

# rezensionen:kommunikation:medie

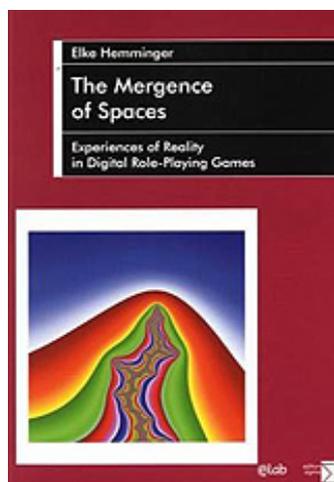
## n

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

### Elke Hemminger: *The Mergence of Spaces*

Redaktion · Dienstag den 28. September 2010

Rezensiert von Sebastian Deterding



Ethnografien zu Online-Rollenspielen und ihren virtuellen Gemeinschaften füllen mittlerweile eine kleine Regalwand (Steinkuehler 2005, Duchenaut & Yee 2005, Taylor 2006, Copier 2007, Corneliussen & Rettberg 2008, Inderst 2009, Pearce 2009). Eine eigene Perspektive und Forschungslücke zu identifizieren und konsequent zu fokussieren, ist entsprechend die Krux neuer Arbeiten – an der sich *The Mergence of Spaces* trotz einiger guter Ansätze letztlich nicht bewährt. Die erstaunlich schlanke (140 Seiten exklusive Anhänge) Dissertationsschrift von Elke Hemminger setzt an der Frage an, wie Wirklichkeit und Spielraum im Erleben von Rollenspielen interagieren (83), wozu sie die gelebte Praxis der NutzerInnen mittels lebensweltethnografischem Methodenmix erfasst. Erfreulich ist, dass sie dabei eine komparative Perspektive einnimmt und Online-Rollenspiele im Vergleich mit ‘traditionellen’ Pen-and-Paper-Rollenspielen betrachtet. Denn empirische Studien zu dieser für das Fantasy-Fandom prägenden Praxis und Gemeinschaft sind nach wie vor ein Desiderat.

In vieler Hinsicht liefert Hemminger damit einen stillen Zwilling zu Marinka Copiers (2007) Dissertation *Beyond the Magic Circle*. Beide widersprechen der Idee einer klaren, einfachen Grenze zwischen Spiel und Alltag, beide betrachten zum Beleg ethnografisch SpielerInnen des Online-Rollenspiels *World of Warcraft*, eingebettet in der breiteren Fantasy- und Rollenspiel-Szene. Dass Hemminger keine Notiz von dieser so einschlägigen, zwei Jahre zuvor erschienenen Arbeit nimmt, obwohl sie durchaus andere Arbeiten von Copier zitiert, ist betrüblich.

Nicht verzeihlich ist, dass *The Mergence of Spaces* weder die existente Literatur zur Theoretisierung des Rollenspiels (Fine 1983, Mackay 2001, Mason 2004) aufarbeitet, noch die für die Game Studies prägende Debatte um das Konzept des “magic circle”, also der Grenze zwischen Spiel und Nichtspiel, die doch die Problemstellung des Buches im Kern betrifft (Salen & Zimmerman 2003, Copier 2007, Juul 2008). Stattdessen reißt Hemminger eine Fülle von Themen und Theorien an, die für ihre Forschungsfrage letztlich irrelevant bleiben – Postmoderne, neue Medien, das Fantasy-Genre und Joseph Campbells Monomythos-Theorie, Weber, Habermas und Beck, Game Studies, Nutzungsmotivation usw. Das tatsächliche Theoriefundament – Edward Sojas Trialektik des Raumes sowie das Konzept der parasozialen Interaktion – erhält dadurch im

Verhältnis viel zu wenig Raum und wird nicht im Kontext existenter Theorie zum Forschungsfeld motiviert. Allein die Interaktion von Spielern untereinander und mit ihren Spielfiguren als parasoziale Interaktion zu modellieren, ist so neu und Streitbar, dass es eine gründliche Ausarbeitung gebraucht hätte – nicht einen Abriss auf drei Seiten.

Dieses durchweg skizzenhafte lässt die vielen Theorien am Ende unverknüpft neben der Methodik und Empirie stehen und führt immer wieder zu unsoliden argumentativen Schnellschlüssen. Auch methodisch verknüpft die Arbeit eher eklektisch teilnehmende Beobachtung und Leitfaden-Interviews mit einer nichtrepräsentativen Umfrage, in der aus unerfindlichen Gründen ein psychologisches Persönlichkeitsinventar auftaucht. Der Interview-Leitfaden wie die qualitativen Codes und Unterkapitel der Untersuchungsergebnisse lesen sich mehr wie ein breiter Rundumschlag potenziell relevanter Aspekte zum Thema.

Das einzig Rettende der Arbeit sind letztlich empirische Einzelbefunde, die ihren Wert aus sich behaupten können. So liefert Hemminger durchaus neue und erhellende Beobachtungen zur strukturellen Verflechtung von Fandom, Live Action Roleplay-, Pen-and-Paper- und Online-Rollenspiel-Szenen (99ff.), sowie zu den unterschiedlichen Motivlagen und Spielstilen der verschiedenen Szenen (106ff.). Auch das titelgebende Phänomen des “merged gameplay” (123ff.) – dass manche Spielhandlungen eine große (emotionale, moralische, identitätsstiftende) Relevanz für das ‘reale’ Alltagsleben besitzen und Spieler diese Relevanz gezielt aufsuchen und herstellen – findet man kaum anderswo so beschrieben.

Zusammenfassend stellt sich *The Mergence of Spaces* als Überfülle von Theorie-, Methoden- und Beobachtungsfragmenten dar, die weder sauber in der existenten Literatur eingebettet noch aufgearbeitet sind. Es fehlt der stringente Fokus auf eine Forschungsfrage und Theorie. Das erkennbar nicht-muttersprachliche Englisch macht die Lektüre nicht leichter. Schält man all dies ab, findet sich ein Kern Empirie, der mit “merged gameplay” und Szene-Strukturen Keime für mindestens zwei relevante Dissertationen geboten hätte. So aber verliert sich *The Mergence of Spaces* mit James Joyce gesprochen im Versuch, “Allspace in a Not-shall” zu fassen.

#### Literatur:

- Copier, M.: *Beyond the Magic Circle. A Network Perspective on Role-Play in Online Games*. PhD Dissertation. Utrecht [Utrecht University] 2007
- Corneliussen, H. G.; Rettberg, J. W. (Hrsg.): *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft® Reader*. Cambridge, Mass. [MIT Press] 2008
- Duchenaud, N.; Yee, N.: *PlayOn. Exploring the social dimensions of virtual worlds*. Forschungsprojekt, Xerox PARC, 2005ff. Auf: <http://wow.parc.com/blog/playon/> (letzter Zugriff 28.08.2010)
- Fine, G. A.: *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago [University of Chicago Press] 1983
- Inderst, R. T.: *Vergemeinschaftung in MMORPGs*. Boizenburg [Verlag Werner Hülsbusch] 2009
- Juul, J.: The Magic Circle and the Puzzle Piece. In: Günzel, S.; Liebe, M.; Mersch, D. (Hrsg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam [Potsdam University Press], S. 56-67
- Mackay, D.: *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, NC. [McFarland] 2001
- Mason, P.: In Search of the Self. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory. In: Montola, M.; J. Stenros (Hrsg.): *Beyond Role and Play. Tools, toys*

*and theory for harnessing the imagination.* Helsinki [Ropecon ry] 2004, S. 1-14

- Pearce, C.: *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds.* Cambridge, Mass. [MIT Press] 2009
- Taylor, T. L.: *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture.* Cambridge, Mass. [MIT Press] 2006
- Salen, K; Zimmerman, E.: *Rules of Play. Game Design Fundamentals.* Cambridge, Mass. [MIT Press] 2003
- Steinkuehler, C. A.: *Cognition and Learning in Massively Multiplayer Online Games: A Critical Approach.* PhD Dissertation. University of Wisconsin-Madison 2005

*Links:*

- Verlagsinformationen zum Buch
- [Webpräsenz von Elke Hemminger an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd](#)
- [Webpräsenz von Sebastian Deterding am Research Center for Media & Communication in Hamburg](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Dienstag den 28. September 2010 um 11:30

in der Kategorie: [Einzelrezension](#).

Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden.

Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.