

Thema: Zur diskursiven Konstruktion von Normen.
Eine diskursanalytische Betrachtung der Emergenz und Transformation von
Normen im Online Videospiel League of Legends

Bachelorarbeit
im Studiengang Soziologie
in der Fakultät Sozial- und Wirtschaftswissenschaften
der Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Verfasser: Julian Dütsch

Gutachter: Prof. Dr. Richard Münch

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	I
Abbildungsverzeichnis	II
Tabellenverzeichnis.....	III
1 Einleitung	1
2 Definition und Forschungsstand.....	3
2.1 Definition von Normen	3
2.2 Emergenz von Normen in klassischen Theorien.....	4
2.2.1 Evolutionärer Ansatz.....	4
2.2.2 Rational-Choice Ansatz.....	8
2.3 Normen im virtuellen Raum.....	10
2.3.1 Face to Face vs. Computer-Mediated Communication.....	10
2.3.2 Normen im online Spiel	11
2.3.3 Grief-Play, Flaming und unangemessenes Verhalten	14
3 Diskursive Konstruktion von Normen	16
4 Empirisches Vorgehen	25
4.1 Methodologie und Methode	25
4.2 Vorgehen	26
5 Auswertung	33
5.1 Sondierung	33
5.2 Diskursanalyse	35
6 Zusammenfassung und Fazit.....	41
Literaturverzeichnis.....	IV
Appendix	VIII
Anhang 1: Ehre-System	VIII
Anhang 2: Das Tribunal	X
Anhang 3: Weg des Beschwörers (Summoner Code).....	XIV
Förmliche Erklärung	XXII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Einfaches Normen-Spiel	6
Abbildung 2: Metanorms Game	7
Abbildung 3: Modell der Institutionalisierung	20
Abbildung 4: Summoner 1 – Perma-banned because my team sucked	27
Abbildung 5: Report und Honor nach dem Spiel	28
Abbildung 6: Tribunal Reform Card	30
Abbildung 7: Veränderung der Reportrate nach Einführung der Tribunalkarten	31
Abbildung 8: Phasen der subjektiven Normänderung	39

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Ergebnisse der Diskursanalyse.....	36
---	----

1 Einleitung

Liest man den ersten Eintrag von Eva Barlösius auf dem Blog der Deutschen Gesellschaft für Soziologie, so scheint das Internet mit seinen zahlreichen Facetten im Jahr 2015 noch immer nicht in der Mitte des soziologischen Denkens angekommen zu sein (Barlösius 2015). Dabei ist die digitale Welt eine, welche unser Leben heute sehr deutlich und nachdrücklich verändert hat. Denkt man an das Web 2.0 so fallen einem in der Regel die neuen Kommunikationsmöglichkeiten, die sich durch WhatsApp, Facebook, Twitter und Co. eröffnet haben, ein. Doch es gibt noch andere Bereiche, welche insbesondere von der Soziologie bis heute zu Unrecht vernachlässigt wurden. Eines dieser neuen Wissenschaftsfelder, mit dem sich im Rahmen dieser Arbeit näher beschäftigt werden soll, sind Online-Videospiele.

Die Relevanz dieses Feldes zeigt sich nicht nur an immer steigenden Verkaufszahlen und Spielern, sondern auch durch die Investitionen welche Firmen in diesem Bereich tätigen. So hatte der Entwickler *Bungie*, für seinen 2014 erschienenen Titel *Destiny*, ein Budget von insgesamt 500 Millionen Dollar. Er spielte daraufhin innerhalb der ersten fünf Tage nach Veröffentlichung 325 Millionen Dollar ein und ist somit das meistverkaufte Spiel bis heute (Berg 2014). Als Vergleich, der Film Avatar kostete in der Produktion laut eigenen Angaben insgesamt nur 237 Millionen Euro (Wikipedia 2015).

Für die Soziologie sind diese Phänomene deshalb von besonderem Interesse, da es sich bei Online-Videospielen um kleine oder manchmal auch große Welten handelt in denen die Spieler miteinander in Interaktion treten. Es bilden sich sogenannte Online-Communities oder Online-Gemeinschaften (Mesch 2006, S. 227f), welche allein schon durch ihre Bezeichnung für die soziologische Analyse Aufmerksamkeit erhalten sollten. Die Soziologie sollte überlegen, ob sich diese neuen Gesellschaften als Forschungsgebiet theoretischer und empirischer Natur entpuppen. Das bedeutet zum einen, dass hier ein kontrolliert geschaffenes, überschaubares Gebilde existiert in dem man Personen relativ einfach beobachten kann, um neue Methoden zu entwickeln, Theorien aufzustellen oder die Gegebenen zu überprüfen. Zum anderen wird sich der Soziologe schnell, bei der Beobachtung dieses Raumes, die Bezugsprobleme des sozialen Wandels und der sozialen Ordnung stellen, da auch diese für die Soziologie konstatierenden Fragen im virtuellen Raum Relevanz besitzen.

Genau diesen Bezugsproblemen im Virtuellen widmet sich diese Arbeit. Sie stellt sich als zentrale Frage, wie sich Regeln des korrekten Verhaltens einstellen und wie diese sich dann verändern. Wie man aus der Fragestellung bereits ableiten kann, handelt es sich dabei nicht um die Frage ob soziale Ordnung Online überhaupt möglich ist, oder wie sich Formen der Kooperation einstellen, sondern sie fragt explizit, wie und auf welche Art und Weise sich genau diese

Form der Ordnung gebildet hat. Diese Vorstellung macht Sinn, da man dadurch grundlegende Probleme der Ordnungstheorie oder Ordnungsvorstellung umgeht. Sie führt dabei die Ordnungsfrage aus dem Bereich des metaphysischen in die empirische Soziologie hinein, so dass sie kontrolliert sichtbar gemacht werden kann. Betrachtet man das Urproblem der Ordnung, wie es von Thomas Hobbes formuliert wurde, so muss man sich als Soziologe zwangsläufig fragen, ob nicht das Gegenmodell zur Ordnung, der Kampf aller gegen alle (Hobbes 2011, S. 133), nicht bereits eine Form der Ordnung ist. Es verwundert daher nicht, dass die modernen Vertragstheorien, welche auf Hobbes aufbauen, so zum Beispiel die Spieltheorie oder die moderne Rational-Choice-Theory, den Begriff der Ordnung durch Kooperation ersetzen, um diesem Problem zu entgehen. Der Ansatzpunkt der im Rahmen dieser Arbeit gewählt wird, ist deshalb ein anderer. Die soziale Ordnung ist zwar vom Menschen konstruiert, wirkt aber gleichzeitig als objektive Wirklichkeit ihm gegenüber (Berger und Luckmann 2012, S. 65). Dadurch ergibt sich für die Ordnung, dass diese schon da war, „bevor der Mensch geboren wurde, und sie wird weiter nach seinem Tode da sein“ (Berger und Luckmann 2012, S. 64). Eine Unordnung ist damit zwar theoretisch möglich, würde aber eine Nicht-Interaktionsfähigkeit zwischen Menschen bedeuten, dass zum Beispiel jeder Mensch eine ‚andere Sprache‘ spricht. Da man hier auch Zeichensprache oder Körpersprache mit einbeziehen muss, macht ein solcher Zustand historisch gar keinen Sinn und kann deshalb vernachlässigt werden. Umgekehrt gibt es dann eine Ordnung, wenn eine Gruppe von Individuen eine gemeinsam geteilte Weltansicht bzw. Wirklichkeit besitzt. Damit ist gemeint, dass diese die Welt auf ähnliche Art und Weise sehen und deshalb auf deren Basis miteinander interagieren können. Der Hobbes’sche Naturzustand ist damit also bereits eine Ordnung des Krieges, einer Umwelt in der alle Beteiligten wissen, dass sie feindlich auf den anderen reagieren müssen.

Die Frage die sich daraus ergibt, ist damit die Frage danach, wieso wir genau in dieser Ordnung leben, so wie wir sie kennen und nicht einer anderen? Warum funktioniert diese und wieso transformiert sie sich fortgehend, ob gleich sie eben funktioniert? Wieso gibt es Ausreißer aus der Ordnung, die noch nicht einmal erkennen, dass sie aus dieser Ordnung ausbrechen? Wieso findet man gerade im virtuellen Kontext so viele Normverstöße und Regelbrecher? Um diese Fragen zu beantworten wird deshalb in dieser Arbeit eine diskursive Konstruktion von Normen vorgeschlagen, eine Theorie mit der genau diese Fragen beantwortet werden sollen.

Zu Beginn der Arbeit werden deshalb zwei moderne Theorien zur Emergenz von Normen vorgestellt und auf ihre Probleme aufmerksam gemacht. Danach wird der aktuelle Forschungsstand zu Normen in Online-Videospielen vorgestellt und die Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation dargestellt. Diese empirischen Erkenntnisse münden dann in

die Formation einer Theorie der Normen in Online-Communities. Nach der Entwicklung der Theorie, die auf *die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit* von Berger und Luckmann, dem kommunikativen Konstruktivismus von Keller, Knoblauch und Reichertz, sowie der Diskurstheorie von Michel Foucault beruht, soll diese mit Hilfe der foucaultschen Diskursanalyse nach Diaz-Bone überprüft werden. Abschließend werden die Ergebnisse diskutiert.

2 Definition und Forschungsstand

2.1 Definition von Normen

Beschäftigt man sich mit der Emergenz und Transformation von Normen, so muss zu Beginn der Arbeit eine Definition des Forschungsgegenstandes gegeben werden. Denn worin liegt der Unterschied zwischen Regeln, Normen, Institutionen etc. und wodurch zeichnet sich diese aus. Vorweg sei hier gesagt, dass es nicht darum geht den Begriff der Norm vollständig zu definieren und die eine wahre Erklärung zu finden. Dieses Kapitel soll lediglich als Arbeitsgrundlage dienen, in der versucht wird den Gegenstand der Norm und Normen zu beschreiben und mit anderen Konzepten, wie Regeln oder Kooperation, zu verbinden.

Der Begriff der Norm kommt aus dem lateinischen und bezeichnete eine Richtschnur der Regel (Hillmann 2007, S. 629). Heute wird die Norm zum einen in der als statistischer Tatbestand des am häufigsten ermittelten Zahlenwertes eines bestimmten Merkmals verwendet, als auch als ethisch-moralische Zielvorstellung des Handelns. In der Soziologie beschreibt der Begriff allgemeine sozial gültige Regeln des Handelns (Hillmann 2007, S. 629), auch wenn hier kein allgemeiner wissenschaftlicher Konsens besteht (Horne 2005, S. 3). So versteht die Spieltheorie unter einer Norm lediglich die Kooperation zwischen Akteuren, als ein stützendes System pro-sozialem Verhaltens (Horne 2005, S. 4), wohingegen Heinrich Popitz festhält, dass soziale Normen soziale Verhaltensregelmäßigkeiten sind, die in Fällen abweichenden Verhaltens durch negative Sanktionen bekräftigt werden (Popitz 1980, S. 22). Worauf sich jedoch alle Wissenschaftler einigen können, ist dass es sich bei Normen um ein verhaltensregulierendes Element menschlicher Interaktionen handelt (Horne 2005, S. 4), unabhängig davon wie diese Regulation aussieht. Geht man dabei von dieser Vorstellung aus, so ergeben sich für Normen, dass sie etwas sind, was wir als zukünftiges Verhalten erwarten können, ein Verhalten das bestimmte Verhaltensregelmäßigkeiten oder Standardisierungen unterworfen ist (Popitz 1980, S. 10). Homans beschreibt Normen deshalb als:

„A norm is a statement specifying how a person is, or persons of a particular sort are, expected to behave in given circumstances – expected, in the first instance, by the person that utters the norm. What I expect of you is what you ought to do.”
(Homans 1974, S. 96)

Theoretisch reicht diese Beschreibung bereits aus um eine Norm zu beschreiben. Es geht um die Vorstellung darüber wie man sich verhalten sollte was damit auch meine Erwartungen beeinflusst. Aus der Sicht eines Soziologen hingegen wird die Erfassung eines solchen Phänomens relativ schwierig sein, da man nicht in den Kopf der Akteure blicken kann. Es bietet sich also an, diese Definition mit einem weiteren Element von Normen zu erweitern, dem der Sanktion. Denn bei abweichendem bzw. desiderativen Verhaltens gibt es immer ein Sanktionsrisiko (Popitz 1980, S. 11). Aus empirischen Gesichtspunkten heraus macht es also Sinn den Begriff der Norm mit dem der Sanktionen zu erweitern.

“A norm exists if there is a behavioural regularity and if sanctioning occurs with a certain probability if the respective behaviour is not performed.” (Opp 2001, S. 103)

Eine Theorie der Emergenz von Normen, sollte deshalb eine Sollens-Definition wie die von Homans verwenden, wohingegen in der empirischen Anschlussfähigkeit eine Verhaltens-Definition verwendet werden sollte wie sie beispielhaft von Opp vorgestellt wurde, mit Ausnahme von qualitativen Interviews in denen auch eine Sollens-Definition abgefragt werden kann.

Der Begriff der Norm wie er hier vorgestellt wurde, ist damit ein Basisbegriff auf dem andere Konzepte aufbauen können. Sei es der Begriff der Kooperation, Regel oder Institution. Normen sind Regeln des Verhaltens welche die Kontingenz der Handlung reduzieren und damit erwartbar machen. Sie lösen damit also das Problem der Ordnung oder anders ausgedrückt, sie lösen die Frage wie ist Gemeinschaft möglich.

2.2 Emergenz von Normen in klassischen Theorien

2.2.1 Evolutionärer Ansatz

Ein recht berühmter Ansatz, der dabei spieltheoretische-evolutionär vorgeht, ist der von Robert Axelrod. Seine grundlegende Frage war dabei die, welche Formen der Kooperation unter welchen Rahmenbedingungen stabil sind. Sein Ansatz unterscheidet sich dabei von den Rational-Choice Ansätzen darin, dass er nicht annimmt, dass die Akteure wissen, welche die effizienteste Strategie ist, sondern in häufigen Wiederholungen der Interaktion erst erkennen müssen, welche Strategien ineffizient sind (Axelrod 2009, S. 43). Um eine Lösung auf seine Frage zu bekommen, beginnt er mit einem iterierenden Gefangenendilemma.

Die Idee die hinter dem Gefangenendilemma steht, ist die, dass zwei potentiell kriminelle Personen in zwei verschiedenen Räumen verhört werden, damit diese sich nicht untereinander abstimmen können. Man kann beiden nur ein kleines Vergehen nachweisen, so dass

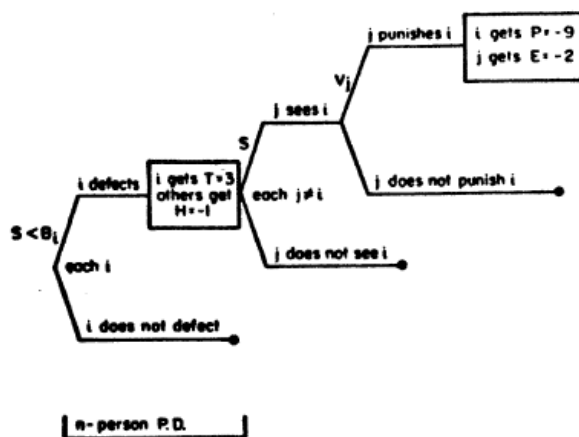
diese beide eine recht geringe Strafe erhalten. Wenn jedoch einer der Beiden ein weiteres größeres Vergehen gesteht, so erhält der Geständige beispielsweise ein Jahr Gefängnis, wohingegen der Andere, welcher nicht gestanden hat, für beide Vergehen bestraft wird, plus einer zusätzlichen Bestrafung, da dieser nicht gestanden hat, so dass dieser auf drei Jahre Gefängnis kommt. Nun gibt es insgesamt vier verschiedene Möglichkeiten, wie die Akteure handeln können. Akteur A und B kooperieren und gestehen nichts, beide erhalten eine Geldstrafe. Akteur A sagt aus, er defektiert also, und Akteur B nicht: Akteur A erhält ein Jahr Gefängnis, Akteur B drei Jahre und vice versa. Letzte Möglichkeit: Akteur A und B defektieren und beide erhalten 1 Jahr Gefängnis. Die Effizienteste Taktik für einen Akteur wäre also diese, dass A B täuscht und defektiert, während B kooperiert.

Mit dieser Vorstellung in der Hinterhand, beginnt Axelrod ein Gedankenexperiment. Wissenschaftler unterschiedlicher Disziplinen treten regelmäßig in Computerturnieren gegeneinander an, wobei die Spieler nicht wissen, wie viele Runden sie pro Turnier spielen. Sie sollen dabei ein Programm schreiben, welches pro Zug entweder defektiert oder kooperiert. Gewinner ist jenes Programm, welches die meisten Punkte erhält. Danach werden weitere Turniere gespielt, wobei die Wissenschaftler ihre Programme anpassen können. Nach Axelrod werden sich daraufhin zwei Strategien als stabil erweisen. Entweder die Akteure defektieren immer (Axelrod 2009, S. 56) oder er wiederholt den letzten Zug des Gegners, wobei er mit Kooperation beginnt (Axelrod 2009, S. 53). Er nennt diejenige Strategie welche immer defektiert IMMER D und diejenige die den Gegner imitiert TIT FOR TAT. Der Vorteil an TIT FOR TAT ist der, dass es eine positive Strategie ist, also Kooperation der Defektion vorzieht, ohne sich dabei vom Gegner ausnutzen zu lassen. Defektiert B so wird TIT FOR TAT im nächsten Zug Defektieren, wodurch sich die Punkte, sollte B wieder kooperieren ausgleichen würden. Im schlimmsten Fall würde TIT FOR TAT auf IMMER D treffen und letztlich mit einer Runde Rückstand verlieren. Trifft TIT FOR TAT aber auf eine andere positive Strategie, so wird TIT FOR TAT immer mehr Punkte als IMMER D erhalten. Dadurch ergibt sich also für TIT FOR TAT, dass diese immer dann vorteilhaft ist, wenn eine hinreichend große Menge an positiven Strategien am Turnier beteiligt ist (Axelrod 2009, S. 60). Durch den Aufbau der sich wiederholenden Turniere, wird es unweigerlich zu einem Lerneffekt kommen und andere Strategien werden sich den erfolgreichereren anpassen. Dadurch würde TIT FOR TAT immer bessere Resultate, wohingegen IMMER D, eher immer schlechtere Ergebnisse erzielen würde, zumindest bis zu einem Grenzwert.

Wenn davon ausgegangen wird, dass IMMER D und TIT FOR TAT die einzigen stabilen Strategien sind, so muss letztlich noch gefragt werden, wie und unter welchen Voraussetzungen eine der beiden Strategien sich durchsetzt. Axelrod geht dabei davon aus, dass IMMER D der gedachte Naturzustand ist (Axelrod 2009, S. 89), also wie bei Hobbes der Krieg aller gegen alle. Damit TIT FOR TAT Fuß fassen kann, muss es eine mutierende Gruppe von Akteuren geben, welche ihre negative Strategie durch eine positive ersetzt. Dies kann zum Beispiel mittels Sanktionen geschehen (Axelrod 2009, S. 90). Sowie sich in dieser kleinen Gruppe eine positive Strategie etabliert hat, so wird man zu einer beachtlichen Wahrscheinlichkeit auf TIT FOR TAT treffen, da diese Strategie leicht zu erkennen ist und es leicht zu erkennen ist, dass diese sich nicht ausbeuten lässt (Axelrod 2009, S. 47). Andere Gruppen, werden daraufhin diese Strategie übernehmen, da sie erkennen, dass diese die Effektivste ist.

Um ein tieferes Verständnis für die Stabilität von TIT FOR TAT zu erhalten, erweiterte Axelrod das Gefangenendilemma durch einen weiteren Spieler, so dass aus der Dyade eine Triade wird. Es handelt sich dabei dann um ein N-Personen Gefangenendilemma, welches er einfaches Normen-Spiel (Norms-Game: Abbildung 1) nennt. Der Dritte darf bei defektierendem Verhalten durch dein Einsatz von Punkten den Defektierer bestrafen (Axelrod 1986, S. 1098). Dabei sind insgesamt zwei neue Werte von besonderer Bedeutung.

Figure 1. Norms Game



Key:

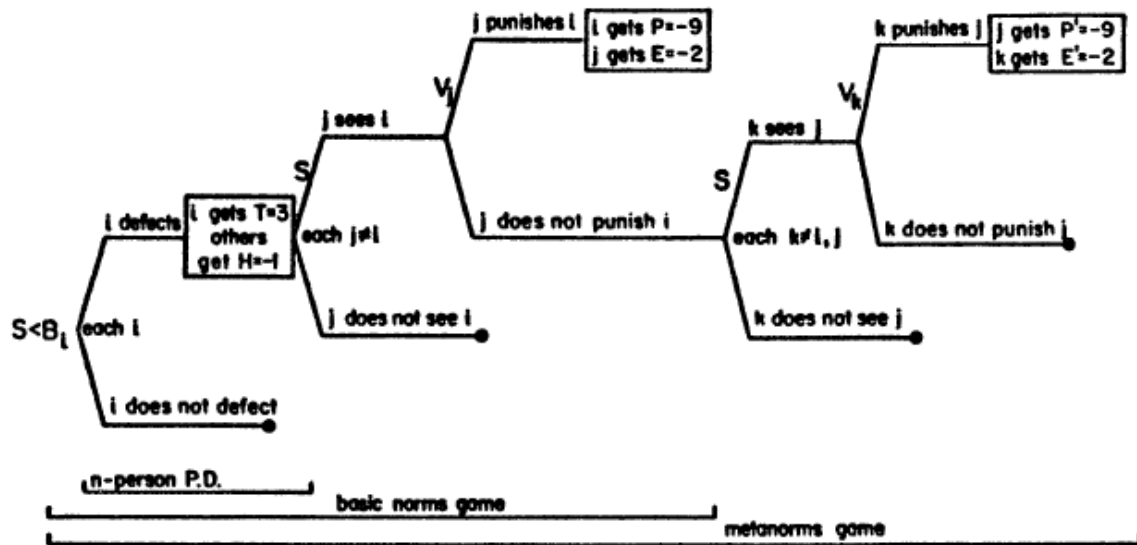
- i, j individuals
- S probability of a defection being seen by any given individual
- B_i boldness of i
- V_j vengefulness of j
- T player's temptation to defect
- H hurt suffered by others
- P cost of being punished
- E enforcement cost

Abbildung 1: Einfaches Normen-Spiel
Quelle: Axelrod 1986, S. 1098

Der Boldness- und der Vengefulness-Wert. Der Boldness-Wert gibt die Wahrscheinlichkeit an, zu welcher der Spieler defektiert, wohingegen der Vengefulness-Wert angibt, wie hoch die Chance ist, dass ein Spieler einen Defektierer bestraft (Axelrod 1986, S. 1098). Die Spiele verlaufen dabei immer gleich. Anfangs ist der Vengefulness-Wert durchschnittlich und der Boldness-Wert gering, da sich Defektion nicht lohnt (Axelrod 1986, S. 1100). Im Laufe des Spiels

sinkt daraufhin der Vengefulness-Wert, da kaum Boldness vorhanden ist. Ab diesem Zeitpunkt, lohnt sich die die Sanktionierung der defektierenden Spieler nicht mehr. Da der Vengefulness-Wert gering ist, können die Spieler wieder defektieren, da die Wahrscheinlichkeit der Sanktion sehr gering ist. Axelrod schließt deshalb daraus, dass eine dauerhafte Kooperation nicht stabil ist.

Figure 3. Metanorms Game



Key:

- i, j, k individuals
- S probability of a defection's being seen by any given individual
- B_i boldness of i
- V_j vengefulness of j
- T temptation to defect
- H hurt suffered by others
- P cost of being punished
- E punisher's enforcement cost
- P' cost of being punished for not punishing a defection
- E' cost of punishing someone for not punishing a defection

Abbildung 2: Metanorms Game
Quelle: Axelrod 1986, S. 1101

Er erweitert deshalb das Norms-Game um einen weiteren Spieler. Dieser Spieler soll Spieler 3, welcher sanktionieren kann, wiederum kontrolliert und sanktionieren, sobald Spieler 3 bei Defektion nicht sanktioniert (Axelrod 1986, S. 1101). Er möchte damit sogenannte Meta-Normen simulieren (siehe Abbildung 2), so wie er sie aus der Beobachtung ableitet. So gab es in Texas

einen Vorfall, dass eine wütende Menschenmenge das Gerichtsgebäude samt Insassen niederbrannt hat, da das Gericht mit der Verurteilung eines Schwarzen, welcher eine weise Frau angegriffen hatte zögerte (Axelrod 1986, S. 1100f). Durch diese kleine Veränderung wurde die Kooperation stabilisiert und eine Anti-Defektions-Norm etabliert.

Fasst man dabei zusammen, so sind nach Axelrod nur zwei Systeme der Ordnung möglich. TIT FOR TAT oder IMMER D, wobei teil-etablierte Normen die auf Kooperation basieren, in ein System eingebunden werden müssen, welche dies unterstützen. Solche Systeme sind Meta-Normen, Herrschaft, Internalisierung, Abschreckung, Beobachtung und Lernen, Mitgliedschaft in eine Gruppe, Gesetze und das Ansehen welches man durch Einhalten der Norm erhält (Axelrod 1986, S. 1102-1107).

2.2.2 Rational-Choice Ansatz

Auch die Rational-Choice-Theory beschäftigt sich mit dem Problem der Ordnung und der Emergenz von Normen. Exemplarisch sei hierbei die Theorie der Entstehung von geplanten und ungeplanten Normen von Karl-Dieter Opp vorgestellt, da er von sich selbst behauptet, dass sein Modell der Emergenz von Normen, ein Minimalkonsens vieler Wissenschaftler und Disziplinen sei (Opp 2000, S. 39).

Opp unterscheidet bei Normen erst einmal zwischen geplanten und ungeplanten bzw. spontanen Normen. Die geplanten Normen entstehen dabei relativ linear. Wenn eine Norm der Zielerreichung von Personen förderlich ist, dann ist es wahrscheinlich, dass diese Norm entsteht (Opp 2000, S. 39). Da es hinreichend große Anreize gibt, dass eine Mehrheit von Akteuren einem normfördernden Verhalten, wie Sanktionen oder korrektem Verhalten folgeleisten, handeln diese auf diejenige Art und Weise, um das gewünschte Ziel zu erreichen (Opp 2000, S. 44). Dabei muss aber davon ausgegangen werden, dass die Personen über die gleichen Ziele verfügen. Sie müssen sich zusätzlich darüber im Klaren sein, welche Handlungen oder welches Verhalten zu jener Norm führen, welche die gewünschten Ziele erreichen (Opp 2000, S. 42f). Dabei leidet jedoch das Modell generell unter den vier oben genannten Annahmen. Es müssen gemeinsame Ziele existieren; die Akteure müssen korrekte Informationen darüber haben, dass die gewünschte Norm zu den gemeinsamen Zielen führt; sie müssen wissen, welches Verhalten zu der gewollten Norm führt und es muss eine genügend große Masse an Unterstützern geben, das Trittbrettfahrerproblem also minimiert werden (Opp 2000, S. 42). Da diese Annahmen bei der Rekonstruktion von vorhandenen Normen meist nicht gegeben sind, schlägt er vor, dieses Modell durch ein Modell spontaner Normen zu erweitern.

Am Beispiel einer Nichtraucher-Norm formuliert er die generelle Instrumentalitätshypothese (Modell geplanter Normen) so um, dass sie auf ungeplante Normen angewendet werden können.

(1) Nichtraucher haben das Ziel, ein *Privatgut* (Rauchern nicht ausgesetzt zu sein) und nicht ein Kollektivgut (Verminderung der Umweltverschmutzung) herzustellen. (2) Die individuellen Ziele, das Privatgut herzustellen, führen zu *unkoordiniertem* Handeln der Individuen, das die Norm erzeugt. Im Beispiel der Umweltverschmutzung wird die Norm durch gemeinsames Handeln der Gruppenmitglieder geschaffen. (3) Im Raucherbeispiel ist das *nicht beabsichtigte Resultat* der Handlungen der individuellen Akteure eine allgemeine (d.h. soziale) Norm; beim Beispiel der Umweltverschmutzung ist das Ergebnis eine durch koordiniertes Handeln gewünschte und geschaffene Norm. Die Tatsache, daß die Entstehung der Nichtraucher-Norm nicht beabsichtigt ist, bedeutet nicht, daß Nichtraucher das Resultat, d.h. die schließlich entstandene allgemeine Norm, ablehnen. Wie dem auch sei das Resultat ist jedoch nicht beabsichtigt und auch nicht vorausgesehen. (Opp 2000, S. 48)

Die Annahmen verändern sich dadurch dahingehend, dass bei ungeplanten Normen jeder Akteur dasselbe Ziel hat, ein Privatgut herzustellen (Opp 2000, S. 42), bzw. anders formuliert, dass die Individuen ein gemeinsamen Wunsch haben, wie etwas sein sollte, nicht aber aus dem Gedanken, dass dies besser für alle sei, sondern da Sie es selbst für sich so wollen. Die zweite Annahme ist daraufhin die, dass die Akteure korrekte Informationen über die Wirkung einer Norm auf die Herstellung des gewünschten Privatgutes haben (Opp 2000, S. 50), dass sie Wissen welche Maxime sie haben müssen damit sie ihr Ziel erreichen. Die Dritte Annahme bezieht sich auf das Handeln, dass die Akteure wissen, wie sie sich verhalten müssen, dass die gewünschte persönliche Norm eintritt (Opp 2000, S. 50). Und abschließend die letzte Annahme, dass die Akteure genügen Anreize haben, dieses Verhalten auch auszuführen (Opp 2000, S. 50), indem sie sich im Beispiel des Rauchers im Zimmer, von diesem belästigt fühlen.

Letztlich beschreibt er noch verschiedene Mechanismen, welche zur Entstehung und Festigung sozialer Normen führen. Hier wären die institutionelle Normentstehung, welche von Gruppen oder Organisationen gesetzt werden (Opp 2000, S. 53), die Normentstehung durch Übereinkunft, also Normen welche durch Verhandlungen entstehen (Opp 2000, S. 53), die spontane Normentstehung, die aus unkoordinierten Verhaltens der Akteure entstehen, zu nennen. Natürlich sind diese Unterscheidungen nur idealtypisch und treten deshalb in der Realität häufig in Kombination auf.

Um die Emergenz von Ordnung genauer zu erklären schlägt Opp abschließend vor, dass dies in zwei Schritten geschehen soll. Zum einen sollen die Anreize untersucht werden, ob diese Ausreife um eine Norm zu generieren um dann im zweiten Schritt zu analysieren, ob die Norm geplant oder ungeplant entstanden ist, um dann zu entscheiden welche Sub-Mechanismen bei ungeplanten Normen zur Geltung kommen oder gekommen sind (Opp 2000, S. 55).

2.3 Normen im virtuellen Raum

2.3.1 Face to Face vs. Computer-Mediated Communication

Da die vorangegangenen Theorien alle auf der materiellen Wirklichkeit beruhen, bzw. auf persönliche Interaktionen zwischen den Akteuren, sollte an dieser Stelle gefragt werden, in wie weit die Computer-Mediated Communication (CMC) sich von den Face to Face (FTF) Kommunikationen unterscheiden. Exemplarisch sei hier eine Zusammenfassung von Bordia (1997) genannt, welche die unterschiedlichsten Forschungen zusammengetragen und deren Ergebnisse gegenübergestellt hat.

Betrachtet man den virtuellen Raum, so fallen zuallererst die strukturellen Unterschiede ins Auge. So ist die Kommunikation meist textuell und damit nonverbal und eine Identifikation des Geschlechts, des Alters oder der Herkunft ist kaum bzw. gar nicht möglich (Bordia 1997, S. 10). Auf Grund dieser strukturellen Eigenschaften, wurden verschiedene Annahmen abgeleitet, welche auf eine schlechteren Kommunikationseffizienz, eine stärker wahrgenommene Anonymität, den Verlust des sozialen Kontextes, sowie das höhere Aufkommen von schlechtem, aggressivem und nicht akzeptiertem Verhalten (Kiesler et al. 1984, S. 1125-1126) schließen sollten. Eine Vielzahl unterschiedlicher Studien, hat sich diesbezüglich mit unterschiedlichen Forschungsdesigns und Herangehensweisen diesem Thema angenommen und teils widersprüchlichen Ergebnisse produzieren.

Generell festzuhalten ist dabei, dass CMC-Gruppen länger benötigen um einen Konsens zu erreichen als FTF-Gruppen. In der CMC wird häufiger die generelle Meinungstendenz einer Gruppe verändert, da eine erste Befürwortung einer Aussage nicht verbindlich ist. Aussagen haben also einen geringeren sozialen Druck. Wenn aber eine Gruppenentscheidung getroffen worden ist, so ist die Konformität sich an diese Entscheidung zu halten sehr groß (Bordia 1997, S. 105). Hinzu kommt, dass das gegenseitige Verständnis in der CMC verschlechtert ist, das bedeutet, dass nicht das beim Empfänger ankommt, was der Sender zu kommunizieren versucht hat (Bordia 1997, S. 105). Damit zusammenhängend ist auch die Beurteilung des Partners in der CMC die verschlechtert ist, also die Gefühlslage und positive oder negative Einstellung zu einem Sachverhalt. Hier zeigt sich aber, dass die Verständlichkeit steigt, sowie der zeitliche Druck diese Aussage verstehen zu müssen sinkt. Auch wenn die Akteure relativ offen und unvoreingenommen in die Kommunikation eintreten, steigt die richtige Beurteilung des Gegenübers (Bordia 1997, S. 106).

Von besonderer Relevanz sind die verschiedenen Arbeiten über das erhöhte Auftreten von unangemessenem Verhalten in der CMC. Die Arbeiten welche es hierzu gibt, sind in der Regel Experimentaldesigns und zeigen widersprüchliche Ergebnisse, welche die anfängliche

These bekräftigen oder widerlegen. Es scheint aber so, dass je näher die Experimente der Realität nahekomen, desto geringer werden die Effekte des unangemessenen Verhaltens. Dabei bleibt in den Studien ungeklärt, warum dies so ist (Bordia 1997, S. 107f). Einhergehend mit der Diskussion bezüglich der strukturellen Unterschiede zwischen FTF und CMC, gibt es parallel dazu die Frage, ob CMC zur Individuation führt, da man davon ausgeht, dass dies die Ursache für das unangemessene Verhalten ist. Bedeutet, dass die sozialen Normen nicht in dem Maße wahrgenommen werden, wie diese in der FTF-Kommunikation geschieht. Die Begründungen wieso dies so sein soll ist, dass das Medium an sich ein höheres Maß an Anonymität vermittelt und gleichzeitig keine sozialen Kontexte, wie Stände, Kleidung, Umgebung bzw. wie Goffman dies beschreiben würde, da CMC keine allgemein anerkannte Fassade besitzt (Goffman 2011, S. 23), in der klar ist, wie sich die Akteure zu verhalten haben. Die Öffentlichkeit wird weniger, das Private stärker wahrgenommen, weshalb man auch von einem Deindividualisierungsprozess spricht (Bordia 1997, S. 108f).

Analysiert man also die Emergenz und Transformationen von Normen, ergeben sich durch die Computer-Mediated Communication einige Schlussfolgerungen, welche in die Entwicklung einer Theorie einfließen müssen. Zum einen gibt es keine festen und klaren Verhaltensregeln, da dies die CMC nicht vermitteln kann. Gleichzeitig dauert der Konsensprozess über neue Normen länger, auch wenn er dann stärker auf die Akteure zurückwirkt. In einem solchen Normdiskurs, gibt es dementsprechend keine vorherige Machtordnung, auch wenn sich diese natürlich im Laufe der Verhandlungen entwickeln können.

2.3.2 Normen im online Spiel

Einige Studien haben sich direkt mit dem Thema Normen in Onlinespielen beschäftigt. Die Herangehensweisen dieser Arbeiten sind in der Regel ethnographisch und versuchen nicht wie in der Soziologie üblich allgemeine Aussagen bzw. eine Theorie zu generieren, welche Normen und den Umgang mit unangemessenem Verhalten beschreiben und erklären. Trotzdem geben sie Hinweise um eine solche zu ermöglichen. Auch wird hier sehr einfach deutlich, in wie weit sich der Umgang mit Normen und das Verhalten der Akteure im Online-Videospiel verändert.

Chen stellt in zwei ethnographischen Studien fest, dass die Spieler durchaus grundlegend wissen, dass Kooperation notwendig ist um erfolgreich das Spiel zu absolvieren (Chen 2005, S. 5). Dies ergibt sich dabei aus der Struktur, bzw. dem Game Design¹ des Spiels selbst, da es zum Beispiel Gruppenaufgaben gibt oder die einzelnen Charaktere, welche die Akteure auswählen können, mit einer Kurzbeschreibung ausgestattet sind, welche die Aufgabe in einer

¹ Damit ist die strukturell-funktionale Konzeption des Spiels gemeint, wie der Aufbau des Umgebung, die Regel und Ziele eines Spiels etc.

Gruppe beschreiben. Zum anderen hat Chen in einer zweiten Studie sich damit beschäftigt, wann in einer Gruppe die Kooperation gebrochen worden ist. Dies machte er in einer großen Gruppe, genannt Raid im Spiel World of Warcraft. Das soziale Dilemma unter dem die Gruppe zu leiden hatte, war der anscheinende Misserfolg während einer Aufgabe, weshalb das Ziel der Gruppe dadurch neue und bessere Gegenstände für ihren virtuellen Charakter zu erhalten, in weite Ferne rückte (Chen 2008, S. 67). Die einzelnen Spieler vertrauten daraufhin nicht mehr auf die Fähigkeiten und die korrekte Rollenerfüllung ihrer Mitspieler, weshalb die Aufgabe abgebrochen werden musste (Chen 2008, S. 66). Die Gruppe fand einen Tag später wieder zusammen, als sie in einer Nachbesprechung des Raids feststellte, dass das primäre Ziel nicht, dies sei den Gewinn in Form von neuen Gegenständen zu maximieren, sondern die Gemeinschaft und die damit verbundenen Freundschaften, der Spaß am Spiel etc. im Vordergrund stehen sollten (Chen 2008, S. 67).

Einen Einfluss des Gamedesign und Interfaces² auf die Normen bestätigt auch Taylor, der feststellt, dass z.B. ein Schadensbarometer neue Formen der Inklusion bzw. Exklusion sein kann, bzw. auch das Verhalten der Spieler beeinflussen kann (Taylor 2006, S. 327). Eigentlich ist ein solches Barometer dazu gedacht anzuzeigen wie hoch der Schaden ist, welcher von einem selbst oder von den einzelnen Gruppenmitgliedern gemacht wird um ein besseres Feedback über die eigene Leistung zu geben. Dadurch, dass es aber möglich ist die Ergebnisse öffentlich im Chat zu Posten werden dadurch Personen aus der Gruppe ausgeschlossen oder die Spieler fokussieren sich nur noch darum einen hohen Wert in diesem Ranking zu haben wodurch andere wichtige Aufgaben vernachlässigt werden. Taylor stellt auch fest, dass die Regionalität und das Alter, wenn auch nicht direkt sichtbar, für die Spieler relevant bleiben (Taylor 2006, S. 320-324). So gibt es Altersgrenzen die als Einschränkung verwendet werden, wer an bestimmten Gruppen teilnehmen darf. Auch gibt es eine tendenzielle Sprachnorm in internationalen Spielen, die besagt, dass in öffentlichen Bereichen nur Englisch gesprochen bzw. geschrieben werden darf. Auch finden sich eigene Stereotypen welche die Nationalität mit einbeziehen. In World of Warcraft trifft man immer wieder auf den Begriff des chinesischen Goldfarmers, was sich auf Spieler bezieht die im Spiel massenweise Geld sammeln, was meist durch sehr eintönige und langatmige Art und Weise geschieht, bei dem der Spieler oder eine Firma die dahinter sitzt, durch den Verkauf der virtuellen Währung an reales Geld kommen. Der Chinafarmer wird dabei als allgemeine Bezeichnung verwendet, ohne darüber zu reflektieren, ob der Gegenüber überhaupt die chinesische Nationalität besitzt. Letztlich stellt er fest, dass für die entwickelten Normen innerhalb des Spiels Elemente der Stratifikation und Überwachung

² Die Bedienoberfläche eines Programmes.

entwickelt werden (Taylor 2006, S. 334), wie neue Programme oder auch Hierarchien welche diese Überwachen können. Auf Grund dieser Merkmale schließt er abschließend darauf, dass sich die so entwickelte Kultur, nicht von der realen Welt unterscheiden (Taylor 2006, S. 334).

Pena und Hancock haben die Textmitteilungen im Spiel Jedi Knight II: Jedi Outcast untersucht (Pena und Hancock 2006, S. 98). Ihre Frage war dabei, ob Spieler eher instrumentelle, also ‚wie mache ich X oder Y‘, oder sozio-emotionale Kommunikation, Aussagen in denen die Spieler sich beglückwünschen oder ihre Enttäuschung ausdrücken, betreiben. Gleichzeitig untersuchten sie, ob die Erfahrung eines Spielers dieses Verhalten verändert. Sie stellten insgesamt fest, dass mehr sozio-emotionale Aussagen getätigt werden als instrumentelle (Pena und Hancock 2006, S. 101), und dass Spieler mit mehr Erfahrung mehr soziale Kommunikation betreiben als Spieler welche das Spiel noch nicht so lange spielen (Pena und Hancock 2006, S. 102).

Ducheneaut und Moore beschäftigten sich mit dem virtuellen Spielraum und dem Einfluss auf die Interaktion zwischen den Spielern (Ducheneaut und Moore 2006). Sie verglichen dabei den *Starport* mit der *Cantina*, zwei virtuelle Orte im Spiel. In beiden Räumen verhalten sich die Spieler unterschiedlich. Interessant ist dabei, dass beide Male die Kommunikation instrumentell sein und damit auch im Vordergrund stehen soll, was entgegen der Beobachtung von Pena und Hancock steht. Die Kommunikation bei Ducheneaut und Moore (2006) wurde zusätzlich noch reduziert, da durch Emoticons, wie Winken oder Grüßen, die Menge an Interaktion nochmals auf ein Minimum sank. Dieser Effekt sind jedoch sehr wahrscheinlich auf die Ursache zurückzuführen, wie soziale und instrumentelle Kommunikation definiert und operationalisiert wurden.

Yee et al. (2007) haben sich mit der Non-Verbalen Kommunikation in Videospiele beschäftigt. Sie stellten dabei fest, dass es zwei Auffälligkeiten gab. Zum einen gab es eine regelmäßig gleiche räumliche Distanz zwischen den Avataren der Spieler, wobei männliche Avatare eine größere Distanz zueinander hatten als Weibliche (Yee et al. 2007, S. 118). Zum anderen war der Augenkontakt der Charaktere auffällig. Wobei hier Mann zu Mann weniger Augenkontakt hatten, als Frau zu Frau (Yee et al. 2007, S. 118). Er geht deshalb davon aus, dass Regeln der Non-Verbalen Kommunikation der realen Welt, im Online-Videospiel bestehen bleiben.

Eine Analyse der Normen und deren Wirkung auf das Verhalten der Spieler und deren Interaktion machten Martey und Stromer-Galley (2007) im Spiel The Sims Online. Sie stellten dabei fest, dass durch das Puppenhaus-Setting, die Spieler Normen erwarteten, welche dem Betreten eines Hauses in der Realität glichen (Martey und Stromer-Galley 2007, S. 328). So

wurde erwartet, dass man beim Eintreten in ein Haus grüßt und sich auch sonst wie ein Gast verhält. Es wurde also Höflichkeit und eine gewisse Netiquette gefordert, ohne dass diese vorher ausgehandelt wurde. Das Haus alleine strukturierte damit das Verhalten und die Erwartungen der Spieler, welche Normen und Sanktionen bei nichteinhalten mit sich brachten.

Zusammenfassend lässt sich also über die bisherige Forschung im Hinblick auf die Forschungsfrage sagen, dass Onlinespiele keine normfreien Räume sind, sondern durchaus kleine Welten, in denen sich die Spieler ihre eigenen Regeln generieren. Gerade das Game Design, das Interface und die Aufgabe der Spieler können dabei den Prozess der Verhaltensregeln federführend beeinflussen. Eine Form der Kooperation ist aber in allen Fällen notwendig um erfolgreich zu sein, weshalb sich sehr wahrscheinlich, anders wie bei Axelrod, eine kooperative Umwelt einstellen wird und die Option von IMMER D per se minimiert wird.

Möchte man aber ein Resümee über die bisherige Forschung machen, so stellt man leider fest, dass der Stand der Forschung sich noch relativ am Anfang befindet und lediglich Grundlagenforschung, bzw. deskriptive, auf eine Kultur des Spielens zurückführende Forschung betrieben wurde. Eine Theoriearbeit wurde bis heute nicht geleistet.

2.3.3 Grief-Play, Flaming und unangemessenes Verhalten

Um das Bezugsproblem der Ordnung in der soziologischen Theorie zu lösen, wurde sich häufig mit dem Gegenteil der Ordnung auseinandergesetzt. Bei Durckheim finden wir die Anomie, bei Luhmann die Nicht-Kommunikation, bei Hobbes den Kampf aller gegen alle. Auch in Computer-Videospielen können wir nach der Unordnung suchen. Das besonders Interessante hierbei ist, dass es sich nicht um eine theoretische Vorstellung oder ein Schreckensgespenst handelt über dessen Verwirklichung man spekulieren kann, sondern von den Spielern oder den Nutzern sozialer Plattformen selbst entwickelt und aus ihrer Beobachtung stammen. Man spricht hierbei von den Begriffen Grief-Play, Flaming oder auch Trolling, die bereits in einigen Arbeiten näher untersucht worden sind. Diese drei Begriffe lassen sich dabei in zwei Kategorien einteilen, wobei sich Grief-Play und Trolling auf direkte Handlungen im Spiel beziehen und Flaming eher auf kommunikative Aussagen.

Ein Griefer ist dabei in der Literatur ein Spieler, welcher nicht durch das spielen des Spiels unterhalten wird, sondern darin, so zu handeln, dass die Unterhaltung der Mitspieler eingeschränkt wird (Foo und Koivisto 2004, S. 246). Das Interessante an dieser Sichtweise ist, dass sie davon ausgeht, dass die Spieler absichtlich ‚falsch‘ spielen. Studien aber zeigen, dass es zwei Arten von Griefern gibt. Diejenigen die dies absichtlich und diejenigen die dies unabsichtlich machen (Lin und Sun 2005, S. 7f). Wer also Griefer ist oder nicht, entscheidet sich

dabei unabhängig voneinander, zwischen dem Verursacher, der dies willentlich oder unwillentlich macht, dem Betroffenen, der dies entweder als Grief-Play identifiziert oder nicht und Beobachtern, die auch für sich entscheiden können, wie sie die Situation einschätzen. Unterstützt wird dies zusätzlich dadurch, dass es keine festen Regeln gibt, was Grief-Play ist bzw. was einen Griefer ausmacht (Lin und Sun 2007, S. 113). Trolling geht dabei in die gleiche Richtung und unterscheidet sich dabei nur marginal, was aber auch damit zusammenhängt, dass es keine klaren Definitionen gibt. Ein Troll oder Trolling kann aber trotzdem als,

„a CMC user who constructs the identity of sincerely wishing to be part of the group in question, including professing, or conveying pseudo-sincere intentions, but whose real intention(s) is/are to cause disruption and/or to trigger or exacerbate conflict for the purposes of their own amusement“, (Hardaker 2010, S. 237)

verstanden werden. Der Unterschied zeigt sich dabei in der Wirkung des Trollings, dass diese zwar auch wie beim Grief-Play, frustrierend sein kann, aber nicht sein muss. Ein Troll kann von demjenigen der ihn entlarvt, hier lässt sich auch die Analogie zum Namensgeber sehen, belustigend wirken, gleich einem virtuellen Clown der versucht das Publikum zu unterhalten (Hardaker 2010, S. 237f).

Wie anfangs erwähnt handelt es sich beim Flaming eher um kommunikative Aussagen. Man kann Flaming als ein Set von negativen Aussagen verstehen, welche aggressiv, unhöflich oder beleidigend sind (Reinig und Mejias 2004, S. 699; O'Sullivan und Flanagan 2003, S. 71). Arbeiten zu diesem Thema haben dabei zeigen können, dass mehr männliche als weibliche Spieler flamen (Alonzo und Aiken 2004, S. 206), als auch dass die Struktur der Unterhaltung einen Einfluss hat. So gibt es eine flame-begünstigende Atmosphäre, wenn zu Beginn einer Unterhaltung früh beleidigende Worte gewechselt werden (Moor 2007). In den Arbeiten ist immer wieder auffallend, dass diese keine genaue Definition für den Begriff des Flamings verwenden, aber trotzdem Motivationsgründe oder auch psychologische Faktoren erklären wollen die Flaming begünstigen (Alonzo und Aiken 2004, S. 207; Moor et al. 2010). Diese Herangehensweise geht aber immer davon aus, dass der Sender der Nachricht das Ziel hatte zu Flamen und der Empfänger dieses auch als Flame versteht. Wie oben aber schon beim Grief-Play kurz angesprochen, sind beim Flaming drei Parteien beteiligt. Der Sender, der Empfänger und die beobachter. O'Sullivan und Flanagan (2003) haben deshalb eine alternative und differenziertere Definition von Flaming vorgeschlagen, die diese triade Struktur aufnimmt. Zwar wird dadurch die Bearbeitung des Phänomens komplexer, scheint aber auch der beobachteten Realität näher zu kommen. Wenn man also davon ausgeht, dass es egal ist, welcher der drei Beteiligten eine beleidigende Aussage macht, sondern es davon abhängig ist, wie die Intention bzw. das Verständnis des kommunikativen Aktes ist, stellt sich nicht die Frage, wieso Personen flamen und

unter welchen Bedingungen brechen sie die Regel. Sondern die Frage verschiebt sich in Richtung des Verständnisses bzw. des Wissens darüber, wann eine negative Aussage als eine solche aufgefasst wird.

3 Diskursive Konstruktion von Normen

Rekapituliert man die vorhandenen Studien zum Thema der Emergenz und Transformation von Normen, sowie den Arbeiten zu Normen und Verhalten in CMC und Videospiele, so scheinen diese Beiträge höchst interessant und aufschlussreich, gleichzeitig hinterlassen sie Lücken die es zu schließen gilt. Rational-Choice Ansätze gehen bereits davon aus, dass es ein kollektives Wissen darüber gibt, welche Norm zur gewünschten Änderung in der Gemeinschaft führt. Der Ansatz von Axelrod geht dabei schon weiter und geht davon aus, dass es sich bei der Emergenz von Normen um einen evolutionären Prozess der Beobachtung und Anpassung des eigenen Verhaltens handelt, was er aber nicht beantworten kann, ist der Inhalt der Normen. Wieso werden diese und nicht jene Norm behalten? Gleichzeitig übersieht er, dass die Vorstellung über das korrekte Verhalten nicht einfach so existiert sondern in Verhandlungen und in Kommunikation zwischen den Akteuren entsteht. Die kommunikationswissenschaftlichen und psychologischen Studien hingegen fragen nicht danach, was überhaupt defektierendes Verhalten bzw. nicht normkonformes Handeln bedeutet. Dadurch entgeht ihnen die Möglichkeit, dass in computervermittelten Kommunikationen neue Regeln des Verhaltens entstehen könnten, oder auch die Multikulturalität des Mediums selbst, welche aus der Nutzung unterschiedlicher Nationalitäten und Muttersprachen, Ethnien und Wertvorstellungen resultiert. Durch diese Erkenntnis veränderten sich das Verständnis und damit die Frage nach der Emergenz von Normen in Online-Videospielen. Man fragt nicht mehr danach, wie Normen möglich sind oder warum sich die Nutzer im Web anders verhalten als in der direkten, persönlichen Kommunikation, sondern man fragt nach dem Wesen der Normen selbst. Wie entwickelt sich eine einheitliche Wissensordnung darüber, was korrektes Verhalten ist. Man kann sich die neue Fragestellung relativ einfach an einem fiktiven Beispiel vorstellen, auf welches man aber in dieser Form, regelmäßig im Spiel selbst trifft.

Rahmen: Teaminterne Kommunikation; Spieler A verliert einen Zweikampf gegen einen Spieler des gegnerischen Teams; Damit schadet er dem ganzen eigenen Team, da der gegnerische Spieler nun einen Punktevorsprung gegenüber allen anderen besitzt; Spieler B (eigenes Team) reagiert darauf; Spieler C ist ein Beobachter des eigenen Teams; Es kommt folgende Kommunikation zustande:

Spieler B: Hey you bloody Noob³. Stop that!

Spieler A: It's not my fault! He just got luck, fuck you!

Spieler C: Stop the flaming guys! Focus on the Game.

Spieler A und B: I did not flame, he's just too stupid to understand.

Spieler A und B sind sich also keiner Schuld bewusst. Spieler B würde argumentieren, dass er Spieler A nicht beleidigt hat, da er ihm lediglich erklärt hat, dass er ein solches spielerisches Verhalten nicht nochmals machen soll, wohingegen Spieler A argumentieren könnte, dass er lediglich auf die gleiche Art und Weise erwidert hat wie Spieler B, ihn also keine Schuld treffen würde.

Woher wissen also Spieler A und B wie sie sich richtig zu verhalten haben, was als Flame oder unerwünschtes Verhalten gilt, und woher nimmt sich Spieler C die Legitimation, die beiden anderen Spieler auf ihr beidseitiges Fehlverhalten aufmerksam zu machen?

Um diese Frage beantworten zu können wird eine kommunikative Konstruktion von Normen, Moral und Ordnungen vorgeschlagen. Es scheint dabei nicht weit hergeholt, wenn man davon ausgeht, dass Kommunikation, Normen und Wissen nahe beieinanderliegen. Normative Ordnung meint dabei, dass sich ein spezifischer Typ von Wissen durchsetzt, ein Wissen über Werte, welche kollektives oder individuelles Handeln als ‚gut‘ oder ‚böse‘ einstuft (Bergmann und Luckmann 1999, S. 18). Dadurch ist es möglich zu fragen, ob eine Handlung überhaupt als moralisch relevant gilt, so dass bei der Verletzung eines Gebots sanktioniert werden soll oder muss und wie diese „moralische Interpretation im kommunikativen Austausch der Beteiligten zum Ausdruck“ kommt (Bergmann und Luckmann 1999, S. 22). Erweitert wird diese Perspektive durch die Diskurs-Theorie Michel Foucaults. Hierdurch wird der Fokus insbesondere auf die Stabilität und Transformationsfähigkeit einer Ordnung gelegt und der Blick davon gelöst, was in der Realität beobachtbar ist. Dadurch verschiebt sich die Frage der Ordnung dorthin, dass sich gefragt wird, wieso genau diese Ordnung oder Norm und keine andere, möglich ist. Durch welche Machtstrukturen werden andere Aussagen erstickt und nihilisiert. Durch dieses Vorgehen ergeben sich einige Vorteile, gegenüber den herkömmlichen Modellen:

1. Der Ansatz der *diskursiven Konstruktion von Normen* steht nicht im Widerspruch mit den bisherigen Erkenntnissen, erweitert diese lediglich um eine kommunikativ-diskursive Dimension.
2. Er rückt den Akt der Kommunikation in den Mittelpunkt, wodurch es möglich wird den Vorgang der Emergenz von spezifischen Normen zu rekonstruieren.

³ Die Bezeichnung Noob steht im Online-Spielen in der Regel für einen Spieler der unerfahren ist oder spielt wie ein Anfänger.

3. Da auch der Aspekt der Macht beleuchtet wird, kann eine qualitative Aussage darüber gemacht werden, wie stabil eine Ordnung ist und welche Widersprüche und Paradoxien sich in ihnen finden.

Im Zentrum dieser Theorie finden sich also zwei Begriffe: Wissen und Diskurs. Es muss also nun erklärt werden, wie Wissen gebildet und stabilisiert wird und wie diese Wissensproduktion mit dem Diskurs verbunden werden kann. Eine sehr einflussreiche und erfolgreiche Schule, die sich insbesondere mit der Entstehung und Verbreitung von Alltagswissen beschäftigt ist die Wissenssoziologie von Berger und Luckmann (2012) in *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass sie davon ausgeht, dass der Mensch ein Mängelwesen (Gehlen 1983, S. 55) ist, er also kaum bzw. keine Instinkte besitzt die ihm angeboren sind. Man spricht dabei von Instinktresiduen (Höffe 1980, S. 62), wodurch der Mensch dazu gezwungen ist in seine Umwelt zu intervenieren, um sie sich lebensfähig zu machen. Durch diesen Status ergibt sich für den Mensch die sogenannte Weltoffenheit (Höffe 1980, S. 63), damit ist gemeint, dass der Mensch die Fähigkeit besitzt sich an jegliche Umwelt anpassen zu können. Ausgehend von dieser Vorstellung leiten Berger und Luckmann ab, dass jegliche Routinisierung des Menschen erlernt sein muss und sich so weit verfestigt, bis sie ihm als Institutionen wie ein Gegenstand, sie sprechen hier von Objektivierung, entgegenwirken (Berger und Luckmann 2012, S. 36). Der Mensch konstruiert sich damit seine eigene Wirklichkeit, bzw. wie wir es im Fall der Normen benötigen, er konstruiert sich seine eigenen Normen und verfestigt sie so stark, dass sie ihm wie eine soziale Tatsache in seiner Wirklichkeit entgegenwirken. Der Vorteil der Objektivierungen ist der, dass sie nicht nur von einem Menschen, sondern von allen Menschen einer Gruppe ähnlich angesehen werden und deshalb auf gleiche Weise darauf reagiert werden kann.

Der Mensch erfasst die Welt durch Typen oder Typisierungen. Man hat eine gewisse Vorstellung darüber, wie man sich typischerweise an einem bestimmten Ort zu verhalten hat (Berger und Luckmann 2012, S. 33). Man könnte sogar sagen, dass er die Welt auf diese Weise erfassen muss, damit er nicht überfordert ist, was sich aus dem Status der Weltoffenheit ergibt. Durch die Typisierung betrachtet das Individuum fortlaufend seine Umwelt und gibt ihr damit Sinn (Miebach 2006, S. 365). Sowie die Typisierung für die Wahrnehmung relevant ist, so ist für das Handeln besonders die Habitualisierungen von besonderer Bedeutung. Habitualisierungen entstehen dadurch, dass gewisse Handlungen zur Routine werden, indem sie wiederholt, anfangs mit hohem Kraftaufwand, durchgeführt werden (Knoblauch 2013, S. 35). Bei der Routine handelt es sich noch um bewusst vollzogene Handlungen, beim Habitus spricht man dabei bereits von bewusstem oder unbewusstem Verhalten. Der Habitus verselbstständigt sich also

und wirkt dann wie beim Tier die Instinkte, ohne das der Mensch Instinkte besäße. Das Verhalten geschieht dadurch vollkommen automatisch, man könnte fast schon sagen, autopoietisch, da es durch das Ausführen immer wieder selbst von neuem bestätigt wird. Aus dem Habitus können letztendlich Institutionen entstehen, welche die Basis jeder Gemeinschaft und Gesellschaft ausmacht, da diese nicht nur für ein einzelnes Individuum, sondern für eine Gruppe von Individuen gelten. „Institutionalisierung findet statt, sobald habitualisierte Handlungen durch Typen von Handelnden reziprok typisiert werden. Jede Typisierung die auf diese Weise vorgenommen wird, ist eine Institution“ (Berger und Luckmann 2012, S. 58). Diese Institutionalisierungen und das Wissen über Institutionen ist dabei von besonderer Bedeutung, denn es ist

„Wissen, das die institutionseigenen Verhaltensvorschriften mit Inhalt versorgt. [...] Es schafft und bestimmt die Rollen, die im Kontext der jeweiligen Institution gespielt werden. Es kontrolliert das Verhalten und sieht es zugleich voraus. Da dieses Wissen *als* Wissen gesellschaftlich objektiviert ist, das heißt, da es das Allgemeingut an gültigen Wahrheiten über die Wirklichkeit darstellt, muß jede radikale Abweichung von der institutionellen Ordnung als Ausschere aus der Wirklichkeit erscheinen. Man kann derartige Abweichung aus als moralische Verworfenheit, Geisteskrankheit oder bloße Ignoranz ansehen.“ (Berger und Luckmann 2012, S. 70)

Auf den online Kontext angewandt bedeutet dies, dass ein Fehlverhalten in Form von Flaming oder Grief-Play ein Abweichen von der institutionellen Ordnung ist und man deshalb darauf schließen könnte, dass wenn man in der CMC häufigere Verstöße gegen die Verhaltensregeln beobachtet, diese von den Spielern gar nicht als Wissen geteilt werden, bzw. sie eine andere Vorstellung und Wissensordnung besitzen.

Damit diese Wissensordnung in Form von Institutionen Bestand haben kann, ist zusätzlich eine Legitimation von Nöten. Die Legitimation als Prozess der Legitimierung, beschreiben Berger und Luckmann als *sekundäre Objektivierung von Sinn*. Die Legitimierung produziert „eine neue Sinnhaftigkeit, die dazu dient, Bedeutungen, die ungleichartigen Institutionen schon anhaften, zu Sinnhaftigkeit zu integrieren“ (Berger und Luckmann 2012, S. 99). Die Legitimation sagt dabei jedem Individuum welche Handlung er ausführen soll und welche er nicht ausführen darf, wieso die Dinge so sind wie sie sind und was sie sind (Berger und Luckmann 2012, S. 100). Sie belegen also das Wissen zusätzlich mit Werten. Besonders ist hierbei, dass Legitimationen immer eine Historizität besitzen, die einzelnen Akteure also davon ausgehen, dass selbst während der Entstehung von Institutionen, diese entweder schon vor seiner Existenz vorhanden waren oder noch nach seiner Existenz Beständigkeit haben werden (Berger und Luckmann 2012, S. 36).

Möchte man die Institutionalisierung noch einmal zusammenfassen (vgl. Abbildung 3), so lässt sich sagen, dass zu Beginn einer jeden Institutionalisierung eine Habitualisierung von routinierten Handlungen steht. Wenn diese Habitualisierungen dazu noch typisiert werden, man

macht das halt so‘, und von bestimmten Typen erwartet werden ‚typisch Deutsch, der typische Beamte macht bestimmte Dinge auf typische Beamtenart‘, entstehen Institutionen. Da diese Gebilde aber noch relativ instabil sind, müssen sie mit Geschichten gestützt werden, die dem Subjekt erklären, wieso dies so ist und nicht anders.

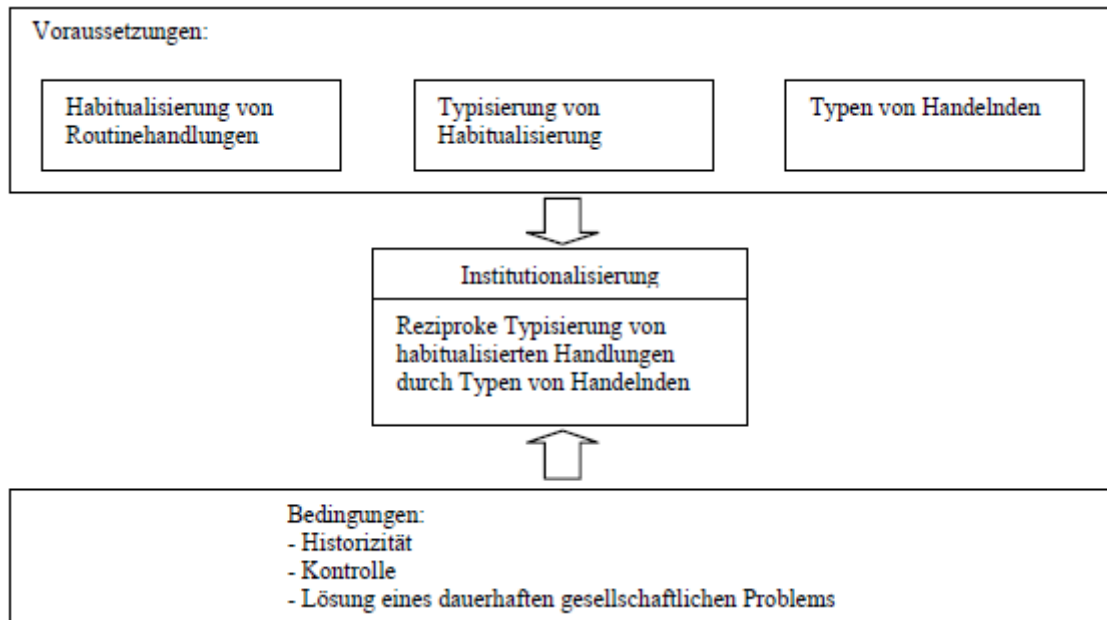


Abbildung 3: Modell der Institutionalisierung
Quelle: Miebach 2006, S. 368

Da der Mensch bereits in eine institutionalisierte Welt hineingeboren wird und nur durch Einhaltung der Verhaltensregeln als Subjekt anerkannt wird, ist letztlich noch die Sozialisation von besonderer Bedeutung. Während der primären und sekundären Sozialisation erlernt das Kind die notwendigen Grundlagen sich in der Welt zurechtzufinden. Wissen wird tradiert und Verhaltensregeln werden objektiviert (Miebach 2006, S. 363). Dies hat aber auch zur Folge, dass besonders soziale, schichtspezifische bzw. milieuspezifische Weltsichten habitualisiert und als eigene Wirklichkeit gesehen werden.

„So wird die gesellschaftliche Welt für das Individuum doppelt gefiltert. Das Kind der unteren Klasse nimmt sie nicht nur aus der Perspektive der unteren Klasse wahr, sondern auch in der Färbung der Abneigung seiner Eltern oder anderer die seine Primärsozialisation übernommen haben. Ein und dieselbe Perspektive – die der unteren Klasse – kann Verachtung, Resignation, Ressentiment oder flammende Empörung einflößen.“ (Berger und Luckmann 2012, S. 141)

Genau durch diese Sozialisation kommt es zu einer Ambivalenz und Diversität von Wirklichkeiten, die sich nicht so einfach beseitigen lassen. Wirklichkeiten werden mit ihrer Wahrheit und Gegenständlichkeit tief im Gedankengang verwurzelt und prägen damit die spätere Sichtweise auf die Welt. Dadurch kann die gleiche Handlung oder Aussage von zwei oder mehreren Personen unterschiedlich interpretiert und damit unterschiedlich darauf reagiert werden. Das Zitat zeigt aber auch noch eine weitere Stärke des Ansatzes. Die Bedeutung der Umwelt auf die

Sicht der Welt. So können aus gleicher Schicht unterschiedliche Perspektiven erwachsen, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Die Umwelt, die eigene Interaktion und auch die Interaktion derer, die beobachtet werden, bestimmen die Weise wie die Welt gesehen wird. Man könnte sagen, dass die Umwelt je nach Sozialisation und Objektivierung anders mit einem ‚spricht‘. Jedes Subjekt weiß in seiner sozialisierten Umwelt, wie es mit der Welt zu interagieren hat und kann. Es weiß was ein elektrischer Rasierer ist und weiß wie und wann man ihn benutzt, verwechselt es dabei eben auch nicht mit einem Smartphone.

Doch genau daran zeigt sich auch eine der Schwächen des Ansatzes von Berger und Luckmann. Die Überbetonung der Sprache, da die Umwelt im Sinne von verschiedenen Gegenständen, nicht mit einem ‚reden‘ kann. „Indem man Bedeutungen mit sprachlichen Symbolen belegt und diese Symbole in den Sprachbestand eingehen, werden diese Bedeutungen – unabhängig von den Erfindern – zu einem Bestandteil der gesellschaftlichen Wirklichkeit“ (Miebach 2006, S. 364f). Natürlich ist Sprache von besonderer Bedeutung, da sie insbesondere zeitlich und räumlich unbegrenzt über Dinge reden kann, gleichzeitig scheint sie aber zu limitierend um eine Konstruktion von Wirklichkeit zu begründen. Gerade in der Interaktion der Anderen ist es von besonderer Bedeutung, nicht was die Leute sagen, sondern wie sie es sagen und welche Körperhaltung sie einnehmen.

Es scheint hier sinnvoller von Kommunikation zu sprechen und zwar von einer Kommunikation in einer Art, so dass Kommunikation in die Welt hineinwirkt, sich manifestiert und als Objekt uns gegenübersteht (Knoblauch 2013, S. 29). Man könnte also von einem kommunikativen Handeln sprechen, anders jedoch, als Habermas ihn verwendet, der zwischen instrumentellem und kommunikativem Handeln unterscheidet. Zum einen hat auch Habermas eine Überbetonung von Sprache (Knoblauch 2013, S. 28), zum anderen scheint die Unterscheidung zwischen kommunikativem und instrumentellen Handeln sehr schwierig umzusetzen. Selbst in der verständigungsorientierten Sprechsituation, müssen die Worte instrumentell gewählt werden, der Umwelt angepasst, damit diese auch verstanden werden können. Gleiches gilt für das aneinanderreihen von Worten: Es ist instrumentell dahin, dass es verstanden werden soll. Es macht deshalb mehr Sinn diese Trennung aufzuheben und mit dem Konzept des Wirkhandelns wie oben beschrieben zu verbinden.

An dieser Stelle sei auch noch zu klären, wo die Grenze des kommunikativen Konstruktivismus zu ziehen ist. Muss Handlung bewusst vollzogen sein? Wie verhält sich Handeln und Verhalten? Zu aller erst, ist festzuhalten, dass kommunikatives Handeln den Körper mit einschließt, denn auch, wie oben schon angedeutet, können Gestik, Mimik, Körperhaltung und Körpersprache – hier ist die Kommunikation bereits im Wort enthalten – kommunizieren

(Knoblauch 2013, S. 32). Die Frage der Unbewusstheit und daraus resultierende Diskussionen ergeben sich zudem beim kommunikativen Konstruktivismus erst gar nicht, da so gesehen jegliches Verhalten, sei es bewusst oder unbewusst, kommunikatives Handeln ist oder war. Aus dem oben genannten Status des Mängelwesens ergibt sich, dass jegliche Handlung erst erlernt werden muss. Wenn ein Verhalten also unbewusst geschieht, so muss diese vorher erst habituiert worden sein (Knoblauch 2013, S. 35).

Durch den Fokus auf das kommunikative Handeln ändern sich auch einige vorher genannte Begriffe. So ist mit Wissen nun derjenige Sinn gemeint, der sozial vermittelt, inkorporiert wurde und damit auf verschiedene Weise hochgradig sedimentiert sein kann (Knoblauch 2013, S. 36). Wissen, Sinn und Ordnung entstehen also durch kommunikatives Handeln, sind aber als Wissen nur in diesem Maße gültig, sowie die Wissensordnung Reichweite besitzt. Dadurch ergibt sich, dass erfolgreiches Handeln immer eine Gesellschaft voraussetzt. Denn gerade die Kommunikation mit Zeichen und Symbolen macht deutlich, dass der Sinn der Zeichen nicht im Zeichen selbst liegt, sondern gesellschaftlich eingeübt ist (Reichertz 2013, S. 50).

Legitimationen stabilisieren zwar die symbolische Ordnung, durch die fortwährende Kommunikation ist sie aber immer wieder unter Druck, da jede Kommunikation auch Folgen für die Folgekommunikation hat (Reichertz 2013, S. 56). Sagt man einen Satz ein zweites Mal, so verändert sich bereits die Bedeutung dieses Satzes, obwohl die gleichen Worte benutzt worden sind, da das Wissen des ersten Satzes bereits als Struktur im Raum liegt um den zweiten Satz mitzudeuten. Besonders deutlich wird dies dadurch, dass das kommunikative Handeln, welches die Legitimationen bildet, sich bereits strukturell von dem unterscheidet, was die Legitimation legitimiert (Knoblauch 2013, S. 41). Eine Veränderung der Legitimation könnte man deshalb als Diskurs bezeichnen, wobei hier dann die angekündigte Verbindung zu Foucault geschlagen wäre. Denn anders als bei Habermas, stabilisieren die Diskurse das kommunikative Handeln nicht, es versucht es fortwährend zu verändern. Gleichzeitig ermöglicht die Betrachtung von Diskursen ein weiteres unbeachtetes Element der Kommunikation zu beleuchten: Die Macht.

„Durch legitimatorische Diskurse und ihre entsprechenden Wissensordnungen werden Institutionsbereiche konstruiert, denn die soziale Struktur folgt nicht einfach aus dem Handeln, sondern auch aus seiner „legitimen“ also der „gedachten“ und als gedacht kommunizierten Ordnung.“ (Knoblauch 2013, S. 41)

Da der Diskurs aber nicht nur Legitimationen bildet, sondern auch darüber entscheidet, auf welche Art und Weise es erlaubt ist zu kommunizieren und was als kommunikatives Handeln legitim ist (Foucault 2007, S. 10f), schließt sich die Wirklichkeitskonstruktion auf doppelte Weise. Diese institutionalisierten Sprechweisen, „die historisch aus einer Vielzahl von symbolischer Interaktion und kommunikativer Handlung als emergenter Äußerungszusammenhang

hervorgeht“ (Keller 2013, S. 71), sind Diskurse aus denen sowohl die eigene Wahrnehmung und Wirklichkeit entspringen, sie bestimmen aber auch wie man die Wirklichkeit überhaupt sehen darf und wieso man keine andere Sichtweise auf die Dinge haben kann (Foucault 2013, S. 498)⁴. Der Diskurs bestimmt, welche Gedanken überhaupt gedacht und kommuniziert werden können (Foucault 2013, S. 86). Man könnte also von einer diskursiven Konstruktion der Wirklichkeit sprechen.

An dieser Stelle schließt sich der Kreis. Es ist der Diskurs der die Typen produziert, der erlaubt welche Institutionen gebildet werden können, nicht aber ohne dass die Strukturen des Diskurses sozialisiert und habitualisiert werden, so dass sie unbewusst den Diskurs formen und ihm eine typische Struktur geben, auf der es möglich ist Folgekommunikationen des Handelns aufzubauen. Es ist dabei aber nicht die Sprache, die das Denken definiert (Foucault 2013, S. 88), sondern der Diskurs bestimmt die kommunikativen Formen des Handelns, die das Denken bestimmen. Handeln und Verhalten sind damit habitualisierte Diskurse, die die Welt so anordnen, dass sie für den einzelnen Sinn ergeben (Foucault 2013, S. 91). Dabei bildet der Diskurs sowohl die Objekte selbst, als auch die Beziehung zwischen den Objektivierungen und verleiht dieser Beziehung wiederum einen Sinn (Foucault 2013, S. 95). Beziehungen können aber immer nur auf einem Vergleichen zwischen Objekten entstehen (Foucault 2013, S. 89), weshalb kommunikatives Handeln immer schon auf kommunizierten Praktiken beruhen muss.

Normen sind deshalb nicht nur Legitimationen für Institutionalisierungen, sie sind Sichtweisen darüber, wie die Welt zu sehen und wie die kommunikativen Handlungen der Symbole und Objekte zu deuten sind. Aussagen wie, ‚sei nett zu deinen Mitspielern‘ bedeuten demnach nichts. Es sind leere Worthüllen die erst durch den Diskurs und seine Normierungen Sinn erhalten. Es muss erst erlernt werden, was diese und jene Norm in diesem oder jenen Kontext bedeutet wobei sich das Subjekt entschieden kann, ob er die Ordnung der Normen akzeptiert und verinnerlicht, routiniert, habitualisiert und damit für neue kommunikative Akte öffnet, oder ob er diese innerhalb der Umwelt nur zynisch übernimmt (Goffman 2011, S. 20) und bei der nächsten Gelegenheit versucht zu untergraben. Gleichzeitig ist es aber nicht notwendig die komplette diskursive Struktur anzuerkennen oder eine Nachricht genauso zu verstehen wie der Andere die Nachricht auch gesendet hat. Es reicht ein ähnliche oder typische Vorstellung darüber was gemeint ist (Foucault 2013, S. 512). Der Diskurs wird dadurch zu einer strukturierten und strukturierenden kommunikativen Handlung.

⁴ Bei dem zitierten Werk handelt es sich um eine Gesamtausgabe der Foucault Hauptwerke. In der Rekonstruktion der Theorie wir sich insbesondere auf die Ordnung der Dinge (im der Gesamtausgabe die Seiten 7-470) und die Archäologie des Wissens (Seiten 471-700) bezogen.

Wie muss man sich also die Emergenz und Transformation von Normen im Online-Videospiel vorstellen: Durch kommunikatives Handeln werden durch Diskurslogiken Institutionen gebildet. Also typische Handlungen, die durch bestimmte Typen produziert und damit reproduziert werden. Es entsteht also die Idee des ‚guten Spielers‘, dieser besitzt bestimmte Eigenschaften, wie eine gute kommunikative Fähigkeit, das korrekte ausführen einer Rolle in der Gruppe (Ducheneaut und Moore 2005, S. 92) und verhält sich in gewissen, typischen Situationen auf eine bestimmte Art und Weise. Dieser ‚gute Spieler‘ dient dabei als Idealtypus und bestimmt damit insbesondere die Struktur des Diskurses. An diesem Ideal sind daher alle weiteren Handlungen anzupassen, wobei diese Vorstellung nur soweit stabil sein kann, wie diese Legitimationen herausbilden. Hier könnte man sich stützend, andere Diskurslogiken vorstellen, wie Ökonomische, die einem solchen Verhalten mehr Effizienz und damit mehr Erfolg verspricht oder auch hedonistische, dass das spielen mit einem ‚guten Spieler‘ mehr Freude bereitet.

Alle vorher vorgestellten Theorien und empirischen Befunde zur Emergenz von Normen und Normen in Online-Videospielen, lassen sich in dieses Modell integrieren. Gleichzeitig erweitert das Modell der *diskursiven Konstruktion von Normen*, die klassischen Modelle von Opp und Axelrod. Bei Axelrod finden wir eine Vorstellung der Effizienz, da sich die effizienteste Strategie als stabil zeigt. Doch gerade die Vorstellung von Effizienz wird diskursiv gebildet und bewegt sich dabei in eine spezielle Richtung. Sei sie ökonomisch oder moralisch ist dabei völlig irrelevant, lässt sich aber durch den Ansatz der diskursiven Normen erklären. Der Rational Choice Ansatz schwächelt durch seine Vielzahl von Annahmen. Die Theorie der diskursiven Konstruktion kann genau diese Annahmen erklären und damit auch die Rational-Choice-Ansätze erweitern.

Für alle anderen Arbeiten zu Normen in Online-Videospielen, bei denen sich keine klare Linie abbilden lässt, ob die CMC zu eher defektierendem Verhalten führt oder nicht, kann eine Theorie der *diskursiven Konstruktion von Normen* Federführend wirken. Der Ansatz geht dabei nicht davon aus, dass es schlechtes Verhalten per se gibt, sondern dass dieses erst im kommunikativen Handeln selbst produziert werden muss. Die Sozialisation und damit einhergehend, die Möglichkeit gleiche kommunikative Akte unterschiedlich zu verstehen, erklären die Ambivalenz des Feldes und die uneinheitlichen Forschungsergebnisse. Fehlverhalten im virtuellen Kontext muss deshalb anders verstanden werden und zwar dahin, dass festgestellt werden muss, ob normative oder legitimierende Diskurse überhaupt zugelassen werden oder ob durch den Diskurs und das Spieldesign selbst, nicht möglich ist, normative Fragen zu besprechen, da hierfür ‚kein Platz‘ ist.

4 Empirisches Vorgehen

4.1 Methodologie und Methode

Um die Theorie zu überprüfen gilt es an dieser Stelle eine geeignete Methode zu finden und so offenzulegen, dass die intersubjektive Nachvollziehbarkeit, die bei jeder qualitativen Studie vorhanden sein sollte, gegeben wird.

Da im Zentrum der Theorie der legitimierende Diskurs steht, scheint es erst einmal ratsam im Bereich der Diskursanalysen nach geeigneten Methoden zu suchen. Eine der Methoden die besonders die Theorie in den Mittelpunkt stellt und deshalb wie prädestiniert für den empirischen Teil der Arbeit zu sein scheint, ist die *foucaultsche Diskursanalyse* nach Diaz-Bone (2006). Er unterscheidet dabei grundlegend zwischen zwei Analyseschritten, einer strukturellen und einer poststrukturellen Analyse (Diaz-Bone 2006, S. 19). Dabei soll im strukturellen Teil die diskursive Praxis aus dem Datenkorpus herausgearbeitet werden, um sie im zweiten Teil zu öffnen, indem die Veränderung der diskursiven Ordnung und die Interdiskursivität näher beleuchtet werden soll (Diaz-Bone 2006, S. 19).

Dabei unterliegt die foucaultsche Diskursanalyse zu Beginn direkt einem methodologischen Problem, da angenommen wird, dass im zu untersuchenden Datenkorpus ein Diskurs vorliegt, um ihn dann allmählich auszugraben und zum Vorschein zu bringen. Deshalb muss der empirischen Analyse eine fundierte Theorie vorausgehen, so dass theoriegestützt behauptet werden kann, dass es sich im zu untersuchenden Objekt um einen Diskurs handelt (Diaz-Bone 2006, S. 20). Nach der Theorieformulierung beginnt die Sondierungsphase des Untersuchungsfeldes, indem sich gefragt wird, wie das Feld strukturiert ist, welche Institutionen, Akteure und Datenbestände vorhanden sind (Diaz-Bone 2006, S. 21).

Auf Basis der Sondierung, soll ein provisorischer Datenkorpus erstellt werden, der sukzessiv erweitert werden kann. Während der Korpuserstellung sollen gleichzeitig, heuristische Fragen formuliert werden, an denen sich später die Analyseschritte orientieren können (Diaz-Bone 2006, S. 22). Wichtig ist hierbei, dass bei der Zusammenstellung der Materialien darauf geachtet werden soll, dass es sich um eine einheitliche Wissensordnung handelt, die ein kohärentes Regelsystem besitzt.

An die Korpuserstellung schließt dann eine Oberflächenanalyse an, die Objekte, Begriffe, thematische Wahlen und Strategien, wiederkehrende Elemente und Problematisierungen identifizieren soll (Diaz-Bone 2006, S. 23). Zusätzlich soll darauf geachtet werden, wie die Sprecher auftreten und welche Modalitäten deren Argumentation besitzt. Die vorher entwickelten heuristischen Fragestellungen sollen dabei ein theoretisches Raster bilden um relevante Textstellen zu finden.

Nach diesem eher vorbereitenden Teil, beginnt die Rekonstruktion des Diskurses durch eine erste interpretative Analyse (Diaz-Bone 2006, S. 24). Hier soll auf erste Regeln geschlossen werden, regelmäßige Problematisierungskategorien und Bewertung, Oppositionen, Kohärenzen und Widersprüche dargelegt werden. In einem weiteren Teil der interpretativen Analyse, soll dann die Rekonstruktion abgeschlossen werden (Diaz-Bone 2006, S. 25). Die verschiedenen Diskurselemente sollen dafür weiter vernetzt werden und ein Schluss auf unterliegende Organisationen der Opposition und Schemata gezogen werden. Dabei sollen folgende Leitfragen die Analyse schärfen: Welche impliziten Klassifikationsprinzipien lassen sich nach und nach erschließen? Lassen sich die gefunden Oppositionen und Klassifikationen hierarchisch organisieren? Gibt es fundamentale Schemata? Anhand welcher fundamentalen Oppositionen sind die Elemente der diskursiven Formation angeordnet? (Diaz-Bone 2006, S. 25). Des Weiteren sollen fundamentale Semantiken und Kollektivsymbole rekonstruiert werden.

Die Ergebnisse der vorherigen Schritte sollen abschließend aufbereitet werden, indem sie sinnvoll dargestellt werden (Diaz-Bone 2006, S. 26). Dabei soll insbesondere eine Verknüpfung von diskursiven und nicht-diskursiven Praktiken hergestellt werden und die Bedeutung der Diskursordnung für diese Praktiken aufgezeigt werden. Zudem sollen die Beziehungen zwischen den einzelnen Diskursen zueinander, geklärt werden.

An diese strukturelle Analyse schließt daraufhin die poststrukturelle Analyse an. Nach Diaz-Bone wird diese durch die nähere Betrachtung der Interdiskursivität (Diaz-Bone 2006, S. 38) und Diskursveränderung (Diaz-Bone 2006, S. 39) erreicht.

Natürlich kann diese Methodologie nicht ohne Kritik bleiben. So stellt man sich bei Diaz-Bone die Frage, was überhaupt ein Diskurs ist und was dabei diskursive und nicht-diskursive Praktiken sein sollen. Genauso muss man fragen, wo ein Diskurs beginnt und wo er aufhört, in besonderem Hinblick darauf, wenn man die Interdiskursivität in die Analyse mit einbeziehen soll. Abschließend sei zu fragen, wie man eine Diskursveränderung erkennen soll, wenn es nach Foucault selbst nicht möglich ist, den Beginn eines Diskurses bzw. den Beginn einer Veränderung zu erkennen. Er nennt dies das *Geheimnis des Ursprungs* (Foucault 2013, S. 497).

Abgesehen von diesen kleinen Schwächen, die sich durch das Hinzufügen einer Begriffsdefinition, des Diskurses lösen lassen, ist die *foucaultsche Diskursanalyse* eine handliche Methode um Diskurse zu analysieren.

4.2 Vorgehen

Wie in der Methode beschrieben, begann die Arbeit mit der Theorieformierung. Diese entstand dabei aber nicht ex nihilo, sondern aus der Beobachtung des Spiels *League of Legends* (Riot Games Limited 2014). Dieses Spiel eignet sich in besonderer Weise dazu sich dem Thema des

korrekten Verhaltens zu nähern, da sich die Firma *Riot Games* selbst mit den Auswirkungen und der Eingrenzung von negativem Verhalten beschäftigt und damit offene Kanäle geschaffen hat, den Normdiskurs zu beobachten. Die Erkenntnis, welche dabei gewonnen wurde ist, dass es Spieler gibt, die aus Sicht des Beobachters andere Spieler beleidigten, sich aber keiner Schuld bewusst waren, selbst wenn man sie darauf angesprochen hatte. Exemplarisch hierfür ist ein Thread eines Spielers (Abbildung 4) im amerikanischen Forum, der sich darüber beschwert, dass sein Account gebannt wurde, das heißt, dass er mit diesem Konto das Spiel nicht mehr spielen kann. Der Titel seines Threads war: ‚Perma-banned because my team sucked, and i called them f@gs‘



Abbildung 4: Summoner 1 – Perma-banned because my team sucked

Quelle: Lin 2013 - <http://gdcvault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player>

Dadurch zeigt sich, dass das Problem nicht am Fehlen von Normen im Spiel liegt, sondern um ein Wissensproblem über die korrekte Verhaltensweise handeln muss. Die *Theorie diskursiver Normen* greift dabei diese Problematik auf und kann systematisch die Wissensordnung rekonstruieren, die Bildung von Institutionen beschreiben und deren Veränderungen anschaulich darstellen.

Damit die entwickelte Theorie nicht nur ein gedankliches Konstrukt bleibt, muss an dieser Stelle die empirische Analyse beginnen. Besonderes Augenmerk muss dabei auf die Sondierungsphase gelegt werden. Hierdurch wird zum einen ermöglicht die richtigen Daten auszuwählen, als auch das spezifische Design der einzelnen Teilbereiche der Online-Community zu erfassen, da wie im Forschungsstand erwähnt, das Design einer Plattform einen hohen Einfluss auf die Antworten und das Verhalten der Spieler und damit auf den Diskurs haben (Taylor 2006, S. 327).

Auf Basis der Sondierung, wurde sich für die Erstellung des Datenkorpus, auf die Diskussionen im englischen und damit internationalen Teil des europäischen Forums bezogen. Hier gibt es einen eigenen Bereich, der für Diskussionen über das *Player Behaviour* gedacht ist. Spieler können hier darüber streiten, wieso dieses oder jenes Verhalten korrekt ist oder wie man sich in gewissen Situationen als ‚guter Spieler‘ verhält. Natürlich ist dieses Vorgehen nicht unproblematisch, da gefragt werden muss, ob das Forum die ‚Wirklichkeit‘ des Spiels überhaupt abdeckt und in welchem Maß das Forum einen Einfluss auf die Spielpraxis hat. Hier lässt sich aber auf insgesamt drei Ebenen Rückenwind für das Vorgehen gewinnen.

Zum einen ist im Spiel selbst, kaum Platz für normative Diskurse, da das Design der Multiplayer online Battle-Arena (MOBA) (Riot Games Limited 2014), keine Pausen für Diskussionen einplant. Zwar finden sich gelegentlich Aussagen wie ‚Stop Flaming‘ im Spiel selbst, diese bleiben aber als singuläre Argumente im Raum stehen und werden nicht weiter Thematisiert. Ein weiterer wichtiger Bestandteil für die Entstehung von Normen und die Sanktionierung des Verhaltens, ist das im Spiel selbst eingebaute Report-System. Nach einem Spiel steht es jedem Akteur frei, andere Spieler entweder zu loben (Honor-System), oder zu melden (Report-System)(siehe Abbildung 5).

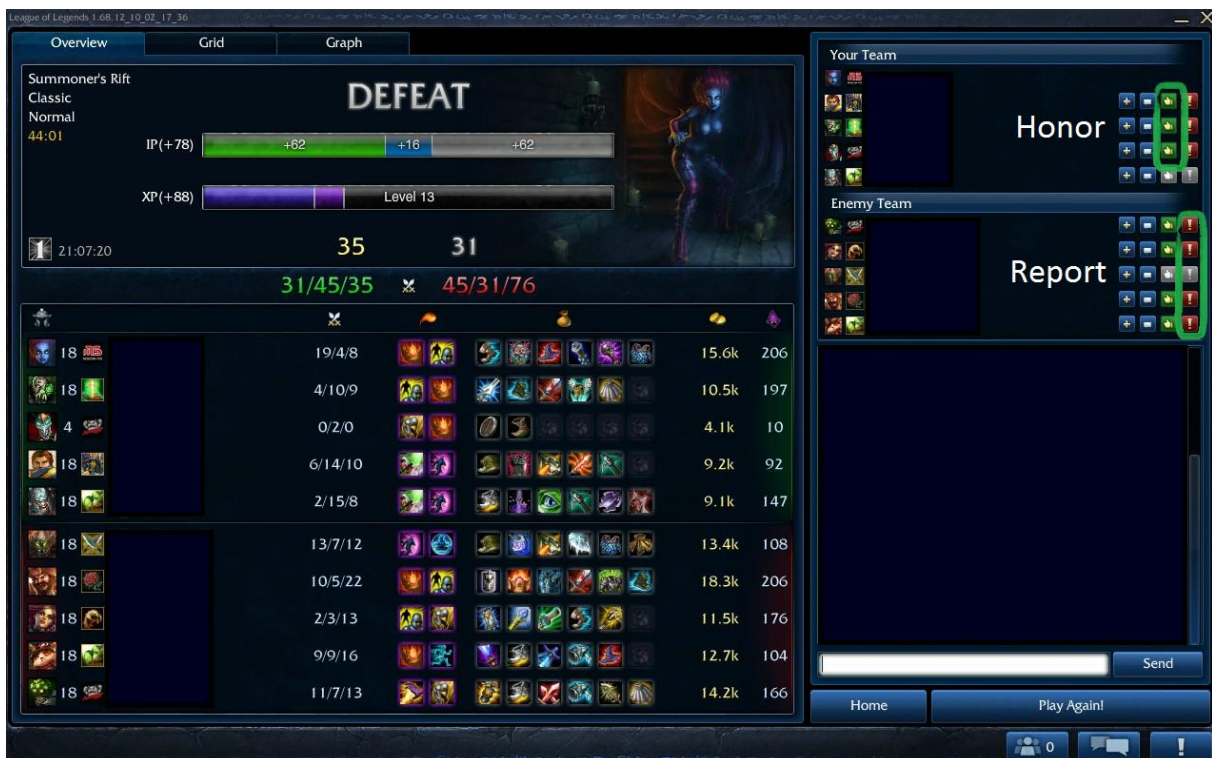


Abbildung 5: Report und Honor nach dem Spiel
Quelle: <http://i.imgur.com/K24Kc.jpg>

Für jede positive Anerkennung erhält der Spieler eine Nachricht wofür er gelobt wurde (Eigenes Team: Helpful, Teamwork, Friendly; Gegnerisches Team: Honorable Opponent) und eine Gesamtansicht der positiven Nennungen in seinem Profil. Häufen sich diese *Honors* so erhält der

Spieler zusätzlich eine kleine Belohnung die anderen Spielern signalisiert, dass er zu den besonders positiven Spielern gehört. Auch wenn Riot Games hierfür Erklärungen bereitgestellt hat, welchem Spieler welcher Typ von Ehre gebührt, bleibt Raum für Interpretationen jedes einzelnen Spielers (Riot Games Limited⁵), also auch hierfür müssen Normen diskursiv geschaffen oder Existierende gefestigt werden.

Anders funktioniert hierbei das Report-System. Auch hier können Spieler verschiedene Kategorien auswählen, weshalb sie diesen oder jene Spieler melden wollen. Zusätzlich können sie noch einen Text verfassen der ihren Report unterstreicht. Erhält ein Spieler regelmäßig Reports, bekommt dieser eine automatisierte Nachricht, dass er sein Verhalten verbessern soll. Dieses System erkennt jedoch nicht, ob es ‚gerechtfertigte‘ Meldungen sind oder nicht.

Wenn ein Spieler zu viele Reports erhalten hat, kommen eine Auswahl der Spiele für die er gemeldet wurde, vor das Tribunal⁶.

„Nicht alle gemeldeten Nutzer werden dem Tribunal vorgestellt, doch verschiedene Faktoren werden für jeden gemeldeten Nutzer betrachtet, dazu gehören unter anderem: (i) die Zahl der Vorkommnisse, wegen der der Nutzer gemeldet wurde; (ii) die Häufigkeit, mit der der Nutzer gemeldet wurde; (iii) der Grund/die Gründe, aus denen der Nutzer gemeldet wurde; (iv) die Länge der Zeit, die das Spielkonto des Nutzers registriert ist (wobei neuere Konten strenger beurteilt werden als solche von Veteranen) und (v) die Reputation des Nutzers, der den Bericht einreicht/der Nutzer, die die Berichte einreichen. Dies heißt, dass Sie im Allgemeinen, aber nicht notwendigerweise in allen Fällen, mehrere Male von verschiedenen Nutzern gemeldet werden müssen, bevor Das Tribunal ein Urteil über Sie fällt.“ (Riot Games Limited 2011)

Dabei handelt es sich um eine Art Schwurgericht, bei dem die Spieler mit Hilfe von verschiedenen Spieldaten (Chat, Statistiken, Reportgründe und Begründungen) entscheiden müssen, ob der vorliegende Spieler bestraft (‚Punish‘) oder freigesprochen (‚Pardon‘) werden soll. Am Tribunal teilnehmen, können nur Spieler die bereits recht viele Spiele absolviert haben, weshalb man davon ausgehen kann, dass keine kompletten Anfänger die Fälle beurteilen. Der angeklagte Spieler erhält daraufhin eine Information, dass es ein Votum über ihn gab und wie dies ausgefallen ist. Zusätzlich erhält er einen Link (Tribunal Reform Card)⁷ den er anderen Spielern zukommen lassen kann (Abbildung 6), um bei Unklarheiten mit diesen zu diskutieren.

⁵ Genauere Informationen zum Honor-System gibt es auf <http://gameinfo.na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/honor/>, sowie Anhang 1.

⁶ Genauere Informationen zum Tribunal gibt es auf <http://euw.leagueoflegends.com/tribunal/de/faq/>, sowie Anhang 2.

⁷ Die Tribunalkarten wurden erst ca. ein Jahr nach der Implementierung des Tribunals eingeführt.

Reviewing:
Case #132214
 In this case: 7 reports | 5 games

Decision: **Pardon** (thumbs up icon)

Agreement: **Majority** Punishment: **None**

Recent games: 1 2 3 4 5

General Information

Game Type Classic	Game Length 17:58	Outcome Win
----------------------	----------------------	----------------

Color legend:
 Ally (green)
 Enemy (red)
 Reported Player (purple)

Report Comments

1 Reported by: Ally 2 Reported by: Ally

Chat Log

Filter: Allies Enemies All

Jarvan IV	[00:00:18]	guys can u let me top?
Jarvan IV	[00:00:35]	care
Jarvan IV [All]	[00:01:18]	caitlyn come on u ksed me annie
Jarvan IV	[00:02:41]	i push top
Jarvan IV	[00:02:55]	cait say ss
Teemo	[00:03:21]	yes noob say ss bastard noob mother fucking bastard bastard bastard bastard.'
Jarvan IV	[00:03:34]	lol teemo
Jarvan IV	[00:03:41]	ss top
Teemo	[00:03:49]	say sssssssssssss
Jarvan IV	[00:03:53]	i said see!
Jarvan IV	[00:03:56]	i said ss top
Teemo	[00:04:30]	i bot noob
Jarvan IV	[00:05:12]	ss top guys
Jarvan IV	[00:05:12]	care
Varus [All]	[00:05:16]	kurwo

Abbildung 6: Tribunal Reform Card
 Quelle: <http://i.imgur.com/LDhsk.png>

Auf Grund dieses Setups ist es möglich anzunehmen, dass es im Spiel eine Wissensordnung gibt, die Mehrzahl der Spieler verinnerlicht und trägt, sonst würde das System der Reports und des Tribunals zu keinem Ergebnis kommen. Gleichzeitig kann auch eine Aussage zur Wirkung des Systems auf das direkte Spiel gemacht werden, da nach der Einführung der Reformkarten ein Rückgang der Reports pro Spieler, die bereits einmal durch das System bestraft worden sind, zu verzeichnen ist (Lin 2013). Vor der Einführung der Reformkarten gab es einen Anstieg der Reports pro Spiel nach einer Bestrafung, besonders bei höheren Strafen (siehe Abbildung 7). Der Grund dafür ist laut Aussage des Player Behaviour Teams von Riot die ungenaue Information darüber, wieso sie bestraft wurden. Durch die Karten war es möglich genaueres Feedback zu geben und Spieler zum Umdenken zu bewegen.

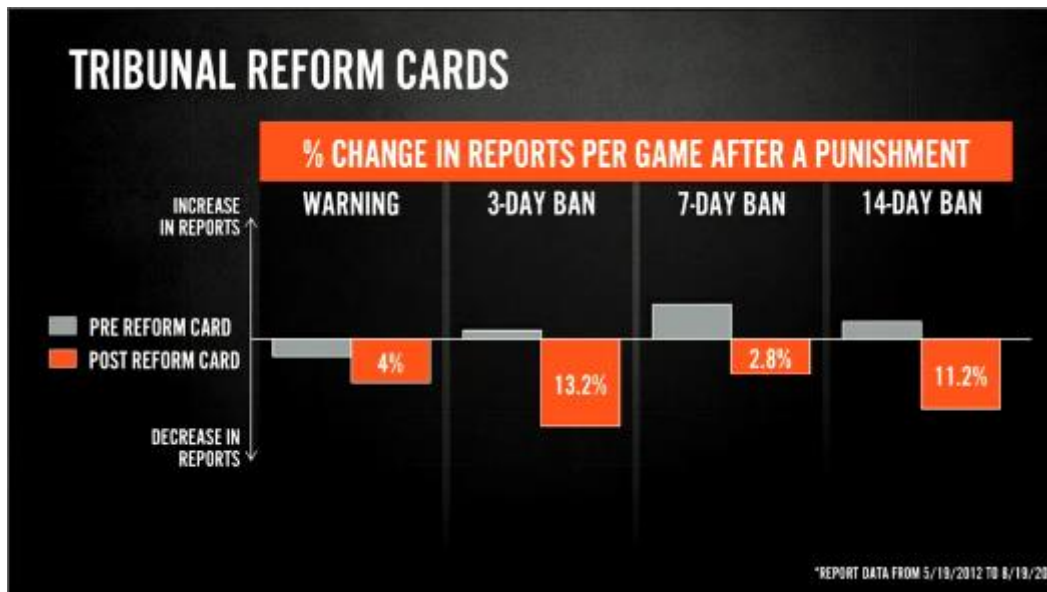


Abbildung 7: Veränderung der Reportrate nach Einführung der Tribunalkarten
Quelle: Lin (2013)

Es kann also gesagt werden, dass der Diskurs in einem Forum direkte Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben kann. Damit ist das Forum an sich eine Art erweitertes Sprachrohr für Konflikte im Spiel, die dort keinen Platz finden. Dadurch ist es auch methodisch korrekt, wenn man das Forum als Datenkorpus verwendet und Rückschlüsse auf das Spiel an sich ziehen möchte.

Da das Forum als Gruppendiskussion angesehen wird, müssen die methodologischen Besonderheiten Beachtung finden. Eine Forendiskussion zeichnet sich insbesondere durch drei Merkmale aus: Die Schriftlichkeit der Kommunikation und damit fehlen von para- und nonverbaler Kommunikation, die Asynchronität der Antworten und das Multithreading, das bedeutet, dass es nicht nur einen Thread zu einem Thema sondern mehrere parallel gibt (Ullrich und Schiek 2014, S. 465). Durch das Fehlen von para- und nonverbaler Kommunikation sind alle Informationen die gepostet werden, absichtlich und nicht affektiv entstanden. Es kann also nur verschiedene Lesarten von Sätzen und Aussagen geben und keine in diesem Moment ungewollte Äußerungen, dass wiederum hilfreich für die hier vorgestellte Theorie ist. Hinzu kommt, dass alle Teilnehmer unter dem Zwang der Eindeutigkeit stehen, da sie diese nicht durch Mimik und Gestik ausgleichen können (Ullrich und Schiek 2014, S. 466). Neben der Eindeutigkeit, neigen die Teilnehmer an einer Diskussion dazu, Sachverhalte extensiver dazustellen, da sie zum einen keinen zeitlichen Druck haben, zum anderen sie die Nonverbalität ausgleichen müssen (Ullrich und Schiek 2014, S. 466). Beides sind Eigenschaften, welche dem Vorgehen entgegen kommen, da hierdurch mehr und auch genauere Informationen produziert werden und die subjektive Fehlbarkeit des Forschenden reduziert wird. Auch die Asynchronität spielt dem

Forschungsvorhaben in die Hände, da Forumdiskussionen weniger spontan – wodurch tendenziell besondere Informationen verloren gehen könnten – dafür aber reflektierter sind (Ullrich und Schiek 2014, S. 467), was gerade bei schwierigeren Themen wie normativen Entscheidungen günstig sein könnte. Auch scheint es einen geringeren Druck auf ‚Abweichler‘ zu geben, da Sichtkontakt und körperliche Nähe fehlen. Dadurch kann eine höhere Offenheit der Diskussion erwartet werden (Ullrich und Schiek 2014, S. 468), was für die Diskursforschung sehr interessant ist, da die Wahrscheinlichkeit, dass normal ungesagtes doch zur Sprache kommt, erhöht wird und die Effekte der Eingrenzung des Diskurses stärker zur Geltung kommen müssen. Abschließend wäre das Multithreading zu erwähnen, dass zwar auf der einen Seite ein höheres Können des Forschers abverlangt, da er threadübergreifend arbeiten muss, gleichzeitig es aber auch eine erhöhte Motivation für die Teilnehmer gibt, sich an einer Diskussion zu beteiligen, da es eine hohe Bandbreite an Themen gibt (Ullrich und Schiek 2014, S. 469).

Nach der Sondierung und den daran anschließenden methodischen Überlegungen sollte mit der provisorischen Korpuserstellung begonnen werden. Das Problem hierbei ist, dass es aus forschungspragmatischen Gründen nicht möglich ist, alle Threads zu lesen geschweige denn zu überblicken, da es aktuell⁸ rund 20.517 Threads im Player Behaviour Forum gibt. Des Weiteren muss die Analyse der Forumsinhalte auf Grund der Theorie auf der Mikro- und der Makroebene beobachtet werden. So können sich zum einen diskursiv sowohl die individuellen Normen, aber auch die kollektiven oder sozialen Normen verändern. Eine Veränderung der einen Ebene muss aber keine Auswirkung auf die andere haben. Es scheint jedoch sinnvoll davon auszugehen, dass beide ineinanderwirken können. So können individuelle Normen durch soziale Normen gestärkt oder angezweifelt werden oder kollektive Normen auf individuellen beruhen.

Zur Auswahl des Textkorpus wurde ein Webcrawler in Python geschrieben, der den kompletten Forumsteil durchsuchte und eine Liste von Threads erstellte, die nach Datum und Menge an Antworten sortiert werden konnte. Es wurde davon ausgegangen, dass gerade die Threads mit den häufigsten Antworten, die meiste und kontroversesten Informationen besaßen, sonst würde darüber nicht so viel diskutiert werden. Die erlangten Erkenntnisse auf der Makroebene wurden dann an unterschiedlichen Zeitpunkten getestet um mögliche Lücken und inhaltliche Brüche sichtbar zu machen. Für die Analyse der Mikro-Ebene wurden einzelne Akteure betrachtet und deren Einstellungsveränderung im Zeitverlauf. Besonders wichtig war bei beiden Schritten immer, dass nicht nur der Inhalt der Diskussion wiedergegeben wurde, sondern versucht wurde zu rekonstruieren, wieso diese oder jene Meinungen ein stärkeres Gewicht be-

⁸ Stand 18.02.2015

saßen, gewisse mögliche Themen erst gar nicht genannt wurden oder wenn doch ignoriert werden konnten. Auch sollte sich gefragt werden auf welche anderen thematischen Felder sich bezogen wird um mehr Legitimation für eine Aussage zu erhalten.

Durch dieses Vorgehen sollte zum einen die Mikro- und Makroebene berücksichtigt werden, als auch die Diskursveränderungen im Zeitverlauf, sowie die Interdiskursivität (andere thematische Felder), rekonstruiert werden.

5 Auswertung

Die Trennung der Auswertung in zwei thematische Blöcke dient dabei lediglich der besseren Verständlichkeit und Übersichtlichkeit der Argumentation. In der empirischen Analyse waren diese kaum auseinander zu halten. Die Sondierung wurde dabei eigentlich schon im vorhergegangenen Teil begonnen, mit der Erklärung des Tribunals und des Honor-Systems. Neben diesen äußeren, strukturellen Einflüssen auf den Diskurs, soll nun insbesondere auf die weiteren besonderen Akteure und Einflüsse eingegangen werden, die im Diskurs direkt eine Rolle spielten oder die in der Diskussion ausgelassen wurden, dort aber gedacht sein könnten. Danach werden auf die thematisch-inhaltliche Diskursanalyse eingegangen, die Diskursveränderungen und die Interdiskursivität.

5.1 Sondierung

Neben den strukturellen Einflüssen wie dem Tribunal und dem Spieldesign an sich, gibt es noch weitere mögliche Diskursfaktoren. Hier wären zum einen der Spielehersteller und Publisher selbst zu nennen, die professionellen Spieler, die wie im Fußball in einer Art Bundesliga spielen und als die ‚besten Spieler‘ einer Region gelten, sogenannte Streamer, die via Livestream ihr Können oder entertainerischen Fähigkeiten zur Schau stellen, sowie abschließend das Ranking im Spiel selbst, das Spieler nach ihrem vermeintlichen Können einteilt⁹. Ein weiterer sehr wichtiger Teil des Diskurses ist der *Summoner Code*¹⁰. Dieser ist ein genereller Verhaltenskodex und muss von allen Spielern als ‚gelesen‘ markiert werden, wenn sie spielen wollen (Riot Games Limited 2015a). Auch wenn man nun im ersten Moment glauben könnte, dass das im Theorieteil vorgestellte Ordnungsproblem damit gelöst wäre, wird man beim Durchlesen des *Summoner Codes* schnell merken, dass dieser relativ diffus geschrieben ist und viel Raum zur Interpretation lässt. Beispielhaft lässt sich dies an §7 aufzeigen, da hier davon geredet wird, wie mit negativem Verhalten umgegangen werden soll. In den Diskussionen selbst zeigen sich dabei folgende Fronten ab:

⁹ Wie auch im echten Leben wird viel Kritik an diesem Rankingsystem ausgeübt.

¹⁰ Der komplette Summoner Code (Weg des Beschwörers) befindet sich in Anhang 3.

First statement by AmanRevenger:

Do the Riot Game Rules state "dont call someone a noob" ?

Maybe you show me the clear paragraph. Because right now, it isnt there.

But wait, there is more:

http://na.leagueoflegends.com/articl...mmoners_Code#7

Nobody in this game even tries. It's all about "omg report" asap.

Google TOLERANCE, learn the meaning.

Reply by sirDarts:

Oh you are back to twisting that quote again?

That quote doesn't mean that you are supposed to tolerate rage and not do anything about it.

That quote means that you are not supposed to rage back.

(Diamondprox Tribunal shouldn't exist Stand 22-02-2015:1507-1516)

Von einem neutralen Standpunkt aus, sind beide Argumente zulässig und können aus §7 abgeleitet werden. Ohne dabei weiter auf die Analyse einzugehen, sei hier nur die prekäre Situation des *Summoner Codes* genannt. Ein weiterer besonders wichtiger Akteur ist der Spielehersteller *Riot Games* selbst. Diesem wird in der Diskussion eine besondere Rolle zugesprochen, da dieser gleich einem Vorgesetzten die ‚Befehlsgewalt‘ innehat, wie sich an folgender Sequenz zeigt.

First Post by SonicAF

And why is being like that punishable?

Reply by KiwiGeneral

<http://www.reignofgaming.net/redtrac...the-word-toxic>

You should read more Lyte¹¹ posts.

(What does toxic mean: 1-6)

Die übrigen Akteure im Feld scheinen keinen direkten Einfluss auf die Diskussion zu haben, zumindest kann in der Diskursanalyse kein Effekt dieser Akteure festgesellt werden. Trotzdem scheint es sinnvoll anzunehmen, dass gerade die Streamer und professionellen Spieler (in der Regel streamen die professionellen Spieler ihr Training) einen Einfluss auf die Wahrnehmung der Spieler über das Spiel selbst haben. Dazu gehört insbesondere die Entwicklung eines *Metas*, einer gewissen taktischen Struktur oder Auswahl der zu spielenden Champions. Alles was von diesem *Meta* abweicht folgt dann dem *Winner Takes All-Prinzip*. Hat der ‚normale‘ Spieler Erfolg damit, so wird ihm zusätzliche Anerkennung zugesprochen, wohingegen man ihm den Grund zuschieben wird, wieso ein Team verloren hat, auch wenn er dafür nichts kann.

Abschließend sei an dieser Stelle auf das Tribunal selbst eingegangen. Auch wenn hierfür die Datenlage sehr knapp ist, so scheint das Tribunal eine *sich selbst erfüllende Prophezeiung* zu sein, da die Erklärungen der Spieler über korrektes Verhalten ex-post gemacht werden. Sie erklären also auf Basis bereits vorher abgeschlossener Vorgänge. Je nachdem ob sie an das Tribunal glauben oder nicht werden sie dann nachträglich die Handlung des Tribunals legitimieren oder anzweifeln. Exemplarisch dafür, sei die folgende Sequenz:

¹¹ Lyte ist der Leiter des Player Behaviour Teams von Riot Games.

Jakarutu:

srsly..it's not enough i get flamed by these people all game long...and i didn't even flame them back...so why must i get banned? was i not bullied enough in those games? (Dokument: What did I get banned for again, Z.9-10)

Eye Above:

Hecarim [All] [00:14:01] these ppl do not see how they fail to provide gank oportunities <-- toxic

Hecarim [All] [00:17:52] pls report kata for flma <-- asking for reports is deemed toxic

Elise [All] [00:08:17] why u speak dirty taric?

Elise [All] [00:08:22] u want to be reported? <-- toxic, just report them and don't try to stir up flames by threatening in /all

Elise [00:22:11] ok vlad..if you insist

Elise [00:22:17] you got it...i will report u

Elise [00:22:25] i didn't want to but... <-- again, don't threaten or tell you're going to report people, just do it

I would've voted punish for the reasons above. Honestly though, I've seen much worse. (Dokument: What did I get banned for again, Z.12-20)

Hansiman:

Asking other people to report someone for you is considered bad behaviour. Especially if you ask your opponents to report a player for something they can't confirm is true or not.

After solving several hundred Tribunal cases, I can with confidense say that the people asking in all-chat for reports, are usually the people who are the most toxic in their games. (What did I get banned for again: 43-44)

Das Problem bei der Bewertung dieser Textstellen ist, dass so lange wie die Antwortenden auch im Tribunal selbst vertreten sind, sie hier eine Erklärung abgeben wie sie individuell entscheiden würden. Ob dies aber die ‚Mehrheit‘ der Urteile darstellt kann nicht rekonstruiert werden. Es werden aber immer wieder vereinzelt Anmerkungen wie die von *Hansiman* gemacht, in denen er aufzeigt, dass seine Arbeit mit dem Tribunal seine Sicht auf die Bewertung des Verhaltens Anderer auswirkt.

5.2 Diskursanalyse

Im Forum selbst zeichnen sich zwei Gruppen unterschiedlicher Ordnungsstruktur und Wahrnehmung ab. Diese unterscheiden sich dabei nicht darin welche Themen besprochen werden, sondern welche Position sie in der Diskussion einnehmen. Da sich beide Vorstellungen teilweise fundamental voneinander unterscheiden, dabei aber das gleiche Ziel vor Augen haben, schien die Metapher eines Parlaments mit Regierung und Opposition passend zu sein. Dadurch wird auch gleich das Größenverhältnis beider Gruppen deutlich, da die Regierung deutlich mehr Anhänger als die Opposition im Diskurs vertreten hat.

Das Besondere an dem Diskurs ist, dass anders als erwartet, keine normativen oder legitimatorischen Diskurse an sich geführt werden wodurch die Ordnung angegriffen oder verteidigt werden muss, sondern lediglich persönliche Meinungen ausgetauscht werden. Dies hat zur Folge, dass auf der Makroebene sich keine Ordnung erst konstituieren muss, sondern diese

von vornherein schon besteht. Auf der Mikroebene hingegen findet zwar ein Aufmerksamwerden statt, jedoch führt dies nicht zum Umdenken, sondern dazu dass man in seiner Rolle als Opposition oder Regierung gestärkt wird.

Die Fronten verlaufen dabei an sechs Themenfeldern bzw. Einstellungsfragen ab (Tabelle 1), die zeitlich stabil (2011-2015) bleiben. Diese Kategorien wurden dabei von den Spielern selbst sehr intuitiv und damit als realitätsobjektivierend wahrgenommen. Es musste dementsprechend nicht erst über ihr Vorhandensein geredet werden. Damit wird bis hierher die Theorie insofern bestätigt, dass die persönliche Weltsicht als objektive Wirklichkeit wahrgenommen wird, die erst in Konflikten als nicht allgemein gültig gesehen wird.

	Regierung	Opposition
Einstellung zu nicht korrektem Verhalten	Zero Tolerance; Flaming führt zu einem negativen Spielerlebnis anderer; Würde noch nie geduldet.	Tolerate and Ignore; Flaming schadet niemandem; Flaming zum Dampf ablassen; Teil der Spiele-Kultur. Sollte man sich gestört fühlen, so soll man denjenigen ignorieren.
Einstellung zum Tribunal	Tribunal funktioniert und bildet die korrekte Meinung der Mehrheit ab.	Tribunal bildet nicht die korrekte Mehrheitsmeinung ab; Tribunal-Voter sind hyperempfindlich.
Einstellung zu Riot	Riot Games gibt verlässliche Informationen. Sie wollen den Spielern ein gutes Spielerlebnis bereiten und nicht nur ihr Geld.	Riot ist eine Firma und versucht nur ihren Gewinn zu steigern.
Community Rules	Schade keinem anderen; Sorge dafür, dass andere eine schöne Spielatmosphäre haben, dann hast auch du selbst eine schöne Zeit im Spiel.	Greife nicht in das Handeln anderer ein, sie können selbst entscheiden was sie tun.
Einstellung zu Reports	Reports als Möglichkeit sich gegen böartige Spieler zu wehren.	Reports als Mittel andere Spieler zu quälen.
Einstellung gegenüber der anderen Gruppe	Unreife, nicht sozialisierte Personen (Kinder), die sich selbst nicht kontrollieren können; Andere Gruppe möchte Flaming erlauben.	Unreife, nicht sozialisierte Personen (Kinder), die sich ein dickes Fell wachsen lassen sollen.

Tabelle 1: Ergebnisse der Diskursanalyse
Quelle: Eigene Tabelle

Konstitutiv für die Kluft der beiden Gruppen ist die Einstellung zu nicht korrektem Verhalten. Zwar sind sich beide Gruppen darüber einig, dass Flaming oder andere Beleidigungen nicht gut

sind, sie unterscheiden sich dann aber in der Behandlung der Flamer. Wohingegen die Regierung diese durch Sanktionen zum Aufhören und Umdenken bewegen wollen, plädiert die Opposition dazu entweder in das Verhalten des anderen mit einzustimmen, nach dem Motto, Gleiches mit Gleichem vergelten oder diesen mit Hilfe des Mute-Buttons, der jegliche Nachrichten dieses Spieler für einen selbst blockiert, zu ignorieren. Dieses unterschiedliche Vorgehen basiert auch auf der Auffassung darüber, wie die Wirkung von Flaming auf das Spiel und auf andere Spieler hat. Die Regierung ist davon überzeugt, dass Flaming zu einem allgemeinen negativen Spielerlebnis für alle Beteiligten führt, dass über die meist darauf folgende Niederlage des Spiels hinausgeht.

Gaming is about fun.
Getting permanently flamed at by some kid who aint even got his first hair on his balls kinda lessens the fun I have. (Diamondprox Tribunal shouldnt exist Stand 22-02-2015: 206-207)

Besondere Bedeutung hat dabei der Begriff *Toxic oder Toxicity*, der von Riot selbst ins Spiel gebracht wurde. Gemeint ist dabei das negative Verhalten eines Spielers, dass dafür sorgt, dass ein weiterer Spieler deshalb schlechte Laune besitzt und damit ein weiteres Spiel, gleich einer Seuche oder einer Krankheit, befällt.

Auf Seite der Opposition wird dem Flamer mehr Verständnis entgegen gebracht, indem sich in die Spielsituation selbst hineinversetzt wird. Da der Spieler dort für eine gewisse Spieldauer von durchschnittlich ca. 33 Minuten (ZeeSteen 2014) festsetzt. Da das Verlassen des Spiels keine korrekte Option darstellt, ist Flaming als Dampf-Ablassen zwar ungerne gesehen, aber nachvollziehbar.

Where's the fun when I constantly ask my team to not push that hard because every-time they do they die because of it, only to see my team do it over and over again?
Shouldn't I be allowed to vent a little?
Should I just smile like an idiot even though I'm trying hard and my team just doesn't give a ****?
(Diamondprox Tribunal shouldnt exist Stand 22-02-2015: 1881-1883)

Da man zusätzlich niemanden damit schadet, da es sich um virtuelle Kommunikation handelt, müsse man nicht so extrem mit Beleidigungen im Spiel umgehen.

Diese Vorstellung entsteht dabei nicht einfach der Einbildung, sondern entstammt der eigenen Erfahrung der Spieler. Hier wurde insbesondere die Interdiskursanalyse relevant. Als Interdiskurs wurde dabei zum einen die Diskussion über den Umgang mit abweichendem Verhalten in anderen Online-Spielen, sowie im reellen Leben bezeichnet, auch wenn immer wieder darauf aufmerksam gemacht wird, dass es einen Unterschied zwischen Real-Welt und Online-Welt geben soll, ohne dies weiter zu spezifizieren.

See, you cant differ between real life (cops) and games (monopoly) . Do you call the cops when your mom called you a little idiot because you broke something?
Cause obviously, if you could, you would. Anger management.
Fun Fact : you say real life works more like tribunal ? lol
(Diamondprox Tribunal shouldnt exist Stand 22-02-2015: 219-221)

Die argumentative Linie verläuft dabei auch wieder auf Basis des Umgangs mit nicht gewolltem Verhalten. Hierbei ist die Regierung davon überzeugt, dass wenn man im realweltlichen Kontext, wie im Spiel die Möglichkeit hätte Mitmenschen der Polizei zu melden, würde dies auch genutzt werden und Beleidigungen auf der Straße weniger geduldet werden.

You're not intelligent enough to understand that you're playing with real humans, that have a real life and real feelings. Anyone over the Net should be treated like IRL, not like a bag of **** because he can't punch you in the face when you're an *****. Internet should be forbidden for sociopaths like you. I'm not your bro, you don't call me "ass" even in a Monopoly game if you don't want your ass kicked.
(Diamondprox Tribunal shouldnt exist Stand 22-02-2015: 246)

Die Opposition zweifelt diese Argumentation natürlich an:

No, I dont play LoL competitive. Did you ever play soccer? You called someone ***** because he ****ed up a penalty shot? No? Liar
(Diamondprox Tribunal shouldnt exist Stand 22-02-2015: 551)

Möchte man die unterschiedlichen moralischen Welten vergleichen und zusammenfassen, so würden die Regeln der Gemeinschaft von der Regierung sehr europäisch aufgefasst im Sinne des kategorischen Imperativs bzw. der goldenen Regel des Christentums. Diese fordern, dass man niemanden anders behandelt, als man selbst behandelt werden möchte und dass durch vernünftiges Handeln eine gemeinsame positive Atmosphäre geschaffen wird. Dabei ist die Vorstellung der Wirklichkeit ein Ideal, welches es zu erreichen gilt und nachdem jeder streben sollte. Sowie man dieses Ideal nicht erreicht solle man so lange sanktioniert werden, bis eine Besserung der Einstellung daher geht. Die Seite der Opposition ist dabei mit Realisten besetzt, die den Menschen als fehlerhaftes Wesen sehen und ihm diese Schwächen, anders als die Regierung, zugestehen. Die Welt ist aus ihrer Sicht nun mal nicht perfekt und das Streben nach Perfektion ist eine Illusion, die nicht zu erreichen ist.

Für die Soziologie reicht die bisherige Analyse nicht aus. Es muss zusätzlich gefragt werden, wie es zu einer solchen Vorstellung gekommen ist und welche Auswirkungen diese auf die in dieser Ordnung lebenden Individuen hat. Leider konnte die Konstruktion dieser Ordnung nicht beobachtet werden, es scheint aber sinnvoll anzunehmen, dass hier besonders Sozialisierungseffekte einen Einfluss haben. Gerade der Vergleich zwischen Reallive und virtuellem Leben scheinen diese Ansicht zu bestätigen und zwar in diesem Sinne wie es in der Theorie vorgeschlagen wurde. Es gibt dabei keine bzw. kaum direkte Effekte, sondern gewisse Weltansichten oder Wirklichkeiten die gebildet werden, die dann dafür sorgen, dass man unterschiedliche Einstellungen zu den gleichen Gegenständen oder Tatbeständen entwickelt.

Diskursveränderungen auf der Makroebene konnten zwar nicht beobachtet werden, trotzdem wirken sich diese Ordnungen auf das Verhalten und die Mikro-Ordnung der Beteiligten aus. Da es zwei sich kontrastierende Gruppen gibt, werden diese Ansichten auf Reports, Informationen von Riot, dem Tribunal als auch gegenüber der anderen Gruppe konstruiert und als eigene subjektive Ordnung konstituiert. Die Struktur der Veränderung verläuft dabei immer gleich (vgl. Abbildung 8).

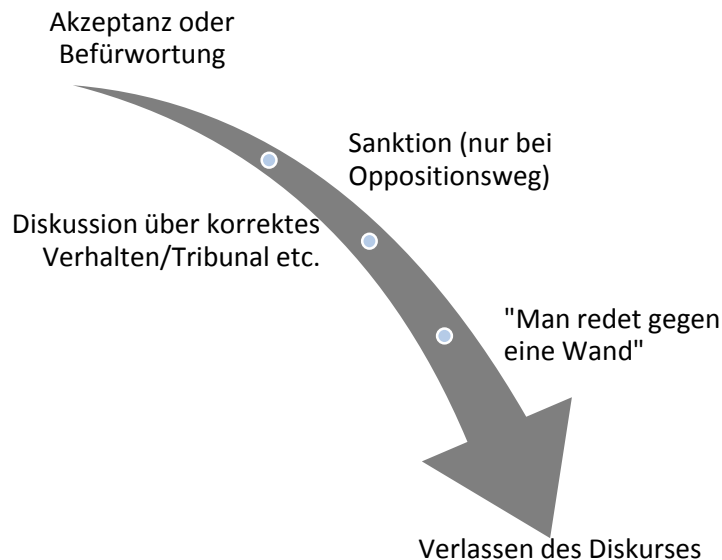


Abbildung 8: Phasen der subjektiven Normänderung
Quelle: Eigene Abbildung

Entweder man duldet oder befürwortet des Systems. Danach ist es abhängig davon ob man entweder eine Verwarnung oder einen Bann erhält oder nicht. Hierbei entscheidet sich aber nur welcher Seite, Regierung oder Opposition, man sich zuwendet, nicht die Art und Weise wie die Mikro-Welt konstruiert wird.

Oh my god i remember you! its been almost a year and i still freaking remember you! you sir are the WORST case of flamer in the whole LoL Community we played 3 games against you won 2 out of 3 EVERY single time someone either killed you or stole a creep a tower or a kill from you, you never stop trashtalking to us and your team NEVER. Everything that happens to you is completely justified.¹²

Der Weg der Opposition beginnt dabei immer mit einer Sanktion, welche die eigene Wirklichkeit erschüttert. Danach wird in jedem Falle davon ausgegangen, dass beim Sanktionsurteil ein Fehler vorliege und sie eigentlich unschuldig sind.

¹² Alle folgenden Zitate, soweit nicht anders angegeben, stammen von einem Spieler.

Ok wtf i just got suspended untill 11 march 2285?!
 What the hell is this i just got suspended for 273 years and i DONT KNOW WHY...
 i NEVER went afk/left i NEVER EVER flamed without GOOD reason what the hell
 im banned for(even if that year is a bug or w/e) Nearly a year?!

Zudem seien ,andere viel schlimmer als sie selbst'. Da ihnen daraufhin immer wieder ihre Fehler aufgezeigt werden, welche sie aber auf Grund der unterschiedlichen Basisstandpunkte zu Fehlverhalten nicht nachvollziehen können, resignieren diese Personen im Laufe der Diskussion immer mehr. Die Akteure erkennen, dass man mit der anderen Seite nicht reden kann und können sich deshalb nicht vorstellen, wieso das Tribunal, laut Riot funktionieren soll.

Im speaking to a wall here is seems its no use not even a single red post and mostly haters comment here i just wanted to know if thats a tribunal bug because other people had the same issue out of the blue and why was i never given a warning. I will see if i can sue them for mental anguish, no need to keep on posting here haters ther are many other threads here where you can kick people while the're down

Sie verlieren das Vertrauen gegenüber Informationen von Riot und verändern ihre Einstellung zum Tribunal und deren Entscheidungen. Da ihre mehrheitliche Welt anders funktioniert, kann das Tribunal nicht die Wirklichkeitsmeinung der Teilnehmer abbilden. Diese werden daraufhin als unreife Kinder bezeichnet, denen es Spaß macht Leute zu bestrafen.

99% of the "people" using the tribunal are pressing random Punish Punish Punish Punish

Die Resignation und Typisierung der Gegenseite, dass man mit diesen nicht reden könne, führt dann zum Austritt aus dem Diskurs. Auf die gleiche Art und Weise, mit dem Unterschied der nicht eintretenden Sanktion findet sich auf Seiten der Regierung genauso. Nun könnte man behaupten, dass die Sanktion dafür gesorgt habe, dass die Spieler sich in die eine oder andere Richtung bewegten, doch scheint es sinnvoller anzunehmen, dass der Spieler der Opposition nie zur Regierung gehörte, wie man aus den Kommentaren ablesen kann (Zitat: ‚NEVER EVER flamed without GOOD reason‘, siehe Oben) und der dann durch einen Bruch der Wirklichkeit in eine Ecke geführt wurde.

Wie also in der Theorie vorgestellt, werden typische Handlungen, wie das bestrafen auf Grund von Spaß, einer Gruppe von so typischen Handelnden zugeschrieben. Dies geschieht aber nicht in der persönlichen Kommunikation an sich, sondern in einem diskursiven Rahmen. Dieser bestimmt welche Logiken anerkannt werden, was als Wahr und was als Falsch wahrgenommen wird. Daraufhin werden sich legitimatorische Geschichten gebaut, die diese diskursive Weltsicht stützt. Letztlich funktioniert dies wie in der hier angewendeten Methode, mit dem Unterschied, dass hier erst die Weltsicht rekonstruiert werden muss, wohin sie beim Akteur bereits als objektive Wirklichkeit vorhanden ist. Gestützt wird diese Annahme durch die Beobachtung, dass beider Gruppen regelmäßig über das gleiche reden, sogar die gleichen Wörter

verwenden damit aber eine unterschiedliche Assoziation haben. Deutlich wird dies bei der Kind-Metapher. Die Regierung sieht Flamer als ‚raging kids‘ die ihre negative Gefühle nicht kontrollieren können.

I saw one of his cases and honestly he's probably in the top 10 retarded raging kids of this game. Going full rage mode doing nothing but spam insults at 1 guy, claiming he can't be banned because he's a pro etc.
(Diamondprox Tribunal shouldnt exist Stand 22-02-2015: 17)

Auf der Gegenseite findet die Opposition ihre Mitspieler als kindisch, da sie keine Kritik vertragen und das Tribunal als ein Mittel zur Rache einzusetzen.

Man up, grow a pair of balls and either insult them back or mute them.
Tribunal is nothing more than giving power to weak willed pathetic children.
(Diamondprox Tribunal shouldnt exist Stand 22-02-2015: 1886-1887)

Auf Grund dieses Wesens der Teilnehmer des Diskurses und der Logik des Diskurses an sich, ist es per se nicht möglich, dass sich eine neue Makro-Ordnung bilden kann. Hinzu kommt, dass keine vernünftige Form gefunden wird, über diese Art von Themen zu sprechen die einen konstruktiven Ausklang findet. Das Problem ist vergleichbar mit einer Diskussion zwischen Freiheit und Sicherheit eines Staates. Beide befinden sich auf der gleichen normativen Ebene. Erst durch die Konstruktion von Hilfsebenen, die besser miteinander vergleichbar sind, wäre es möglich eine Lösung des Konfliktes zu finden (Luhmann 1993, S. 20).

Die bestehende soziale Ordnung entsteht also alleine durch die Struktur des Diskurses und der Ermüdung der Teilnehmer. Da es insgesamt mehr Teilnehmer der Regierung gibt, sind diese immer in der Überzahl, weshalb eine Veränderung des Makro-Diskurses nicht möglich ist. Es gewinnt nicht die Seite mit den besten Argumenten, sondern diejenige, welche die meisten Anhänger hat, was die Langatmigkeit eines Argumentes verlängert und damit im Diskurs stärkt.

6 Zusammenfassung und Fazit

Ausgehend von der Frage der Ordnung und der Entstehung von Normen des korrekten Verhaltens in Multiplayer-Videospielen, wurden verschiedene klassische Theorien herangezogen, um dies zu lösen. Auf Grund von einigen kritischen Einwänden, schienen diese Erklärungsmodelle nicht vollständig zu sein. Auf Basis der *sozialen Konstruktion der Wirklichkeit* von Berger und Luckmann, sowie der Diskurstheorie von Michel Foucault, wurde eine Theorie der *diskursiven Konstruktion von Normen* entwickelt, welche diese Lücken schließen sollte. Die Theorieformierung geschah dabei immer unter dem Rückbezug der Forschungsergebnisse zum Thema Normen in Videospielen, sowie dem Unterschied zwischen Face-to-Face und Computer-Kommunikation. Es konnte gezeigt werden, dass Normen diskursiv konstruiert werden, wobei eine Unterscheidung von Mikro- und Makroebene zentral ist. Besonderen Einfluss auf die Emergenz

und Stabilität der Ordnung, haben dabei der Diskurs selbst, als auch die Wirklichkeiten der einzelnen Teilnehmer. Es wird deshalb nahegelegt, dass die Sozialisation und Erfahrung der Akteure, unter Rückbezug der diskursiven Regeln, Ordnungen bilden und transformieren.

Diese Arbeit soll ihn ihrer Fassung, einen erster Beitrag zu einer *Theorie der diskursiven Ordnungsbildung* sein. Sie möchte dabei in die Diskussion der Ordnungsbildung nicht als Widersacher oder Angreifer eintreten, sondern frischen Wind in das von Rational-Choice und Spieltheorie dominierten Gebiet bringen, indem die *diskursive Konstruktion von Normen* den Fokus auf den Diskurs und die kommunikativen Prozesse lenkt. Sie widerspricht damit nicht den bereits sehr erkenntnisreichen Ergebnissen der bisherigen Forschung, sondern erweitert diese auf eine sinnvolle Art und Weise, um damit das komplexe Thema der Ordnungsbildung und –wandels besser zu verstehen.

Gleichzeitig, soll diese Arbeit, die Soziologie wachrütteln, an dem schon seit den 1970er stattfindenden Diskurs über Videospiele anzuknüpfen. Die Soziologie könnte hierbei richtungsweisende Erkenntnisse beisteuern und den Diskurs mit neuen Konzepten, Theorien und Methoden erweitern. Das besondere an der Soziologie ist hierbei das Arbeiten mit weitreichenderen Theorien, die es ermöglichen einzelne Ergebnisse in einen Gesamtkontext einzuordnen. Zusätzlich fragt die Soziologie direkt nach dem sozialen Charakter einer Ordnung, im Gegensatz zur Psychologie, die hier den psychischen Charakter in den Vordergrund stellt. Insgesamt bietet das Themenfeld der *Massive Multiplayer Online-Games* ein Interdisziplinäres Arbeitsfeld, das noch viele Fragen bereitstellt.

Auch wenn hoffentlich für die *Theorie der diskursiven Konstruktion von Normen*, ein erster Baustein gelegt wurde, so müssen aus forschungspragmatischen Gründen einige Einschränkungen hingenommen werden. Hierzu gehört insbesondere die Einschränkung auf den Forums-Teil des *Player Behaviours*. Geht man von der Grundfrage aus, wie korrektes Verhalten gebildet wird, so muss sich an dieser Stelle eingestanden werden, dass nur ein kleiner Teil des korrekten Verhaltens abgebildet werden konnte. Eine weitere interessante Frage hierzu, wäre die Entstehung und der Wandel des *Metas*. Dieses ist, anders als die vorgestellte Flaming-Norm, ständigem Wandel unterzogen, da es eine professionelle Spieleszene gibt, die um sehr hohe Preisgelder in Turnieren spielen und der Spielepublisher *Riot Games*, etwa jeden Monat einen Patch bereitstellt, der das Spiel minimal verändert, um neue Taktiken zu ermöglichen. Sowie aus der Flaming-Norm die Stabilität der Ordnung sehr stark betrachtet werden konnte, könnte der Bereich des *Metas*, den Wandel näher beleuchten.

An dieser Stelle muss sich natürlich gefragt werden, ob es überhaupt möglich ist mit dem hier vorgestellten theoretischen Rahmen, die Veränderungen sozialer Normen zu erklären

oder anders ausgedrückt: In wie weit die Problematik zwischen Mikro- und Makroebene zu lösen ist. Wie führt eine Veränderung der Mikroebene zu einem veränderten Wissensstand und Wirklichkeit einer ganzen Gruppe? Doch auch hier bietet die Anbindung an den Diskurs und die Vorstellung einer diskursiven Ordnungsbildung eine mögliche Erklärungskraft. Es muss einen diskursiven Bruch geben. Neue Ideen oder Probleme, welche von der diskursiven Logik erfasst werden können und damit als Nährboden für eine Veränderung der Wirklichkeit dienen können. Diaz-Bone (2008, S. 62) nennt dies den epistemologischen Bruch. Dabei ist dies nicht als ein großer sondern als viele kleine, inkrementelle Brüche zu verstehen, die zur Veränderung der Gesamtordnung beitragen (Diaz-Bone 2008, S. 63).

Die Analyse zeigt noch eine weitere Wegerichtung der Interpretation auf. Es wäre falsch bei der Emergenz von Normen von einem methodologischen Individualismus auszugehen (Coleman 1986, S. 8). Zwar entstehen Normen auf Basis von Individuen, individuellen Handlungen und insbesondere auf deren Erwartungen, sie ist dabei aber nicht vollständig auf deren Handeln zurückzuführen. Wie die Diskursanalyse zeigt, hat der Diskurs einen entscheidenden Einfluss auf die Stabilität der Regeln des korrekten Verhaltens, da gerade der Exit der Personen aus dem Diskurs diese Ordnung aufrecht erhält. Erst wenn alle Akteure im Diskurs bleiben, ihre Handlungen immer wieder Wiederholen, könnte eine genügend kritische Masse erzeugt werden, um die bestehende Ordnung zu stürzen. Da dies aber nicht geschieht, scheint die Annahme des methodologischen Individualismus für nicht haltbar.

Zur Generalisierung der Theorie über den Spielekontext hinaus ist zu sagen, dass hier nur eingeschränkte Aussagen gemacht werden können. Trotzdem scheint es, als ob es relativ viele Parallelen zwischen virtueller und physischer Welt gibt, wenn auch die physische Welt deutlich komplexer ist. Dies wird alleine schon in der Parlaments-Metapher deutlich. Man könnte durchaus annehmen, dass die hier vorgestellte Diskussion auch im realweltlichen Kontext stattfindet und zwar in allen Fragen, in denen die Autonomie der Individuen auf die Freiheit des Nächsten trifft. Hier werden genauso verschiedene sich fundamental unterscheidende Gruppen aufeinanderprallen. Die Wahrscheinlichkeit der Konsensfindung scheint sehr gering. Auch wenn hier hinzukommt, dass es sich um Interessensgruppen handelt, die ggf. mehr als das eigentliche Ziel der Problemlösung vor Augen haben, einem Phänomen, welches in der empirischen Analyse des Forums nicht beobachtet wurde, sollten auch hier die gleichen Regeln der Destillation und Konzentration von Gruppen stattfinden und zwar aus den gleichen Gründen wie oben beschrieben.

Interessant anzumerken ist auch, der anscheinend fehlende sozialstrukturelle Kontext, durch den es schwierig ist legitime Aussagen auf Basis der Sprecherposition zu machen. Man

könnte also meinen, dass dies der idealen Sprechsituation nach Habermas (1981, S. 48f) nahekommt. Doch sowie es einen relativ geringen sozialstrukturellen Einfluss auf die Meinungsbildung zu geben scheint, steigen im gleichen Maße die Sozialisationseffekte, da die Teilnehmer am Diskurs das Gesagte des Anderen nur in ihrem eigenen Horizont reflektieren, da es in der Alltagskommunikation in der Regel auch nicht anders notwendig ist (Pettenkofer 2013). Man könnte an dieser Stelle natürlich auch eine weitere Forschung ansetzen, die nach der Sozialstruktur in Videospiele fragt, wie diese entsteht und welchen Einfluss diese auf die Maschen der Macht haben.

Literaturverzeichnis

- Alonzo, Mei, und Milam Aiken. 2004. Flaming in electronic communication. *Decision Support Systems* 36:205–213.
- Axelrod, Robert. 1986. An Evolutionary Approach to Norms. *The American Political Science Review* 80:1095–1111.
- Axelrod, Robert. 2009. *Die Evolution der Kooperation. Studienausgabe*. 7. Aufl. München: Oldenbourg.
- Barlösius, Eva. 2015. Das Web und die Soziologie. <http://soziologie.de/blog/2015/01/das-web-und-die-soziologie/> (Zugegriffen: 10. Januar 2015).
- Berg, Simon. 2014. "Destiny" ist mehr als nur ein Spiele-Blockbuster. <http://www.welt.de/spiele/article132534288/Destiny-ist-mehr-als-nur-ein-Spiele-Blockbuster.html> (Zugegriffen: 10. Januar 2015).
- Berger, Peter L., und Thomas Luckmann. 2012. *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*, Bd. 6623. 24. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl.
- Bergmann, Jörg, und Thomas Luckmann. 1999. Moral und Kommunikation. In *Kommunikative Konstruktion von Moral. Band 1: Struktur und Dynamik der Formen moralischer Kommunikation*, Bd. 1, Hrsg. Jörg Bergmann, und Thomas Luckmann. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Bordia, Prashant. 1997. Face-to-Face Versus Computer-Mediated Communication: A Synthesis of the Experimental Literature. *Journal of Business Communication* 34:99–118.
- Chen, Mark G. 2005. Addressing social dilemmas and fostering cooperation through computer games. summit.sfu.ca/system/files/iritems1/283/afbc12e655e555264b0924d39756.doc (Zugegriffen: 3. Oktober 2014).
- Chen, Mark G. 2008. Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture* 4:47–73.
- Coleman, James S. 1986. Social structure and the emergence of norms among rational actors. In *Paradoxical Effects of Social Behavior. Essays in honor of Anatol Rapoport*, Hrsg. Rapoport Antopol, Andreas Diekmann, und Peter Mitter, 55-83: Springer.
- Diaz-Bone, Rainer. 2006. Zur Methodologisierung der Foucaultschen Diskursanalyse. *Forum Qualitative Sozialforschung* 7.
- Diaz-Bone, Rainer. 2008. Die französische Epistemologie und ihre Revisionen. Zur Rekonstruktion des methodologischen Standortes der Foucaultschen Diskursanalyse. *Historical Social Research / Historische Sozialforschung* 33:29–72.
- Ducheneaut, Nicolas, und Robert J. Moore. 2005. More than just'XP': Learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education* 2:89–100.
- Ducheneaut, Nicolas, und Robert J. Moore. 2006. The social side of gaming. A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game. In *The 2004 ACM Conference*, Hrsg. Jim Herbsleb, und Gary Olson, 360.
- Foo, Check Yang, und Elina M. Koivisto. 2004. Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions. In *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*. New York, NY: ACM.

- Foucault, Michel. 2007. *Die Ordnung des Diskurses. Mit einem Essay von Ralf Konersmann*, 10083 : Fischer-Wissenschaft. 10. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl.
- Foucault, Michel. 2013. *Die Hauptwerke*. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gehlen, Arnold. 1983. Ein Bild vom Menschen. In *Arnold Gehlen Gesamtausgabe. Philosophische Anthropologie und Handlungslehre*, Bd. 4, Hrsg. Karl-Siegbert Rehberg, 50-62. Frankfurt am Main: Klostermann.
- Goffman, Erving. 2011. *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, Bd. 3891. 9. Aufl. München: Piper.
- Habermas, Jürgen. 1981. *Theorie des kommunikativen Handelns*, Bd. 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hardaker, Claire. 2010. Trolling in asynchronous computer-mediated communication: From user discussions to academic definitions. *Journal of Politeness Research. Language, Behaviour, Culture* 6.
- Hillmann, Karl-Heinz. 2007. *Wörterbuch der Soziologie*. 5. Aufl. Stuttgart: Kröner.
- Hobbes, Thomas. 2011. Leviathan oder Stoff, Form und Gewalt eines kirchlichen und bürgerlichen Staates, Bd. 462. 15. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Höffe, Otfried. 1980. Freiheit in sozialen und politischen Institutionen. In *Wie frei ist der Mensch? Zum Dauerkonflikt zwischen Freiheitsidee und Lebenswirklichkeit*. Schriften der Katholischen Akademie in Bayern, Bd. 94, Hrsg. Jörg Splett, 54-82. Düsseldorf: Patmos-Verl.
- Homans, George Caspar. 1974. *Social behavior. Its elementary forms*. Rev. ed. New York: Harcourt Brace & World.
- Horne, Christine. 2005. Sociological Perspectives on the Emergenze of Social Norms. In *Social norms*, Hrsg. Michael Hechter, und Karl-Dieter Opp, 3-34. New York: Russell Sage Foundation.
- Keller, Reiner. 2013. Kommunikative Konstruktion und diskursive Konstruktion. In *Kommunikativer Konstruktivismus. Theoretische und empirische Arbeiten zu einem neuen wissenssoziologischen Ansatz*. Wissen, Kommunikation und Gesellschaft, Hrsg. Reiner Keller, Hubert Knoblauch, und Jo Reichertz, 69-94. Wiesbaden: Springer VS.
- Kiesler, Sara, Jane Siegel, und Timothy W. McGuire. 1984. Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American psychologist* 39:1123.
- Knoblauch, Hubert. 2013. Grundbegriffe und Aufgaben des kommunikativen Konstruktivismus. In *Kommunikativer Konstruktivismus. Theoretische und empirische Arbeiten zu einem neuen wissenssoziologischen Ansatz*. Wissen, Kommunikation und Gesellschaft, Hrsg. Reiner Keller, Hubert Knoblauch, und Jo Reichertz, 25-47. Wiesbaden: Springer VS.
- Lin, Holin, und Chuen-Tsai Sun. 2005. The "White-Eyed" Player Culture: Grief Play and Construction of Deviance in MMORPGs. In *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, Hrsg. DiGRA, 1-12.
- Lin, Holin, und Chuen-Tsai Sun. 2007. "White-Eyed" and "Griefer" Player Culture. Deviance Construction in MMORPGs. In *Worlds in play. International perspectives on digital games research*. New literacies and digital epistemologies, Bd. 21, Hrsg. Suzanne d. Castell, und Jennifer Jenson, 103-114. New York: Peter Lang Publishing.

- Lin, Jeffrey. 2013. GDC Vault - The Science Behind Shaping Player Behavior in Online Games. <http://gdcvault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player> (Zugegriffen: 18. Februar 2015).
- Luhmann, Niklas. 1993. Gibt es in unserer Gesellschaft noch unverzichtbare Normen?: CF Müller Juristischer Verlag.
- Martey, R. M., und J. Stromer-Galley. 2007. The Digital Dollhouse: Context and Social Norms in The Sims Online. *Games and Culture* 2:314–334.
- Mesch, Gustavo S. 2006. Online communities. In *Handbook of community movements and local organizations*, Hrsg. Ram A. Cnaan, und Carl Milofsky, 227-242: Springer.
- Miebach, Bernhard. 2006. *Soziologische Handlungstheorie. Eine Einführung*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Moor, Peter J. 2007. Conforming to the flaming norm in the online commenting situation.
- Moor, Peter J., Ard Heuvelman, und Ria Verleur. 2010. Flaming on youtube. *Computers in Human Behavior* 26:1536–1546.
- Opp, Karl-Dieter. 2000. Die Entstehung sozialer Normen als geplanter und spontaner Prozeß. In *Normen und Institutionen. Entstehung und Wirkungen*. Leipziger soziologische Studien, Bd. 2, Hrsg. Regina Metze, Kurt Mühler, und Karl-Dieter Opp, 35-64. Leipzig: Leipziger Univ.-Verl.
- Opp, Karl-Dieter. 2001. How do norms emerge? An outline of a theory. *Mind & Society* 2:101–128.
- O'Sullivan, P. B., und A. J. Flanagin. 2003. Reconceptualizing 'flaming' and other problematic messages. *New Media & Society* 5:69–94.
- Pena, Jorga, und Jeffrey T. Hancock. 2006. An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games. *Communication Research* 33:92–109.
- Pettenkofer, Andreas. 2013. Das soziale Selbst und die Macht der Struktur. Mead und das Mikro-Makro-Problem. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie* 38:73–95.
- Popitz, Heinrich. 1980. Die normative Konstruktion von Gesellschaft. Tübingen: Mohr.
- Reichertz, Jo. 2013. Grundzüge des Kommunikativen Konstruktivismus. In *Kommunikativer Konstruktivismus. Theoretische und empirische Arbeiten zu einem neuen wissenssoziologischen Ansatz*. Wissen, Kommunikation und Gesellschaft, Hrsg. Reiner Keller, Hubert Knoblauch, und Jo Reichertz, 49-68. Wiesbaden: Springer VS.
- Reinig, Bruce A., und Roberto J. Mejias. 2004. The Effects of National Culture and Anonymity on Flaming and Criticalness in GSS-Supported Discussions. *Small Group Research* 35:698–723.
- Riot Games Limited. 2011. Tribunal Policy | League of Legends. <http://euw.leagueoflegends.com/de/legal/tribunal> (Zugegriffen: 18. Februar 2015).
- Riot Games Limited. 2014. Terms of Use | League of Legends. <http://euw.leagueoflegends.com/en/legal/termsofuse> (Zugegriffen: 18. Februar 2015).
- Riot Games Limited. 2015a. Der Weg der Beschwörer | League of Legends. <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/summoners-code/> (Zugegriffen: 20. März 2015).
- Riot Games Limited. 2015b. Honor | League of Legends. <http://gameinfo.na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/honor/> (Zugegriffen: 18. Februar 2015).

- Taylor, T. L. 2006. Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. *Games and Culture* 1:318–337.
- Ullrich, Carsten G., und Daniela Schiek. 2014. Gruppendiskussionen in Internetforen. *KZfSS Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 66:459–474.
- Wikipedia. 2015. Avatar – Aufbruch nach Pandora. <http://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=137332538> (Zugegriffen: 10. Januar 2015).
- Yee, Nick, Jeremy N. Bailenson, Mark Urbanek, Francis Chang, und Dan Merget. 2007. The unbearable likeness of being digital: the persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society* 10:115–121.
- ZeeSteen. 2014. [Infographic] Average time per game per division. http://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1ul450/infographic_average_time_per_game_per_division/ (Zugegriffen: 22. März 2015).

Appendix

Anhang 1: Ehre-System

Quelle: <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/honor/> (zuletzt überprüft am 23.03.2015)

Kämpfe ehrenhaft

Ob ihr nun in die gegnerische Basis voranstürmt oder ihr euch in einem letzten Versuch festbeißt, um die Türme eures Nexus zu schützen, es ist immer wichtig, sich angemessen zu verhalten. Wenn die Runde vorbei ist, könnt ihr Spielern Ehrungen zukommen lassen, wenn deren Verhalten das Spielerlebnis in dieser Runde positiv beeinflusst hat.

Ehrungen vergeben

Mit Ehrungen könnt ihr das Verhalten von Spielern würdigen, die mitgeholfen haben, das Spiel zu etwas besonderem zu machen, indem ihr in der Spielzusammenfassung auf „Daumen hoch“ neben dem Beschwörernamen klickt. Ihr könnt selbst Ehrungen erhalten, wenn ihr eure Mitbeschwörer mit eurem Sportsgeist im Spiel beeindruckt.

Ehrungskategorien

Hilfreich

Es gibt Beschwörer, die einfach etwas Bestimmtes wissen, euch dann helfen, euer Spiel zu verbessern, und dies dann auch zu jeder Zeit tun. Hat eines eurer Teammitglieder dafür gesorgt, dass ihr euch eher wie in einer Schulklasse gefühlt und dabei auch noch etwas wichtiges gelernt habt, dann könnt ihr euch hiermit bei einem hilfreichen Teammitglied bedanken.

Freundlich

Habt ihr jemals einen der Beschwörer getroffen, gegen die eine Runde einfach nur Spaß macht - egal, ob sie nun gewonnen oder verloren haben? Hiermit könnt ihr diese unbesungenen Helden der Richtfelder ehren, mit denen man immer ein bisschen Spaß haben kann, selbst wenn man sie gerade erst ordentlich verdroschen hat.

Teamgeist

Manche Spieler setzen zweifellos die Bedürfnisse des Teams vor ihre eigenen Interessen. Diese Spieler bereiten den Weg auf dem Richtfeldern, helfen strauchelnden Teammitgliedern und sind immer die ersten, wenn dem Team eine bestimmte Rolle fehlt. Diese Würdigung ist für all diejenigen Spieler, die verstehen, dass eine Kette stets nur so stark ist wie ihr schwächstes Glied.

Ehrenhafter Gegner

Manchmal trifft man auf einen Gegner, der bei einem Sieg bescheiden und bei einer Niederlage gelassen bleibt. Stellt sicher, dass ihr diese Widersacher und ihren Sportsgeist entsprechend als ehrenhafte Gegner würdigt.

Schaut euch eure Ehrungen an

Eure Ehrungen werden in eurem Beschwörerprofil angezeigt und dort kann sie jeder sehen. Hier könnt ihr nachsehen, wie viele Ehrungen ihr in den verschiedenen Kategorien erhalten habt. Ihr könnt euch sogar mit euren Freunden vergleichen, um zu sehen, wer nun mehr Ehrungen ergattern konnte.

FAQ

Immer, wenn ein Spieler keine Mühen gescheut hat, um euer Erlebnis zu verbessern, möchten wir euch dazu ermutigen, diesem eine Ehrung zukommen zu lassen. Klickt dafür in der Spielzusammenfassung einfach auf den Daumen nach oben und wählt dann die passendste Kategorie aus, um die Leistung zu beschreiben.

Im Augenblick sind Ehrungen in allen Spielmodi verfügbar, in denen Matchmaking betrieben wird. Leider beinhaltet dies keine freien Spiele.

Da Ehrungen eine unvoreingenommene Reflektion eurer allgemeinen Mitwirkung in der Community darstellen sollen, wollten wir alles Mögliche unternehmen, damit Ehrungen aus ungeplanten Begegnungen hervorgehen, wie man sie beispielsweise im Matchmaking vorfindet.

Die genaue Menge hängt davon ab, wer diese Ehrung ausspricht.

Wir haben die Ehrungen so entworfen, dass diese besonders dann eine Belohnung darstellen, wenn ihr stets und vielen Spielern gegenüber ein fantastisches Bild abgibt. Daher gewähren euch Ehrungen von jemanden, den ihr gerade erst über das Matchmaking getroffen habt, stets den größten Zugewinn.

Ja. Auch wenn ihr im Normalfall großzügige Mengen an Ehrungen aussprechen könnt, so begrenzt sich deren Anzahl dennoch abhängig von der Anzahl der von euch bestrittenen Spiele.

Wenn ihr Ehrungen verantwortungsvoll und wirklich nur für Spieler einsetzt, die wirklich etwas geleistet haben, um euer Erlebnis zu verbessern, dann ist es sehr unwahrscheinlich, dass euch diese überhaupt jemals ausgehen werden. Wenn ihr Ehrungen allerdings handelt oder diese einfach nur spamt, dann ist es sehr wahrscheinlich, dass ihr irgendwann ohne dastehen werdet und erst weitere Spielrunden benötigt, um wieder Ehrungen verteilen zu können.

Eure gesamten Ehrungen repräsentieren eure fortwährende Hingabe dazu, Spiele für eure Mitbeschwörer besser zu machen. Sie sind keine Währung und ihr könnt sie nicht ausgeben - wir werden in Zukunft aber einige Experimente mit möglichen Boni für ehrenhafte Beschwörer durchführen.

Ihr könnt Ehrungen nur nach durch das Matchmaking erstellten Spielen vergeben, weshalb es nicht möglich sein wird, Spiele gezielt zu erstellen, um Ehrungen zu handeln. Wir haben außerdem einige Berechnungen laufen, um Spieler zu ermitteln, die möglicherweise Ehrungen tauschen. Diejenigen, die das System ausnutzen, werden sich möglicherweise Disziplinarmaßnahmen gegenübersehen.

Bitte meldet sie! Vorerst nehmen wir Meldungen von gehandelten Ehrungen unter der Kategorie „Spamming“ an.

Bestrafungen durch das Tribunal setzen die eigenen Ehrungen auf Null zurück. Allerdings ist es nach Ablauf der Strafe wieder möglich, neue Ehrungen anzusammeln.

Anhang 2: Das Tribunal

FAQ

Was versteht man unter dem Tribunalsystem?

Durch das Tribunalsystem hat die League of Legends-Community die Möglichkeit, das Verhalten, das sie als angemessen und im Sinne der Grundsätze des Weges der Beschwörer erachtet, zu steuern.

Wie funktioniert das Tribunalsystem?

Das Tribunal macht Spieler ausfindig, die übereinstimmend über eine große Zahl von Spielen hinweg von der Community gemeldet wurden, und legt über sie einen Fall an. Diese Fälle werden zufällig Communitymitgliedern, welche das Tribunal nutzen, zugänglich gemacht. Diese begutachten daraufhin die Fallakten und fällen daraufhin ein Urteil – Begnadigung oder Bestrafung. Der Kundendienst nutzt anschließend diese Informationen, die ihm dabei helfen, den richtigen Spielern das rechte Strafmaß zuzuweisen.

Welche Beschwörerstufe benötigt ein Spieler mindestens, um am Tribunal teilnehmen zu können?

Beschwörer müssen mindestens Stufe 20 erreicht haben und dürfen zum jeweiligen Zeitpunkt nicht mit einer Strafe vom Tribunal belegt sein, um teilnehmen zu können.

Welche Informationen stehen Begutachtern für Tribunalfälle zur Verfügung?

Zu den Nachweisen in einem Tribunalfall gehören die Gründe für die Meldung des Spielers und dazu abgegebene Kommentare, Chat-Logs aus dem Spielverlauf, die Werte einzelner Spieler und deren Inventar, Datum, Zeit, Karte und Spielmodus jedes einzelnen Spiels, aus dem sich der Fall entwickelt hat.

Tribunalfälle legen keine Beschwöreramen oder andere persönliche Informationen offen.

Inwieweit ist das System automatisiert?

Einige mildere Strafen für Spieler, beispielsweise Warnungen per E-Mail, verhängt das Tribunal automatisch. Schwerwiegendere Fälle jedoch werden begutachtet und manuell durch den Kundendienst geahndet.

Wie erfolgt die Auswahl durch das Tribunal, für welchen Spieler ein Fall anhängig wird?

Das Tribunal macht Spieler ausfindig, die bei einer großen Zahl von Spielen regelmäßig negativ aufgefallen sind.

Weshalb veröffentlicht Riot keine Aufstellung von Gründen, aus denen man gesperrt werden kann?

Wir glauben, der Community das zur Verfügung zu stellen, was sie benötigt, um sich selbst zu definieren, und dazu gehört akzeptables und inakzeptables Benehmen. Jegliche Regeln, die Riot Games aufstellen würde, beeinflussten die Community unnötig.

Nach wie vielen Meldungen landet man vor dem Tribunal?

Für gewöhnlich ist eine große Anzahl von Meldungen nötig, bevor ein Spieler vor das Tribunal gestellt wird. Wenn bei euch also mal ein Spiel schlecht gelaufen ist und ihr gemeldet werdet, müsst ihr euch noch keine Sorgen machen! Höchstwahrscheinlich werdet ihr nicht gleich vor das Tribunal gestellt.

Das Tribunal achtet auch auf die Zuverlässigkeit der Spieler, die Meldungen einreichen. Wenn ihr euch als positives Mitglied der Community zeigt und ihr auch nur solche Spieler für Vergehen meldet, die dies verdient haben, dann besitzen eure Meldungen für das Tribunal tatsächlich mehr Wert als wenn ihr einfach nur alles und jeden meldet und damit das System missbraucht.

Allgemein sollten sich Spieler, die sich an den Weg der Beschwörer halten und ihre Mitspieler respektieren, keine Gedanken darum machen müssen, jemals im Tribunal zu erscheinen.

Heißt das, je mehr Spiele ich spiele, desto größer ist meine Chance, gesperrt zu werden?

Das Tribunal berücksichtigt, wie viele Spiele ihr bestritten habt. Wenn ihr Tausende von Spielen absolviert habt und vielleicht ein Dutzend Mal gemeldet werdet, ist es weniger wahrscheinlich, dass ihr vor das Tribunal gestellt werdet, als wenn jemand in einhundert Spielen einhundert Mal auffällig geworden ist. Solltet ihr allerdings extrem über die Stränge schlagen

und in wenigen Spielen in hohem Maße negativ auffallen, ist es auch für das Tribunal nicht relevant, wenn ihr Tausende Spiele gespielt habt.

Wird bei zahlenden Spielern Milde walten gelassen?

Zahlende Kunden werden vom Tribunal exakt genauso behandelt wie nichtzahlende Kunden.

Kann ich dafür gesperrt werden, wenn ich etwas Neues ausprobiere und damit übliche Konventionen breche?

Spieler werden vom Tribunal nicht gesperrt, weil sie etwas Neues ausprobieren. Sie werden gesperrt, wenn sie anderen fortlaufend negative Spielerfahrungen bereiten.

Wir haben Daten, die nahelegen, dass Spieler, die Tribunalfälle durchsehen, dies sehr sorgfältig tun und diese entsprechend bewerten. Wenn ihr also gemeldet wurdet, nur weil du beispielsweise etwas neues ausprobiert hast, und du dich sonst aber nicht negativ verhalten hast, dann kannst du davon ausgehen, fair bewertet zu werden.

Allgemein betrachtet sollten sich Spieler dazu berufen fühlen, so zu spielen wie sie möchten und neue Strategien auszuprobieren; allerdings gibt euch dies keinen Freifahrtschein, um anderen Spielern gegenüber respektlos oder ungehobelt zu sein.

Kann ich gesperrt werden, weil ich einen unbeliebten Champion spiele?

Nein, das Tribunal sperrt Spieler nicht, weil sie unbeliebte Champions spielen. Wir möchten euch ermutigen, jedweden Champion zu spielen, den ihr möchtet, und wie ihr es möchtet, so lange ihr dadurch keine Spiele stört.

Ich habe das Spiel wegen eines Notfalls abgebrochen. Wird das Tribunal mich nun sperren?

Auch wenn es sein kann, dass ihr dem Tribunal gemeldet werdet, so werden Spieler, die AFK waren oder das Spiel verlassen haben, von einem separaten System, LeaverBuster, verfolgt.

Wirkt es sich auf die Höchstzahl an Fällen aus, wenn ich einen überspringe?

Ja, doch dies könnte sich in Zukunft ändern. Im Augenblick liegt die Grenze bei 5 Fällen.

Ich habe das Spiel beendet, bevor ich jemanden melden konnte. Kann ich dies nachholen?

Spieler können Meldungen nur bei der Spielzusammenfassung vornehmen.

Warum kann man für Beleidigungen bestraft werden, wenn es doch die Möglichkeit zur Stummschaltung und einen Sprachfilter gibt?

Spieler sollten sich nicht auf technische Hilfsmittel wie die Stummschaltung oder den Sprachfilter verlassen müssen, um gesittet miteinander umgehen zu können. Wenn ein Spieler einen anderen beleidigt und somit zwingt, die Stummschaltung einzusetzen, hat er damit bereits eine negative Erfahrung bei diesem Spieler ausgelöst.

Was kann ich tun, wenn das Chat-Log in einer Sprache ist, die ich nicht verstehe?

Überspringt den Fall.

Was bedeutet „Das Tribunal hat sich vertagt“?

„Das Tribunal hat sich vertagt“ bedeutet, dass im Augenblick keine Fälle für eine Begutachtung durch das Tribunal zur Verfügung stehen. Das heißt nicht zwangsläufig, dass sich alle Spieler von League of Legends vorbildlich benehmen! Das Tribunal benötigt einfach etwas Zeit, um mehr Fälle zusammenzustellen.

Was ist ein Rückblick?

Über den Rückblick können teilnehmende Tribunalmitglieder einsehen, wie zuverlässig sie abgestimmt haben und ob sich ihr Eindruck allgemein bestätigt hat.

Was ist die Gerechtigkeitswertung?

Die Gerechtigkeitswertung zeigt das relative Können eines Tribunalmitglieds anhand der Häufigkeit und Korrektheit seiner Abstimmungen. Spieler erhalten zusätzliche Wertungspunkte wenn sie bei mehreren Fällen hintereinander korrekt abstimmen.

Anhang 3: Weg des Beschwörers (Summoner Code)

Quelle: <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/summoners-code/>
(zuletzt überprüft am 23.03.2015)

Unterstützt euer Team

"[Zusammenarbeit] ist der Antrieb, mit dem gewöhnliche Menschen ungewöhnliche Ergebnisse erzielen können." -Andrew Carnegie

Auch wenn wir alle mit unterschiedlichsten Ambitionen und Erwartungen in eine Runde League of Legends eintauchen, sind wir dann doch alle Teil eines Teams. Ob man will oder nicht, ist das eigene Schicksal dann mit dem des Teams verwoben. Sobald das Spiel in vollem Lauf ist, müsst ihr euch dafür entscheiden, ob ihr positiv zum Sieg beitragen oder auf euren eigenen Untergang zusteuern wollt.

Ein guter Teamspieler zu sein, beginnt schon mit der Championauswahl. Seid für Neues offen, wenn ihr die Bedürfnisse eures Teams abwägt. Falls ihr der letzte seid, der mit Wählen dran ist, versucht eine Nische in eurem Team auszufüllen, die noch nicht besetzt ist. Falls jeder gewählt hat und etwas klar ersichtlich als Defizit in der Zusammenstellung eures Teams hervorsteht, versucht einen anderen Spieler zu fragen, ob er diese Fehlstelle ausfüllt oder schlüpft in eine andere Rolle, um dies selbst in die Hand zu nehmen. Denkt immer daran, dass, indem ihr eine Rolle übernehmt, die ihr normalerweise nicht spielt, ihr viel über unbekannte Champions lernt und damit eure eigenen Fertigkeiten erweitert.

Sobald ihr im Spiel seid, solltet ihr versuchen, für eine offene Kommunikation zu sorgen. Warnet eure Teammitglieder, falls jemand in eurer Lane fehlt oder falls jemand in unmittelbare Gefahr gerät. Falls niemand auf den Chat achtet, könnt ihr versuchen, ein Signal auf der Karte zu geben. Aber denkt daran, dass ein Signal ausreicht! Behaltet auch im Hinterkopf, dass ihr anwesend sein müsst, um einen Beitrag zu leisten, also verlasst das Spiel nicht oder geht AFK! Ermutigt Spieler, die Schwierigkeiten haben, und gratuliert jenen, die gut spielen. Und am allerwichtigsten: Falls das Spiel für euch mies verlaufen ist, lasst es nicht an eurem Team aus!

§2

Gebt konstruktives Feedback

"Wenn man sich einem Problem stellt, beginnt man es zu lösen." - Rudy Giuliani

Feedback von Spielern ist für die Entscheidungen bei Riot Games äußerst wichtig. Falls ihr sichergehen wollt, dass eure Stimme gehört wird, dann wäre es ein guter Anfang, wenn ihr euch die Zeit nehmt, um uns wissen zu lassen, wie ihr über das Spiel denkt. Ihr solltet dabei aber sichergehen, das Spiel als Ganzes zu sehen. Wenn ihr nur negative Punkte aufzählt, dann könnte es durchaus passieren, dass dies zu Änderungen führt, die ihr euch so auch nicht gewünscht habt. Außerdem wird euch in der Regel allentorts mehr Aufmerksamkeit geschenkt, wenn ihr euch in einer ruhigen und durchdachten Weise präsentiert.

Nachdem das gesagt wurde, sollst du natürlich nicht davor zurückschrecken, uns mitzuteilen, wenn du entschiedene Ansichten hast und warum. Versuche zielgerichtet und genau zu sein und halte dein Feedback direkt und prägnant. Versuche beispielsweise etwas wie die folgenden Zeilen:

"Ich habe Katarina immer gerne gespielt, weil ihre Fähigkeiten ihr innerhalb ihrer Lane eine große Mobilität gewähren. Allerdings fühle ich nach den neuesten Abschwächungen für Todes-Lotus, dass ich nicht mehr in der Lage bin, bei Teamkämpfen entsprechend beizutragen, um überhaupt von Nutzen zu sein. Ich glaube nicht, dass ich Katarina in nächster Zeit noch spielen werde, solange hier nicht nochmals einige Überarbeitungen folgen."

Das ist einfach ein viel besserer Weg, um etwa eure Bestürzung bezüglich einiger Änderungen Ausdruck zu verleihen, als wenn ihr zunächst mit einer Hasstirade eröffnet und dann Rücknahmen oder alternative Lösungen fordert. Vergesst nicht, dass wir zuhören und im Abstand weniger Wochen immer wieder Anpassungen vornehmen. Mit etwas Geduld kann es also durchaus sein, dass sich eure Probleme oder Bedenken fast wie von selbst lösen.

§3

Bleibt freundlich

"Um zu widersprechen, muss man nicht unsympathisch sein." - Barry Goldwater

Wie wir bereits erwähnt haben, wünschen wir uns Feedback von euch, aber das ist nicht alles, wenn es darum geht, Teil der Community zu sein. In ihr könnt ihr viele andere Gleichgesinnte treffen, ob nun im Chat, in einer Spielrunde oder in den Foren. Wir möchten euch dazu ermu-

tigen, eure Gedanken mit anderen Spielern zu teilen, ganz egal, ob es dabei nun um Diskussionen rund um das Spielgleichgewicht, den Nutzen einzelner Champions, die Aufstellung eines arrangierten Teams oder einfach nur um eure Zuneigung zum legendären und berüchtigten Gentleman-Cho'Gath geht.

Wenn ihr an einer Diskussion mit den anderen Spielern teilnehmen möchtet, versucht immer auch die Ansichten anderer Spieler zu verstehen. Ihr wärt überrascht, welche wertvollen Informationen ihr euren geschätzten Mitspielern entlocken kannst, wenn ihr einfach offen genug an die Sache herangeht. Überdenkt auch, wie ihr eure Sichtweise der Dinge darstellt. Hat ein anderer Spieler entschiedene Ansichten zu einem Thema, lasst euch nicht dazu verleiten, unbedingt das letzte Wort zu haben. Stellt einfach eure Position klar und verlasst dann die Diskussion, anstatt eine Gelegenheiten für einen „Streit“ zu bieten.

§4

Habt Spaß, aber nicht auf Kosten anderer

"Kurz ist die Freude, die das heimliche Laster birgt." - Euripides

Das Entwerfen von Spielen ist unser Geschäft, weshalb es nicht überraschen sollte, dass wir möchten, dass ihr Spaß habt. Wir wollen, dass ihr euch begeistern könnt, ihr spannungsgeladene Momente erlebt und eure Siege feiern könnt. Das bedeutet aber noch lange nicht, dass wir es in Ordnung finden, wenn ihr anderen damit den Tag vermiest.

Denkt auch immer daran, dass ein kleiner Seitenhieb mitten in einem Spiel gegenüber einem Freund etwas anderes ist als ein unbedachter Witz auf Kosten eines vollkommen Fremden. Jemand, der nicht weiß, was ihr als Scherz betrachtet, könnte so etwas durchaus als Angriff ansehen und unfreundlich darauf reagieren. Wenn sich zwei Spieler innerhalb eines Teams streiten, werden eine sinnvolle Kommunikation und Teamwork so gut wie unmöglich. Sobald die Kommunikation zusammengebrochen ist, wird auch die Aussicht auf einen Sieg deutlich reduziert. Nicht selten arten einfache, gut gemeinte Neckereien unkontrollierbar aus und enden in einer Niederlage, also tut euch selbst einen Gefallen und riskiert nicht, euren eigenen Erfolg zu sabotieren.

§5

Knüpfe Freundschaften

"Niemand ist eine Insel ..." - John Donne

League of Legends ist ein Teamspiel und als solches ist auch die Vertrautheit und das Zusammenspiel mit anderen Spielern ein wichtiger Aspekt des eigenen Erfolgs. Diesen Gedanken solltet ihr immer im Hinterkopf behalten. Bleibt immer freundlich und versucht, neue Freundschaften zu schließen. Habt ihr Spaß mit einem anderen Spieler, dann nutzt doch die Spielzusammenfassung, um diesem für das Spiel zu danken und ihm eine Freundschaftsanfrage zu senden. Je mehr freundliche Spieler ihr kennt, umso eher könnt ihr ein gutes und freundliches Spiel mit oder gegen diese bestreiten. Wenn ihr zudem Freunde habt, mit denen ihr gerne die eine oder andere Runde bestreiten möchtet, dann solltet ihr nicht zögern, diesen eine Einladung zukommen zu lassen. Ihr könnt so nicht nur ein paar Belohnungen einsacken, sondern ihr habt auch mehr Freunde zur Verfügung, wenn ihr andernfalls alleine losziehen müsstet.

Nutzt die euch zur Verfügung stehenden Möglichkeiten und versucht einen Freundeskreis mit Spielern auf eurem eigenen Niveau aufzubauen. Im Umkreis von Freunden, denen ihr vertraut, ist es zudem viel leichter, glaubhafte Meinungen zu eurer Spielweise zu erhalten. So könnt ihr nicht nur viel leichter den effektiven Umgang mit einem neuen Champion erlernen, sondern auch allgemein eine tolle Zeit haben.

§6

Zeige Demut im Sieg, Anstand in der Niederlage

"Demut gegenüber den Vorgesetzten ist eine Pflicht, gegenüber Gleichgestellten ist es Höflichkeit, gegenüber Untergebenen Adel." - Benjamin Franklin

Ein gutes Spiel zu bestreiten ist eine der größten Freuden, die ihr in League of Legends erleben könnt. Aber dabei sollte man nie vergessen, dass es auch jemanden auf der anderen Seite gibt, der sich die Haare rauft, wenn man einen überragenden Sieg erringen kann. Auch wenn es nicht verkehrt ist, zu feiern, solltet ihr darauf achten, dass ihr dabei nicht übertreibt und das ganze in schadenfrohen oder hämischen Aussagen endet. Dankt stattdessen euren Gegnern für das Spiel. Trotz aller Bemühungen haben sie euch immerhin gerade sehr glücklich gemacht.

Viel wichtiger ist es allerdings, nicht mit dem Finger auf andere zu zeigen oder Schuldige zu suchen, wenn ihr doch einmal verloren habt. Selbst wenn es für euch super lief, ist das noch lange kein Grund, die Niederlage auf das Team zu schieben. Ihr hattet fünf Gegner und angesichts eurer Niederlage ist es wohl sehr wahrscheinlich, dass sie auch etwas damit zu tun gehabt haben. Wir alle wissen, dass eine Niederlage frustrierend sein kann, besonders wenn das Spiel knapp oder völlig einseitig verlief, aber niemand mag schlechte Verlierer. Dankt lieber euren Gegnern für das Spiel und fragt in der Zusammenfassung nach, was ihr hättet besser machen können. Wenn ihr höflich seid, erhaltet ihr vielleicht sogar ein paar Tipps für die Zukunft, um die von euren Gegnern verwendete Strategie auszuhebeln.

Zum Anfang

§7

Seid entschlossen, nicht aufgebracht

"Es ist einfacher, Männer zu finden, die freiwillig in den Tod gehen, als solche, die Schmerz geduldig ertragen." - Julius Caesar

Ein Grundgedanke bei Wettbewerben ist die Ansicht, dass die Emotionen schnell überschwappen können, wenn es um den eigenen Stolz geht. Jede Person, auf die man trifft, geht unter anderen Umständen in ein Spiel und hat demnach auch eine andere Toleranzschwelle gegenüber Frustrationen. Geratet ihr mit einem beleidigenden Spieler in eine Partie, lasst euch nicht auf dessen Niveau herab. Bleibt lieber höflich und bittet ihn, sich ruhiger zu verhalten. Besinnt euch in solch einem Moment auf eure eigenen schlechten Spiele. Es vorzeitig zu verlassen oder abwesend zu sein, hilft niemanden und ruiniert nur das Spiel für die verbleibenden Spieler. Wenn es wirklich ausartet, könnt ihr ihn noch immer stummschalten, indem ihr ihn auf eure Ignorierliste packt, um die Situation zu lösen.

Und denkt daran, niemand wird gern beleidigt, deshalb zahlt es sich aus, die Umstände zu bedenken. erinnert euch, dass es sich hier um ein kompetitives Spiel handelt und wahrscheinlich möchte der andere Spieler einfach nur seinen Frust ablassen. Versucht, es nicht persönlich zu nehmen. Jeder hat eine gewisse Schwelle und wird dann manchmal wütend. Irgendwann findet ihr euch vielleicht auch in der Position dieses anderen Spielers.

§8

Lasst keinen Anfänger im Stich

"Sei für jene, die dir nachfolgen, ein Türenöffner." - Ralph Waldo Emerson

Wir alle haben irgendwann angefangen und wenn wir denen, die uns die Leiter hinauf geholfen haben, gerecht werden wollen, müssen wir unsere Wurzeln in Ehren halten. Wenn ihr einen Spieler bemerkt, der scheinbar ein schlechtes Spiel hat oder der eindeutig die Grundprinzipien des Genres nicht versteht, bietet ihm eure Hilfe an, indem ihr ihm konstruktive Vorschläge unterbreitet. Wenn ihr das auf höfliche und freundliche Weise tut, ist es sehr wahrscheinlich, dass er euch zuhört. Häufig werden solche Spieler einfach nur dankbar sein, dass jemand versucht, ihnen zu helfen, anstatt nur herumzuschreien.

Lasst euch nie durch die Leistung eines unerfahrenen Spielers frustrieren. Irgendwann wart ihr mindestens genauso grün wie sie, selbst wenn es der Tag war, an dem ihr euch zum ersten Mal League of Legends heruntergeladen habt. Seid ein wenig geduldig und versucht, den Spieler auf ein Niveau zu bringen, auf dem ihr beide euren Spaß im Spiel haben könnt. Gleichzeitig solltet ihr euch nicht entmutigen lassen, wenn euch jemand nicht zuhört. Ein kleiner Anteil der Spieler wird einfach an der Einstellung, dass sie keine Hilfe brauchen, festhalten, egal wie höflich ihr ihnen eure Hand reicht, sie werden nicht zuhören wollen. Das ist kein Grund, auch den Rest aufzugeben!

§9

Geht mit gutem Beispiel voran

"Führerschaft zeigt sich weniger in Worten als in der Einstellung und den Taten." - Harold S. Geneen

Wir alle haben irgendwann angefangen und wenn wir denen, die uns die Leiter hinauf geholfen haben, gerecht werden wollen, müssen wir unsere Wurzeln in Ehren halten. Wenn ihr einen Spieler bemerkt, der scheinbar ein schlechtes Spiel hat oder der eindeutig die Grundprinzipien des Genres nicht versteht, bietet ihm eure Hilfe an, indem ihr ihm konstruktive Vorschläge unterbreitet. Wenn ihr das auf höfliche und freundliche Weise tut, ist es sehr wahrscheinlich, dass er euch zuhört. Häufig werden solche Spieler einfach nur dankbar sein, dass jemand versucht, ihnen zu helfen, anstatt nur herumzuschreien.

Also denkt daran! Bleibt positiv, bleibt ruhig und folgt dem Weg der Beschwörer!