

Wenn Räume verschmelzen

Reales Erleben in virtuellen Welten

Elke Hemminger

28.10.2008

Haben Sie schon einmal von WoW gehört oder einen LARPer getroffen? Haben Sie selbst schon an einem Raid teilgenommen? Millionen Menschen weltweit wissen genau, wovon hier die Rede ist. Vom Rollenspielen, einem Hobby, das von Menschen aller Altersstufen betrieben wird und doch immer noch ungläubiges Staunen oder gar Ablehnung hervorruft. Besonders die neueste Form des Rollenspiels, die so genannten MMORPGs (kurz für Massively MultiPlayer Online Role-Playing Game) wird in der Öffentlichkeit oft als Bedrohung für die Gesundheit der Jugend oder Auslöser für Gewalttaten dargestellt. Nichts von dem spiegelt wieder, was Rollenspiel für die Teilnehmer wirklich bedeutet und welchen Stellenwert Spielwelt und Spielfigur im Alltag der Spielenden einnehmen. Denn für die User der Online- Rollenspiele ist die Grenze zwischen Realität und virtueller Welt längst nicht so eindeutig gezogen, wie die Wissenschaft dies oft voraussetzt.

In einer Studie, die im Fach Soziologie an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd in Zusammenarbeit mit der University of Waikato in Hamilton, Neuseeland, durchgeführt wurde, wurde das Online-Rollenspiel aus der Sicht und dem Erleben der Spielenden heraus untersucht. Ziel war es einen Einblick zu erlangen in die Wechselbeziehungen zwischen Spiel und Realität, sowie Spieler und Spielfigur.

Neben einer Fragebogenstudie und fokussierten Interviews wurde teilnehmende Beobachtung zum integralen Bestandteil der Studie, wodurch intensive Einblicke in die Abläufe sozialer Interaktionen innerhalb des Spielgeschehens, in den Aufbau der Rollenspielszene und insbesondere in Vorgänge der Reflektion und Verarbeitung von Spielsituationen und Charakterentwicklungen ermöglicht wurden. Erst das Eintauchen in die fantastische Welt der RPGs zeigte auf, welche neuen Räume, Möglichkeiten und Risiken virtuelle Welten eröffnen.

Der wichtigste Aspekt, der aus der Materialanalyse hervorging ergab sich aus der Fragestellung nach Wechselwirkung zwischen Spielwelt und Realität. Häufig wurde im Verlauf der Interviews oder aus den Notizen aus der teilnehmenden Beobachtung deutlich, dass das Zusammenwirken realer und virtueller Räume über eine Wechselwirkung hinausgehen kann und zu einer regelrechten Verschmelzung der Räume führt. Dies trat in allen untersuchten Arten des Rollenspiels, am massivsten jedoch beim Online-Rollenspiel auf

und betraf Situationen, in denen die Trennung zwischen realer Welt (RL für Real Life) und virtueller Welt (VR für Virtual Realm) nicht mehr möglich war. Wechselwirkungen wurden von den Spielenden regelmäßig erlebt und beschrieben und auch bewusst als solche wahrgenommen. Zum Beispiel findet eine solche Wechselwirkung statt, wenn schlechte Laune im RL durch aggressive Spieltaktik abgebaut wird oder das erfolgreiche Abschließen einer Quest im Spiel zu guter Laune im RL führt. Hier liegen die Auslöser im einen Raum, während die Auswirkungen im anderen Raum erlebt werden, die Trennung bleibt jedoch eindeutig. Sobald das Erleben über eine Wechselwirkung hinausgeht, kommt es jedoch zu einem Verschmelzen der Räume, zum Beispiel, wenn der VR als Kommunikationsplattform im RL benützt wird, wie dies bei World of Warcraft häufig geschieht. Hier wird der VR zu einem Teil des RL und alles Erleben innerhalb des VR somit auch ein reales Erlebnis. Noch deutlicher wird dies im Falle von emotionalen Erlebnissen. So kommt es beispielsweise vor, dass das Verhalten einer Spielfigur Emotionen bei Mitspielern auslöst, die sich auf die reale Person, also den Spieler hinter dem Avatar, oder eine reale Situation, beispielsweise eine Äußerung, beziehen. In dem Moment ist weder für Beteiligte noch für Beobachter zu unterscheiden, in welchem Raum die Spielenden Erfahrungen machen – das Erleben ist real, obwohl es im virtuellen Raum stattfindet und wirkt sich im verschmolzenen Raum, einer Art virtuellen Realität aus. Das Erleben dieser virtuellen Realität kommt regelmäßig in Interviews, wie auch in der teilnehmenden Beobachtung vor und wirft die Frage auf, wie Menschen mit diesem neuen Erfahrungsraum umgehen, wie sie ihn gestalten und welche Entwicklung für Individuum und Gesellschaft davon ausgehen können. Für Online-Rollenspieler ist die virtuelle Realität schon jetzt selbstverständlicher Teil des Alltags und Raum für soziales Handeln. Hier werden Begegnungen gemacht, über soziale, staatliche und räumliche Grenzen hinweg. Ob sich Familien im virtuellen Gasthaus treffen und Termine für den nächsten Tag vereinbaren oder unmoralisches Verhalten in der Spielgruppe zu einer Diskussion über soziales Miteinander führt – wir werden uns an den Gedanken gewöhnen müssen, dass MMORPGs mehr sind als Spielwiesen für Computer-Freaks. Virtuelle Welten führen zu virtueller Gemeinschaft und zunehmend werden diese Gemeinschaften in alltägliche Wirklichkeit integriert und somit Teil dieser Wirklichkeit. Was dies für unser soziales Miteinander und den Einzelnen in der Gesellschaft in Zukunft bedeutet, bleibt an dieser Stelle offen. Letztendlich müssen wir jedoch darüber nachdenken, ob die Grenze zwischen Realität und Virtualität im herkömmlichen Sinne aufrechterhalten werden kann. In der virtuellen Realität der Rollenspiele ist sie längst aufgehoben.