

Zeitschrift: Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde = Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

Band: 100 (2010)

Heft: [3]

Artikel: World of Warcraft : ein Computerspiel zwischen Virtualität und Realität

Autor: Steiner, Céline

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1003855>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

***World of Warcraft* – ein Computerspiel zwischen Virtualität und Realität**

World of Warcraft – un jeu vidéo entre virtualité et réalité – World of Warcraft est un jeu vidéo en ligne qui a un statut culte et qui réunit dans son monde fantastique virtuel des centaines de milliers de joueur. À cause de son haut potentiel de dépendance, le jeu fait souvent la une des journaux et est la cause de préjugés face aux joueurs. À l'exemple d'un adolescent et d'un père de famille, l'article montre à quel point les joueurs de World of Warcraft diffèrent les uns des autres et dans quelle mesure les conditions de vie d'une personne – et non le jeu en lui-même – sont responsables du comportement des joueurs et de la fréquentation du jeu, et déterminent quelle importance cette activité occupe dans le quotidien d'une personne.

World of ... was?

Computerspiele gibt es praktisch schon, seit es Computer gibt. Mit der zunehmenden Digitalisierung und Online-Verbundenheit im Alltag haben sich ab Mitte der 1990er-Jahre auch viele Computerspiele in den Onlinebereich verlagert. Das derzeit populärste heisst *World of Warcraft* und ist seit 2003 auf dem Markt. *World of Warcraft* bedeutet so viel wie «Welt der Kriegskunst» und zählt zu den sogenannten Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, kurz MMORPGs. Diese Art von Computerspielen wird online auf Servern gespielt und vernetzt somit zu jeder Tages- und Nachtzeit Hunderttausende von Spielern aus der ganzen Welt in derselben virtuellen Spielwelt miteinander. Das Rollenspielelement besteht darin, dass sich jeder Spieler einen – oder nach Belieben auch mehrere – Charakter(e) aussucht, mit dem oder denen er das Spiel bestreitet. Da das Spiel auf dem klassischen Kampf zwischen «Gut» und «Böse» aufbaut, muss bei der Charakterwahl zwischen den zwei Fraktionen Allianz und Horde entschieden werden. Jede Fraktion besteht aus mehreren Völkern, etwa den Nachtelfen, Zwergen, Gnomen, Orcs oder Trollen, welche wiederum verschiedene Klassen, wie zum Beispiel die Hexenmeister, Jäger, Krieger, Priester oder Schurken umfassen. Mit diesen diversen Kombinationsmöglichkeiten sind jeweils unterschiedliche Funktionen und Fähigkeiten verbunden. Der Spieler nimmt die Rolle des gewählten, virtuellen Charakters ein und interagiert mit anderen Figuren, indem beispielsweise gemeinsam eine Aufgabe gelöst wird. MMORPGs beinhalten eine starke soziale Komponente: Die Spieler schliessen sich in Gilden – gemeint sind relativ fixe Gruppen von Gamern, die sich regelmässig zum Spielen verabreden – zusammen, bilden Communities und treffen sich manchmal auch im realen Leben. Das Game ermöglicht es den Spielern, dabei schriftlich und mündlich miteinander zu kom-

munizieren, sei dies in Instantchats, Foren oder via Kopfhörer und Mikrofon. Die Herstellerfirma *Blizzard Entertainment* bietet zudem regelmässig Erweiterungen an, welche die virtuelle Welt wiederum um neue Inhalte, Aufgaben und Territorien bereichern, so dass das Spiel an sich nie ein Ende nimmt und es keinen Gewinner im eigentlichen Sinn gibt. Vereinfacht dargestellt geht es vielmehr darum, strategische Aufgaben zu lösen – beispielsweise ein Monster zu bekämpfen –, Gegenstände wie Schwerter und Gold oder Auszeichnungen wie Ehre zu erlangen, welche die Fähigkeiten des Avatars verbessern, und dabei gleichzeitig mehr über die komplexe Hintergrundgeschichte zu erfahren und tiefer in das *World of Warcraft*-Universum einzutauchen.

Zwischen Realität und Virtualität

Mit einer monatlichen Gebühr von ungefähr 15 Franken kann man sich Zutritt zur animierten *World of Warcraft*-Welt namens Azeroth verschaffen, die an andere mittelalterlich anmutende Fantasiewelten, wie zum Beispiel Tolkiens «Mittelerde», erinnert. Die Spielenden bewegen sich in einem komplexen Verhältnis zweier sozialen Welten: einerseits in der virtuellen Fantasiewelt des Spiels, in der sie mit ihrer virtuellen Identität mit anderen Spielern interagieren, und andererseits in der realen Welt, bestehend aus Familie, Freunden oder Arbeitsplatz. Spätestens seitdem das Game Kultstatus erreicht und in den Medien Schlagzeilen gemacht hat, interessiert sich die Kulturwissenschaft dafür, die vielschichtigen Dimensionen dieser verschiedenen sozialen Identitäten zu ergründen. In den Medien wird immer wieder das klischeehafte Bild des verwahrlosten, sozial inkompetenten Gamers mit Verlust jeglichen Realitätsbezugs heraufbeschworen, wobei zudem oftmals das Spiel an sich schlechtgemacht wird. Bei einer Spielerschaft von weltweit mehr als 11 Mio Abonnenten liegt es jedoch auf der Hand, dass sich nicht nur Randständige oder gar Psychopathen für *World of Warcraft* begeistern, sondern dass es sich auch um eine Freizeitbeschäftigung für Menschen wie Ihren Lehrer, Ihre Nachbarin oder Ihre Enkelkinder handelt. Dieser Artikel möchte einen etwas differenzierteren Einblick in die *World of Warcraft*-Spielerschaft vermitteln. Dabei soll gezeigt werden, inwiefern die realen Lebensumstände einer Person – und nicht nur das Spiel an sich – das virtuelle Verhalten und den Umgang mit dem Spiel beeinflussen können, und bestimmt werden, welche Bedeutung das Game im Lebensalltag einer Person einnimmt.

Wer spielt *World of Warcraft*?

Wie heterogen die Spielerschaft bezüglich Alter, Lebensumständen, Spielpraxis – und im Übrigen auch betreffend Geschlecht¹ – ist, bezeugt die rein zufällige Auswahl der zwei Schweizer *World of Warcraft*-Spieler Patrick und Reto. Der heute 20-jährige ETH-Student Patrick durchlebte im Alter zwischen 14 und 17 Jahren eine intensive Spielphase. Reto ist ein 36-jähriger

¹ Der Frauenanteil wird auf ungefähr einen Drittel geschätzt.

Familienvater, der als selbstständiger Informatiker und Lehrer arbeitet und seit zweieinhalb Jahren *World of Warcraft* spielt. Bei beiden Informanten löste eine Veränderung in ihrem realen Umfeld den Spielbeginn von *World of Warcraft* aus. In Patricks damaliger Clique gab es Streit, weshalb er öfters lieber zu Hause blieb. Reto hatte seinen Job gekündigt und deshalb mehr Zeit zur Verfügung. Ausserdem verbringt er, bedingt durch die Geburt seiner zwei Kinder, die heute im Alter von sechs und acht sind, generell mehr Abende zu Hause. «Am Anfang, als die Kinder klein waren, hatte ich Mühe mit dieser überschüssigen Zeit und damit, nicht mehr das machen zu können, was ich gerade wollte.» Das Mass an Freizeit scheint also mitunter darüber zu entscheiden, wer überhaupt die Kapazitäten hat, *World of Warcraft* zu spielen. Faktoren wie Ausbildung oder Alter, welche zwar indirekt auch die zeitlichen Kapazitäten eines Menschen beeinflussen können, sind gemäss Reto sehr durchmischt vertreten: «Ich habe schon Leute getroffen, von denen ich vom Real Life her weiss, dass die älter oder jünger sind, dass die studiert [haben] oder halt irgendwie Gipsler sind.» Darüber hinaus weisen beide eine technische Affinität auf, die sich auch in anderen Lebensbereichen wie der Studien- und Berufswahl zeigt und zur Bedienung des Spiels vonnöten ist. Ausserdem hegen beide Spieler eine generelle Faszination für das Eintauchen in andere, nicht realitätsnahe Welten.

Teenager und Familienvater – zwei Gamer und ihre Spielpraxen

Welche Wirkung haben nun aber äussere Einflüsse wie Beruf, Tätigkeit, familiäres Umfeld auf das konkrete Spielverhalten? Erstens beeinflussen diese, wie viel Zeit überhaupt mit dem Game verbracht wird. Für Patrick stellte damals der Schulunterricht am Gymnasium den einzigen fixen Zeitrahmen dar, was ihm ermöglichte, bis zu sechs Stunden pro Tag – und mehr am Wochenende – in das Game zu investieren. In der intensivsten Spielphase beanspruchte *World of Warcraft* 90% seiner Freizeit und dominierte neben der Schule den Tagesablauf: «Am Morgen gehst du rein und schaust im Auktionshaus, ob du etwas kaufen möchtest. Dann gehst du zur Schule. Über den Mittag habe ich dann vielleicht auch noch eine halbe Stunde reingeschaut. Und am Nachmittag, wenn du nach Hause kommst, spielst du von fünf bis acht, dann isst du etwas, dann nochmals so von neun bis elf Uhr, und dann gehst du schlafen.» Die Kontrolle beziehungsweise Gegensteuer seitens des familiären Umfelds, insbesondere der Eltern, war sehr gering. Reto hingegen ist tagsüber von Beruf und Familie vereinnahmt, weshalb seine zeitlichen Kapazitäten auf den Abend begrenzt sind: «Wenn die Kinder im Bett sind und alles geregelt ist, dann kann ich spielen. Und zum Beispiel am Samstag und Sonntag tagsüber spiele ich ja nie.» Durchschnittlich kommt er auf ungefähr fünf Abende pro Woche à jeweils drei bis vier Stunden. Längere Spielpausen macht er nur während der Familienferien.

Im Fall von Patrick und Reto wirkte sich das unterschiedliche Mass an zeitlicher Flexibilität auf ihre Spielpraxis und somit auch auf das soziale Verhalten im virtuellen Umfeld aus. Es gibt nämlich verschiedene Spielweisen, wie man sich im *World of Warcraft*-Universum aktiv betätigen kann. Einerseits

gibt es die Möglichkeit, in einer organisierten Gilde zu «raidern», also gegen andere Gruppen oder computergenerierte Ungeheuer zu kämpfen, wobei jedem Gildemitglied eine bestimmte Funktion und Aufgabe zukommt. Andererseits kann man Player versus Player spielen, das heisst als Einzelspieler gegen einen anderen Einzelspieler kämpfen. Patrick war mit seinem damaligen Main Character, einem «Gnom Hexenmeister», Mitglied in einer Gilde. In dieser relativ konstanten Gruppe ging er zu fix vereinbarten Zeiten «raidern». Die Bekanntschaft mit den Leuten aus der Gilde, welche alle älter und aus Deutschland waren, blieb vor allem aufgrund der räumlichen Distanz auf virtueller Ebene, verlagerte sich zum Teil aber auch in andere Out of Game-Onlinebereiche. Die Beziehung zu den Mitspielern intensivierte sich durch die häufige verbale Kommunikation im «Team Speak», einer spielinternen Chat-Applikation, welche sich mit der Zeit immer weiter von *World of Warcraft* weg auf andere, alltägliche Themen ausweitete. Vor allem aufgrund der gemeinsamen Interessen fiel es Patrick im virtuellen Kontext leichter als im realen Leben, Kontakte zu knüpfen und die «Gruppendynamik zu durchschauen». Er verlor den Kontakt zu seinem ehemaligen Freundeskreis, und die Bekanntschaften aus der Gilde ersetzten die Funktion des früheren sozialen Umfelds weitgehend. Diese soziale Komponente des Spiels stellte lange Zeit für Patrick die Motivation zum Weiterspielen dar. Erst der starke Abfall seiner schulischen Leistungen, welche unter dem grossen zeitlichen Aufwand litten, den er für das Game betrieb, bewegte ihn schliesslich zum Aufhören.

Reto hingegen spielt aufgrund seiner eingeschränkten zeitlichen Flexibilität nicht wie Patrick in einer Gilde und bei umfassenden Gruppierungen mit, da diese viel Koordination und Zeit erfordern und oft auch tagsüber am Wochenende durchgeführt werden. Der Familienvater bevorzugt es daher, Player versus Player auf dem Schlachtfeld zu spielen, wo man sich unabhängig von einer Gruppe – oder auch zusammen mit ein paar Kollegen – anmelden kann. Reto ist in der virtuellen Welt öfters alleine unterwegs. Anders als Patrick stuft er seine persönliche Hemmschwelle, in der virtuellen Welt Kontakte zu schliessen, eher höher ein als im realen Leben: «Ich bin da recht zurückhaltend. Wenn ich in die [virtuelle, CS] Stadt gehe und sie zufällig Leute suchen, gehe ich extrem selten mit. Für mich sind das immer noch alles Fremde.» Auch indem er «Leute, die nach dem dritten Satz schon auf ihre persönlichen Probleme zu sprechen kommen» als unangenehm empfindet, überträgt Reto die im realen Leben geltenden sozialen Konventionen auf die virtuelle Welt. Er hat jedoch ungefähr vier regelmässige Spielpartner, von denen er zwei schon zuvor aus dem Real Life kannte. Mit ihnen bildet er eine lockere, wenig ambitionierte Gilde und trifft sie praktisch täglich im Team Speak. Reto sieht diese Art von sozialen Kontakten als Ersatz für die früheren Treffen im Handballclub oder am Stammtisch, welche heute aufgrund der allgemein veränderten Situation im Umfeld nicht mehr so einfach möglich sind und seltener stattfinden, weil die meisten Kollegen ebenfalls Kinder haben. Reto bezeichnet *World of Warcraft* als seinen «Ruhepol» und sein einziges Hobby. Für ihn ist jedoch klar, «dass es noch Wichtigeres im

Leben gibt als das». Ausserdem pflegt er neben World of Warcraft, Familie und Beruf noch einige andere regelmässige soziale Aktivitäten.

Soziale Rollen beeinflussen das Spielverhalten

Sowohl für Patrick als auch für Reto wurde *World of Warcraft* ein zentraler Bestandteil des Lebens, was sich allein schon in der grossen Anzahl der damit verbrachten Stunden zeigt. Trotzdem zeichnen sich Unterschiede ab, welche Bedeutung das Game im Alltag der beiden einnimmt. Die verhältnismässig geringe Verantwortung, welche Patrick als Teenager im realen Leben trug, erlaubte es ihm – jedenfalls temporär –, sich in der virtuellen Welt zu verlieren. Obwohl das Game zweifelsohne über einen nicht zu unterschätzenden Suchtfaktor verfügt, hat es keinen generell negativen Einfluss auf das reale Leben der Spielenden, wie dies häufig propagiert wird. Für Reto, der als Familienvater und selbstständig Erwerbender deutlich mehr Pflichten hat und nicht nur für sich selbst verantwortlich ist, stellt das Game einen willkommenen Ausgleich zum Familien- und Berufsleben dar, welches für ihn jedoch eindeutig Priorität hat.

An der Praxis der beiden Spieler wird deutlich, dass die reale und virtuelle Welt nicht als voneinander isolierte Komplexe gesehen werden können. Ereignisse und Umstände aus der realen Welt, wie zum Beispiel berufliche Verpflichtungen oder das familiäre Umfeld und insbesondere die daraus resultierenden zeitlichen Kapazitäten eines Menschen, sind massgebend dafür, wie sich sein Spielverhalten entwickelt und welchen Stellenwert das Game in seinem Leben einnimmt. Davon ausgehend liesse sich die *World of Warcraft*-Spielerschaft grob in Typen gliedern, welche auf der sozialen Rolle und Funktion der Gamer im realen Leben basieren. Den zwei Fallbeispielen folgend könnte man von Typen wie «der Familienvater» oder «der Teenager» sprechen, da diese Bezeichnungen tendenziell ähnliche Voraussetzungen mit sich bringen. Natürlich spielen dabei immer auch schwer fassbare individuelle Faktoren mit, seien dies bestimmte Charaktereigenschaften oder Wertvorstellungen, die sich auf das individuelle Verhalten auswirken.

Céline Steiner

Celine.Steiner@stud.unibas.ch