934: 208) im Vergleich zu den anderen Mitgliedern herausfinden und schließlich seine Rolle innerhalb der Gruppe finden. Flexibilität

7 Nichts desto trotz soll dies nicht bedeuten, dass Kommunikation unter face-to-face Bedingungen ein Kinderspiel ist. Denkt man etwa an die Problematisierung von Kommunikation bei Luhmann (1987), dann wird schnell klar, dass auch unter diesen „idealen“ Bedingungen Kommunikation stets ein sehr voraussetzungsreicher und problematischer Akt ist

8 Diesen Prozess beschreibt Mead, wenn er die Ausbildung des Selfs am Beispiel des Kindes in den beiden Stadien „play“ und „organized game“ erläutert (Mead 1967/1934: 149 ff). Es macht den Anschein, dass dieser Prozess mit der Sozialisation des Kindes gleichzusetzen wäre. Ich kann aber nicht erkennen, warum ein ähnlicher Prozess nicht auch für Erwachsene statthaben sollte. In Situationen in denen man neue, noch unbekannte Personen kennen lernt, bedarf es zumindest einer Art „organized games“, eines wechselseitigen Verstehens der Spielregeln im Umgang und Haltungen des Anderen.

bedeutet also, dass Spielräume vorhanden sein müssen, innerhalb derer sich der Einzelne entfalten kann.

Dazu ist es allerdings notwendig, dass man sich in seiner ganzen *Identität darstellt*⁹, denn nur so hat man die Möglichkeit herauszufinden, wo innerhalb der Gruppe akzeptiert wird, dass man sich einbringt und wo es eventuell nötig ist, dass man auch auf die Bedürfnisse der anderen Rücksicht nehmen muss (Krappmann 2000/1969: 168).

Die verschiedenen Aufgaben einer Gruppe werden in der Regel *arbeitsteilig* (Mead 1967/1934: 208) von den unterschiedlichen Rollenträgern ausgeführt. Bei Mead und Goffman finden sich in diesem Zusammenhang eine Reihe von Rollen, die in Gruppen ausdifferenziert werden: Der Anführer (Mead 1967/1934: 216ff.), der gewährleistet, dass wichtige Entscheidungen getroffen werden und der als Vorbild für die anderen Mitglieder dient. Der „Türhüter“, der prüft wer zur Gruppe gehört und wer nicht. Der Repräsentant nach außen, der insbesondere Abstimmungen der Gruppe mit anderen Gruppen in ihrem Umfeld vornimmt (Goffman 1975/1963). Tausch und die Hilfe (Mead 1967/1934: 258ff.) stellen darüber hinaus zwei Formen des Miteinanders dar, die konstitutiv für jedwede Form der Gemeinschaft sind. Beide Formen setzen ebenfalls Arbeitsteilung voraus, als beide die Verfügung über verschiedene Ressourcen voraussetzen, die von der jeweils anderen Seite gebraucht werden.

Durch arbeitsteiliges Vorgehen und die Ausdifferenzierung von Rollen kommen sich die Mitglieder unterschiedlich nahe (Krappmann 2000/1969: 46f.), da sie verschieden häufig miteinander interagieren. Dies führt zu divergierenden Positionen und Bedürfnissen und schließlich zu einem gewissen Maß an Unbefriedigtheit bei den Beteiligten. Dass Gruppen in solchen Situationen dennoch nicht zerfallen, verdankt sich einerseits der *Ambiguitätstoleranz* (Frenkel-Brunswik 1948; 1949/50 nach: Krappmann 2000/1969: 152), jener Fähigkeit des Einzelnen zu tolerieren, dass nicht immer alle Bedürfnisse befriedigt sein können, und andererseits erfolgreichem *Konfliktmanagement*. Der letzte Aspekt wird insbesondere von Mead und Goffman thematisiert. Mead betont dabei, dass Rivalität notwendig sei, zur Ausbildung von Institutionen und um das Interesse am „social process“ aufrecht zu erhalten (Mead 1967/1934: 220). Er weist aber auch auf das Mittel der Inklusion hin, um unterdrückte Bedürfnisse freizusetzen und neue Kommunikationsräume zu eröffnen (Mead 1967/1934: 218f.). Für Goffman stehen „Techniken zur Bewältigung beschädigter Identität“ (Goffman 1975/1963: 3) im Zentrum seiner Auseinandersetzung mit Identität. Mittel, die genannt werden, um Auseinandersetzungen zu entgehen und Konflikte beizulegen, sind das Geheim halten, das Ablenken oder Maskieren von kritischen Merkmalen, das Einbeziehen anderer Personen zur eigenen Unterstützung, das Verweigern von Kontakt, sowie die frühzeitige Konfrontation potentieller Konfliktpartner (vgl. Goffman 1975/1969: 116ff.). In abgeschwächter Form spricht er vom Spannungsmanagement, dem Kurvieren, was ein Ablenken von den kritischen Punkten meint (vgl. ebd.: 128ff.). Konfliktmanagement muss immer da einspringen wo Ambiguitätstoleranz scheitert, um ein auseinanderbrechen der Gruppe zu verhindern.

Gruppenidentität entsteht durch das Vorhandensein gemeinsamer *Interessen*, gemeinsamer *Ziele* und/oder gemeinsamer *Bedrohungen*, die die Individuen miteinander verbinden und koordinieren (Mead 1967/1934: 154ff., 308, 322f.). Diese werden von den Mitgliedern der Gruppe selbst als solche erkannt oder in Form gemeinsamer Kategorien und damit verbundener Attribute und Identifikationsmerkmalen an die Gruppe von außen herangetragen

9 Dies ist nach Krappmann jedoch nur möglich, wenn die entsprechende Person das ganze Arrangement einer Situation einbezieht. Das heißt es muss die „Mitspieler, Zuschauer, [die] Bühne und technischen Hilfsmittel“ (Krappmann 2000/1969: 168), die vorhanden sind, möglichst umfassend in die Darstellung integrieren.

(Turner 1982: 17f., Tajfel 1982; auch Goffman 1975/1963)¹⁰. Bei Mead findet sich eine ebensolche Kategorisierung, wenn er davon spricht, dass der Einzelne zu einer Vielzahl von „abstract social classes or subgroups“ gehört, wie etwa der Gruppe der Gläubiger oder Schuldner (Mead 1967/1934: 157). Nach Mead verfügt man erst durch die Mitgliedschaft in diesen abstrakten Gruppen über die Gemeinsamkeit auf deren Basis man sich in der konkreten Gruppe organisieren kann.

Gruppen *vergleichen* sich miteinander, um eine Einschätzung ihrer Bedeutung und Wertigkeit innerhalb des sozialen Gefüges als Ganzem zu erlangen (Tajfel/Turner 1979; Tajfel 1982:104). Dabei erlangt sie entweder ein Gefühl der *Überlegenheit* oder Unterlegenheit (Mead 1967/1934: 207ff., 218f., 284f.) hinsichtlich der anderen Gruppen. Dieser Vergleich der Gruppen untereinander führt zur Ausbildung von *Stereotypen*¹¹, was hier bedeutet, dass die Gruppen sich wechselseitig im Sinne der für die jeweils andere Gruppe typischen Kategorien und Eigenschaften betrachten. Jeder Einzelne wird gezwungen sich in Bezug auf dieses Stereotyp zu verhalten, was das Gefühl der Zugehörigkeit zur eigenen Gruppe verstärkt. Die Identifikation mit der eigenen Gruppe wird erst durch die Interaktion mit anderen Gruppen zum vollen Ausdruck gebracht (Tajfel 1978: 39). Stereotypisierung findet aber auch zwischen den Mitgliedern der Gruppe statt (Turner 1982: 29). Dadurch erreicht man hinsichtlich der eigenen Gruppe ein positives Selbstbild, unabhängig von momentanen Idiosynkrasien, und somit soziale Kohäsion der Gruppe.

Neben Stereotypisierung tragen zu sozialer Kohäsion unter anderem die Ausbildung einer *gemeinsamen Sprache* bei, die den Kategorien Rechnung trägt und die als Abgrenzung zu anderen Gruppen dient. Mead weist auf die Ausbildung spezieller Rechte und Sprechgewohnheiten hin (Mead 1967/1934: 325f.) die eine Gemeinschaft besonders prägen, da sie für alle innerhalb der Gruppe gelten. Es stellt sich ein besonders *Gefühl der Wertschätzung* (Tajfel 1978: 28; Turner 1982: 18) ein und damit verbunden ein *Gefühl der Einheit* (Mead 1967/1934: 208) oder „Wir“-Gefühl (Schäfers 1980: 20f.). Zur Koordination der gemeinsamen Handlungen und Interaktionen muss die Gruppe eine Reihe von *Werten* (Mead 1967/1934: 214), *Routinen* (ebd.: 212) und *Gepflogenheiten* (ebd.: 263) ausbilden, an denen sich die Mitglieder orientieren können und die so die Beziehungen zu den Zielen und Interessen einerseits und das Miteinander der Mitglieder untereinander regeln. Darüber hinaus bedarf es einer Reihe von Konventionen (ebd.), welche die Interaktionen bestimmen, die die Gruppe mit anderen Gruppen oder Personen pflegt und die von ihnen und diesen anderen Gruppen und Personen geteilt werden. Diese allgemeingültigen und somit von den Mitgliedern geteilten Formen des Sichverhaltens markieren das Vorhandensein von *Institutionen* (ebd.: 211, 260ff.), welche nach Mead die Effektivität der Gruppe erheblich steigern.

Die Bedingungen für das erfolgreiche Entstehen von Gruppenidentität sollen hier nicht als eine Reihe von Rahmenbedingungen verstanden werden, die gegeben sein müssen damit Gruppenidentität entstehen kann, sondern als Bedingungen, die im Prozess der Entstehung selbst mit entstehen und so Gruppenidentität gewährleisten.

3. Identität in Ego-Shooterclans

Im nun folgenden Kapitel sollen die zuvor in der Theorie identifizierten Mechanismen empirisch mit der Realität der Ego-Shooterclans abgeglichen werden. In wiefern finden sich

10 Derartige Kategorien sind „sex, nationality, political affiliation, religion and so on“ (Turner 1982: 17f.)“

11 In ganz ähnlicher Weise beschreibt auch Goffman (1967: 142) das es zur Ausbildung von Stereotypen kommt.

identitätserzeugende Mechanismen im Feld wieder? Speziell in technischen Formaten und spielspezifischen Elementen und Konzepten? Wie fordert und fördert das soziotechnische Ensemble die Entstehung von sozialer Identität und Gruppenidentität?

Der Begriff des soziotechnischen Ensembles wird hier im Sinne Schuberts (2006) verwendet. Auf den vorliegenden Fall gewendet, zielt er auf die Konstitution der Identität auf der Mikroebene ab. Die Frage ist hier, wie unterschiedliche Spielelemente (Taktik, Koordination, Wettbewerb, Kommunikation, etc.), und artefaktartig verfestigte Institutionen (Liga, Website, LAN-Parties, etc.) in den Interaktionen und Interaktivitäten (Rammert 2003) von den Akteuren in planvoller Weise verwendet, „zusammengestellt“ (vgl. ebd. 108), werden. Untersucht werden soll im Folgenden „die Bedeutung der jeweiligen Komponenten für den Prozess und die praktische Performanz dieser Elemente“ (ebd. 108) für die Identitätsbildung.

Zunächst soll jedoch ein knapper Einblick in den Gegenstand (Ego-Shooterspiele) und die sich bildenden Gemeinschaften (Clans) gegeben werden. Im Anschluss sollen einige Worte über die angewendete Untersuchungsmethode gesagt werden, bevor die eigentliche Analyse folgt.

3.1 Ego-Shooter und Clans

Ego-Shooter erhalten ihren Namen aus der Perspektive aus welcher der Spieler das Spiel wahrnimmt. Wenn man ein solches Spiel betritt, tut man dies indem man sich Körper, Arme, Hände und Beine des Avatars, der virtuellen Repräsentanz des Spielers im Spiel, leiht. Augen, Ohren sowie der Mund zum sprechen bleiben im ‚Besitz‘ des Menschen, der vor dem PC sitzt. Die Aufgaben innerhalb des Spiels sind neben dem Ausschalten der Gegner, das Auffinden von Gegenständen (Waffen, Munition, Gesundheitspunktepakete, etc.), die einem das eigene Überleben im Spiel erleichtern.

Mit der Entwicklung der technischen Möglichkeiten, höhere Rechenleistungen der Computer, verbesserte Grafikkarten und das Aufkommen einer immer besseren Infrastruktur des Internet, haben sich die Ego-Shooter gewandelt. Von anfänglich nur graphisch zweidimensionalen, unintelligenten Gegnern, die man alleine am PC bekämpfen musste, haben sich die Spiele zu immer plastischeren und realistischeren (zum Teil hyperrealistischen) Welten entwickelt, in denen man gemeinsam mit anderen Menschen über das Internet Jagd auf unterschiedliche Gegner und Kreaturen machen kann. Diese Spiele über das Internet, Multiplayerspiele, stellen die eigentliche Revolution dar. Erst dadurch wurde ein gemeinsames Spiel mit anderen Menschen möglich und konnten sich in der Folge Spielergemeinschaften bilden.

Jedoch besteht dazu kein Automatismus. Global vernetzte Serverinfrastrukturen ermöglichen zunächst lediglich das solitäre gegeneinander Spielen. Jeder ist sich selbst der Nächste. Erst wenn die Spieler in Teams miteinander spielen und sich hinsichtlich ihres Vorgehens koordinieren entsteht eine Gemeinschaft. Die Teammitglieder gewinnen einen Vorteil aus der wechselseitigen Abstimmung. Stellt sich dieses gemeinschaftliche Spielen auf Dauer, erhöht sich der Gewinn abermals. Geben sich diese Teams in der Folge auch noch einen Teamnamen, dann handelt es sich bei dieser Gruppe um einen „Clan“.

Aber Clans sind nicht nur eine Gemeinschaft von Spielern, die sich in der Anonymität des Internets verlieren und sich lediglich zum gemeinsamen Spiel zusammenfinden. Vielmehr treffen sich diese Gruppen zu gemeinsamem Training oder nur zum geselligen virtuellen Miteinander. Sie organisieren sich mit anderen Clans in Ligen in denen sie sich im Wettkampf gegeneinander messen und repräsentieren sich im WWW durch eine eigene

Website. Es hat sich im Laufe der Jahre eine gewaltige Szene von Clans entwickelt, die zum Teil ein bestimmtes Spiel, ja zum Teil sogar nur einen bestimmten Spielmodus bevorzugen. Eine solche Gemeinde will natürlich organisiert und repräsentiert sein und es bedarf vielerlei Kommunikationswege, um sich im und außerhalb des Spiels nicht nur zwecks Taktiken zu besprechen, sondern auch um das zwischenmenschliche Miteinander zu pflegen und wachsen zu lassen. Wie dies im Einzelnen abläuft soll die folgende Analyse der Entstehung von sozialer Identität und Gruppenidentität in den Ego-Shooterclans detailliert beschreiben.

3.2 Methode

Bevor diesen Fragen im Einzelnen nachgegangen wird, noch einige Worte zum methodischen Vorgehen: Es wurden zwei große Gruppeninterviews bzw. Gruppendiskussionen mit zwei Clans durchgeführt, sowie 20 Websites unterschiedlicher Clans im Internet analysiert. Methodisch habe ich mich am Gruppendiskussionsverfahren nach Loos und Schäffer (2001) orientiert, welches versucht das klassische Interviewprinzip, das von Seiten des Interviewers Fragen stellt und von den Interviewten Antworten erwartet, zu durchbrechen. Die Hoffnung besteht darin, dass die Interviewten sich selbst miteinander unterhalten und so das Gespräch vorantreiben. Der Interviewer hat dann nur noch die Aufgabe, von Zeit zu Zeit neue Impulse zu geben, indem er z.B. neue Themen vorschlägt und sich ansonsten so weit wie möglich zurückhält (ebd.: 53)¹².

Da ich das Material direkt über das Internet mit Hilfe des IRC¹³ und einem eigenen Channel durchgeführt habe, entfiel die Transkription. Die Daten habe ich im Weiteren in das Programm „Atlas TI“ übernommen und nach dem von Loos und Schäffer (2001) vorgeschlagenen Verfahren interpretiert.

Die beiden Clans, die ich interviewen konnte habe ich hinsichtlich der unterschiedlichen Aspekte und Mechanismen befragt, die ich aus der theoretischen Auseinandersetzung mit der Identität herausgearbeitet habe. Jedoch hat es sich hierbei nicht um eine fokussierte Interviewsituation gehandelt, sondern es wurden von mir lediglich Themen vorgegeben, bzw. von den Interviewten angesprochene Themen aufgegriffen und verstärkt, um die Gesprächssituation am laufen zu halten. Ziel war somit ein möglichst umfassendes Bild der Aktivitäten und Haltungen zu zeichnen, welche sich für die Mitspieler ergeben.

Im Weiteren sollen die Ergebnisse dieser Untersuchung in vier Abschnitten vorgestellt werden, wobei den Abschnitten 2 - 4 (Taktik und Koordination, Gegner und intergruppaler Vergleich, Website und Kommunikation) besonderes Augenmerk zukommt, da sie mir für die Frage nach sozialer Identität und Gruppenidentität besonders relevant erscheinen, während im letzten Abschnitt (Weitere Aspekte) die verbleibenden Aspekte gesammelt besprochen werden sollen. Dem vorausgehen soll eine kurze Beschreibung, wie die Clanmitglieder mir ihre Spiele beschrieben haben bzw. was das Besondere für sie an ihrem Spiel ist.

12 Zur Frage von selbstläufigen Gruppendiskussionen vgl. (Bohnsack 2000)

13 Internet Relay Chat

3.3 Auswertung

3.3.1 Die Spiele und ihre Besonderheiten

Das Feld der Ego-Shooterspiele ist sehr vielfältig, unterschiedliche Spiele haben unterschiedliche Schwerpunkte. Dies zeigte sich auch in diesem Fall, da die Mitglieder, der beiden hier untersuchten Clans, auf die Frage nach den Besonderheiten ihres Spiels unterschiedliche Aspekte betonten. Während Clan A besonderen Wert auf bestimmte Bewegungs- und Sprungtechniken legte (I 1a Z. 42f.; 84f.; 224ff.), stand für Clan B besonders das „Teamplay“ im Vordergrund (I 2 Z. 21 ff.).

„Unreal Tournament 2003“ (UT2k3), dem Spiel, das von Clan A (Interview 1 (I 1)) gespielt wird, setzt vor allem auf Geschwindigkeit. Durch besondere Virtuosität im Umgang mit Tastatur erlernt man immer neue Bewegungs- bzw. Sprungtechniken, durch die ein taktischer Vorteil erreicht wird, als besondere strategische Punkte auf dem Spielfeld besser oder schneller erreicht und somit der Gegner schneller besiegt werden kann. Die hohe Geschwindigkeit der Bewegungen macht es zusätzlich erforderlich, dass man geübt ist im Umgang mit der Maus, um eine hohe Treffergenauigkeit zu erzielen (vgl. I 1 Z. 408).

Clan B (Interview 2 (I 2)) spielt das Spiel „Enemy Territory“ (ET). Für die Mitglieder ist das „Teamplay“ das herausragende Element dieses Spiels. Dies ist kein Zufall, sondern in den Regeln des Spiels zwingend angelegt. Jeder Spieler sucht sich eine bestimmte Spielerrolle (Charakterklasse) aus und erwirbt damit besondere einzigartige Fähigkeiten. Der „Lieutnants“, trägt beispielsweise als einziger Munition bei sich und der „Sanitäter“ leistet medizinische Versorgung (I 2 Z. 38f.). Der Unterschied zu UT2k3 besteht darin, dass die Teammitglieder in ET darauf angewiesen sind, dass sie möglichst nahe beieinander bleiben, während sie im anderen Fall über das gesamte Spielfeld verteilt sein können.

Ein weiterer Unterschied besteht in den Zielen des Spiels. Bei UT2k3 geht es um schnelle, kurze sich wiederholenden Aufgaben und Spielzüge, während bei ET die Spielziele vor allem von taktischerer Natur sind (bestimmte Objekte zerstören etc.) (vgl. I 2 Z. 282ff.).

Trotz dieser Unterschiede in den Spielkonzepten sind sich beide Clans in ihren Reaktionen auf die unterschiedlichen Anforderungen, die durch die verschiedenen Spiele gestellt werden, erstaunlich ähnlich. So sind alle Tätigkeiten, die nicht unmittelbar im Spiel selbst stattfinden (d.h. alle Tätigkeiten, die nicht die Bewegung, das Schießen, den Erhalt von bestimmten Gegenständen betreffen), ähnlich angelegt und es werden ähnliche oder sogar die gleichen Hilfsmittel und Angebote im Umfeld der Clans genutzt. Diese verschiedenen Elemente werde ich nun im Detail darstellen.

3.3.2 Taktik und Koordination

Die Taktik entscheidet maßgeblich über den Erfolg und den Zusammenhalt des Clans. Es geht darum zu entscheiden, wer auf welcher Position welchen Bereich im Spielfeld kontrolliert (UT2k3) bzw., wer welche Rolle übernimmt und wie man sich bspw. einem Ziel annähert (ET). Ferner geht es um die Kontrolle der vom Spiel zur Verfügung gestellten Gegenstände, die in periodischen Abständen auftauchen. Bekommt man diese vor dem Gegner zu fassen, geht dem dann zum Beispiel die Munition aus (I 1a Z. 565 ff.; 786 ff.; I 2 Z. 419 ff.).

Die Ausarbeitung der Taktik wird zwar als Gemeinschaftsaufgabe beschrieben, wird jedoch meist von einer bestimmten Person übernommen (vgl.: I 1 Z.: 667ff., I 2 Z.: 1643ff.). Einige Clans weisen explizit einen Taktikexperten auf ihrer Website aus. Dies deutet darauf hin, dass es sich um eine Rolle von besonderer Bedeutung für den Clan handelt. Denn wenn

keine Taktik vorhanden ist, gleicht das Spiel einem „wilden umher gerenne“ (I 2 Z.: 477ff.).

Koordination stellt die eigentliche Herausforderung jedes Clans dar. Man kann das Spielfeld nicht alleine kontrollieren. Und als Gruppe auch nur dann, wenn die Personen und Ressourcen sinnvoll verteilt sind. Die strikte Einhaltung der Taktiken entscheidet daher über Sieg oder Niederlage. Damit dies gewährleistet ist, finden regelmäßige Trainings statt. Es werden ganze Taktiken oder auch nur einzelne Spielzüge wiederholt, damit sich Routinen einstellen, die Schritt für Schritt erweitert werden (I 2 Z. 676ff.). Zusätzlich Kontrolle bieten Videoaufzeichnungen. Nach dem Training kann man so kontrollieren, ob alle ihren Teil der Taktik eingehalten haben. Ferner dienen solche Videos (Demos), wenn sie veröffentlicht sind, auch als Grundlage die Gegner einzuschätzen (I 1 Z. 621ff.).

Taktik fördert trotz aller Routine flexible Anpassung im jeweiligen Spiel. Daher bedarf es schon im Training eines ernsthaften Gegners, um die eigene Taktik zu erproben und Kommunikationskanälen, um in der Situation flexibel auf die Taktik des Gegners reagieren zu können. Da Kommunikation per Tastatur nicht möglich ist, die Finger sind ja schon mit Spielen beschäftigt, wird so genannte „Voicesoftware“ verwendet. Mit deren Hilfe kann man via Headset über das Internet miteinander sprechen.

Im Folgenden sollen die bisher genannten Aspekte auf soziale und Gruppenidentität bezogen werden. Abbildung 2 stellt die wichtigsten Elemente die zur Taktik gehören zusammen.

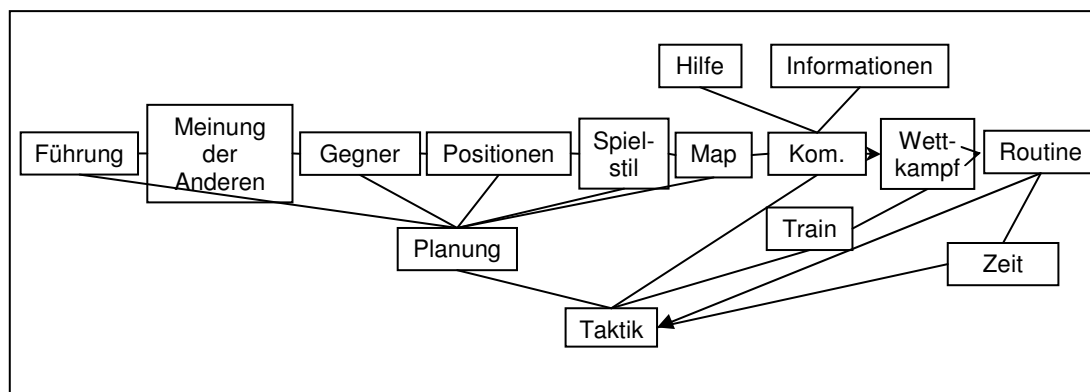


Abb. 2: Darstellung der unterschiedlichen Elemente, die für die Taktik eine Rolle spielen

Bei der Ausarbeitung der Taktik gilt das Prinzip der Arbeitsteilung. Eine talentierte Person nimmt diese Rolle ein. Sie entscheidet aber nicht über die Köpfe der anderen Mitglieder hinweg, sondern ganz im Sinne Meads, indem sie die unterschiedlichen Haltungen der verschiedenen anderen Spieler nicht nur einnimmt sondern in diesem Fall sogar deren Meinung anhört. Wenn sie das Ergebnis der Planung dann wieder zurückgibt, den Mitgliedern die Taktik erklärt, schafft sie eine gemeinsame Grundlage für das Spiel und somit ein gemeinsames Ziel auf das hin sich alle ausrichten können. Durch das Training wird dies zur Routine und schließlich handelt es sich um das was Mead als „institution“ bezeichnet, „a common response on the part of all members of the community to a particular situation“ (Mead 1967/1934: 261). Die Situation erschafft einen Druck, sich in koordinierter, taktischer Weise auf das Spielfeld und auf den Gegner einzustellen, mit einer Taktik zu reagieren. Der Taktiker definiert die Regeln, die „generalized social attitudes“ (ebd.: 260)

Das Verhältnis von sozialer Identität und Gruppenidentität liegt darin begründet, dass durch die speziellen Rollen die Gruppenidentität erst erzeugt werden kann. Weil sich ein Einzelner besonders in die Gruppe einbringt, gibt er damit der Gruppe als ganzer eine klare

Perspektive. Ohne diese Person wäre das Projekt unter Umständen als Ganzes zum Scheitern verurteilt. Clan B beschreibt hierzu ein schon verloren geglaubtes Spiel, das durch eine Auszeit des Taktikers und anschließender Neuformierung doch noch in einen Sieg verwandelt werden konnte (I 2 Z. 1645 ff.).

Mead nennt „exchange und assistance“ als die beiden universellsten Formen der Interaktion in Gemeinschaften. Sie haben ein hohes Potential zur Bindungsstärke (Mead 1967/1934: 258ff.). Diese beiden Formen sind das zentrale Moment jeder Taktik. Die Spieler tauschen wertvolle Informationen über Ressourcen und Gegner im Spiel aus und rufen sich gegenseitig um Hilfe, wenn sie zu sehr vom Gegner in Bedrängnis gebracht werden. Die Kommunikation über Ressourcen und Hilfe macht während des Wettstreits den allergrößten Anteil der Kommunikation aus.

Ein weiterer Aspekt besteht in der Ausbildung von Routine. Das man wechselseitig weiß was der andere kann, wie er reagiert und wie man sich selber am besten verhält erfordert Routine im Spiel und Routine in der Gemeinschaft; heißt, es müssen immer die selben Leuten zusammen in einem Team sein. Es wurde explizit betont wie wichtig es ist „ein eingespieltes team“ (I 1a Z. 686 ff.) zu sein. Will ein Team auf Dauer erfolgreich sein, muss es gewährleisten, dass die Spieler sich über eine relative Dauer an den Clan binden. Diese Zeit ist dann wiederum Ressource für die Ausbildung von Identität.

Schließlich stellt sich im Rahmen der Taktik die Frage nach dem Gegner, mit dem sich der Clan konfrontiert sieht. Indem sich das Team flexibel mit dem Gegner auseinandersetzt, sich mit ihm misst, kann ein Gefühl der Überlegenheit / Unterlegenheit entstehen, was dem Clan zur Selbsteinschätzung und im besten Fall zu einer positiven Wertschätzung gereicht.

Schon am Aspekt der Taktik zeigen sich also große Parallelen zwischen den Theorien zur sozialen Identität und zur Gruppenidentität und außerdem, dass das soziotechnische Ensemble darauf einen großen Einfluss hat. Neben dem Prinzip der Arbeitsteilung und der Ausbildung einer Taktikerrolle innerhalb des Clans kommen so universelle und vergemeinschaftende Prinzipien wie „exchange and assistance“ zur Anwendung. Der Ehrgeiz erfolgreich zu sein erzwingt eine relative Dauer der Gruppe. Zusammen mit den verschiedenen Formen von direkter Kommunikation bilden diese beiden die Grundlage für die Entstehung von allen Formen von Identität.

3.3.3 Gegner und intergruppaler Vergleich

Die Rolle des Gegners lässt sich am besten aus der Perspektive Tajfels und Turners beschreiben. Gruppen benötigen zur Ausbildung von Identität den Vergleich mit anderen Gruppen. Dieser Vergleich ist für die Clans in den Wettkämpfen begründet. Durch die Taktik soll es dem Gegner so schwer wie möglich gemacht werden zu gewinnen. Durch eine Reihe technischer Maßnahmen soll gewährleistet werden, dass keine Störfaktoren den Ausgang der Auseinandersetzung beeinflussen und dass bei dem Vergleich auch alles mit rechten Dingen zugeht.

Störfaktoren, können vielfältiger Art sein. Zu nennen sind hier die graphischen Details des Spieles, die es erschweren den Gegner zu erkennen (I 1a Z. 438 ff.) oder die Unbalanciertheit des Spiels. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn bestimmte Waffen unterschiedlich stark sind und so in der direkten Auseinandersetzung nicht der Spieler gewinnt, der die besseren Fähigkeiten hat, sondern der, der die besseren Waffen hat. Die Szene begegnet diesem Problem, in dem sie Programme schreibt, welche die Balance im Spiel wiederherstellt und damit natürlich die ursprünglichen Vorgaben des Entwicklers verändert (I 1b Z. 72 ff.).¹⁴

¹⁴ Der Bereich des „Moddings“ stellt einen weiteren Aspekt innerhalb des soziotechnischen Ensembles dar.

Schließlich können noch unerlaubte Aktivitäten, Mogeln (Cheaten), dazu führen, dass ein authentischer Vergleich verhindert wird. Dies ist zwar nie vollständig auszuschließen, aber durch eine Vielzahl von so genannter „Anti-Cheatsoftware“ und der Androhung von Strafen für denjenigen, der des „Cheatens“ überführt wird, kann dieser Störfaktor zumindest reduziert werden. Die Androhung von Strafen hat dabei natürlich nur Wirksamkeit, wenn der entsprechende Spieler oder Clan mit den möglichen Konsequenzen direkte Nachteile erlangt und die nicht nur darin bestehen, dass der leidtragende Clan mit dem straffälligen nicht mehr spielt. Ist der entsprechende Clan z.B. in einer Liga organisiert, dann hat dies zur Konsequenz, dass er aus der Liga ausgeschlossen wird. Ich komme weiter unten darauf zurück.

Sind diese potenziellen Störfaktoren ausgeschlossen, dann stellt sich die Frage, welche Rolle es spielt, dass ein Clan gut ist in dem Spiel und es folgt dann unter anderem auch die Antwort, dass dies eine Frage des Images ist, das der Clan in der Szene hat (vgl. I 1b Z. 547 ff.), sowie der individuelle Wille nach Verbesserung der eigenen Fähigkeiten. Dieser Aspekt verweist auf die Auseinandersetzung über den intergruppalen Vergleich in der Theorie Tajfels und Turners, die davon ausgehen, dass intergruppalen Vergleiche, im Gegensatz zu intragrupalen Vergleichen, nicht zu Deprivation führen, sondern vielmehr für den Aufbau von Gruppenidentität dienlich sind (Turner 1982: 115). Jedoch geht Turner hier davon aus, dass solche Vergleiche vor allem zwischen Gruppen stattfinden, die einander sehr unähnlich sind, da dies die eigene Legitimität erhöhen soll (ebd.). Existiert hingegen eine „Statusdimension“ durch die klare Statusunterschiede gerechtfertigt werden können, dann stellen auch Vergleiche zwischen ähnlichen Gruppen keine Probleme dar (ebd. 116). Sie können ihren Dienst für die Gruppenidentität erfüllen. Diese Statusdimension findet sich bei den Ego-Shootern in den Regeln selbst, denn die eindeutige Ermittlung eines Siegers macht derartige Unterschiede objektiv klar. Und dies wurde auch in keinem meiner Interviews von einem der Beteiligten in Frage gestellt, verweist aber nochmals auf die Notwendigkeit der Eliminierung wettbewerbsverzerrender Faktoren. In wieweit die speziell ausgewählten Gruppen der eigenen Gruppe in diesem besonderen Fall ähnlich sein müssen wird nicht thematisiert, jedoch findet sich eine Aussage, dass in interindividuellen Vergleichen möglichst ähnliche Individuen ausgewählt werden. In eben dieser Form stellt sich die Situation für die Clans dar, auch wenn es sich hierbei um Gruppen handelt. Die Personen innerhalb des Clans, die dafür zuständig sind Gegner zu organisieren, versuchen den Gegner dahingehend auszuwählen, dass er der eigenen Gruppe möglichst ähnlich ist, also ein vergleichbares Spielniveau erreicht hat (I 1b Z. 553 ff.; I 2 Z. 1350 ff.).

Ein weiterer Punkt, der mit dem Vergleich zu anderen Gruppen auffällt, besteht darin, dass in dieser Situation des Vergleichs mit einem anderen Clan ein Lerneffekt eintritt (I 2 Z. 588), der sich positiv auf die zukünftige Bewertung des Clans auswirkt und somit ebenfalls für eine Stabilisierung der Gruppenidentität wirksam ist. Die Mitglieder von Clan A betonen die besondere Bedeutung der Spielvideos und der damit einhergehenden Videoanalyse in diesem Zusammenhang (I 1a Z. 621 ff.)

Es finden sich darüber hinaus aber auch Vergleiche mit anderen Gruppen, zu denen nur ein sehr geringer Kontakt besteht, wenn etwa allgemeine Vergleiche gezogen werden, um bestimmte Formen intergruppalen Aktivitäten (I 2 Z. 584) oder des Umgangs (ebd.: 1481) zu beschreiben. In beiden Fällen wurde hier der Vergleich zum Fußball gewählt.

Der zweite Aspekt, der hinsichtlich der Gegner besprochen werden soll, ist die Frage nach der Auswahl desselbigen bzw. die Frage nach der Organisation der Wettkämpfe. Folgende Abbildung 3 versucht dies zu veranschaulichen:

Da er aber nicht spezifisch für einzelne Clans ist werde ich ihn nicht weiter behandeln.

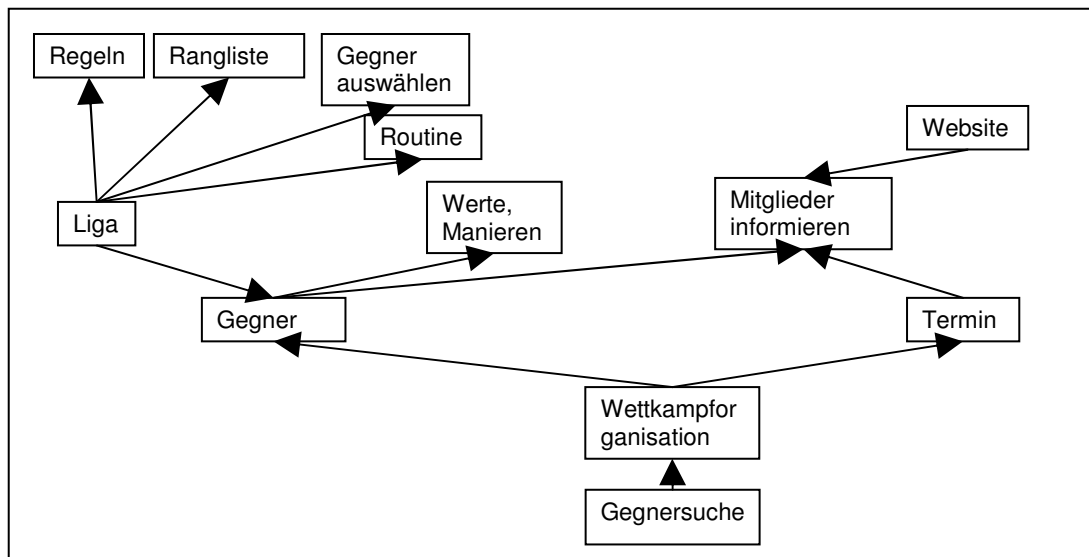


Abb. 3: Darstellung der Elemente, die mit der Gegnerauswahl verbunden sind. Oben links: Darstellung der Beiträge, die die Liga dazu leistet

Die Organisation der Spiele übernimmt meist eine bestimmte Person, die die Rolle der „Warorganisation“ (Wettkampforganisation) innehat. Die Aufgabe besteht darin einen Gegner für ein Training oder ein Spiel zu finden und den anderen Mitgliedern Clans den ausgemachten Termin mitzuteilen. Dies geschieht durch eine bestimmte Art der Ausschreibung innerhalb der Website, sei es durch einen Kalender, sei es durch eine bestimmte Rubrik innerhalb des Forums des Clans. Meist haben die Clans auch feste Spieltage, so dass zumindest das Datum eine feste Größe darstellt. Mitgeteilt wird dann lediglich der entsprechende Gegner. Das Datum selbst wird entweder frei mit dem anderen Clan ausgehandelt oder von der Liga vorgegeben.

Zwischen den Clans müssen vielfältige Fragen ausgehandelt werden. Zunächst muss jedoch ein Kanal und ein Ort für die Kommunikation gefunden werden. Dies geschieht in der Regel über den IRC. Die Mitglieder sind dort häufig gemeinsam anwesend und über ihr „Clantag“ auch leicht zu identifizieren. Häufig wird man hier durch eine automatisch generierte Nachricht auf den Wettkampforganisator aufmerksam gemacht. Im direkten Gespräch mit dem entsprechenden Verantwortlichen des anderen Clans versuchen die beiden Clans sich auf Bereitschaft und einen gemeinsamen Termin zu einigen.

Haben die beiden Clans sich auf einen Termin geeinigt, dann findet die nächste für die Organisation des Wettkampfs relevante Kommunikation erst kurz vor dem Spiel statt. Die beiden Clans müssen sich nun darüber einigen, wo das Spiel stattfindet, d.h. auf welchem Server gespielt werden soll. Hierbei ist in der Regel von großer Bedeutung, wo sich ein Server befindet, der beiden Clans gleiche Chancen bietet eine vergleichbar gute Qualität der Verbindung auf den ausgewählten Server zu haben. Des Weiteren muss ausgemacht werden, welches Spielfeld gespielt wird, und es muss dem anderen Clan mitgeteilt werden, welche „IP“ und welches Passwort der Server hat auf dem gespielt werden soll. Ferner kann es notwendig sein, dass gewisse Konfigurationseinstellungen für das Spiel auf dem Server ausgetauscht werden, damit ein reibungsloser Ablauf des Spieles gewährleistet ist (I 1b Z. 531 ff.; I 2 Z. 1342 ff.).

Ob ein Gegner aber grundsätzlich in die Auswahl der zu bekämpfenden Opponenten kommt, hängt neben den Fähigkeiten die er hat auch noch davon ab, ob er „Manieren“ besitzt, ob er im Sinne Meads die geltenden Konventionen für den gemeinschaftlichen Austausch erfüllt oder nicht. Damit verbunden ist vor allem der Ruf, den ein Clan in der Szene

genießt. Auf meine Frage wie den diese „Manieren“ oder „Nicht-Manieren“ aussehen, haben mir die Clans geantwortet, dass Pünktlichkeit, Höflichkeit, Konstanz und Sportlichkeit, die wichtigsten Tugenden sind, die die Clans voneinander einfordern (I 1b Z. 584 ff.; I 2 Z. 544 ff.). Es wird gesagt, dass dies selbstverständlich sein sollte, wie im „richtigen Leben“, aber es scheint, dass dies in der Clanszene nicht immer der Fall ist. Derartige Hinweise lassen sich an vielen Stellen im Internet finden. Beispielsweise in den Regeln der Ligen und häufig auch in den Regeln der Clans finden sich Hinweise auf geltende Konventionen.

Thiedeke (2000) weist darauf hin, dass eine der Besonderheiten in virtuellen Gemeinschaften in der Möglichkeit zur Selbstentgrenzung liegt und diese, in ihrer negativen Ausprägung zu eben solchen Verstößen gegen geltende Konventionen führt. Wie sich aus den Zitaten jedoch ergibt, haben die Clans durch die Dichte der Szene einen Weg gefunden diesem Problem einigermaßen zu begegnen, als sich ein schlechter Ruf offensichtlich negativ darauf auswirkt, ob ein Clan einen Gegner findet oder nicht. Ferner finden sich in den Statuten der Ligen häufig auch eine Reihe von Sanktionen, welche mit der Nichtbeachtung derartiger Konventionen verbunden sind. In wiefern allerdings eine Korrelation zwischen der Häufigkeit von Spielen und dem schlechten Ruf eines Clans besteht, ob sich dies möglicherweise sogar auf dessen langfristiges Abschneiden in Wettkämpfen auswirkt, konnte nicht herausgefunden werden.

Für die Frage nach sozialer Identität und Gruppenidentität zeigt sich, dass die Clans derartige Konventionen pflegen und sie auch für sich selbst in Anspruch nehmen, indem sie dies teilweise sogar in den von ihnen aufgestellten Regeln schriftlich darstellen. Die Suche nach einem Gegner stellt somit eine weitere Form der Arbeitsteilung dar und erfordert von jedem Clan, dass er sich in seiner Identität auf seiner Homepage darstellt. Dies ermöglicht es anderen Clans, sich ein Bild zu verschaffen, ob der entsprechende Clan, z.B. bezüglich seiner Leistungen in der Vergangenheit, als Gegner in Frage kommt. Dass sich Techniken der Informierung ausgebildet haben, die der besonderen Problematik der Koordination einer großen Gruppe von Menschen, wie sie in einem Clan vertreten sind, gerecht werden, zeigt, dass es Kanäle der Kommunikation gibt, welche die Vorbereitung jedes einzelnen Mitglieds im Clan auf einen Wettkampf ermöglichen und ihm somit die Chance geben, sich auf seine Rolle einzustellen. Hier besteht die Rolle dann ganz simpel darin, am vereinbarten Termin zum Wettkampf zu erscheinen und technisch entsprechend vorbereitet zu sein (funktionierendes Mikrophon, Computer etc.).

Dass es sich bei der Suche eines Gegners um eine komplizierte Angelegenheit handelt, zeigen die vielen Aspekte, die zwischen den beiden Clans ausgehandelt werden müssen. Daher verwundert es nicht, dass sich diesbezüglich eine Institution etabliert hat, die den Clans viele der Fragen, die sich in diesem Zusammenhang stellen, abnehmen oder vereinfachen. Diese Institution, die Liga, wurde nun schon mehrfach angesprochen, ich möchte sie an dieser Stelle aber noch einmal etwas genauer betrachten. Ich habe dazu die Clans gefragt, was das besondere an der Liga ist, welche Aufgaben sie für sie übernimmt, welche Pflichten sich daraus ergeben und welche Vorteile der Clan als Mitglied der Liga hat (I 1b Z. 517 ff.; 730 f.; I 2 Z. 1355 ff.; 1492 ff.; 1782 ff.). Aus den vielfältigen Antworten stehen folgende Aspekte wesentlich hervor. Die Liga nimmt dem Clan einen Großteil der Organisation der Wettkämpfe ab, als sie einerseits einen Gegner auswählt und auch begrenzt Vorgaben bezüglich des Termins macht. Die Auswahl des Gegners findet dabei in einigen Ligen derart statt, dass dabei darauf geachtet wird, dass die Gegner etwa gleich stark sind und somit diesem Wunsch der Clans ebenfalls entgegengekommen wird. Daneben machen die Ligen eine Reihe von Vorgaben, welche Regeln innerhalb des Spiels verwendet werden dürfen, z.B. welche Spielfelder gespielt werden, welche Konfigurations-

einstellungen verwendet werden dürfen oder welche Maßnahmen zur Vermeidung von Moglern (Cheatern) eingesetzt werden müssen. Um einen möglichst reibungslosen und fairen Wettkampf zu garantieren, stellt die Liga darüber hinaus eine Reihe von Regeln auf, welche einerseits die Kommunikation und andererseits die oben genannten Werte betreffen. Die Ligen fordern von den Clans häufig das Vorhandensein einer Website und eines Channels im IRC. Hinsichtlich der Werte gibt es Regeln, die aussagen, dass man pünktlich und vollzählig zu einem Wettkampf zu erscheinen hat, dass man die ganze Zeit im Wettkampf verweilt und dass man die Ergebnisse dokumentieren und der Liga übermitteln muss. Um dies zu gewährleisten haben die Ligen in der Regel eine Reihe von Sanktionen vorgesehen, um im Falle einer Zuwiderhandlung Verstöße zu ahnden.

Auf der Grundlage dieser Regeln¹⁵ stellt die Liga die eigentliche Rangliste zur Verfügung, in der die Spieler je nach Leistung auf und absteigen können. Wie sich aus den Zitate ergibt, stellt dies eine Quelle für „Ruhm und Ehre“ dar und macht einen Clan in der Szene entsprechend bekannt. Dies verweist natürlich massiv auf die Selbsteinschätzung des Clans und auf ein positives Gemeinschaftsgefühl, das sich im Falle einer guten Platzierung einstellt. Daneben hat die Liga einen positiven Einfluss auf die Entstehung der Gruppenidentität, indem sie für Routine im Ablauf der Wettkämpfe sorgt und somit Anreiz für die Clans schafft sich weiterhin zu engagieren und zu trainieren und darüber hinaus für die Sicherung der Konventionen zwischen den Clans einen wesentlichen Beitrag leistet. Durch die Reglementierungen hinsichtlich des eigentlichen Spielablaufes schafft sie, über die Anstrengungen der Spieler hinaus, einen weiteren Beitrag zur „Reinheit“ des Wettkampfs. So schließt sie weitere Faktoren aus, die eventuell einen Clan in eine nicht durch eigenes Nicht-Können verschuldete Niederlage treiben könnten.

Die Auseinandersetzung mit dem Gegner wurde in diesem Abschnitt einerseits hinsichtlich seiner Relevanz für den Vergleich betrachtet und der sich daraus ergebenden Findung und Festigung der Gruppenidentität. Indem von anderen Clans gewisse Gepflogenheiten und Manieren gefordert werden, muss der Clan diesen auch selbst gerecht werden, und es bilden sich so allen Mitgliedern gemeinsame Handlungsweisen, Gepflogenheiten und Konventionen aus. Andererseits stellt sich soziale Identität ein, wenn bestimmte Rollen ausgebildet werden, die einen Beitrag leisten zur Organisation der Wettkämpfe. Schließlich übernimmt die Liga die wichtige Aufgabe Kontinuität und Stabilität zu stiften, indem sie die Regeln und Strukturen der Wettkämpfe und des Verhaltens expliziert. Darüber hinaus wird die von ihr zur Verfügung gestellt Rangliste zu einem praktischen Mittel, um die eigene Über- bzw. Unterlegenheit des Clans in der Szene festzustellen.

3.3.4 Website und Kommunikation

In diesem Kapitel sollen die verschiedenen Kommunikationsarten der Clans untersucht werden. Insbesondere soll es um die Website der Clans gehen. Besprochen werden soll aber auch der Channel des Clans im IRC und die vom Clan verwendete „Voicesoftware“

Im Rahmen der Analyse von 20 Clanwebsites hat sich gezeigt, dass es große Ähnlichkeiten der Rubriken gibt. Diese wurden unterschiedlichen Aspekten von sozialer Identität und Gruppenidentität zugeordnet. Die unten abgebildete Grafik fasst die Ergebnisse der Analyse zusammen. Es zeigt sich, dass man die mit der Website verbundenen Rubriken fünf Mechanismen der Erzeugung von Identität zuordnen kann. Auch hier gibt es eine zuständige Person, die sich um die technischen Voraussetzungen und den Erhalt der Website kümmert, den Webadministrator. Die inhaltliche Bearbeitung des Internetauftritts wird hin-

¹⁵ Vgl.: (ESL 2003): <http://www.esl-europe.net/de/ut2003/tdm/ladder/rules/>: (28.11.2003). Hier findet sich ein solches Regelwerk, von einer großen europäischen Liga am Beispiel des Spiels UT2k3

gegen meist von einer Untergruppe von Mitgliedern vorgenommen. Auch bei der Website findet sich Arbeitsteilung was auf das sich ausgebildete Rollendifferenzial verweist und in sofern Ausdruck der sozialen Identität der Mitglieder innerhalb des Clans ist.

Hinsichtlich des Inhalts wurden zehn verschiedene Rubriken identifiziert, die zum Teil immer, manche aber auch nur bei einigen Clans Teil der Website sind. Diese zehn Rubriken lassen sich vier verschiedenen Aspekten der sozialen Identitäten und der Gruppenidentität zuordnen. In die Kategorie „Kommunikation“ fallen das Forum, das Gästebuch und die Rubrik Kontakt. Die drei genannten stellen dabei Möglichkeiten zur Verfügung, in eine mehr oder weniger direkte intersubjektive Interaktion einzutreten, während die anderen Rubriken, hinsichtlich ihres Kommunikationspotentials, lediglich informieren. Da hinsichtlich der Frage nach der Identität nur solche Kommunikation zuträglich ist, die eine Interaktionsbeziehung zwischen Menschen herstellt, durch die eine wechselseitige Abstimmung möglich ist, sollen nur diese drei unter der Kategorie Kommunikation zusammengefasst werden.

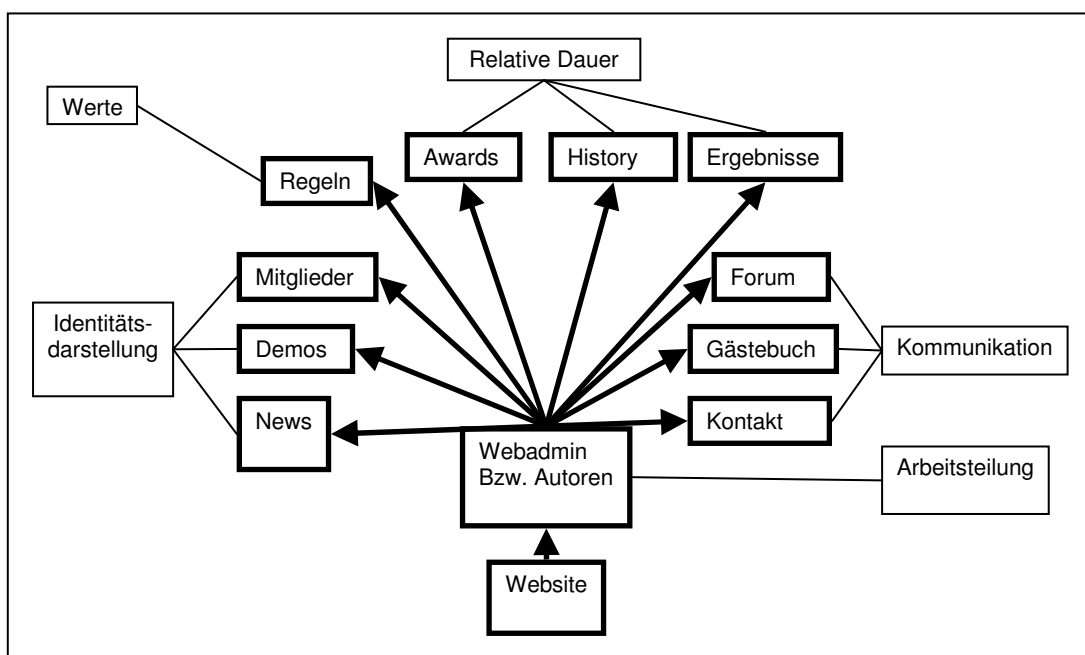


Abb. 4 Darstellung der verschiedenen Rubriken der Website und ihre Zuordnung zu verschiedenen Faktoren der sozialen Identität und der Gruppenidentität

Das Forum hat zum Teil zwei Bereiche, einen internen, zu dem nur die Mitglieder des Clans Zutritt haben, und einen Bereich, der auch von anderen gelesen werden kann.

Die Funktion des Forums ist vielfältig, was sich in den unterschiedlichen Rubriken des Forums zeigt. Rubriken sind: Fragen zum konkreten Spiel, spielgebundene Themen die über das Spiel hinausweisen, technische Fragen, Fragen die der Meinungsbildung des Clans dienen und Rubriken, die reinen Unterhaltungscharakter (Off topic) haben, solche in denen Nichtmitglieder die Möglichkeit haben Fragen an den Clan zu stellen, sowie Fragen des Clans an eine bestimmte Öffentlichkeit, wenn es z.B. darum geht neue Mitglieder zu werben. Das Forum kann also als ein Kommunikationsmedium gesehen werden, das wegen seiner Ermöglichung asynchroner Kommunikation dazu dient, möglichst viele Mitglieder oder eine breitere Öffentlichkeit zu erreichen (vgl. I 1b Z. 755 ff.), wenn diese nicht mit hoher Kontinuität an synchronen Kommunikationswegen, wie etwa dem Chat, teilnehmen. Für Clan B stellt das Forum sogar eine Art „Heiligtum“ (I 2 Z. 1572 ff.) dar, da sie Anwär-

tern auf eine Mitgliedschaft noch nicht die Möglichkeit einräumen, selbst in ihrem Forum Mitteilungen zu veröffentlichen. Warum dies der Fall ist, konnte nicht direkt herausgefunden werden. Es scheint aber, dass dies die besondere Bedeutung von Kommunikationswegen unterstreicht, in denen die eigentliche Vermittlung der verschiedenen Formen der Identität stattfindet.

Potenzielle Neumitglieder dürfen im hier beschriebenen Fall nur in solchen Medien schreiben deren Inhalt nicht gespeichert wird. Andere Ansichten und Meinungen werden so zunächst gering gehalten. Man könnte sagen, dass durch die Fähigkeit fortgesetzter Informierung, die das Forum durch den Erhalt der unterschiedlichen Nachrichten darstellt, es eine Form der Biographie des Clans darstellt. Der Clan schützt sich vor verunreinigen seiner Biographie, indem er Nichtmitgliedern die Schreibrechte in permanenten Medien verbietet. Auch wenn dieser Aspekt bei Krappmann (2000/1969) eigentlich nur für die individuelle Identität reserviert ist, zeigt sich hier, dass es Anzeichen dafür gibt, dass sich die Gruppe auch als Ganzes eine Biographie erstellt.

Die Rubrik Gästebuch ist in aller Regel für Nichtmitglieder vorgesehen. Hier besteht die Möglichkeit eine Nachricht an den Clan zu übermitteln, die dauerhaft für den Clan erhalten bleibt und sich dabei gleichzeitig zumindest potentiell an alle Mitglieder des Clans wendet. Zwar hat der Clan die Möglichkeit alle Nachrichten auch wieder zu löschen, wie im Übrigen auch im Forum, es ergibt sich jedoch zumindest die grundlegende Möglichkeit einer sicheren Adresse um dem Clan etwas mitzuteilen. Hinsichtlich der sozialen Identität stellt das Gästebuch eine vergegenständlichte Form des Außenkontakt des Clans dar und entlastet damit eventuelle für diese Funktion zuständige Personen von einem Großteil der zu führenden Kommunikationen, und gibt dem Clan gleichzeitig ein Feedback über die ihn betreffende Außenwahrnehmung.

Bevor ich mich den anderen Rubriken der Website zuwenden möchte, scheint es mir an dieser Stelle sinnreich zunächst den Bereich Kommunikation zu vervollständigen, um die Unterschiede herauszuarbeiten, die sich zu den beiden verbleibenden Kommunikationskanälen ergeben. Über die Rubrik „Kontakt“ auf der Website des Clans findet man in aller Regel die Adresse des Channels im IRC, in dem der Clan aufzufinden ist. Dieser Channel stellt eine Anlaufstelle dar, in der sowohl Mitglieder als auch andere Personen Leute finden können, die zu dem entsprechenden Clan gehören. Am Beispiel der Gegnersuche habe ich bereits dargestellt, dass dort die Aushandlungen bezüglich eines gemeinsamen Wettkampfs stattfinden. Über das Clantag identifizieren sich die Mitglieder als zum Clan gehörig und werden so als solche adressierbar. Das besondere am Chat, im Unterschied zu den anderen hier beschriebenen Kommunikationskanälen, besteht darin, dass es sich um synchrone Kommunikation handelt, die von später dazu stoßenden Gesprächspartnern nicht mehr nachvollzogen werden kann. Durch diese Synchronität werden schnelle Aushandlungen sowie spontane Kommunikationskontexte ermöglicht. Die Verwendung von Emoticons und Emote-Begriffen, stellen den Partnern dabei vielfältige Möglichkeiten zur Verfügung neben den reinen Fakten auch non-verbale bzw. nicht sichtbare Ausdrucksweisen zu kommunizieren. Wenn man derartige Interaktionen beobachtet, dann kann es passieren, dass über viele Zeilen hinweg kaum noch klassische Kommunikation (Worte, Sätze) zu lesen ist, sondern nur noch derartige Gefühls- und Ausdruckszeichen übermittelt werden. Beherrscht man diese Sprache nicht, dann geht man als Beobachter leicht verloren im Rätseln über die Bedeutung dieser Kommunikation. Dies verweist auf die Ausbildung einer gemeinsamen Sprache, die Element der Gruppenidentität ist. Jedoch muss hier hinzugefügt werden, dass die Verwendung derartiger Symbole nicht wirklich clanspezifisch zu sein scheint, da man ihre Verwendung in den meisten Chatforen finden kann. Es scheint aber, dass die Ausgereiftheit derartigen Kommunizierens, die Leichtigkeit, mit der ganze Seiten gefüllt werden,

in Gruppen, die sich schon längere Zeit kennen, besonders hoch ist. Da diese Arbeit nicht den Anspruch hat, Kommunikationsanalyse zu betreiben, ist es mir nicht möglich abschließend zu beurteilen, in wiefern man von einer genuin dem Clan vorbehaltenen Sprache sprechen kann. Wie gesagt, es scheint sich mehr um eine quantitative Besonderheit zu handeln, die in Clans zu finden ist, als um eine wirklich qualitative.

In der Kommunikation via Voicessoftsoftware erhält der Clan die schnellste Form der Kommunikation und Koordination. Es handelt sich um einen exklusiven Kommunikationskanal, der in der Regel nur den Mitgliedern des Clans vorbehalten ist. Obwohl es sich hierbei um den schnellsten Kanal handelt, ist es auch der flüchtigste, denn es gibt keinerlei Aufzeichnungen des Vergangenen.

Hinsichtlich der Verwendung der unterschiedlichen Kommunikationskanäle kann ich kaum definitive Aussagen machen. Zwar findet die Kommunikation innerhalb des Spiels ausschließlich durch Voicessoftsoftware statt, die Organisation der Wettkämpfe wird über den IRC abgewickelt und die Informierung der Mitglieder findet vor allem über das Forum oder eine andere Rubrik der Website statt, jedoch finden sich in allen Kanälen auch andere Inhalte der Kommunikation. Vor allem Formen der rein zwischenmenschlichen Kommunikation habe ich in allen Kanälen ausmachen können, wobei der Aspekt der gegenseitigen Unterhaltung dabei meist im Vordergrund stand. Die besondere Bedeutung von zwischenmenschlicher Kommunikation wird deutlich, wenn man etwa auf Krappmanns Aussage hinweist, dass soziale Identität nur dort möglich ist, wo sich die Mitglieder einer Gemeinschaft möglichst umfassend darstellen. Das heißt würden sich die Clanmitglieder nur über spielspezifische Fragen verständigen, dann wären sie nicht in der Lage eine soziale Identität oder Gruppenidentität auszubilden¹⁶. Da zwischenmenschliche Kommunikation in Ego-Shooterclans aber gewährleistet ist, kann Gruppenidentität auf all den unterschiedlichen Wegen entwickelt werden. Dasselbe gilt ebenfalls für die Möglichkeit der Mitglieder sich in ihrer Individualität darzustellen, was auch auf allen Kanälen möglich ist und somit den Raum schafft für die Ausbildung einer spezifischen sozialen Identität innerhalb der Gruppe.

Der Aspekt der Identitätsdarstellung findet sich über die reine Ermöglichung in den unterschiedlichen Kommunikationskanälen aber auch in vergegenständlichter Form noch an einem anderen Ort wieder, nämlich in der Rubrik „Mitglieder“ innerhalb der Website. Hier hat jedes Mitglied die Möglichkeit sich zu präsentieren. Neben einer Reihe von Angaben, die man mit Goffman (1975/1963: 73) als „Identitätsaufhänger“ bezeichnen könnte, wie etwa Alter, Geschlecht, Herkunftsort, usw., finden sich hier häufig Angaben, die etwas über die Biographie des Einzelnen aussagen. Manchmal sind diese Angaben in Bezug auf die Mitgliedschaft zum Clan oder zur Szene beschränkt, manchmal reichen sie auch darüber hinaus. So stellen die Mitglieder hier zum Beispiel dar, wie lange sie schon bei dem Clan sind, welche Waffen oder Spielfelder sie bevorzugen, ob sie zurzeit aktiv im Clan mitwirken, welche Hobbies sie haben und, was sich sehr häufig findet, welche technische Ausstattung sie verwenden. Dies stellt zum einen nach innen dar, wer sie sind, gibt aber darüber hinaus auch anderen Personen die Möglichkeit sich ein Bild über den Clan zu machen (vgl. Interview 1b Z. 557 ff.).

Die Darstellung des Clans als Ganzem findet zu einem großen Teil auch durch die „News“-Rubrik statt, die bei vielen Clans das erste ist, was man von ihm zu Gesicht bekommt, wenn man auf die entsprechende Website geht. Hier werden alle wichtigen oder interessanten Neuigkeiten rund um den Clan bekannt gegeben. Dies dient einerseits zur Informierung der Mitglieder, andererseits wird damit aber auch eine bestimmte Haltung

¹⁶ Hier lohnt sich auch noch einmal der Hinweis auf Neidhardt (1979), der die Notwendigkeit der Diffusität hinweist um von einer Gruppe sprechen zu können. Nur wenn die Mitglieder jenseits bestimmter funktionaler Probleme sich miteinander austauschen kann eine Gruppe auch auf lange Sicht stabil bleiben.

zum Ausdruck gebracht, als Nachrichten einerseits immer selektiv sind und andererseits besonders markante Merkmale hierbei herausgestellt werden. Nach Tajfel und Turner ist dies ein wesentlicher Aspekt der Darstellung der Identität der Gruppe.

Hinsichtlich der Dokumentation spielen auch die Rubriken „Award“, in der die Clans auf ihre Erfolge in Ligen oder Turnieren hinweisen, „History“, in denen die Geschichte des Clans dargestellt wird, sowie die Rubrik „Ergebnisse“, in der die Ergebnisse vergangener Wettkämpfe aufgelistet werden, eine große Rolle. Sie alle sind ein Dokument der relativen Dauer des Clans, verweisen auf vergangene Erfolge und Misserfolge sowie auf Probleme und Brüche in der Geschichte des Clans. Neben der Notwendigkeit etwa die Ergebnisse für andere Clans bereit zu halten stellt diese Rubrik einen wesentlichen Beitrag dazu dar, dass der Clan nach innen zu gemeinsamen Haltungen, zu einer Gruppenidentität finden kann. Die Aufzeichnung der Vergangenheit ermöglicht eine bessere Grundlage für den Vergleich zu anderen Gruppen, da nicht nur eine Momentaufnahme sondern auch ein Vergleich über die Zeit ermöglicht wird. Hierbei spielen dann auch die „Demos“, die Aufzeichnungen vergangener Spiele eine große Rolle, auch wenn sie meist nur dann auf der Website landen, wenn sie einen besonderen Wettkampf darstellen. Hinsichtlich der Annahme, dass der Clan auch nach innen stereotypisiert, könnte man sagen, dass es sich bei der „Demo“-Rubrik um eine Form der visuellen Vergegenständlichung eines solchen nach innen gerichteten Stereotyps handelt. Der Clan stellt sich in seinen Demos in einem möglichst guten Licht dar und präsentiert sich so nach innen wie nach außen.

Schließlich verbleibt noch die „Rules“-Rubrik, die auf die gemeinsamen Werte und Institutionen verweist, welche die Mitglieder des Clans miteinander teilen und in der sie in vergegenständlichter schriftlicher Form dargestellt sind, um so potentiellen Mitgliedern eine Möglichkeit zu geben, zu sehen was sie erwartet, sowie einen Ort zu haben, auf den man im Fall von Streitigkeiten verweisen kann. Da ich diese Werte bereits weiter oben dargestellt habe, möchte ich dies an dieser Stelle nicht noch einmal wiederholen.

Zusammenfassend lässt sich die Bedeutung von Website und Kommunikationswegen für die Entstehung von sozialer Identität und Gruppenidentität wie folgt darstellen: Da Kommunikation für die Entstehung jedweder Form von Identität fundamental ist, ist die Bedeutung der vielfältigen Formen derer sich die Clans bedienen nicht zu unterschätzen. Dass sie den Clans die Möglichkeit zur Verfügung stellen, über die reinen Zwecke hinaus, auch zwischenmenschlichen Kontakt zu pflegen, hebt ihre besondere Bedeutung für die Entstehung von Gruppenidentität noch einmal hervor.

3.3.5 Weitere Aspekte

Im letzten Abschnitt möchte ich mich erstens den hierarchischen Strukturen im Clan widmen, zweitens auf einen Aspekt bei der Aufnahme neuer Mitglieder hinweisen und den damit verbundenen intragruppalen Vergleichen, und schließlich drittens den LAN-Parties zuwenden.

Für die Frage der Hierarchie zeigt sich, dass eine der Hauptaufgaben in der Durchsetzung der Werte besteht sowie im Treffen von wichtigen Entscheidungen. Die meisten Clans haben einen oder mehrere so genannte „Leader“, die unterschiedliche Aufgaben übernehmen (I 1b Z. 640 ff.; I 2 Z. 918 ff., 1161 ff.). Meist sind mit der Rolle des Clanleaders Entscheidungen verbunden, welche eine Veränderung für die Gruppe als ganzer bedeuten. Beispiele hierfür sind die Aufnahme neuer Mitglieder, das Schlichten und Vermitteln im Konfliktfall, sowie das Treffen von „unangenehmen“ Entscheidungen. Durch die Führungsrolle wird die Effizienz des Clans gesteigert und Entscheidungen verkürzt. Der Leader zeichnet

sich dadurch aus, dass er schon lange im Clan ist oder diesen sogar gegründet hat. Er ist besonders aktiv und zeigt damit, dass er mit ganzem Herzen mit dem Clan verbunden ist.

Bezüglich der Erzeugung von Identität verweist die Rolle auf Arbeitsteilung, auf Konfliktmanagement und auf die Verbindung nach außen. Damit stellt sie eine Rolle mit besonders ausgeprägter sozialer Identität dar. Bei Mead wird die Führungsperson dargestellt als „divergent from the point of view of what we could call the prejudices of the community; but in an other sense he expresses the principles of the community more completely than any other“ (Mead 1967/1934: 217). Eben diese Eigenschaft ist die Grundlage, um im Konfliktfall vermitteln zu können, dass man Abstand zu den Problemen innerhalb der Gemeinschaft erreicht. Des Weiteren weist Mead auf die Bedeutung der Führungsperson für den Wandel in der Gruppe hin (ebd. 216). Innerhalb des Clans sind solche Momente des Wandels vor allem in Form von neuen Mitgliedern anzutreffen und wie schon gesagt, werden sie sehr behutsam und Schritt für Schritt in den Clan aufgenommen, was darauf hinweist, dass der Clan eine gewisse Bedrohung durch neue Mitglieder hinsichtlich seiner Identität sieht. Es handelt sich eben nicht um eine beliebige Organisation, in die man zum Zwecke eines funktionalen Nutzens beitreten kann und in der das zwischenmenschliche Gleichgewicht nur eine untergeordnete Rolle spielt. Dem oder den Clanleadern wird hierbei die Verantwortung überlassen, diese Entscheidung über die Mitgliedschaft zu treffen. Der Anführer des Clans ist für das Konfliktmanagement und die Kontrolle des Wandels zuständig. Er sorgt maßgeblich dafür, dass die Gruppenidentität nicht gestört, das Gemeinschaftsgefühl aufrechterhalten, „der Haufen zusammengehalten wird“.

Die Aufnahme eines neuen Mitglieds ist ein heikler Prozess. Dieser verläuft in der Regel so, dass eine Probezeit ausgesprochen wird, in der das potentielle neue Mitglied unter Beweis stellen muss, dass es einerseits von seinen spielerischen Fertigkeiten als auch andererseits von seinen menschlichen Eigenschaften zum Clan passt (vgl. Interview 2 Z. 1532ff., Interview 1b Z. 603 ff.). Diesen Aspekt des Umgangs mit neuen Mitgliedern und die Auswirkungen auf soziale Identität und Gruppenidentität findet man leider in den von mir herangezogenen Theorien nur wenig bis gar nicht. Aus meinen Ergebnissen zeigt sich aber, dass eventuelle neue Mitglieder von vornherein danach ausgewählt werden, dass sie dazu passen und das bedeutet auch, dass sie bereit sind, die vorhandenen Regeln des Clans zu akzeptieren. Stellt sich in der Folge heraus, dass dies ein Irrtum war, kommt es im Extremfall zum Ausschluss des Mitglieds aus dem Clan. In der Beschreibung eines solchen Falls verweist Clan B auf „das was die Gemeinschaft für gut hält“ (I 2 Z. 964 ff.), um zu signalisieren, dass ein Verstoß gegen die kollektiven Überzeugungen (Gruppenidentität) eben zum Ausschluss führt. Die Zuständigkeit über die Durchsetzung dieser Maßnahme kommt dann wie bereits erwähnt den Clanleadern zu.

Die Theorie Tajfels und Turners berücksichtigt derartige Rollendifferenzierung nicht. Der Hinweis, dass die Ausbildung von Stereotypen auch gegenüber den eigenen Mitgliedern auf der intragruppalen Ebene geschieht, kann jedoch derart ausgelegt werden, dass ein Verstoß gegen diese Stereotypen zu einer Sanktion führen muss. Denn mit der Stereotypisierung geht eine Auseinandersetzung der Mitglieder mit diesen Stereotypen einher. In anderen Worten könnte man von diesen Stereotypen als von generalisierten Erwartungen sprechen. Ein Nichteinhalten dieser Erwartungen führt in der Folge zu Sanktionen seitens des Clans.

Als letztem Aspekt der Clankultur möchte ich mich den LAN-Parties widmen. Sie haben die Funktion die Mitglieder näher zueinander zu bringen, den Stimmen ein Gesicht zu geben.

Besonders interessant ist einerseits der Vergleich mit Familie in diesem Zusammenhang, sowie der Hinweis auf den Zwang der Situation für eine längere Zeit aneinander gebunden

zu sein. Die Entstehung von Gruppenidentität setzt die relative Dauer der Verbindung voraus. Dies wird normalerweise so verstanden, dass die Gruppe über einen längeren Zeitraum stabil existieren muss. Hier gewinnt man aber den Eindruck, dass sich die LAN-Parties wie ein „Schnellkochtopf“ verhalten, indem die Gruppenidentität in kurzer Zeit sehr stark verdichtet wird und das obwohl diese Treffen nur ein bis zwei Mal im Jahr stattfinden. Den Clans sind diese Veranstaltungen sehr wichtig, was auf ihre große Bedeutung verweist. Das direkte persönliche Miteinander wirkt in die Alltäglichkeit der virtuellen Begegnung nach, denn die Eindrücke, die man von den anderen Clanmitgliedern gewonnen hat, bleiben und prägen die Beziehung als Ganzes. Die LAN-Parties sind somit ein Faktor mit sehr positivem Einfluss auf die Gruppenidentität. Die zwischenmenschlichen Interaktionen werden mehr in den Mittelpunkt gerückt, als dies während des virtuellen Alltags der Fall ist. Darüber hinaus tragen die LAN-Parties dazu bei, dass die Mitglieder sich besser einschätzen lernen, ihre Handlungen besser aufeinander abstimmen und so möglicherweise auch ihre Spielleistung verbessern können.

3.4 Relevanz der Empirie

Bevor ich zum Schluss komme noch ein paar Worte zur Relevanz und zur Validität meiner Empirie. Es hat sich als außerordentlich schwierig erwiesen, Interviewpartner zu finden. Da ich nur zwei Clans interviewen konnte stellen meine Ergebnisse kaum eine repräsentative Basis für allgemeingültige Aussagen dar.

Beispielsweise habe ich erfahren, dass es durchaus eine Vielzahl von Clans gibt, die nur kurzzeitig bestehen. Ich kann jedoch nicht sagen, ob es sich bei diesen um die Mehrheit handelt. Die relativ zufällig ausgewählten Clanwebsites deuten jedoch darauf hin, dass viele Clans schon längere Zeit (mindestens 1 – 2 Jahre) bestehen. Ob man bei diesem Zeitraum bereits von relativer Dauer sprechen kann, dafür habe ich in der Literatur keinen Hinweis gefunden.

Des Weiteren ließe sich die Methode der internetbasierten Gruppendiskussion kritisch hinterfragen. Zwar bieten sich durch sie eine Reihe von Vorteilen, wie etwa das Verschwinden der Transkription, die hier direkt und unverfälscht funktioniert, oder das Finden eines gemeinsamen Ortes für das Interview sowie die damit verbundene Anreise. Andererseits wird aber die Kontrolle der Interviewten erschwert, da nicht klar ist, wer noch aktiv vor dem Computer sitzt, wer der Diskussion noch beiwohnt. Des Weiteren wird durch die Eingabe per Tastatur die Menge an Information pro Zeiteinheit verringert, was die Interviews in die Länge zieht. Ich habe gehofft, dies eben durch die Methode der Gruppendiskussion zu kompensieren, es hat sich jedoch gezeigt, dass trotzdem nur sehr wenige Leute aktiv an den Interviews teilgenommen haben.

4. Schluss

4.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

Es haben sich folgende Ergebnisse herauskristallisiert, die mit der Frage nach dem Entstehen von sozialer Identität und Gruppenidentität verbunden sind: In den vielfältigen erörterten Bereichen des soziotechnischen Ensembles finden sich Anhaltspunkte, die auf Aspekte der Ausbildung von sozialer Identität und Gruppenidentität hinweisen. So finden sich im

Bereich der Taktik, der Wettkampforganisation, der Führung, der Verwaltung der Website, sowie in deren inhaltlicher Bearbeitung, unterschiedliche Formen der Arbeitsteilung innerhalb des Clanlebens, die sich allesamt aus dem gesteigerten Koordinationsbedarf ergeben, der dem Clan aus den vielfältigen Anforderungen, die ihm durch das Spiel gestellt werden, erwächst. Mit diesen Rollen sind unterschiedliche Aufgaben verbunden, die in vielfältiger Weise auf die Entstehung bzw. den Erhalt der Gruppenidentität des Clans hinweisen. So stellt der Taktiker die Grundlage für ein erfolgreiches Abschneiden im direkten Vergleich mit anderen Gruppen zur Verfügung und ermöglicht somit die Entstehung eines Überlegenheitsgefühls in der Gruppe. Innerhalb des Wettkampf selbst findet sich Arbeitsteilung unter den Spielern nicht nur hinsichtlich der Aufgaben die sie durch die Taktik zugewiesen bekommen haben, sondern auch indem sie den anderen Mitspielern Hilfe leisten und sie mit Ressourcen versorgen. Der Wettkampforganisator hat die Aufgabe die Beziehung zu anderen Clans herzustellen und somit die Vergleichssituation zu ermöglichen. Als er dabei auch darauf achtet welchen Ruf der andere Clan in der Szene hat, trägt er mit dazu bei, dass bestehende Konventionen und Werte innerhalb der Szene reproduziert werden, und schafft damit die Grundlage für die erfolgreiche Manifestierung dieser Werte und Konventionen im eigenen Clan. Der Webadministrator hat die Aufgabe für die Funktionstüchtigkeit der Kommunikationskanäle und die vergegenständlichte Repräsentanz des Clans zu sorgen. Damit liefert er die Grundlage jeder Form von Identität, nämlich Kommunikation. Im Internet wird seine Rolle besonders wichtig, da die Aufrechterhaltung der Kommunikation durch die Technik zusätzlichen Schwierigkeiten unterworfen ist. Diejenigen Mitglieder, die dafür sorgen, dass die Website auch mit Inhalt gefüllt wird, tun dadurch einen Dienst an der Biographie und damit an der Gruppenidentität des Clans, als sie die Vergangenheit in verschriftlichter Form ins Internet stellen. Der Clanleader schließlich hat die Aufgabe schwerwiegende Entscheidungen zu treffen, neue Mitglieder in den Clan aufzunehmen und in Konfliktfällen eine Lösung herbeizuführen. Damit begünstigt er einerseits die Entfaltung der sozialen Identitäten bei den Mitgliedern, da ihnen die Möglichkeiten und Pflichten innerhalb des Clans aufgezeigt werden, und andererseits schafft er Impulse für die Wandlung und Flexibilität der Gruppenidentität.

Durch diese verschiedenen Rollen sowie eine Reihe von vergegenständlichten oder institutionalisierten Hilfsmitteln, findet der Clan zu seiner Gruppenidentität. Diese Hilfsmittel sind zunächst das Spiel selbst, die Website, die unterschiedlichen Kommunikationswerkzeuge, die Liga, die LAN-Parties und schließlich, etwas abseits dieser Reihe, die Gegner. Das Spiel erzwingt die Notwendigkeit zur Koordination innerhalb der Gruppe. Taktiken werden entwickelt, trainiert und so lange verfeinert bis sie schließlich zu einer erfolgreichen Routine werden. Dies kostet gemeinsame Zeit und gewährleistet so die Grundlage für die Entstehung gemeinsamer Haltungen und Handlungsweisen nicht nur bezogen auf die Koordinationsproblematik innerhalb des Spiels, sondern auch auf einer zwischenmenschlichen Ebene. Damit verbunden ist, dass sich die Individuen als Ganzes in ihrer Identität darstellen können, um so zu ihrer sozialen Identität zu finden. Ferner stellt das Spiel durch das Prinzip des Wettkampfs die Plattform zur Verfügung, auf welcher der Vergleich mit den Gegnern und damit die Ausbildung eines Überlegenheits- oder Unterlegenheitsgefühls ermöglicht wird.

Durch die Website stellt der Clan seine Identität dar, dokumentiert die relative Dauer seiner Existenz, was man mit Krappmann oder Goffman als Biographie, als vergegenständlichte Gruppenidentität, bezeichnen könnte. Darüber hinaus stellt die Website ein Archiv für die Regeln und Pflichten dar. Dadurch wird einerseits das Konfliktmanagement erleichtert und andererseits die Einheit des Clans stabilisiert. Darüber hinaus stellt die Website mehrere asynchrone Kommunikationswege zur Verfügung, die sowohl der Kommuni-

kation nach innen als auch dem Kontakt zu einem äußeren Publikum dienlich sind. Neben diesen Kommunikationskanälen werden durch IRC und „Voicesoftware“ weitere synchrone Kommunikationswege verwendet, die zusammen auf die unterschiedlichsten Bedürfnisse des Clans anpassbar sind. Die zwischenmenschliche Kommunikation findet dabei auf allen diesen Kanälen statt.

Die Liga standardisiert den intergruppalen Verkehr, schafft Konventionen und Routinen und stellt durch die Rangliste eine objektive Form des Vergleichs zur Verfügung, wodurch den Clans eine wichtige Quelle für ihr Gemeinschaftsgefühl und die Wertschätzung des eigenen Clans zukommt.

Die LAN-Parties eröffnen einen Raum konzentrierter Kommunikation. Hier haben sie die Möglichkeit sich in ihrer ganzen Identität voreinander darzustellen und sich so ‚richtig‘ kennen zu lernen, was die wechselseitige Einschätzung verbessert.

Ich habe die Gegner etwas außerhalb der Liste gestellt, da man von ihnen nicht als vergegenständlicht oder institutionalisiert sprechen kann. Dass sie jedoch notwendig sind für das Spiel, steht außer Frage. Durch sie wird die Vergleichsbasis für die Selbsteinschätzung des Clans geschaffen und die Möglichkeit gegeben, sich nach innen und nach außen abzugrenzen und somit Stereotypisierung aufzubauen.

4.2 Ego-Shooterclans und virtuelle Gemeinschaften

Zuletzt möchte ich auf die in der Einleitung aufgeworfene Frage zurückkommen, inwiefern die Clans, die eine virtuelle Gemeinschaft darstellen, mit den in der Literatur dargestellten Problemen dieser Form der Gemeinschaften zurechtkommen und welche Elemente des soziotechnischen Ensembles auf diese Probleme einen Einfluss haben.

Wie dargestellt verweist Thiedeke auf vier Aspekte, die spezifisch sind für virtuelle Gemeinschaften. Dies sind Anonymität, Selbstentgrenzung, Interaktivität und Optionalität (Thiedeke 2000: 25ff.). Die in der Einleitung genannten Autoren kommen zu der Überzeugung, dass es aufgrund der spezifischen Probleme der virtuellen Umgebung nicht möglich ist, dass sich wirkliche Gruppen bilden. Die Frage ist, wie die Clanszene diesen Problemen begegnet und es dadurch doch schafft, soziale Identität und Gruppenidentität auszubilden und somit „echte“ Gruppen entstehen zu lassen. Das Problem der Anonymität besteht darin, dass kein sicherer Vergleich mit anderen möglich wäre und man sich nicht auf die anderen Mitglieder des Clans einstellen könnte, wenn diese sich ständig in anderer Form darstellen würden. Mechanismen eindeutiger Zurechenbarkeitsgewährleistung finden sich aber viele. Einerseits durch die Clantags, die jedes Mitglied vor seinem Namen tragen muss, andererseits durch die Darlegung von Informationen über die eigene Person auf der Website des Clans und schließlich durch die Forderung der Ligen, dass ein und dieselbe Person nicht in verschiedenen Clans sein darf. Gewährleistet wird dies durch wechselseitige Kontrolle bzw. durch das Ausbilden entsprechender Gepflogenheiten, Werten und Konventionen und durch das schriftliche Festlegen eben dieser Regeln auf der Website des Clans. Die Liga ihrerseits sieht im Falle des Zuwiderhandelns gegen diese Vorschrift Strafen vor, wodurch der soziale Druck zur Konformität abermals erhöht wird.

Das Problem der Selbstentgrenzung findet sich vor allem im Umfeld des Clans, wenn andere Clans sich nicht an die geltenden Benimmregeln halten. Gegen jedweden Verstoß sieht die Liga wiederum Strafen vor und die Clans reagieren außerhalb der Liga, indem sie nicht mehr mit solchen Clans zusammenspielen. Nach innen hin wird meist ebenfalls in den Regeln des Clans klargestellt, dass derartiges Verhalten nicht geduldet wird. Das es doch immer wieder vorkommt zeigt, dass offensichtlich doch nicht alle Clans den von mir in den

Interviews festgestellten hohen Wertestandard pflegen. Ein weiterer Aspekt, der mit der Selbstentgrenzung verbunden ist, besteht im Betrügen. Dem beugen die Clans vor, indem sie zum Gebrauch von Software verpflichten, die die Spieler kontrolliert und so unerlaubte Hilfsmittel weitgehend ausschließt. Das Verwenden kann nicht umgangen werden, da man sich nicht auf einen entsprechenden Gameserver einwählen kann, wenn man die Software nicht verwendet.

Dem Problem der Interaktivität, wie es Thiedeke beschreibt, begegnen die Clans gar nicht, denn Ausgangsbasis ihres Zusammenkommens ist ein gemeinsames Interesse und ein gemeinsames Ziel. Die permanente Kreativität, die bei Thiedeke angesprochen wurde, gibt es ebenfalls nicht, da der Clan durch das Spiel einen Weg gefunden hat beisammen zu sein, ohne permanent Themen generieren zu müssen. Darüber hinaus praktiziert der Clan auch noch eine große Zahl von Routinen, die den Alltag des Clans bestimmen, wie etwa das Training, die Organisation von Gegnern, die regelmäßigen Wettkämpfe usw.

Schließlich bleibt das Problem der Optionalität. Es stellt sich die Frage ob die Mitglieder der Clans die Möglichkeit haben, ständig den Clan zu wechseln, da dies in der Tat bedeuten würde, dass keine genügend lange Dauer gewährleistet wäre damit soziale Identität und Gruppenidentität möglich wäre. Es wurde gezeigt, dass „wirklicher“ Erfolg für den Clan mit der Notwendigkeit der Entwicklung von Taktiken und des Durchführens von Trainingseinheiten verbunden ist. Bleibt ein Mitglied nicht lange genug bei einem Clan, dann hat es auch nicht die Möglichkeit ein „wirklich“ guter Spieler zu werden und der Clan nicht die Möglichkeit, einen guten Rang in der Liga zu belegen. Daher prüft der Clan stets die Gesinnung des Spielers, bevor er ihm den Status eines vollwertigen Mitglieds verleiht. Natürlich schließt diese Argumentation nicht aus, dass ein Spieler sein grundsätzliches Interesse am Spiel verliert oder aber nicht mehr den Drang hat, erfolgreich zu sein. Ist dies aber der Fall, dann bringen ihn auch die vielen anderen Optionen nicht weiter.

Ein letztes Problem, das Thiedeke im Zusammenhang mit virtuellen Gemeinschaften aufwirft, ist das Problem des Face-to-face-Kontakts, der spezifisch für reale Gemeinschaften ist und der in viel umfänglicherem Maße zum Austausch von Fakten und Emotionen beiträgt, als dies per Chat möglich zu sein scheint. Hierzu kann man sagen, dass ich nicht abschließend beurteilen kann, welcher Status dieser besonderen Form der Kommunikation zukommt, jedoch möchte ich darauf hinweisen, dass die Bemühung um viele verschiedene Kommunikationskanäle sowie das Vorziehen der Clans intern den dem face-to-face-Kanale nächststehenden, den gesprochen-sprachlichen Kanal tatsächlich darauf hinzuweisen scheint, dass es eine gewisse Präferenz für face-to-face oder zumindest sehr unmittelbare Kommunikationsformen gibt.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass die Clans in jeder Hinsicht die aufgeworfenen Probleme erfolgreich umgehen können, indem sie sich der unterschiedlichen Elemente des soziotechnischen Ensembles einerseits und klassischer soziologischer Mechanismen wie sozialer Kontrolle andererseits bedienen. Somit ergibt sich zuletzt das Bild, dass es durchaus möglich ist, dass Gruppenidentität und soziale Identität auch in einem technischen Raum wie dem Internet entstehen und sich somit auch „echte“ Gruppen entwickeln können bzw., dass es auch virtuelle Gruppen gibt, die genauso Identität ausbilden können wie reale Gruppen. Denn, so hat sich gezeigt, die Probleme, die in der Debatte um virtuelle Gemeinschaften aufgezeigt werden, lösen sich durch spezifische Institutionen und Mechanismen innerhalb des soziotechnischen Ensembles auf bzw. werden signifikant abgeschwächt. Somit ist Vergemeinschaftung im Internet zwar kein Selbstläufer, kann aber entgegen verbreiteter Annahmen unter Zuhilfenahme einer Reihe von technischen Hilfsmitteln durchaus realisiert werden.

5. Literatur

- PS Soziologie des Internet. Fachgebiet Techniksoziologie - Institut für Soziologie Begriffe. (16.1.2004).
- IRC Channel Eberswalde (2003): Was ist dieses IRC überhaupt? <http://www.irc.eberswalde.de/was.php>: (21.10.2003).
- Atkins B. (2003): *More Than A Game. The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.
- Bahl A. (1997): *Zwischen on- und offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*. München: KoPäd.
- Baym N. K. (1997): *Identity, Body, and Community in On-Line Life*. in: *Journal of Communication* 4. 142 - 148
- Bechar-Israeli H. (1995): *From <Bonehead> to <cLoNehEAd>. Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat*. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>: (23.10.2003).
- Becker B. (1997): *Virtuelle Identitäten - Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre*. in: Becker B., Paetau M. (Hg.). *Virtualisierung des Sozialen - die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*. Frankfurt: Campus. 163 - 185.
- Becker B. (2000a): *Elektronische Kommunikationsmedien als neue "Technologien des Selbst" Überlegungen zur Inszenierung virtueller Identitäten in elektronischen Kommunikationsmedien*. in: Huber E. (Hg.). *Technologien des Selbst. Zur Konstruktion des Subjekts*. Frankfurt: Stroemfeld. 17 - 29.
- Becker B. (2000b): *"Hello, I am new here" Soziale und technische Voraussetzungen spezifischer Kommunikationskulturen in virtuellen Netzwerken*. in: Thiedeke U. (Hg.). *Virtuelle Gruppen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. 113 - 134.
- Bohnsack R. (2000): *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in die Methodologie und Praxis qualitativer Forschung*. Opladen: Leske + Budrich.
- Bopp M. (2003): *Teach the Player: Didaktik in Computerspielen*. <http://www.playability.de/1/bopp.html>: (2.11.2003).
- Bromberg H. (1995): *Are MUDs Communities?* in: Shields R. (Hg.). *Cultures of Internet*. London: Sage.
- Clanbase (2005): *Welcome*. <http://www.clanbase.com/welcome.php> (15.12.2005)
- Danet B. (1997): *"HMMM...WHERE'S THAT SMOKE COMING FROM?"*. *Writing, Play and Performance on Internet Relay Chat*. in: *Journal of Computer-Mediated Communication* 4.
- Donath J. S. (1998): *Identity and Deception in the Virtual Community*. in: Smith M. A., Kollock P. (Hg.). *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- Döring N. (2003): *Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe.
- Eichenberg C., Ott R. (2000): *Rollenspiel: Identitäten im Internet*. in: *C't* 12. 100 - 103
- Erikson E. (1973/1959): *Identität und Lebenszyklus*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- ESL (2003): *Regeln. UT 2003 Team Deathmatch Ladder*. <http://www.esl-europe.net/de/ut2003/tdm/ladder/rules/>: (14.1.2004).
- Frenkel-Brunswik E. (1948): *A Study of Prejudice in Children*. in: *Human Relations* 1. 295 - 306
- Frenkel-Brunswik E. (1949/50): *Intolerance of Ambiguity as an Emotional and Perceptual Personality Variable*. in: *Journal of Personality* 18. 108 - 143
- Fritz J. (Hg.) (1995): *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Weinheim, München: Juventa.
- Fromm R. (2003): *Digital Spielen - real morden? Shooter, Clans und Fragger*. Marburg: Schüren.
- Fuhse J. A. (2001): *Unser »wir« – ein systemtheoretisches Modell von Gruppenidentitäten*. in: *Schriftenreihe des Instituts für Sozialwissenschaften der Universität Stuttgart* 1.
- Goffman E. (1967): *Interaction Ritual*. New York: Pantheon.
- Goffman E. (1975/1963): *Stigma. Über Techniken der Bewältigung beschädigter Identität*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Götzenbrucker G. (2001): *Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Götzenbrucker G., Hummel R. (2001): *Zwischen Vertrautheit und Flüchtigkeit. Beziehungsdimensionen in computervermittelten Konversationen - am Beispiel von Chats, MUDs und Newsgroups*. in: Beißwenger M. (Hg.). *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Stuttgart: ibidem. 201 - 224.
- Götzenbrucker G., Löger B. (2000): *Online Communities. Struktur sozialer Beziehungen und Spielermotivationen am Beispiel von Multi User Dungeons*. in: Thiedeke U. (Hg.). *Virtuelle Gruppen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. 244 - 272.
- Habermas J. (1967): *Role Theory and the Problem of Identity*. *Notizen für ein Seminar in der New School*. (Unveröffentlichtes Manuskript. Zitiert nach: Krappmann L. (2000/1969))

- Harrison R. (1996): Multi User Dungeons. in: Bollmann S. (Hg.). Kursbuch Internet. Reinbek: Rowohlt.
- Heintz B. (2000): Gemeinschaft ohne Nähe? Virtuelle Gruppen und reale Netze. in: Thiedeke U. (Hg.). Virtuelle Gruppen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. 188 - 220.
- Hentschel E. (1998): Communication on IRC. in: Computervermittelte Kommunikation (=Themenheft der Zeitschrift Linguistik online) 1.
- Herz J. C. (1997): Joystick Nation. New York: Little, Brown & Company.
- Hoffmann M. L. (1961): Progress Report: Techniques and Processes in Moral Development. Detroit: Merrill-Palmer.
- Hoffmann M. L. (1962): The role of the Parent in the Child's Moral Growth. in: Religious Education 57. 18 - 33
- Hoffmann M. L. (1963): Child Rearing Practices and Moral Development: Generalizations from Empirical Research. in: Child Development 34. 573 - 588
- Ideenreich Ping. <http://www.ideenreich.com/lexikon/ping.shtml>: (26.10.2003).
- Jones S. (1997): Virtual culture : identity and communication by cybersociety. London [u.a.]: Sage.
- Krappmann L. (2000/1969): Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Ladas M. (2003): Brutale Spiele(r). in: Rötzer F. (Hg.). Virtuelle Welten - reale Gewalt. Hannover: Heise. 26 - 35.
- Loos P., Schäffer B. (2001): Das Gruppendiskussionsverfahren. Opladen: Leske + Budrich.
- Luhmann N. (1987): Soziale Systeme. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- McCarty C. T. (2001): Playing with Computer Games: An Exploration of Computer Game Simulations and Learning. http://www.ioe.ac.uk/ccs/dowling/studentwork/mccarty_diss.pdf: (2.11.2003).
- Mead G. H. (1967/1934): Mind, Self, and Society. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Merton R. K., Barber E. (1963): Sociological Ambivalence. in: Tiryakian A. (Hg.). Sociological Theory, Values, and Sociocultural Change. New York: Free Press. 91 - 120.
- Myers D. (2003): The attack of the backstories (and why they won't win). <http://www.loyno.edu/~dmyers/F99%20classes/AttackOfTheBackstories.pdf>: (2.11.2003).
- Neidhardt F. (1979): Das innere System sozialer Gruppen. in: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 31. 611 - 638
- Parks M. R. (1996): Making Friends in Cyberspace. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/parks.html>: (29.10.2003).
- Poole S. (2000): Trigger happy. London: Forth Estate.
- Poster M. (1995): The second media age. Cambridge, Mass.: Polity Press.
- Rammert W. (2003): Technik in Aktion: Verteiltes Handeln in soziotechnischen Konstellationen. TUTS-WP-2-2003. TU-Berlin Techniksoziologie. Berlin.
- Reid E. M. (1991): Electropolis. Communication and Community on Internet Relay Chat. <http://www.aluluei.com/electropolis.htm>: (16.1.2004).
- Remmele B., Röhr F. (2003): Das Verschwinden des Mediums in Multi-User-Dungeons. <http://mod.iig.uni-freiburg.de/publikationen/grliste3.pdf>: (30.10.2003).
- Rick Q. Die 4 Spielerklassen. <http://www.bigredone.net/frames/rtcw/spielerklassen.shtml>: (13.11.2003).
- Schäfers B. (Hg.) (1994): Einführung in die Gruppensoziologie. Heidelberg, Wiesbaden: Quelle & Meyer.
- Schlütz D. (2002): Bildschirmspiele und ihre Faszination: Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. München: R. Fischer.
- Schmidt S. (1998): Talk im Netz. Soziales und Soziologisches im IRC. in: C't 6. 188-191
- Schubert C. (2005): Die Technik operiert mit – Sozio-technische Konstellationen bei der Arbeit. Dissertationsschrift.
- Sempsey J. (1995): The Psycho-Social Aspects Of Multi-User Dimensions In Cyberspace. A Review Of The Literature. <http://www.netaxs.com/~jamesiii/mud.htm>: (30.10.2003).
- Tajfel H. (1978): Differentiation between Social Groups. London: Academic Press.
- Tajfel H. (1982): Gruppenkonflikt und Vorurteil: Entstehung und Funktion sozialer Stereotypen. Bern [u.a.]: Huber.
- Thiedeke U. (2000): Virtuelle Gruppen: Begriff und Charakteristik. in: ders. (Hg.). Virtuelle Gruppen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. 23 - 74.
- Tönnies F. (1887): Gemeinschaft und Gesellschaft. Leipzig: Fues.
- Turkle S. (1999/1995): Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek: Rowohlt.
- Turner J. (1982): Towards a cognitive redefinition of the social group. in: Tajfel H. (Hg.). Social identity and intergroup relations. Cambridge, Mass.: Cambridge University Press. 15 - 40.
- Utz S. (1999): Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften - Bedingungen und Konsequenzen. Lengerich [u.a.]: Pabst.

- v. Wiese L. (1933): System der allgemeinen Soziologie. München [u.a.]: Duncker & Humblot.
- Vogelgesang W. (2000): Ich bin, wen ich spiele". Ludische Identitäten im Netz. in: Thimm C. (Hg.). Soziales im Netz. Sprache, soziale Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen: Leske + Budrich. 241 - 260.