

## 12 Die Vergegenwärtigung von Sozialität im virtuellen Bild: die *Counterstrike-Spielercommunity*

---

Es geht im Folgenden darum, die Grundthesen der vorliegenden Untersuchung anhand eines konkreten Feldes zu illustrieren und zu explizieren.<sup>1</sup> »Virtualitätslagerung« nennt Winfried Marotzki den Sachverhalt, »daß Menschen offline ein Leben in sozialen Räumen organisieren und viabel gestalten *und* daß sie parallel dazu beginnen, ein Leben online in digitalen Welten zu gestalten« (Marotzki 2000:245). Dieses Phänomen ist in der öffentlichen Diskussion v. a. der 1990er Jahre hochgradig dramatisiert und auch emotionalisiert worden.<sup>2</sup> Wie Marotzki hervorhebt, »ist nicht strittig, daß es Unterschiede zwischen online und offline Beziehungen gibt, strittig ist vielmehr, wie gravierend diese Unterschiede sind und was daraus folgt« (ebd. 246). Die besorgten Kommentatoren sind auf das – in der Regel kaum nachvollzogene – Geschehen auf den Bildschirmen fixiert, während die Benutzer neue soziale und kulturelle Räume erschließen, die sich keinesfalls auf die Oberfläche des Monitors beschränken – weder in ihrer symbolischen Komplexität, noch in ihrem sozialen und bildungsbezogenen Potential, und schon gar nicht bezüglich der faktisch anzutreffenden Handlungspraxen, also den konkreten im Kontext

---

1 | Dieses Kapitel ging aus der Mitarbeit im Projekt »Die Hervorbringung des Sozialen in Ritualen und Ritualisierungen« des Sonderforschungsbereiches *kulturen des performativen* (SFB 447) an der Freien Universität Berlin hervor. Die hier dargestellten Thesen und Aspekte verdanken der Zusammenarbeit mit Constanze Bausch (meiner Teamkollegin im Unterprojekt »Medien«) wie auch den Diskussionen innerhalb der Projektgruppe um Christoph Wulf viel.

2 | Vgl. etwa: Steurer (1996); Becker/Paetau (1997); Turkle (1999); Guggenberger (1999); v. Hentig (2002).

Neuer Medien anzutreffenden Gebrauchsformen, die sehr häufig in soziale »offline«-Beziehungen (bspw. kommunikativ oder durch gemeinsame Erfahrungen) eingebunden sind, aus diesen entstehen oder sogar solche konstituieren. Dieses Kapitel will ein signifikantes Beispiel für letztere Variante vorstellen und dabei zumindest einige Einblicke in die Komplexität, Sozialität und Kulturalität dieses Bereiches gewährleisten.<sup>3</sup> Die zuvor theoretisch geleistete Analyse und Kritik von Derealisierungsthesen soll hierbei illustriert und in ihrem Potential verdeutlicht werden.

Es geht um das Online-Computerspiel *Counterstrike*, das seit seiner Entwicklung im Jahr 1999 eine beachtliche Spieler-Community von schätzungsweise zwischen 250.000 und 1 Million mehr oder weniger regelmäßig aktiven Spielern (im deutschsprachigen Raum) hervorgebracht hat. Die folgenden Ausführungen beziehen sich überwiegend auf die Ergebnisse einer Untersuchung, die zusammen mit Constanze Bausch im Rahmen eines emirisch-qualitativen Ritualforschungsprojekts erhoben und teilweise gemeinsam ausgewertet wurden (vgl. Bausch/Jörissen 2004; 2005b sowie Jörissen 2004). Hierbei handelte es sich um eine der wenigen ethnographisch ausgerichteten und m.W. die einzige ritualtheoretisch orientierte Untersuchung zu Aktivitäten im Kontext der Neuen Medien. Flankierend wurde das hier behandelte Spiel kontrastiv einer ikonologischen Analyse unterzogen (Bausch/Jörissen 2005a), so dass sich insgesamt ein Einblick in eine konkrete Online-Praxis ergibt, der zwar weniger auf Detailanalysen der Online-Aktivitäten abheben konnte (vgl. etwa Götzenbrucker 2001), dafür aber einerseits die *Spill-over*-Effekte in Online-Communities (in Form der ethnographischen Beforschung zweier Berliner LAN-Partys<sup>4</sup>) und andererseits die Art, Konstitution und soziale Einbindung der Bildhaftigkeit im Kontext Neuer Medien sichtbar macht. Zudem erlaubte das reichhaltig erhobene Material (Interviews, Gruppendiskussionen, Teilnehmende Beobachtung und Videogestützte Beobachtung) eine ansatzweise Rekonstruktion der Sozialstruktur der *Counterstrike*-Onlinecommunity aus der Perspektive der Spieler. Es kann an dieser Stelle nicht das Material in seiner ganzen Fülle expliziert werden; stattdessen werden lediglich einige ausgewählte Ergebnisse der Un-

---

3 | Vgl. Jones (1997; 1998), Smith/Kollock (2000), Thimm (2000), Sandbothe/Marotzki (2000), Götzenbrucker (2001), Poster (2001).

4 | Für eine Erläuterung der Bezeichnung »LAN-Party« s.u. S. 233.