



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Macht in Computerspielen. Können sozial- und geisteswissenschaftliche Machttheorien einen Beitrag zu Machtphänomenen in Computerspielen leisten?“

Verfasser

Philipp Prieger

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, März 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt: Diplomstudium Pädagogik

Betreuerin: Mag. Dr. Christine W. Wijnen

Am Anfang waren die elektronischen Spiele nur eine
Krankheit der Maschinen, die sich in den Innereien
der Computer einnistete. Sie wucherte
und drang ganz allmählich
in die Extremitäten vor.

Andreas Rosenfelder

Derweil spielen und spielten die Menschen
überall und immer schon und heute
tun es fast alle auch mit Computern.

Natascha Adamowsky

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei meiner Betreuerin Mag. Dr. Christine W. Wijnen für ihre Unterstützung bedanken.

Mein größter Dank gilt allerdings meinen Eltern, Ewald und Franziska Prieger, die mich während meiner Schulzeit und im Studium immer unterstützt- und motiviert haben.

Ebenso möchte ich mich bei meinen FreundInnen und KollegInnen für die hilfreichen Anregungen bedanken, die zu vielen Denkanstößen geführt haben und die Fertigstellung dieser Arbeit ermöglicht haben.

Erklärung

Ich versichere hiermit,

- dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfsmittel bedient habe,
- dass ich diese Diplomarbeit bisher weder im Inland noch im Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe und
- dass ich alle wörtlichen und sinngemäßen Übernahmen aus anderen Werken als solche kenntlich gemacht habe.

Wien, März 2012

Philipp Prieger

Inhalt

1. Einleitung.....	1
1.1 Beschreibung des Forschungsvorhabens.....	2
1.2 Aufbau der Arbeit.....	4

I Theorie

2. Macht.....	6
2.1 Machttheorien.....	6
2.1.1 Das Machtbasenmodell nach John French und Bertram Raven.....	14
2.1.2 Die Machttheorie nach Thomas Hobbes.....	20
2.1.2.1 Macht im Naturzustand.....	24
2.1.2.2 Macht im bürgerlichen Zustand.....	28
2.1.3 Die Machttheorie nach Heinrich Popitz.....	32
2.2 Computerspiele und Macht.....	39
2.2.1 Was sind Computerspiele?.....	39
2.2.1.1 Merkmale von Computerspielen.....	41
2.2.1.2 Kennzeichen von Rollenspielen.....	46
2.2.2 Macht in Computerspielen.....	49
2.2.2.1 Macht in <i>Massive Multiplayer Online Role Playing Games</i>	54
2.2.2.2 Macht in <i>Herr der Ringe Online</i>	57

II Empirie

3. Methode	60
3.1 Kriterienkatalog zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospielen nach Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr.....	61
3.1.1 Inhaltliche Angaben zum Spiel.....	63
3.1.2 Äußere Merkmale des Spiels.....	64
3.1.3 Regeln und Regelsysteme.....	66
3.2 Produktanalyse nach Korte.....	67
3.2.1 Dimensionen der Filmanalyse.....	71
3.2.2 Transkriptionsverfahren.....	73
3.3 Spielbeschreibung von <i>Herr der Ringe Online</i> nach Fritz und Fehr.....	75
3.1.1 Inhaltliche Angaben zum Spiel.....	76
3.1.2 Äußere Merkmale des Spiels.....	85
3.1.3 Regeln und Regelsysteme.....	90
3.4 Produktanalyse von <i>Herr der Ringe Online</i> (Sequenzprotokoll).....	95
3.5 Detaillierte Analysen ausgewählter Sequenzen aus <i>Herr der Ringe Online</i> (Einstellungsprotokoll).....	103
3.6 Fazit.....	111
4. Beschreibung und Auswertung der Ergebnisse.....	112
5. Resümee und Ausblick.....	120

6. Literaturverzeichnis.....	124
7. Anhang.....	131
I Abstract.....	131
II Lebenslauf.....	134

1. Einleitung

Ein Zugang zu Macht kann in vielen wissenschaftlichen Disziplinen auf unterschiedlichsten Ebenen erfolgen, da in der modernen Gesellschaft zahlreiche Synonyme für den Begriff „Macht“ gebräuchlich sind. Jedes Individuum ist in eine Vielzahl von Machtbeziehungen eingebunden, da diese im alltäglichen und privaten Bereich allgegenwärtig sind. Diese Machtphänomene beeinflussen dadurch alltägliche Denk- und Alltagserfahrungen.¹ Im Allgemeinen kann „Macht“ somit als die Fähigkeit verstanden werden, einzelne oder mehrere Personen zu einem bestimmten Denken oder Verhalten zu bewegen. Konkreter formuliert dies Max Weber (2005), der davon ausgeht, dass „Macht“ die Chance ist, den eigenen Willen innerhalb einer sozialen Beziehung auch gegen Widerstreben durchzusetzen, völlig gleich worauf diese Chance beruht.²

Von Webers Machtbegriff ausgehend, entwickelt Heinrich Popitz (1992) seine eigene Definition von Macht, welche das Durchsetzungsvermögen des Menschen in den Mittelpunkt rückt. Genauer definiert er sie als „das Vermögen sich gegen fremde Kräfte durchzusetzen.“³ Diese fremden Kräfte können im alltäglichen Leben zum Beispiel unter konkurrierenden Personen gefunden werden oder bei Menschen, welche aufgrund einer privilegierten Position (hierarchischen Stellung) das Verhalten des Unterlegenen (ohnmächtigen) steuern und/oder lenken wollen.

Nicht nur in der Gesellschaft, sondern auch im virtuellen Raum finden sich Machtstrukturen wieder. Sichtbar werden diese insbesondere in Computerspielen, welche mit anderen SpielerInnen bestritten werden. Will ein Fortschritt in einem MehrspielerInnenspiel, einem sogenannten *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) erzielt werden, müssen gemeinsam mit anderen SpielerInnen Aufgaben (Quests) gelöst, GegnerInnen besiegt und Ausrüstungsgegenstände (Items) durch Kämpfe erlangt werden. Hierfür müssen die SpielerInnen unter anderem in der Lage sein, ihre eigenen Interessen durch die Ausübung von Macht zu vertreten oder zurückzustellen.

¹ Vgl. Diebold 2001, S.2f.

² Vgl. Weber 2005, S.38f.

³ Popitz 1992, S.22.

Auch im MMORPG „Herr der Ringe Online“ (www.lotro-europe.com) werden die beschriebenen Machtstrukturen sichtbar. Besonders im Spielverlauf selbst, welcher durch Handwerk, Instanzen, Raids, Sippen und den PvMP-Modus („Player versus Monsterplayer“-Modus) gekennzeichnet ist.

Zum Thema „Macht in Computerspielen“, im speziellen jedoch zu „Macht in Online-Spielen“, findet sich im deutschen sowie im englischen Sprachraum kaum wissenschaftliche Literatur, wodurch es nur wenige Studien gibt, die sich mit Macht in Computerspielen beschäftigen. Einer der wenigen AutorInnen, welcher sich mit Macht in Computerspielen beschäftigt und Literatur zu diesem Thema veröffentlicht hat, ist Jürgen Fritz (1997). Für Fritz müssen die SpielerInnen Macht besitzen, um ihr Bleiberecht im Spiel zu behalten. Fritz spricht von der Erledigungsmacht, die das Überleben der SpielerInnen im Spiel sichert und von der Handlungsmacht, durch die sich die Spielwelt gegenüber den SpielerInnen zunehmend preisgibt.⁴ Bei seinen Untersuchungen bezieht sich Fritz jedoch auf Computerspiele, welche nicht über das Internet gespielt werden – im Gegensatz zu Julian Kücklich (2009) und Timothy Burke (2004), die sich mit Macht in Online-Spielen auseinandersetzen. Kücklich (2009) beschäftigt sich mit der Macht der Spielbetreiber und Spieldesigner, welche sie durch die Zustimmung der SpielerInnen zu der Lizenzvereinbarung des Spiels (EULA) erhalten.⁵ Im Gegensatz zu Kücklich sieht Burke (2004) Macht in den Spielcodes, welche von den Spielentwicklern programmiert werden. Macht entsteht somit, wenn die Spielentwickler Regeln in Codes implementieren, welche von den SpielerInnen nicht umgangen werden können und damit ein souveränes Machtmittel besitzen.⁶

1.1 Beschreibung des Forschungsvorhabens

Die vorliegende Arbeit soll sich somit der genannten Forschungslücke annehmen und Machtphänomene, wie sie in der alltäglichen Gesellschaft vorkommen können,

⁴ Vgl. Fritz 1997a, S.184f.

⁵ Vgl. Kücklich 2009.

⁶ Vgl. Burke 2004.

anhand des *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* „Herr der Ringe Online“ nachweisen.

Für die Umsetzung dieser Arbeit wird das MMORPG „Herr der Ringe Online“ deshalb gewählt, da es Machtstrukturen aufzuweisen scheint und diese aus wissenschaftlicher Sicht nachgewiesen werden sollen. Die Auswahl des MMORPG „Herr der Ringe Online“ lässt sich für die vorliegende Arbeit dahingehend begründen, dass ein Computerspiel ausgewählt werden soll, indem es nicht nur von der Software gesteuerte GegnerInnen gibt, sondern, in welchem auch SpielerInnen mit- und gegeneinander spielen, wodurch Macht nach der Theorie von Popitz (1992), wie sie in der Einleitung beschrieben wurde, zum Vorschein kommen kann.

Es soll verdeutlicht werden, dass Macht in Computerspielen existent ist und die SpielerInnen in diesen Spielen Macht erlangen- und ausüben können. Diese Arbeit soll folglich aufzeigen, dass Machtstrukturen nicht nur im realen Leben eine Bedeutung haben, sondern auch in Computerspielen eine wichtige Rolle spielen. Aus diesem Grund soll Popitz' Machttheorie aus der Soziologie herangezogen- und auf das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ umgelegt werden. Damit soll möglicherweise bewiesen werden, dass Machtstrukturen aus der soziologischen Sicht nach Popitz im untersuchten Computerspiel zu finden sind. Der Grund, weswegen in der vorliegenden Arbeit die soziologische Machttheorie von Popitz auf das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ umgelegt wird, liegt in der Auffassung seines Machtbegriffes. Denn Popitz sieht „Macht“ als die *Durchsetzungsfähigkeit des Menschen* und nennt eindeutige Grundformen, auf denen diese Fähigkeit basiert.

Aus der Sicht der Bildungswissenschaft, genauer der Wiener Medienpädagogik, ist eine Auseinandersetzung mit diesem Thema von bedeutender Relevanz. Einerseits weil Computerspiele als Massenmedium in der Gesellschaft immer mehr an Bedeutung gewinnen⁷ und somit eine Untersuchung dieser, in einem medienpädagogischen Kontext zur Ergründung von deren Bildungspotenzial und didaktischer Relevanz vonnöten ist. Andererseits soll durch diese Arbeit gezeigt werden, dass soziologische Theorien von Macht nicht nur im Alltag zu finden sind,

⁷ Vgl. <http://www.mpfs.de/?id=210> (Letzter Zugriff: 07.05.2011).

sondern auch in Computerspielen, welche durch Gemeinschaftsbildungen bestritten werden.

In der vorliegenden Arbeit soll somit aufgezeigt werden, dass Macht in Computerspielen durchaus existiert. Die Hypothese soll somit lauten: Durch den Umstand, dass Spielende in MMORPGs Macht erlangen und ausüben können, werden soziale Machtstrukturen ausgebildet, welche auf den Grundformen der Macht nach Popitz basieren.

Die Forschungsfrage, der in dieser Arbeit nachgegangen werden soll, lautet deshalb: *Ist es möglich, die von Heinrich Popitz beschriebenen anthropologischen Machtphänomene, die auf alltäglichen Machtphänomenen in der Gesellschaft basieren, im Computerspiel „Herr der Ringe Online“ nachzuweisen?*

1.2 Aufbau der Arbeit

In diesem Kapitel soll der Aufbau der Diplomarbeit vorgestellt werden, welcher sich in zwei Teile, den theoretischen- und den empirischen Teil, gliedert.

Im theoretischen Teil dieser Arbeit soll deshalb in einem ersten Schritt ein allgemeiner Zugang zum Thema Macht hergestellt werden um die zahlreichen Kontexte, in denen der Machtbegriff verstanden werden kann, aufzuzeigen. Daran anschließend sollen neben der Machttheorie nach Popitz (1992) auch die Machttheorien nach Hobbes (1984), sowie das Machtmodell nach French und Raven (1959) in das Thema eingeführt werden. Die Machttheorien nach Hobbes (1984) und French und Raven (1959) werden hier deshalb näher betrachtet, um die Verwendung der Theorie nach Popitz (1992) bestärken zu können. Nachfolgend soll in das Thema Computerspiele eingeleitet werden, und Merkmale von Rollenspielen genannt werden, um dieses Genre eindeutig beschreiben zu können. Im späteren Verlauf des theoretischen Teils soll aus verschiedenen Blickwinkeln dargelegt werden, wie Macht in Computerspielen verstanden werden kann. Als Ausgangspunkt dient hierbei das bereits genannte Machtverständnis nach Fritz (1997), der Macht in Offline-

Computerspielen beschreibt. An die Darstellung von Macht in Offline-Computerspielen anschließend, soll das Folgekapitel Machtstrukturen in Online-Spielen beschreiben. Das Modell von Machtstrukturen aus den Blickwinkeln von Burke (2004) und Kücklich (2009) soll hierbei Macht als souveräne Form der Spielbetreiber und Spieledesigner beschreiben, welche es ermöglicht, Rechte und Strukturen in virtuellen Onlinespielwelten kontrollieren zu können. Notwendig sind diese Ansichten deshalb, da Burke (2004) und Kücklich (2009) Machtstrukturen in Online-Spielen in einem anderen Kontext beschreiben, als es die vorliegende Arbeit tut. Gegen Ende des theoretischen Teils sollen die genannten Spielaspekte⁸ von „Herr der Ringe Online“ genauer vorgestellt werden unter denen die SpielerInnen Macht erlangen und ausüben können. Das ist einerseits notwendig, um das Verständnis in Hinblick auf die Vorgehensweise der nachfolgenden Analyse zu verdeutlichen, andererseits deshalb, um den Lesefluss beizubehalten. In Kapitel drei soll die Beschreibung der methodischen Vorgehensweise, sowie der beiden Analyseinstrumente erfolgen, welche bei der nachfolgenden Analyse von „Herr der Ringe Online“ zur Anwendung kommen. Das erste Analyseinstrument, der „Kriterienkatalog zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Konsolenspielen“ nach Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (2003) wird benötigt, um das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ als Untersuchungsgegenstand für die weitere Analyse zu erfassen und beschreiben zu können. Ebenso soll das zweite, aus der Medienwissenschaft stammende Analyseverfahren, die „Systematische Filmanalyse“ nach Helmut Korte (2010), vorgestellt werden, unter Anwendung derer ausgewählte Spielsequenzen aus „Herr der Ringe Online“ transkribiert werden, um mögliche Kombinationen von Macht aufzeigen zu können. Nach Abschluss der Transkription sollen zudem wiederum einzelne Sequenzen für eine detailliertere Analyse ausgewählt werden um veranschaulichen zu können, wann und wie die SpielerInnen Macht ausüben oder Macht über sie ausgeübt wird, sowie um mögliche Kombinationen von Macht aufzeigen zu können. Nach der Analyse erfolgt ein kurzes Fazit und im Anschluss daran, sollen die gewonnenen Ergebnisse in Kapitel fünf zusammengefasst sowie ausgewertet werden.

⁸ Handwerk, Instanzen, Raids, Sippen und der PvMP-Modus.

Die vorliegende Arbeit soll sich somit der genannten Forschungslücke annehmen und Machtphänomene, wie sie in der alltäglichen Gesellschaft vorkommen, anhand des *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* „Herr der Ringe Online“ nachzuweisen zu versuchen.

2. Macht

2.1 Machttheorien

In diesem Kapitel sollen verschiedene, teils traditionelle Machtinterpretationen vorgestellt werden. Es soll erläutert werden, in welchen unterschiedlichen Kontexten das Phänomen „Macht“ dargestellt werden, dass sich eine exakte Definition des Begriffs „Macht“ als schwierig erweist.

So unterscheidet sich das wissenschaftliche Verständnis von „Macht“ vom Alltagsgebrauch schon durch die Perspektive, von der aus der Machtbegriff betrachtet werden kann. „Macht“ kann auf der Makroebene (Bereich oberhalb der Gruppenebene), im Mesobereich (Bereich der Gruppen oder formalen organisatorischen Einheiten) oder im Mikrobereich (Bereich, der das individuelle Handeln eines Akteurs oder intraindividuelle Kategorien betrifft) untersucht werden.⁹ Weiters wird das Phänomen Herrschaft als Sonderfall der „Macht“ betrachtet, da die Unterscheidung zwischen Macht und Herrschaft oft nicht eindeutig erscheint. Aufgrund der Vielfalt unterschiedlicher wissenschaftlicher Sichtweisen zum Thema „Macht“ ist es nicht möglich, sämtliche Theorien veranschaulichen zu können. Deshalb soll ein Querschnitt ausgewählter Zugänge zum Begriff „Macht“ erfolgen.

Bereits seit Aristoteles' „dynamis“ wird der Begriff „Macht“ in unterschiedlichen und teilweise widersprüchlichen Bedeutungen verwendet. Hinrich Fink-Eitel (1992) verweist auf den unterschiedlichen Kontext des Machtbegriffes: Macht im Sinne von

⁹ Vgl. Sandner 1993, S.7.

Vermögen und Können (Aristoteles), Macht im modalen Sinne (Niklas Luhmann), Macht als ursprüngliche Ermöglichung (Aristoteles), bestimmendes Übergreifen (Georg Wilhelm Friedrich Hegel), physische Kraft (Thomas Hobbes), Geist und Wissen (Francis Bacon), freie Übereinkunft (Claude Lévi-Strauss), Gewalt (Walter Benjamin), intersubjektive Willensdurchsetzung (Max Weber), Überlegenheit und Leben (Friedrich Nietzsche), Schädigungsfähigkeit (Kurt Holm), kriegerische Konfrontation (Michel Foucault), individuelle Teilhabe an kollektiven Entscheidungsprozessen (Harold Dwight Lasswell) und systemische Integration sozialer Prozesse (Talcott Parsons).¹⁰

Das Wort „Macht“ stammt vom gotischen „magan“, welches ebenso wie „dynamis“ und „potentia“, Möglichkeit im Sinne von Vermögen oder Können bedeutet und die genannten Aspekte von Macht umfasst.¹¹ Die obigen Bedeutungsvariationen von Macht bilden in ihrer Gesamtheit jedoch nur einen Ausschnitt aus der Entstehungsgeschichte des Machtbegriffes.

„Macht“ als Ausdruck, der sämtliche komplexe Handlungsfähigkeiten einschließt, beinhaltet Fähigkeiten, Gelegenheiten und Wollen. Für Fink-Eitel (1992) ist „Macht“ deswegen ein zweigesichtiges Phänomen.¹² Das Positive an diesem Phänomen ist die Möglichkeit, „das oder das zu tun.“¹³ Die zweite und negative Seite ergibt sich durch die Freiheit, Dinge nicht tun zu müssen, die man selbst gut kann. Will ich oder will ich nicht, was ich kann, entspricht dem weiten Begriff von „Macht“. Dieser im allgemeinen Kontext menschlicher Handlungsfähigkeiten stehende Machtbegriff bezieht sich auf drei Hinsichten:

- Beziehung des Menschen zu sich selbst (ich kann, wenn ich will),
- Beziehung des Menschen zur äußeren Natur (technische Macht über die Natur),
- Beziehung des Menschen zu anderen Menschen.¹⁴

¹⁰ Vgl. Fink-Eitel 1992, S.35f.

¹¹ Vgl. ebd., S.37.

¹² Vgl. ebd., S.39.

¹³ Ebd., S.39.

¹⁴ Vgl. ebd.

Den letzten Punkt fasst Fink-Eitel als strikten und relationalen Machtaspekt auf, der die Macht von Menschen über andere Menschen umfasst.¹⁵ „Macht im strikten Sinne liegt vor, wenn einer andere dazu bringen kann, das zu tun, was er will (natürlich kann das Machtsubjekt ein Kollektiv sein).“¹⁶ Ähnlich definiert auch Anthony Giddens (1984) das Phänomen Macht: „Macht im engeren relationalen Sinn ist ein Merkmal von Interaktionen und kann definiert werden als Fähigkeit, Ereignisse zu erzielen, wobei die Verwirklichung dieser Ereignisse vom Handeln anderer abhängt.“¹⁷ Beide Definitionen verstehen unter „Macht“ ein bewusstes Erzielen von Ergebnissen gegenüber einer anderen Person oder Gruppe. Mit Blick auf die Entstehungsgeschichte des Machtbegriffes nennt Fink-Eitel fünf verschiedene Bestimmungen, wie Macht zu verstehen ist:

- der relationale Machtbegriff,
- der substantielle Machtbegriff,
- der instrumentelle Machtbegriff,
- der aktivistische Machtbegriff,
- der mediale Machtbegriff.¹⁸

Unter alle oben genannten Bestimmungen lässt sich somit der Machtbegriff fassen. An dieser Stelle soll keine geschichtliche Zusammenfassung des Machtbegriffes entstehen, sondern nur aufgezeigt werden, dass die Auffassung von Macht als Vermögen einen Ursprung hat.

Wie bereits erwähnt wurde, hat sowohl der *relationale* als auch der *substantielle Machtbegriff* seinen Ursprung in der Metaphysik von Aristoteles. Der relationale Machtbegriff als kinetische „dynamis“, der substantielle als ontologische „dynamis“. „Macht“ im ersteren Sinn ist die Fähigkeit des Körpers, in einem anderen eine Veränderung oder Bewegung zu bewirken. Im zweiten, ontologischen Sinne, ist Macht ein Vermögen. Die Auffassung von „Macht“ als Vermögensbegriff war es, so

¹⁵ Von Macht im relationalen Sinn geht auch die Typologie von John French und Bertram Raven aus, welche in dieser Arbeit zu einem späteren Zeitpunkt vorgestellt wird.

¹⁶ Fink-Eitel 1992, S.39.

¹⁷ Giddens 1984, S.135 (zit. nach: Matthias Rösener, 1997, S.266).

¹⁸ Vgl. Fink-Eitel 1992, S.44ff.

Fink-Eitel, die philosophisch Karriere machte. Einen aus diesem Verständnis entspringenden Machtbegriff, hat auch Hobbes.¹⁹

Im ontologischen Sinne ist „Macht“ die Alltagsmacht. Von diesem universellen Gebrauch des Machtbegriffes in alltäglicher und sozialwissenschaftlicher Praxis spricht Matthias Rösener (1997).²⁰ Ebenso wie Fink-Eitel (1992) sieht er in der Bedeutung des Machtbegriffes ein Phänomen, mit dem man in vielen Lebenssituationen konfrontiert wird. Als Beispiel nennt er Alltagssituationen, bei denen jemand als mächtig bezeichnet wird, „wenn er über etwas oder jemanden bestimmen kann.“²¹ Zum Beispiel verlangen Dozenten in Seminaren von ihren Studierenden bestimmte Leistungen, ohne die sie ihnen nicht den Erwerb von Fachwissen bestätigen. In Wirtschaftsunternehmen werden untergeordnete Mitarbeiter durch die Manager angewiesen und diese üben – falls notwendig – Sanktionen aus, wenn ihren Verordnungen nicht Folge geleistet wird. Über die Macht der Verhältnisse wird dann gesprochen, wenn Macht nicht als Attribut einer Person verstanden wird, sondern als überindividuelles Phänomen. Wenn etwas für unabwendbar gehalten wird, ist es mächtig und folgedessen ist die Macht ungleich verteilt.²² Im Alltagsgebrauch wird „Macht“ oftmals auch mit einer negativen Bedeutung in Zusammenhang gebracht. Häufig wird sie als mit Arroganz einhergehend angesehen, denn sie macht gierig, korrupt und kann zum Missbrauch veranlassen, wenn Macht außerhalb legitimer Rahmen angewendet wird.²³

Machtphänomene sind jedoch als soziale Phänomene zu verstehen. Von *dem Machtbegriff* der Soziologie lässt sich hingegen nicht sprechen, da die Konzepte zum Thema Macht so unterschiedlich sind wie die theoretischen Richtungen der Disziplin Soziologie.²⁴ Sobald jedoch Menschen miteinander umgehen, ist auch Macht im Spiel. Gesellschaftliche Strukturen werden somit als Machtstrukturen bezeichnet. Es

¹⁹ Für ihn ist Macht ein Vermögen, das der Mensch braucht, um seine Ziele zu erreichen. Sein instrumenteller Machtbegriff wird in dieser Arbeit in einem eigenem Abschnitt behandelt.

²⁰ Vgl. Rösener 1997, S.230ff.

²¹ Ebd., S.230f.

²² In bestimmten Verhältnissen wird der Ohnmächtige dazu gezwungen, sämtliche Befehle auszuführen, da die Macht von der Position des Befehlshabers abhängig ist und dadurch ein überindividuelles Phänomen darstellt.

²³ Vgl. Rösener 1997, S.230f bzw. Vester 2009, S.140.

²⁴ Vgl. Baur 2008, S.253-273.

gibt unzählige Konzepte, theoretische Perspektiven sowie empirische Untersuchungen, die sich mit dem Thema Machtphänomene auseinandersetzen.²⁵

Eine *der bedeutendsten Definitionen von Macht liefert Max Weber (2005)*: „Macht bedeutet jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht.“²⁶ Diese von Weber zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts vorgenommene Definition von Macht gehört zu den bekanntesten Begriffsbestimmungen, denn viele Autoren beziehen sich bei ihrer Machtdefinition auf Weber, gleichgültig ob daran anschließend oder sich distanzierend.²⁷ Webers Machtdefinition erlaubt allgemeine Aussagen über das Zustandekommen und Wirken von Macht. Er spricht von der Chance einer Möglichkeit, Macht auszuüben und nicht davon, dass Macht tatsächlich benutzt werden muss. Ebenso setzt die Machtvorstellung Webers voraus, dass eine soziale Beziehung besteht. Unter dieser versteht er ein aufeinander bezogenes Verhalten, welches sich an einem gemeinsamen Sinn orientiert, etwa in Form eines Kampfes, der Ehe, des Tausches oder der Freundschaft.²⁸ Nach dieser Definition ist es nicht möglich, dass jemand Macht über einen anderen hat, wenn er mit der Person nicht in einer sozialen Beziehung steht. Der Machtbegriff selbst ist für Weber jedoch amorph, da „alle denkbaren Qualitäten eines Menschen und alle denkbaren Konstellationen [...] jemanden in die Lage versetzen, seinen Willen in einer gegebenen Situation durchzusetzen.“²⁹

Aus dieser Definition soll ersichtlich werden, dass Macht eine Chance ist, aber kein Instrument, die auf verschiedenen Machtbasen aufbaut und nicht zwingend ausgeübt werden muss, jedoch kann, da der Bereich, in dem Macht einsetzbar ist, unterschiedliche Zwecke hat. Allgemein betrachtet Weber Macht als Verhältnis zwischen zwei Personen, die miteinander in einer sozialen Beziehung stehen und von denen die eine die Macht hat, die andere zu unterwerfen. Hauptaspekt seiner Machtdefinition ist die Unterordnung des eigenen Willens unter den Willen einer anderen Person.

²⁵ Vgl. Vester 2009, S.139.

²⁶ Weber 2005, S.38.

²⁷ Vgl. Baur 2008, S.253.

²⁸ Vgl. Weber 2005, S.19.

²⁹ Ebd., S.38.

Die von Rösener (1997) und Fink-Eitel (1992) dargestellten Machtbegriffe orientieren sich ebenfalls am Machtbegriff von Weber (2005), denn beide sprechen im Machtkontext von Beziehungen zwischen Menschen. Der Machtbegriff, wie ihn Weber und Fink-Eitel (1992) betrachten, ist als relationaler, aber auch als dynamischer Begriff zu sehen, denn Macht ist an die Beziehung der Quelle (der machtausübenden Person) und an das Ziel gebunden. Abhängig von der Machtquelle kann sich dadurch die Abhängigkeit des Ziels (Machtunterlegene) ändern und die Machtbeziehung wird zu einem dynamischen Prozess. Aus den bisherigen Betrachtungsweisen folgernd, ist Macht als relationaler, dynamischer und amorpher Begriff zu sehen, der negative und positive Merkmale in sich vereint.

Einen Ansatz von ausschließlich negativ verstandener Macht vertritt Elias Canetti (2010). Um zu einer Definition von Macht zu kommen, grenzt er den Gewalt- vom Machtbegriff ab, indem er das Verhältnis zwischen der (mächtigen) Katze und der (ohnmächtigen) Maus beschreibt, die in der Gewalt der Katze ist. „Die Maus, einmal gefangen, ist in der Gewalt der Katze. Sie hat sie ergriffen, sie hält sie gepackt, sie wird sie töten. Aber sobald sie mit ihr zu spielen beginnt, kommt etwas Neues dazu. Sie lässt sie los und erlaubt ihr, ein Stück weiterzulaufen. Kaum hat die Maus ihr den Rücken gekehrt und läuft, ist sie nicht mehr in ihrer Gewalt. Wohl aber steht es in der Macht der Katze, sie sich zurückzuholen. Lässt sie sie ganz laufen, so hat sie sie auch aus ihrem Machtbereich entlassen. Bis zum Punkt aber, wo sie ihr sicher erreichbar ist, bleibt sie in ihrer Macht.“³⁰ In Canettis Beispiel wird ausschließlich die negative Seite der Macht dargestellt. Aus der Sicht von Fink-Eitel (1992) entspricht dieser Machtbegriff einem weiten Machtbegriff, denn die Katze könnte sich theoretisch ebenso die Frage stellen, ob sie das will, was sie kann, nämlich die Maus töten oder nur mit ihr spielen.

Zu dem Beispiel von Canetti schreibt Byung-Chul Han (2005): „Todesversessen vergisst Canetti offenbar, dass die Macht nicht einfach nur tötet, sondern vor allem leben lässt. In seiner Fixierung auf die Negativität der Macht erkennt Canetti nicht, dass die Macht die Handlung, die Freiheit nicht ausschließt.“³¹ Für Han selbst muss Macht nicht die Form eines Zwanges haben und das Modell der Kausalität keine komplexen Machtbeziehungen beschreiben. Er sieht Macht vielmehr als Phänomen,

³⁰ Canetti 2010, S.333.

³¹ Han 2005, S.36.

welches zum Ausdruck bringt, wie eine Handlung motiviert wird. Der Verlust von Macht hängt für Han mit dem Raumverlust zusammen, da der Machthaber sich einen weiten Raum des Selbst schafft. Kommt es zum Machtverlust, „schrumpft“ der Leib des Machthabers und er – der König – verliert neben seinem natürlichen auch den politisch-theologischen Körper. Die Macht der Macht besteht nach Han darin, dass sie auch ohne Befehl auskommt und trotzdem im Stande ist Entscheidungen und Handlungen zu beeinflussen. Nur gegenüber passiven Dingen ist Macht im eigentlichen Sinne nicht möglich, da entscheidend ist, dass eine Handlung zum Ausdruck gebracht wird, ein „ich will“.

Der Auffassung, dass Macht kein fester Besitz sei der erworben und nach Belieben ausgeübt werden kann, ist Hans-Dieter Schneider (1977). Seiner Ansicht nach wird man dem Sachverhalt am ehesten gerecht, wenn man Macht als „erschlossene intervenierende Variable zwischen den unabhängigen Variablen, den Einflußversuchen, die wiederum auf den Ressourcen oder Grundlagen der Macht basieren, und den abhängigen Variablen, den Wirkungen, ansieht.“³² Macht ist in diesem Fall keine beobachtbare Größe, sondern eine Variable, welche durch vorangehende Ereignisse (Ressourcen und Versuche der Einflussnahme) und nachfolgende Ereignisse (Wirkungen im Sinne der Einflussnahme) entsteht. Wegen der Tatsache, dass es oft zu Verwechslungen zwischen unabhängigen Variablen (vorangehenden Ereignissen) mit der Zwischenvariable Macht kommt, entstehen nach der Ansicht von Schneider die vielen unterschiedlichen Auffassungen von Macht.³³

Ein weiterer Aspekt von Macht „entspricht der menschlichen Fähigkeit, nicht nur zu handeln oder etwas zu tun, sondern sich mit anderen zusammenzuschließen und im Einvernehmen mit ihnen zu handeln.“³⁴ Bei diesem Machtverständnis rückt die Gruppe als Machtressource in den Mittelpunkt. So ist Macht für Hannah Arendt (2009) auch ein Gruppenphänomen, welches nur so lange existiert, wie die Gruppe besteht. Die Macht eines Einzelnen ist nur möglich, weil er von einer bestimmten Anzahl von Menschen ermächtigt wird, in ihrem Namen zu handeln. In dem

³² Schneider 1977, S.5.

³³ Vgl. ebd.

³⁴ Arendt 2009, S.45.

Augenblick, in dem die Gruppe, die dem Mächtigen Macht verleiht, auseinandergeht, vergeht dessen Macht. Der Machtbegriff wie ihn Arendt beschreibt, ist der Gegenbegriff zum Gewaltbegriff und folglich beinhaltet er nicht die Absicht, den eigenen Willen gegen Widerstände durchzusetzen, wie zum Beispiel bei Weber (2005). Für Arendt (2009) beinhaltet Macht ein Miteinander-Reden und -Handeln. Daraus folgernd ist Macht für sie Kommunikation. Ihre Ansicht grenzt sich von den obigen Machttheorien ab, da Macht nicht als individuelles, sondern gemeinschaftliches Vermögen verstanden wird, bei dem es um aktives gemeinsames Handeln geht. Je intensiver das Zusammenhandeln der Akteure in der Gemeinschaft ist, desto mehr steigert sich die Macht.³⁵

Bislang wurde der Machtbegriff durch unterschiedliche Zugänge dargestellt. Ein Begriff allerdings, welcher oft im Zusammenhang mit dem Machtbegriff genannt wird, ist „*Herrschaft*“. Denn häufig wird Macht im Sprachgebrauch mit Herrschaft gleichgesetzt, denn als mächtig und somit in der Lage, herrschen zu können, gilt derjenige, der über Ressourcen verfügt, an denen es dem ohnmächtigen Gegenüber mangelt. Wieder ist es Weber (2005), der neben dem (amorphen) Machtbegriff der die Chance beinhaltet, den eigenen Willen gegen andere durchzusetzen, auch den der Herrschaft als Sonderfall von Macht definiert.³⁶ Mit der „Chance für einen Befehl bestimmten Inhalts bei angebbaren Personen Gehorsam zu finden.“³⁷ kann sich Macht zu Herrschaft verfestigen. Ein Minimum an Gehorsam und Anerkennung von den Machtadressaten gilt jedoch als Voraussetzung für Herrschaft. Macht ist nach Weber ein breites Spektrum situationsabhängiger Durchsetzungen des eigenen Willens, während Herrschaft ein bestimmtes Maß an Dauerhaftigkeit voraussetzt. Es ist oft ein Verwaltungsstab von Menschen notwendig, der die institutionalisierte Form von Über- und Unterordnung zuverlässig regelt.³⁸ Somit ist Herrschaft als Chance, für einen bestimmten Befehl Gehorsam zu finden, auf einen bestimmten Bereich beschränkt, innerhalb dessen die Herrschaft rechtlich gültig, also legitimiert ist. Herrschaft setzt Fügsamkeit voraus und gilt dadurch als Sonderform der Macht.³⁹

³⁵ Vgl. ebd., S.44ff.

³⁶ Vgl. Weber 2005, S.691.

³⁷ Ebd., S.38.

³⁸ Vgl. ebd., S.157f.

³⁹ Weber unterscheidet zusätzlich zwischen drei Herrschaftstypen: dem rationalen, traditionellen und charismatischen Herrschaftstypus (vgl. Weber 2005, S.159).

Bisher wurde ein Querschnitt von Möglichkeiten gezeigt, wie der Machtbegriff verstanden werden kann und welche teils unterschiedlichen Ansichten von diesem Begriff existieren. Ebenso wurde Herrschaft als Sonderform der Macht thematisiert. Eine vollständige Erfassung des Machtbegriffes ist aufgrund der zahlreichen unterschiedlichen Zugänge zu diesem nicht möglich und für diese Arbeit auch nicht zielführend. Aus den zuvor genannten Zugängen zu Macht werden im nachfolgenden Teil drei Machttheorien genauer betrachtet, um die unterschiedlichen Kontexte zu zeigen, in denen Macht zu sehen ist. Als erstes wird das Machtbasenmodell von John French und Bertram Raven (1959) vorgestellt, welches das Machtverhältnis in einer Relation zwischen der machtüberlegenen Person – die aufgrund bestimmter Ressourcen Macht ausüben kann – und der machtunterlegenen betrachtet. An diese Typologie anschließend wird die staatsphilosophische Machttheorie von Thomas Hobbes (1984) vorgestellt. Er unterscheidet zwischen der Macht im natürlichen und jener im bürgerlichen Zustand. Für Hobbes ist Macht ein Instrument, das der Mensch braucht, um etwas Zukünftiges erreichen zu können. Im Anschluss an diese zwei Machttheorien wird die dritte und für die spätere Untersuchung bedeutende Machttheorie von Heinrich Popitz (1992) abgebildet. Macht ist für ihn die Fähigkeit des Menschen, sich durchsetzen zu können, und daher weder eine Ressource noch ein Instrument, sondern ein Phänomen, welches sämtliche Interaktionsprozesse einer Gesellschaft durchdringt.

Die drei im Anschluss angeführten Machttheorien sind deshalb für diese Arbeit relevant, da sie unterschiedliche Zugänge zum Machtbegriff darstellen und veranschaulichen, in welchen verschiedenen Kontexten Macht betrachtet werden soll.

2.1.1 Das Machtbasenmodell nach French und Raven

Das Machtbasenmodell nach French und Raven (1959), welches nun vorgestellt wird, wurde deshalb ausgewählt, da es auf verständliche und übersichtliche Weise aufzeigen soll, wie sich der Machtüberlegene aufgrund bestimmter Ressourcen

(Machtbasen)⁴⁰ gegenüber dem Machtunterlegenen durchsetzt, wodurch sich auch die Relevanz ergibt, es in dieser Arbeit zu nennen.

Die von French und Raven 1959 vorgestellte Theorie „stellt die weitaus bekannteste und in der Literatur bei weitem auch am häufigsten zitierte Zusammenstellung von Machtgrundlagen dar.“⁴¹ Sandner (1993) ergänzt hierzu: „Ihr Einfluß auf die Entwicklung der sozialwissenschaftlichen Machttheorie läßt sich am besten dadurch charakterisieren, daß alle nachfolgenden a prioriischen verhaltenswissenschaftlichen Typologien von Machtgrundlagen im Prinzip von den gleichen theoretischen Grundannahmen ausgehen.“⁴²

Die Ausübung von Macht über andere basiert bei der Theorie von French und Raven auf den „bases of power“ (Machtbasen). Diese Basen bezeichnen materielle oder immaterielle Voraussetzungen, die jemand benutzt, um Macht über eine andere Person ausüben zu können. Ressourcenorientierte Machttheorien gehen allgemein davon aus, dass die Möglichkeit der Machtausübung an die Verfügung über Ressourcen gebunden ist und nicht zwingend an deren Besitz. Die einzige Voraussetzung ist, dass der Akteur im gegebenen Fall im Stande ist, diese Ressourcen einzusetzen. Dadurch wird das Verfügen über Ressourcen zum zentralen Kriterium der Machtausübung. Ein Beispiel für ein Machtmodell, welches sich im theoretischen Kern auf Ressourcen konzentriert und davon ausgeht, dass Ressourcen Voraussetzungen von Macht sind, ist das genannte Machtbasenmodell von French und Raven.⁴³ In der Beziehung von Person (A) zu Person (B), kann (A) deswegen Macht über (B) ausüben, da Person (A) im Gegensatz zu Person (B) über die richtigen Machtressourcen verfügt.⁴⁴ Die Möglichkeit, Macht über eine andere Person auszuüben, basiert innerhalb der Theorie von French und Raven auf folgenden Ressourcen: Belohnung, Bestrafung, Legitimation, Identifikation und Sachkenntnis. 1965 wurde den Ressourcen zudem der Bereich „Information“

⁴⁰ Als Ressourcen bezeichnen French und Raven Belohnung, Bestrafung, Legitimation, Identifikation, Sachkenntnis und Information.

⁴¹ Sandner 1993, S.17.

⁴² Ebd.

⁴³ Vgl. ebd., S.9ff.

⁴⁴ Vgl. ebd., S.16.

hinzugefügt, welcher zunächst nur eine sekundäre Machtform in den Untersuchungen darstellte.⁴⁵

Nun sollen die genannten Machtbasen nach French und Raven beschrieben werden, um zu verdeutlichen zu können, über welche Machtressourcen die Macht habende Person verfügen muss, um in Relation zum Machtunterlegenen – (theoretisch) Macht auszuüben zu können.

1. *Macht durch Belohnung* (reward power)⁴⁶

Diese Machtressource kennzeichnet die Fähigkeit einer Person, eine andere in eine Lage zu versetzen, welche von ihr als positiv empfunden wird. Unterstützung oder emotionale Zuwendung sind ebenso Merkmale dieser Machtressource wie die Vermeidung von negativen Situationen. Das Ziel der Belohnungsmacht hängt von der Einschätzung der Fähigkeiten ab, „Belohnungen tatsächlich vergeben zu können [...]“.⁴⁷

2. *Macht durch Bestrafung* (coercive power)⁴⁸

Anders als bei der Belohnungsmacht ist mit dieser Form der Macht die Möglichkeit gemeint, andere in eine für sie negative Situation zu versetzen. Bei dieser Form der Sanktionsmacht wird angenommen, dass mit der Zunahme der Bestrafungsressourcen auch die Macht der Person ansteigt, die über die jeweilige Ressource verfügt.

Sandner (1993) merkt hinsichtlich der Machtzunahme an, dass bei der Belohnungsmacht die Attraktivität der machtüberlegenen Person anwachsen kann, jedoch im Bestrafungsfall eine Zunahme von negativen Werten gegenüber dem Machtüberlegenen durch die machtunterlegene Person möglich ist.⁴⁹

⁴⁵ Vgl. Raven 1965, S.372.

⁴⁶ Vgl. French / Raven 1959, S.156f.

⁴⁷ Sandner 1993, S.18.

⁴⁸ Vgl. French / Raven 1959, S.157f.

⁴⁹ Vgl. Sandner 1993, S.18.

3. Macht durch Legitimation (legitimate power)

Die Grundlage dieser Machtbase sind allgemein anerkannte Normen, eine akzeptierte Position innerhalb einer sozialen Struktur oder bestimmte Werte. Macht durch Legitimation beruht auf der Forderung einer Erwartung an eine Person und der Pflicht dieser Erwartung durch eine andere Person nachzukommen.⁵⁰ Die Möglichkeit, Macht auszuüben, geht verloren, wenn Normen, Strukturen oder Werte nicht anerkannt werden. Beispiele für Macht durch Legitimation sind in Organisationen, Unternehmen und in formalen hierarchischen Strukturen zu finden. Alles, was im Rahmen sozialer Gruppierungen durch ein „du sollst bzw. sollst nicht“⁵¹ ausgedrückt wird, ist Macht durch Legitimation.

4. *Macht durch Identifikation* (referent power)

Der Machtunterlegene identifiziert sich mit dem Vorbild oder er hat zumindest den Wunsch, ihm ähnlich zu sein.⁵² Bei diesem Machtverhältnis ist es nicht notwendig, dass das Vorbild davon weiß. Bestimmte Verhaltensweisen, Vorlieben oder Handlungseigenheiten werden vom Machtunterlegenen übernommen, ohne dass die beiden involvierten Personen davon wissen (müssen). Der identifikationsmächtige verfügt über die Möglichkeit, den Machtunterlegenen zu bestimmten Handlungen zu bewegen. Je attraktiver das Vorbild für die machtunterlegene Person ist, desto größer ist dessen Macht über sie.⁵³

5. *Macht durch Sachkenntnis* (expert power)

Die Grundlage der Macht durch Sachkenntnis ist das Wissen und die Fähigkeit der machtüberlegenen Person auf ihrem Gebiet. Der Experte kann die Handlungen der machtunterlegenen Person zu seinem eigenen Vorteil steuern. Gewinnt jedoch die unwissende Person den Eindruck, dass der Machtüberlegene, völlig gleichgültig ob der Eindruck der unwissenden Person zurecht besteht oder nicht, sein Wissen oder seine Fähigkeiten nur zum eigenen Vorteil einsetzt, entsteht negative Macht. Diese führt zur Zurückweisung der Vorschläge und infolgedessen zur Ablehnung des Experten. Die Bereiche, auf die sich Macht durch Sachkenntnis konzentriert, sind

⁵⁰ Vgl. French / Raven 1959, S.159.

⁵¹ Sandner 1993, S.18f.

⁵² Vgl. French / Raven 1959, S.161.

⁵³ Vgl. Sandner 1993, S.19.

Situationen, innerhalb derer einer Person sachliche Überlegenheit zugeschrieben wird. Bei dieser Macht besteht somit eine soziale Beziehung zwischen der machtüberlegenen und der machtunterlegenen Person, da dem Experten ein Fachwissen zugeordnet wird.⁵⁴

6. *Macht durch Information* (informational power)

Macht durch Information war vorerst nur eine sekundäre Machtform, die bei der Untersuchung von French und Raven (1959) der Macht durch Sachkenntnis untergeordnet war.⁵⁵ Erst später entwickelte Raven (1965) die Idee von Information als eigener Machtgrundlage.⁵⁶ Macht basiert auf dem Inhalt der Information, welche an andere weitergegeben wird – im Unterschied zur Macht durch Sachkenntnis, bei der das Wissen personengebunden ist.

Macht wird somit im Allgemeinen nicht nur durch eine Machtgrundlage (Machtbase), sondern durch die Kombinationen von mehreren ausgeübt. Die sechs von French und Raven (1959) entwickelten Machtbasen sind aber nicht immer konkret voneinander abgrenzbar, denn French und Raven unterscheiden nicht immer zwischen den Grundlagen der Macht und deren Voraussetzungen. Die Abgrenzung zwischen der Belohnungs- und Bestrafungsmacht ist schwierig, da sich die Frage stellt, ob der Verzicht auf eine Bestrafung oder die Aufhebung einer Strafe bereits eine Belohnung darstellt. Auch die Unterscheidung zwischen Macht durch Information und Expertenmacht ist nicht immer eindeutig, da Macht durch Sachkenntnis an die machtüberlegene Person gebunden ist, ihren Ausgangspunkt jedoch beim Machtunterlegenen hat und somit in Frage steht, ob der Machthaber ein Experte oder nur ein Informant ist.

Die Stärke der Typologie von French und Raven liegt in ihrer Pragmatik, denn sie zeigt eine Zusammenstellung von als wichtig erachteten Basen der Macht. Einfach ausgedrückt setzt sich der Machtüberlegene aufgrund der ihm zur Verfügung stehenden Ressourcen durch.⁵⁷ Trotz der oben genannten Schwächen ist die Typologie für die phänomenale Betrachtung von Machtverhältnissen sowie für die

⁵⁴ Vgl. ebd.

⁵⁵ Vgl. French / Raven 1959, S.163.

⁵⁶ Vgl. Raven 1965, S.372.

⁵⁷ Vgl. Sandner 1993, S.22f, bzw. Schneider 1977, S.23.

Deskription verschiedener Ursachen von Machtbeziehungen geeignet.⁵⁸ Der relationale Machtbegriff, wie ihn French und Raven in ihrer Typologie darstellen, stellt Macht weder als Eigenschaft, noch als Besitz oder Fähigkeit dar. Macht hat ausschließlich derjenige, der in einer Beziehung in der Lage ist, die ihm zur Verfügung stehenden Ressourcen so zu nützen, dass er im Stande ist die ohnmächtige Person in eine positive Situation zu versetzen oder negative Situationen zu vermeiden (Belohnungsmacht). Das Gegenteil ist der Fall, wenn die machtunterlegene Person absichtlich durch Sanktionen (Bestrafungsmacht) in eine entwürdigende Situation versetzt wird. Erkennt die machtunterlegene Person bestimmte Normen oder Werte, welche innerhalb einer hierarchischen Struktur gelten, keinesfalls an, wird es nicht möglich sein, Macht durch Legitimation auszuüben, denn diese Machtressource baut auf Erwartungen innerhalb sozialer Gruppierungen auf, bei denen „müssen“, „sollen“ und „nicht müssen“ und „nicht sollen“ Wichtigkeit besitzen. Identifiziert sich der Machtunterlegene mit einem Vorbild oder hat er den Wunsch, so zu sein wie jemand anderes, kommt es zur Identifikationsmacht vorausgesetzt, der Machthaber kann das Verhalten des Machtunterlegenen bewusst oder unbewusst beeinflussen. Besitzt die machtüberlegene Person besser entwickelte Fähigkeiten oder mehr Wissen auf einem bestimmten Gebiet und kann diese Vorteile dazu verwenden, den Machtunterlegenen zum eigenen Vorteil zu beeinflussen – vorausgesetzt diese Manipulation bleibt unbemerkt – kommt es zur Macht durch Sachkenntnis. Bei dieser Machtressource ist der Gehalt der Macht an das Wissen der Person gebunden im Gegensatz zur Informationsmacht, bei der Macht alleine auf der Weitergabe der Information beruht. Die genannten Machtbasen entsprechen demzufolge einem relationalen Machtverständnis, das Verhalten und Denken von Personen in sozialen Beziehungen und Organisationen beeinflusst.

⁵⁸ Vgl. Schneider 1977, S.150.

2.1.2 Die Machttheorie nach Thomas Hobbes

In diesem Kapitel soll nun die Machttheorie nach Thomas Hobbes (1948) vorgestellt werden, welche sich vom relationalen Machtverständnis nach French und Raven (1959) durch eine differenzierte Herangehensweise an den Begriff Macht abgrenzt.

Den Ausgangspunkt, welchen Hobbes (1984) für sein Verständnis von Macht wählt, ist der Naturzustand, in dem die Menschen ohne Gesetze leben. Aufgrund des Naturrechts herrscht Anarchie und jeder Mensch hat das Recht, über den Besitz (Güter) der anderen zu verfügen. Soziale Ordnung kann im Naturzustand somit nicht erreicht werden, dafür braucht es den sanktionsmächtigen Leviathan, den Staat, der das individuelle Machtstreben der Menschen in Schranken hält und dadurch den Krieg verhindert.

In einem ersten Schritt soll nun der Machtbegriff von Hobbes dargestellt werden, da dieser ist eine notwendige Voraussetzung für das Verständnis von Macht im Naturzustand. Daran anknüpfend wird Hobbes' Machtverständnis im bürgerlichen beziehungsweise Staatszustand erschlossen werden. Für Hobbes besteht Macht aus Mitteln, welche es braucht, um ein (zukünftiges) Gut zu erreichen.⁵⁹ Der Begriff „Gut“ meint hierbei das Erreichen eines gesetzten Zieles. Das „Gut“ selbst stellt etwas Gutes für denjenigen dar, der danach strebt, etwas zu erreichen, das für ihn begehrenswert ist. „[W]as auch immer das Objekt des Triebes oder Verlangens eines Menschen ist: Dieses Objekt nennt er für seinen Teil gut [...]“⁶⁰ Unabhängig davon, worin das Ziel des Menschen, dieses begehrenswerte Objekt zu erreichen, besteht, wird Macht eingesetzt, um es zu erlangen. Somit zählen alle Mittel, welche zum Erreichen dieses Gutes eingesetzt werden, nach Hobbes zur Macht. Dadurch ist Macht bei Hobbes ein instrumentell und zukunftsorientiertes Mittel zum Erwerb von mehr Macht, das entweder ursprünglich oder zweckdienlich ist.

Weiters unterscheidet Hobbes zwischen der natürlichen Macht der er herausragende körperliche und geistige Fähigkeiten zuordnet und der zweckdienlichen Macht. Zweckdienlich bedeutet, dass das Ziel darin besteht, noch mehr Macht zu erhalten,

⁵⁹ Vgl. Hobbes 1984, S.66ff.

⁶⁰ Ebd., S.41.

mit der das vom Menschen angestrebte Gut indirekt erworben werden kann. Diese Mittel werden entweder durch die natürliche Macht oder zufällig erlangt. Abgesehen von den oben genannten Mitteln der natürlichen und ursprünglichen Macht, meint Hobbes mit dem Begriff Macht ebenso Mittel zum Erreichen von Zielen außerhalb des Körperlichen und Geistigen, nämlich „das verborgene Wirken Gottes, das man gewöhnlich Glück nennt.“⁶¹ Auch Eigenschaften beziehungsweise der Ruf dieser Eigenschaften zählen für Hobbes zur Macht. Denn mit Hilfe dieser Eigenschaften – die Liebe oder Furcht vor anderen Menschen bewirken – ist es möglich, die Hilfe und den Dienst anderer zu erlangen. Die genannten Eigenschaften sind: Schönheit, Stärke und Zufall. In einer angeborenen Eigenschaft wie der Schönheit besteht Macht dann, wenn sie dazu genutzt wird, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Denn mit der Eigenschaft der Schönheit ist es möglich, die Gunst von Menschen zu erwerben und sie zu bewegen, etwas für einen zu tun. Ebenso kann Macht aus der erworbenen Fähigkeit der Stärke bestehen. Diese Fähigkeit kann trainiert und verbessert werden, um sie dann als Mittel zum Erlangen eines (zukünftigen) Gutes einzusetzen. Macht kann auch auf dem Zufall oder auf einer rein willkürlichen Entscheidung beruhen, zum Beispiel durch eine gewonnene Wette. Dadurch kommt man zu Reichtum, welcher dann wiederum dafür eingesetzt werden kann, mehr Macht zu erlangen. Ebenso die Fähigkeit, Kriegsmaschinen und Kriegswerkzeuge herzustellen, ist nach Hobbes Macht, da die Herstellung dieser Objekte zur Verteidigung oder zum Sieg beitragen kann.

Macht ist bei Hobbes eine bedeutsame Größe, denn vor allem das Verhalten des Menschen ist von der Leidenschaft der Macht abhängig. Die unterschiedlichen Leidenschaften sind der Grund, weswegen die Menschen in ihrem Verstand verschieden sind. Bei allen Menschen sind die Leidenschaften unterschiedlich ausgeprägt, was dazu führt, dass stärker ausgeprägte Leidenschaften und die inneren Antriebe der Handlungen das Verhalten des Menschen entsprechend beeinflussen. Leidenschaften, die den Verstand am stärksten beeinflussen, sind hauptsächlich das Verlangen nach Macht, Reichtum, Wissen und Ehre. Sie alle

⁶¹ Ebd., S.66.

können auf das Verlangen nach Macht zurückgeführt werden. „Denn Reichtum, Wissen und Ehre sind nur verschiedene Arten von Macht.“⁶²

Wie Hobbes zeigt, ist Macht ein wichtiger Teil, ein Trieb des Menschen, der erst nach dem Tode endet.⁶³ Auf diesen umfangreichen Machtbegriff aufbauend definiert Hobbes weitere Begriffe wie den des Wertes.⁶⁴ Wie viel ein Mensch wert ist, richtet sich danach, wieviel die anderen für die Benutzung seiner Macht zu zahlen bereit sind – dieser Wert richtet sich nach der Einschätzung und dem Bedarf. Hobbes nennt als Beispiel den Heerführer, der zu Zeiten des Krieges sehr teuer ist, zu Friedenszeiten jedoch nicht. Anders ist das beim Richter, der während der Kriegszeit einen geringeren Preis erzielt als während der Zeit, in der Frieden herrscht. Das Kundtun des Wertes – das Bestimmen des Wertes durch die Käufer – bezeichnet Hobbes als Ehrerbietung, die immer vom Vergleich abhängt, welchen Rang die jeweilige Person hat. Andere um Hilfe bitten heißt ehren, denn je schwieriger die Hilfe ist, desto größer ist die Ehre und damit die Macht der Helfenden. Ebenso ist Ehrerbietung im Fall von Gehorsam Macht. „Gehorchen heißt ehren, denn niemand gehorcht Leuten, von denen er annimmt, daß sie keine Macht haben, ihm zu helfen oder schaden.“⁶⁵ Das Gleiche gilt für die davor genannten Eigenschaften der Schönheit und Stärke.

Würdigkeit besteht in einer besonderen Macht oder Fähigkeit.⁶⁶ Deswegen unterscheidet sie sich vom Wert oder vom Verdienst eines Menschen. Sie beschreibt die Macht oder Fähigkeit zu dem, wessen der Mensch angeblich würdig ist. Diese Fähigkeit bezeichnet Hobbes als Eignung oder Befähigung. „Denn es ist derjenige am würdigsten, Befehlshaber oder Richter zu sein oder eine andere Aufgabe wahrzunehmen, der am besten mit den Eigenschaften ausgestattet ist, die zu ihrer guten Erledigung erforderlich sind.“⁶⁷ Jedoch strebt der Mensch nach Hobbes nicht nur nach Macht, weil er mit der bisher erreichten Macht nicht zufrieden sei oder weil er sich dadurch einen größeren Genuss erhofft. Der Grund für das kontinuierliche

⁶² Ebd., S.56.

⁶³ Vgl. ebd., S.75.

⁶⁴ Vgl. ebd., S.67.

⁶⁵ Ebd., S.68.

⁶⁶ Vgl. ebd., S.73f.

⁶⁷ Ebd., S.74.

Machtstreben des Menschen ist, dass er ohne zusätzliche Macht nicht fähig ist, die Mittel für ein angenehmes Leben sicherzustellen. Folglich ist der Begriff Glückseligkeit ein sehr entscheidender Faktor der Macht.⁶⁸ Mit Glückseligkeit beschreibt Hobbes ein ständiges Fortschreiten von einem Gegenstand zum nächsten. Das Erlangen des Gegenstandes ist dabei der Weg, der wiederum zum nachfolgenden Gegenstand führt. Der Begriff Glückseligkeit bezeichnet zwar das Streben nach einem Gegenstand, aber nicht das endgültige Erreichen dessen, denn nach dem Erlangen des Gegenstandes wendet sich das Streben des Menschen bereits einem neuen Endziel zu. Aus diesem Grund streben die Menschen nicht nach einem zufriedenen Leben, sondern danach, dieses Leben für sich zu sichern. Der Weg zur begehrten Sicherung des zukünftigen Lebens unterscheidet sich nur durch die unterschiedlichen Leidenschaften des Menschen – welche die Unterschiedlichkeit der Kenntnisse oder Meinungen der Menschen meinen. Deswegen hält Hobbes das rastlose Verlangen nach immer neuer Macht, das Streben nach Macht für einen Trieb der Menschheit, der erst mit dem Tod endet. „So halte ich an erster Stelle ein fortwährendes und rastloses Verlangen nach immer neuer Macht für einen allgemeinen Trieb der gesamten Menschheit, der nur mit dem Tode endet.“⁶⁹

Ohne den Erwerb von zusätzlicher Macht ist der Mensch nach Hobbes' Ansicht nicht in der Lage, mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln ein angenehmes Leben sicherzustellen. Sogar der König, der über ein gewaltiges Reich regiere, werde kontinuierlich damit beschäftigt sein, dieses Reich zu sichern: „im Inneren durch Gesetze und nach außen hin durch Kriege [...]“⁷⁰ Sobald dieses Ziel erreicht ist, folgt ein neues Verlangen nach einem angenehmeren Leben, Ruhm, Bewunderung oder sonstigen geistigen Fähigkeiten. Das Streben nach diesen Eigenschaften – sei es Liebe, Anerkennung, Ruhm, Reichtum etc. bedeutet Macht und ist deswegen immer beständig.

Ein Mensch, der keine Machtmittel sein Eigen nennt, wird nicht in der Lage sein, das von ihm angestrebte Gut zu erhalten, und folglich nicht Glückseligkeit erreichen. So ist zum Beispiel jemand, der weder stark noch listig ist – im Naturzustand – nicht in

⁶⁸ Vgl. ebd., S.75ff.

⁶⁹ Ebd., S.75.

⁷⁰ Ebd., S.75.

der Lage, einen anderen zu besiegen, um so an dessen Mittel zu gelangen. Zugleich ist es im bürgerlichen Zustand für den Menschen ebenso wenig möglich, zu den von ihm angestrebten höheren Zielen zu gelangen, wenn er nicht das Ansehen seiner Familie als Machtmittel nutzen kann. Aus der Sicht von Hobbes kann der Mensch ohne Macht oder Ansehen keine Glückseligkeit erreichen.

2.1.2.1 Macht im Naturzustand

Nachdem der anthropologisch und philosophisch geprägte Machtbegriff von Hobbes erfasst wurde, soll nun gezeigt werden, wie Macht im Naturzustand, in dem weder Gesetze noch soziale Ordnungen bestehen, existiert. Denn daran anschließend, im bürgerlichen Zustand, wird Macht als Mittel verstanden, welches es braucht, um das friedliche Zusammenleben der Menschen zu ermöglichen.

Hinsichtlich ihrer körperlichen und geistigen Fähigkeiten hat die Natur alle Menschen gleich geschaffen. Infolgedessen sind für Hobbes die physischen und psychischen Unterschiede der Menschen geringer als allgemein angenommen, was dazu führt, dass keiner aufgrund dessen einen Vorteil beanspruchen kann.⁷¹ Was die Körperkräfte betrifft, so Hobbes (1984), ist der Schwächste stark genug, um den Stärksten zu töten. Das erreicht er durch Hinterlist oder durch Bündnisse mit anderen, die sich in der selben Gefahr befinden wie er selbst. Die geistigen Fähigkeiten der Menschen betreffend schreibt Hobbes, dass die Gleichheit noch größer sei als bei der Körperkraft. Denn Klugheit könne von allen erworben werden, wenn sie sich nur lange genug mit den gleichen Dingen beschäftigen.⁷² Dadurch bedinge sich die Gleichheit der Macht auf der geistigen Ebene der Menschen.

Aufgrund dessen, dass alle Menschen geistige Eigenschaften wie Beredsamkeit und Klugheit erwerben und ebenso körperliche Eigenschaften als Mittel der Macht nutzen können, ehrt Hobbes die Gleichheit der Macht der Menschen. Dadurch, dass der Mensch in der Lage ist, ähnliche Fähigkeiten wie seine Mitmenschen zu erlangen,

⁷¹ Vgl. ebd., S.94ff.

⁷² Vgl. ebd., S.94.

ergibt sich die Gleichheit der Hoffnung. Aus diesem Wetteifern um Macht folgt zwangsläufig Krieg, denn der Mensch sieht sich jetzt aufgrund seiner Macht in der Lage, sein Ziel zu erreichen. Er setzt seine gesamte Macht ein, um seine Ziele zu verwirklichen und den anderen zu vernichten oder zu unterwerfen. „[D]er Weg des einen Bewerbers zur Erlangung seines Wunsches führt dazu, den anderen zu töten, zu unterwerfen, zu verdrängen oder zurückzuwerfen.“⁷³ Die Menschen spielen ihre Macht gegeneinander aus, um festzustellen, wer von ihnen der mächtigere ist. Es entsteht ein Wettstreit zwischen den Menschen, die nach demselben Gut streben. Da dieses Gut aber nur einer von ihnen haben kann, werden sie Feinde. In der Verfolgung ihrer (grundsätzlich) selbsterhaltenden Absicht sind sie bestrebt, sich gegenseitig zu vernichten oder zu unterwerfen. Ist der Gegner/die Gegnerin besiegt oder unterworfen, wartet schon der nächste darauf, einem das erreichte Gut „abzujagen“. „Und dem Angreifer droht die gleiche Gefahr von einem anderen.“⁷⁴ Deshalb ist es für Hobbes das geeignetste Mittel gegen diese ewige Angst und das Misstrauen, jedermann so lange durch Gewalt oder List zu unterwerfen, „bis er keine andere Macht mehr sieht, die groß genug wäre ihn zu gefährden.“⁷⁵

Die Unterwerfung anderer ist, sofern sie nicht mehr als die eigene Selbsterhaltung erfordert, nach Hobbes' Ansicht erlaubt, da es zum Beispiel auch Menschen gebe, denen es Vergnügen bereite, immer mehr Macht, durch Eroberung, anzusammeln. Deswegen könnten auch diejenigen nicht ausruhen, die mit dem zufrieden seien, was sie erreicht hätten und deswegen müssten sie Vorkehrungen treffen, die es zulassen, ebenso durch Angriffe ihre Macht zu steigern – durch bloße Verteidigung sei das nicht möglich. Daraus, dass das Zusammenleben für die Menschen ohne Macht kein Vergnügen sei, folgert Hobbes, dass Konkurrenz, Misstrauen, Ruhmsucht und somit das immerwährende Streben nach Macht die Ursachen für Konflikte in der menschlichen Natur sind.⁷⁶

Aus diesen Konfliktursachen, und der Annahme von Macht als Voraussetzung für ein Zusammenleben der Menschen, zieht Hobbes folgenden Schluss: „Daraus ergibt

⁷³ Ebd., S.76.

⁷⁴ Ebd., S.94.

⁷⁵ Ebd., S.95.

⁷⁶ Vgl. ebd.

sich klar, das die Menschen während der Zeit, in der sie ohne eine allgemeine, sie alle im Zaum haltende Macht leben, sich in einem Zustand befinden, der Krieg genannt wird, und zwar in einem Krieg eines jeden gegen jeden.“⁷⁷ Gäbe es während dieses „Kriegszustandes“ nicht die Verbindung von Gleichheit Hoffnung und Macht, würden sich die Menschen nicht bekämpfen, da nicht alle dieselbe Ausgangsbasis für das Erreichen ihrer Ziele besäßen. Ebenso hätten die Menschen unterschiedliche Vorstellungen ihrer Ziele, denn das Wetteifern um Macht führe zu Streit, Feindschaft und Krieg.⁷⁸ Während des Krieges, der das Resultat des Machtstrebens ist, gibt es keinen Fortschritt, keinen Fleiß und keine gesellschaftlichen Beziehungen, da man sich während der Kriegszeit der Früchte seiner Arbeit nicht sicher sein könne und beständig die Furcht und Gefahr vor einem gewaltsamen Tode herrsche. Hobbes bezeichnet das menschliche Leben während der Zeit des Krieges als „einsam, armselig, ekelhaft, tierisch und kurz.“⁷⁹ Im Zustand des Krieges – mit dem Hobbes den Krieg eines jeden gegen jeden meint – lässt sich der Mensch von seiner eigenen Vernunft anleiten.⁸⁰ Er setzt alle ihm zur Verfügung stehende Macht zum Schutz seines eigenen Lebens ein. In einem solchen Zustand hat jeder das Recht auf alles, sogar auf den Körper eines anderen, weil es nichts gibt, was nicht zum Zweck des Selbstschutzes eingesetzt werden kann. Aus dem Recht zur Selbsterhaltung des Menschen, folgt das Recht auf Macht, mit der dieses Ziel realisiert werden kann. Daraus geht hervor, dass jeder Mensch selbst die Entscheidung treffen muss, was genau zu seinem Überleben notwendig ist. Im Naturzustand ist somit jedermann sein eigener Richter.⁸¹

Eine weitere Folge dieses gesetzlosen Zustandes ist, dass es keine Ungerechtigkeit und kein Mein und Dein gibt. Jedem gehört nur „was er erlangen kann und zwar so lange, wie er es zu behaupten vermag.“⁸² Die wichtigsten Tugenden, die es ermöglichen, während dieses kriegerischen Zustandes ein Gut zu erlangen, sind nach Hobbes Gewalt und Betrug, denn im Naturzustand haben alle Menschen das Recht auf denselben Gegenstand. Das führt dazu, dass sich die Menschen beim

⁷⁷ Ebd. S.96.

⁷⁸ Vgl. ebd., S.6.

⁷⁹ Ebd., S.96.

⁸⁰ Ebd., S.99,

⁸¹ Vgl. ebd., S.107.

⁸² Ebd., S.98.

Streben nach diesem Gegenstand gegenseitig in die Quere kommen. Die physische Macht entscheidet letztendlich darüber, wer sein Recht durchsetzt, da „im reinen Naturzustand die Ungleichheit der Macht nur an dem Ausgang eines Kampfes festgestellt wird.“⁸³ Der Mensch nutzt die Macht im Naturzustand somit nicht dazu, sich zu bereichern, sondern ausschließlich dafür, sein Überleben zu sichern. Die einzige Möglichkeit, aus diesem elenden Zustand des Krieges herauszukommen, sieht Hobbes teils in den Leidenschaften und teils in der Vernunft des Menschen. Die Leidenschaften der Menschen mache sie friedfertig, denn sie sind das Verlangen nach Dingen – die zu einem angenehmen Leben gehören – und die Hoffnung, diese Dinge durch Fleiß zu erlangen. Die Vernunft sorgt für Grundsätze des Friedens. Auf diesen aufbauend gelangen die Menschen zu einer Übereinstimmung.⁸⁴ Dieses Streben nach allgemeiner Übereinstimmung – also Frieden – kann nach Hobbes nur im bürgerlichen Zustand mit Hilfe von Gesetzen erreicht werden. „Diese Gesetze sind das, was sonst auch Gesetze der Natur genannt wird.“⁸⁵

Was aber, fragt Hobbes, wenn es keine Gesetze gibt? Und Gesetze gibt es bis zu dem Punkt keine, an dem man sich auf eine Person geeinigt hat, die Gesetze erlassen soll. Zu Hobbes' Zeit,⁸⁶ so er selbst, gab es Gebiete, in denen keine Regierung bestand und die wilden Völker, die diese Gebiete bewohnten, seien durch eine tierische Lebensweise geprägt, die beinahe so extrem sei, wie der von ihm beschriebene Kriegszustand. Hobbes (1984) fügt hinzu, dass es zu jeder Zeit Machthabende gebe, die sich wie Gladiatoren benehmen und ihre Waffen gegeneinander richten, ohne sich aus den Augen zu lassen.⁸⁷

⁸³ Ebd., S.108.

⁸⁴ Vgl. ebd., S.98.

⁸⁵ Ebd., S.98.

⁸⁶ Hobbes schrieb den Leviathan während des englischen Bürgerkrieges (1642-1649) und somit kann die Unabhängigkeit der „wilden Völker“, die in den beschriebenen Gebieten ohne Regierung leben, als Naturzustand gesehen werden.

⁸⁷ Vgl. Hobbes 1984, S.97.

2.1.2.2 Macht im bürgerlichen Zustand

In diesem Kapitel soll die Macht nach Hobbes' (1984) im bürgerlichen Zustand dargestellt werden welche im Gegensatz zur Macht im Naturzustand durch den Staat geregelt wird, denn nach Hobbes ist nur der Staat dazu in der Lage, das Überleben aller zu garantieren.

Hobbes (1984) Ansicht nach liegt der Ursprung der Gerechtigkeit in den natürlichen Gesetzen. Nur mit Hilfe seiner Vernunft kann der Mensch zu diesen natürlichen Gesetzen gelangen, denn sie bilden den Übergang vom Naturzustand zum bürgerlichen oder Staatszustand. Hobbes erkennt in den natürlichen Gesetzen Regeln für ein Zusammenleben der Menschen. Diese Regeln ermöglichen es den Menschen, ihre Macht anders als im Naturzustand zu nutzen. Das erste natürliche Gesetz beinhaltet die Regel, dass jedermann sich um Frieden bemühen muss. „Suche Frieden und halte ihn ein.“⁸⁸ Somit muss der Mensch seine Macht nicht mehr dazu einsetzen, um sein Überleben zu sichern, sondern kann sie benutzen, um andere Ziele zu erreichen. Aus dem ersten natürlichen Gesetz ergibt sich das zweite natürliche Gesetz. Dieses beinhaltet die Abgabe des Rechtes auf alles – vorausgesetzt dass andere auch dazu bereit sind. Auch solle man sich mit so viel Freiheit zufrieden geben, wie man anderen gegenüber einräumen würde.⁸⁹ Bei der Abgabe oder Übertragung des Rechtes, welches vom zweiten natürlichen Gesetz gefordert wird, ist zu beachten, dass mit der Übertragung des Rechtes auch die Mittel zum Genuss übertragen werden. „Wer ein Recht überträgt, überträgt auch die Mittel zu seinem Genuß, sofern es in seiner Macht steht.“⁹⁰ Das dritte natürliche Gesetz verlangt das Einhalten von Verträgen. „Abgeschlossene Verträge sind einzuhalten.“⁹¹ Der Vorteil eines Vertrages besteht im Bedarf des Vertragspartners und in der eigenen Macht. Durch den Vertrag hat man Anspruch auf dessen Leistung und somit auf das angestrebte Gut.⁹² Im Halten oder Brechen von Verträgen liegt die Wurzel der Gerechtigkeit – beziehungsweise der Ungerechtigkeit.⁹³

⁸⁸ Ebd., S.100.

⁸⁹ Vgl. ebd., S.100.

⁹⁰ Ebd., S.105.

⁹¹ Ebd., S.110.

⁹² Vgl. ebd., S.104.

⁹³ Vgl. ebd., S.110.

Da die Kraft der Worte nach Hobbes zu schwach ist, um die Menschen zur Erfüllung ihrer Verträge anzuhalten, müssen sie durch Furcht dazu gezwungen werden. Die Furcht kann zwei allgemeine Dinge zum Gegenstand haben. Erstens die Macht unsichtbarer Geister und zweitens die Macht der Menschen, die der Vertragsbruch schädigt. Obwohl die erste die größere Macht ist, ist die Furcht vor der zweiten doch die größere Furcht. Die Macht der unsichtbaren Geister ist die größere Macht, da „die eigene Religion jedes Menschen [...] schon von der bürgerlichen Gesellschaft in der Natur des Menschen angelegt ist. Auf die zweite Macht trifft dies nicht zu [...].“⁹⁴ Die Furcht vor Menschen ist zwar die größere Furcht, sie ist jedoch nur im bürgerlichen Zustand ein Machtmittel, denn im Naturzustand hat jeder das Recht auf alles und somit auch das Recht auf das Objekt des Vertrages.

Neben den bereits genannten Gesetzen gibt es noch weitere, die allesamt die Aufgabe haben, den Frieden innerhalb des Staates zu gewährleisten. In diesen Gesetzen kommt zum Ausdruck, was im staatlichen Zustand als tugendhaft gilt. Die innerhalb dieser Gesetze aufgezählten Eigenschaften (Gerechtigkeit, Nachsichtigkeit, Geselligkeit etc.) bedeuten im staatlichen Zustand Macht. Zugleich ist jede Eigenschaft, die bei anderen Liebe oder Furcht auslöst, Macht. Denn solche Eigenschaften sind Mittel, mit deren Hilfe man die Dienste vieler erlangen kann.⁹⁵ Den Menschen im bürgerlichen Zustand fällt es somit leichter, ihre Ziele zu erreichen. Durch den Übergang der Menschen vom Naturzustand in den Staatszustand wird mit Hilfe des Vertrages eines jeden mit jedem genau geregelt, welche Rechte der Bürger des Staates hat. Diese Rechte kommen in den bürgerlichen Gesetzen zum Ausdruck. Der Mensch besitzt im Staatszustand erstmals ein Recht auf Eigentum, das durch den Souverän geschützt wird. Infolgedessen ist es nicht mehr notwendig, das Eigentum – lebensnotwendige Güter – durch Macht zu vermehren oder zu schützen. Hatte im Naturzustand jeder das Recht auf den Körper des anderen und konnte ihn – mit Gewalt – zwingen, etwas für ihn zu tun, so gilt das im Staatszustand als Verbrechen, das durch den Souverän bestraft wird. Deswegen ist es erforderlich, alternative Machtmittel zu verwenden, um zum erstrebten Gut zu erlangen.

⁹⁴ Ebd., S.108.

⁹⁵ Vgl. ebd., S.66.

An dieser Stelle schließt sich der Kreis der von Hobbes zuvor genannten Eigenschaften von Macht,⁹⁶ da der Einsatz dieser Mittel im Naturzustand hauptsächlich auf das Überleben abzielte und nicht zum Erwerb anderer Güter diente. Sämtliche Rechte, die der Bürger im Staat besitzt, begründen sich durch den Souverän, denn er ist Richter über alle Meinungen und verantwortlich für den Erlass von Regeln, welche Handlungen umfassen, die der Bürger vornehmen darf.⁹⁷ Einzig das Recht auf Selbsterhaltung wird im Staatszustand nicht aufgegeben, denn wenn der Souverän nicht mehr in der Lage ist, für die Sicherheit der Bürger zu sorgen, können die Untertanen etwas gegen den Souverän tun. Erst mit dem durch den Souverän gehüteten Frieden kann sich die Kraft des Menschen auf Verbesserung, Forschung und somit auf sämtliche Lebensbereiche ausdehnen. Die Wissenschaften und Künste können sich entwickeln, was entscheidend zur Verbesserung des bürgerlichen Lebens beiträgt.

Eine allgemeine Macht ist für den Frieden in einer Gesellschaft wichtig. Die Bedeutung dieser Macht liegt in ihrer Bestimmung dazu, die Bürger des Staates zum Frieden und zur Einhaltung der Gesetze zu zwingen. Existiert in einem Staat keine derartige Macht – die größer ist als jede andere Macht im Staat –, so wird das Streben nach der größten Macht zum Zusammenbruch des Staates führen. Jene Macht, die alle Bürger im Staat zum Frieden zwingt, liegt nach Hobbes beim Leviathan.⁹⁸ „Die größte menschliche Macht ist diejenige, welche aus der Macht sehr vieler Menschen zusammengesetzt ist, die durch Übereinstimmung zu einer einzigen natürlichen oder bürgerlichen Person vereint sind, der die ganze Macht dieser Menschen, die ihrem Willen unterworfen ist, zur Verfügung steht, wie z. B. die Macht eines Staates.“⁹⁹

Das Machtstreben des Menschen nimmt in Hobbes' Werk eine wichtige Position ein, denn es ist einer der wichtigsten Antriebe, das nur durch den Tod beendet wird.

⁹⁶ In Kapitel 10 des „Leviathan“ nennt Hobbes unter anderem die Eigenschaften Ansehen, Reichtum und Volkstümlichkeit als Eigenschaften der Macht.

⁹⁷ Vgl. Hobbes 1966, S.140.

⁹⁸ Die Macht des Leviathan, des Staates, weist Gemeinsamkeiten mit dem Machtbegriff von Hannah Arendt auf, obwohl Hobbes' Machtbegriff gewisse Anspielungen auf die Monarchie aufweist. Parallelen dieser Machttheorien sind deswegen gegeben, da Macht von der Gemeinschaft abhängig ist.

⁹⁹ Hobbes 1984, S.66.

Ebenso ist Macht im anthropologischen Verständnis von Hobbes der einzige Weg zur Glückseligkeit, denn nur mit Hilfe der Macht gelingt es den Menschen ihre begehrenswerten Ziele zu verwirklichen und Glückseligkeit zu erlangen. Ohne Macht kann der Mensch diese Glückseligkeit nicht empfinden. Im natürlichen Zustand ist die Macht des Menschen die einzige Möglichkeit, das Überleben zu sichern, da das oberste Gebot im Naturzustand die Selbsterhaltung ist, und folgedessen muss der Mensch all die ihm zur Verfügung stehende Macht für diesen Zweck einsetzen. Alles im Naturzustand dient der Selbsterhaltung. Somit hat der Mensch auch das Recht auf alles – was jedoch letztendlich durch seine Macht bedingt ist. Im bürgerlichen Zustand hängt die Macht der Bürger davon ab, wieviel Macht der Souverän ihnen zugestehen möchte. Macht im bürgerlichen Zustand ist ein wichtiger Faktor, denn sie treibt den Menschen vorwärts. Für den Souverän ist die Macht das einzige Mittel, das zur Sicherung des Friedens eingesetzt werden kann, und somit ist sie auch Mittel zur Erfüllung seiner wichtigsten Aufgabe.

Hobbes' anthropologisch-philosophischer Zugang zu Macht versteht diese als Instrument des Menschen, als einen Besitz, um dessen Zwecke und Interessen durchzusetzen, sowie als Mittel, mit dessen Hilfe eine erwünschte Wirkung herbeigeführt werden soll. Aufgrund der Furcht vor der Bedrohung durch andere und die dadurch gegebene Angst um Selbsterhaltung bedroht die Machtausübung des Einen die des Anderen. Die Folge ist eine Steigerung der Eigenmacht, um der Bedrohung durch andere zuvorzukommen. Einzig der Staat vermag es, die Selbsterhaltung des Einzelnen notfalls auch mit Zwang einzuschränken, um die Selbsterhaltung aller zu gewährleisten. Somit verfügt der Staat über die absolute Macht.¹⁰⁰

Die zuvor vorgestellten Machttheorien von French und Raven (1959) sowie Hobbes (1984) verstehen Macht als Ressource beziehungsweise als Instrument, mit dem eine gezielte Wirkung herbei geführt werden soll. Mächtig ist derjenige, der zur Verfügung stehende Ressourcen einsetzen kann, um das Verhalten und Denken anderer zu beeinflussen. Als mächtig im Sinne von Hobbes gilt jemand, der über Machtmittel verfügt, um zukünftige Ziele erreichen zu können. Den Naturzustand

¹⁰⁰ Vgl. Fink-Eitel 1992, S.43f.

betreffend meinen diese Ziele den Selbstschutz, also die Sicherung des eigenen Überlebens. Im bürgerlichen Zustand liegt die (absolute) Macht nicht mehr beim Individuum selbst, sondern beim souveränen Staat, der das Überleben sichert. Demgegenüber versteht Popitz (1992) Macht als Fähigkeit. Sie kennzeichnet sich durch die Fähigkeit des Menschen, sich gegen fremde Kräfte durchzusetzen.

2.1.3 Die Machttheorie nach Heinrich Popitz

Nun soll die für die spätere Untersuchung relevante Machttheorie vorgestellt werden. Dazu werden zuerst drei Grundprämissen nach Popitz (1992) beschrieben, welche nach der Ansicht von Popitz selbst Macht kennzeichnen. Aufbauend auf diesen Grundprämissen entwickelt Popitz seinen Begriff von Macht. Er konzipiert vier¹⁰¹ nicht weiter reduzierbare anthropologische Machtgrundformen, welche in Kombination oder jede für sich einzeln auftreten können und sämtliche Interaktionsprozesse einer Gesellschaft prägen.

In seinem Werk „Phänomene der Macht“ stellt Popitz eine anthropologische Machttheorie vor. Aus soziologischer Sicht legt er dar, wie sich Machtstrukturen in der Gesellschaft bilden und entwickeln (können) und worauf Macht beruht beziehungsweise welche Fähigkeiten und Eigenschaften zu Machtgewinn und Machterhalt führen. Zu den Grundprämissen von Popitz gehört, dass Macht machbar ist und menschlich.¹⁰² Die Bedingungen, unter denen Macht entsteht, sind wandlungsfähig und nicht fest, da sie nicht gottgegeben sind, sondern von Menschen gemacht werden. Die zweite Prämisse stellt Macht als omnipräsent dar. Macht ist in der modernen Gesellschaft durchwegs auffindbar. Wir unterwerfen uns ihr in ihrer vergesellschafteten Form täglich in verschiedenen Machtverhältnissen. Beobachten lässt sich die Omnipräsens der Macht an der Entstehung der bürgerlichen Revolutionen, bei denen neue Mächte gegen die alten stehen und die Macht der öffentlichen Meinung und des Eigentums entsteht. Die vergesellschaftete Macht führt nicht zur Staatsentmachtung, durchdringt aber die ganze Gesellschaft. „Macht wird

¹⁰¹ Aktionsmacht, instrumentelle Macht, autoritative Macht, datensetzende Macht.

¹⁰² Vgl. Popitz 1992, S.15ff.

als Element jeder Vergesellschaftung gesehen.“¹⁰³ An dieser Stelle erinnert Popitz an die Machtdefinition von Weber (1984), welche Macht als Durchsetzungsvermögen in sozialen Beziehungen versteht, unabhängig davon, worauf die Chance beruht. In Webers Definition, so Popitz (1992), wird nicht ausdrücklich von der Vermutung der Omnipräsenz von Macht gesprochen, wohl aber wird die Kontextunabhängigkeit von Macht thematisiert. „Sie reflektiert den geschichtlichen Prozeß, der zur Generalisierung des Machtverdichtes geführt hat.“¹⁰⁴

Macht ist Freiheitsbegrenzung und jede Macht ist fragwürdig, also auch rechtfertigungsbedürftig, ist die dritte Grundprämisse. Aus historischer Perspektive betrachtet, meint diese Prämisse die Emanzipationsbewegungen der Frauen und Minderheiten sowie die nationalen Freiheitskämpfe in Europa. Obwohl Macht als Eingrenzung der Selbstbestimmung empfunden wird, bleibt sie unvermeidlich, wie zum Beispiel die schützende Macht der Eltern über ihre Kinder. Sie bleibt stets begründungsbedürftig und mit der Frage nach dem Warum verbunden.

Der allgemeine Anspruch, den die zweite und dritte Grundprämisse an die Macht stellen, ist die Universalität von Macht in der Gesellschaft, da sowohl die Machbarkeit der Macht und ihre Wirksamkeit an einen sozialen Kontext gebunden sind und diese Ergebnisse geschichtlicher Prozesse verkörpern. Die erste Prämisse ist von diesen Prozessen ausgeschlossen, da sie sich auf die Konstruierbarkeit von Macht bezieht.¹⁰⁵ Aufbauend auf diesen Grundprämissen kommt Popitz zu einer allgemeinen anthropologisch-soziologischen Definition von Macht. Macht ist für ihn etwas, das der Mensch im Stande ist zu tun. Er definiert Macht als „das Vermögen, sich gegen fremde Kräfte durchzusetzen.“¹⁰⁶ Die allgemeinste Kategorie, welche diesem Machtkonzept zugrunde liegt, sieht Popitz in der menschlichen Handlungsfähigkeit, etwas zu verändern. Das Durchsetzungsvermögen des Menschen ist mit diesen unterschiedlichen Handlungsfähigkeiten und bestimmten Abhängigkeiten verbunden. Um jene Handlungen, Fähigkeiten und Abhängigkeiten genauer zu erfassen, entwickelt Popitz vier (Aktionsmacht, instrumentelle Macht, autoritative Macht, datensetzende Macht) nicht weiter reduzierbare anthropologische

¹⁰³ Ebd., S.17.

¹⁰⁴ Ebd.

¹⁰⁵ Vgl. ebd., S.19f., 43ff.

¹⁰⁶ Ebd., S.22.

Machtgrundformen, welche in Kombination miteinander oder einzeln auftreten können. Die vier Machtgrundformen sollen nun genannt werden.

1. Die Aktionsmacht nach Popitz: Die erste und direkteste Form der Macht bezeichnet Popitz als verletzende Aktionsmacht.¹⁰⁷ Sie ist die Verletzungsmacht, bei der unverhüllt als bei allen anderen Machtformen die Überlegenheit von Menschen über andere zum Vorschein kommt. Die Minderung sozialer Teilhabe der Machtunterlegenen, die materielle Schädigung dieser sowie die körperliche Verletzung zählen zu den Ausprägungen dieser Machtform. Die Aktionsmacht ist aus drei Gründen ungleich verteilt:

- wegen unterschiedlicher angeborener Fähigkeiten der Intelligenz, Stärke, Begabung etc.,
- aufgrund von Übungsgewinn,
- durch die Verteilung künstlicher Steigerungsmittel.

Die Aktionsmacht in ihrer ursprünglichen Form ist auf eine einzelne Aktion begrenzt. Der Beherrschende übt dabei keine dauerhafte Macht über den Ohnmächtigen aus, denn sobald das Ziel der Aktionsmacht – die oft nur den Sinn in sich selbst hat – erreicht ist, wird das geschädigte Opfer uninteressant. „Der Räuber will nur den Raub, der Rachsüchtige nur die Rache.“¹⁰⁸ Da der Mensch wegen seines Körpers, der ökonomischen Abhängigkeit von Subsistenzmitteln und sozialen Verhältnissen verletzungsoffen ist, muss er die Aktionsmacht, wenn sie ihm in überlegener Form entgegentritt, erleiden. Die Verletzbarkeit durch diese Machtform ist nicht aufhebbar, denn solange der Mensch lebt, kann ihm etwas angetan werden. „Menschen können über andere Menschen Macht ausüben, weil sie andere verletzen können.“¹⁰⁹ ist die Kernaussage dieser Machtgrundform und meint somit (auch) direkte Gewaltaktionen.

2. Die instrumentelle Macht nach Popitz: Unter instrumenteller Macht versteht Popitz die Macht des Drohens und Versprechens, welche neben dem Verhalten auch die

¹⁰⁷ Vgl. ebd., S.24ff.

¹⁰⁸ Ebd., S.46.

¹⁰⁹ Vgl. ebd., S.25.

Einstellung des Betroffenen zum Machtausübenden steuert.¹¹⁰ Die Drohung gleicht in diesem Fall einer Erpressung, welche Furcht beim Betroffenen erzeugt und das Versprechen wird zu einer Hoffnung, da das Verhalten des Betroffenen durch die Sorge vor negativen oder positiven Sanktionen geprägt ist. Diese Art der Macht geht vom zukünftig erwarteten Handeln anderer aus. Angst und Hoffnung sind die Mittel der instrumentellen Macht, welche die notwendige Konformität erzeugen.¹¹¹ Dies gilt aber nur, wenn der Beherrschte sich beobachtet fühlt und denkt, dass er bestraft werden könnte.

Erleiden muss der Mensch die instrumentelle Macht, da er zukunftsorientiert handelt und denkt, dass dieselbe Handlung zur gleichen Belohnung/Bestrafung führt. Unter Umständen ist es möglich, dass der Machtunterlegene in seinen Handlungen soweit gehorcht, dass er zum Mithelfer wird, um Belohnungen zu erhalten. Die instrumentelle Macht ist die Alltagsmacht, die für jede dauerhafte Machtausübung notwendig ist.

3. Die autoritative Macht nach Popitz: Diese Machtform beruht auf der Basis von Autorität, also auf der Anerkennung der Überlegenheit anderer gegenüber einem selbst und dem Streben, von diesen anerkannt zu werden.¹¹² Der Mensch will von Personen und Gruppen, die bereits als maßgebend anerkannt gelten, ebenso anerkannt werden.¹¹³ Für die Machtausübenden liegt der Vorteil autoritativer Macht darin, dass auch Einstellungen und Normen beeinflusst werden. Beim Ohnmächtigen wird durch die autoritative Macht sein Verhalten, seine Einstellung und Wahrnehmung gelenkt. Dadurch, dass diese Form der Macht beim Beherrschten bereits verinnerlicht ist, bedarf sie keiner Kontrolle von außen. Der Beherrschte gehorcht „freiwillig“. Bei der autoritativen Macht muss die Autoritätsperson nicht physisch präsent sein. Somit ist die autoritative Macht eine Weiterführung der instrumentellen Macht. Symbole dieser Macht sind Personen, von denen Anerkennung erhofft wird. Die Belohnung besteht in der Anerkennung durch die

¹¹⁰ Vgl. ebd., S.26f, 79ff.

¹¹¹ Vgl. ebd., S.26.

¹¹² Vgl. ebd., S.29.

¹¹³ Vgl. ebd., S.32.

Autoritätsperson und die Strafe im Entzug dieser. Vier Kennzeichen weisen auf das Vorhandensein von autoritativer Macht hin:

- Verhaltensanpassung in kontrollierten und in unkontrollierten Situationen, welche über den Kontrollbereich der Autoritätsperson hinausreichen.
- Psychische Anpassungen von persönlichen Einstellungen und Meinungen. Der Beherrschte übernimmt die Werte und Perspektiven der Autoritätsperson und beurteilt sein eigenes Verhalten im Sinne der von ihm übernommenen Kriterien der Autorität.
- Eine autoritäre Bindung benötigt keine Drohung oder grobe Mittel physischer Strafen, denn Autorität ist „waffenlos“:
 - Wenn jemand die Überlegenheit des anderen anerkennt,
 - jene Person Prestige besitzt,
 - er als Unterlegener zu dieser Person aufsieht, ist das vierte Kennzeichen von Autorität erfüllt.
 - Diese Macht manifestiert sich zunehmend in normativen Ordnungen und deren Repräsentanten.¹¹⁴

4. Die datensetzende Macht nach Popitz: Als datensetzende Macht bezeichnet Popitz sichtbare, aber oft unbemerkte Phänomene der Macht, die auch in materialisierter Form auf die Betroffenen einwirken. Datensetzende Macht zeigt sich demnach in der Macht des Herstellens und der Hersteller. Der Herstellende baut Macht in einen Gegenstand oder in ein Artefakt ein, die oft über einen längeren Zeitraum latent ist, aber jederzeit sichtbar werden kann. Aus diesem Grund bezeichnet Popitz jene Artefakte und technischen Veränderungen als „Macht-Minen“, da deren Machtwirkung erst, lange, nachdem sie eingesetzt wurden, eintritt und dadurch nicht nur die Wirklichkeit für den Handelnden selbst, sondern auch für andere verändert wird.¹¹⁵ Für das Erleiden durch diese Machtform ist der Mensch deswegen offen, da er technische Objekte zur Lebenserhaltung und Wohlstandssteigerung benötigt.

¹¹⁴ Vgl. ebd., S.108ff.

¹¹⁵ Vgl. ebd., S.31f.

Die drei Modi, welche zum technischen Handeln der datensetzenden Macht gehören, sind: Verwenden, Verändern und Herstellen von Artefakten, welche allesamt Objekt-Subjekt-Aktivitäten darstellen.¹¹⁶ Das Verwenden als wesentlicher Punkt ergibt sich daraus, dass jedes technische Handeln auf den Zweck und die Brauchbarkeit des hergestellten Gegenstandes angewiesen ist. Der Mensch verändert Vorgefundenes und schafft eine neue Wirklichkeit durch erlernbares, differenzierbares und steigerungsfähiges Handeln. Im Prozess des Herstellens entsteht somit die Eigentumsfrage, die auf drei Weisen lösbar ist.¹¹⁷ Der Herstellende ist gleichzeitig Eigentümer des Objekts oder alle Gruppenmitglieder der Gruppe des Herstellers sind Eigentümer (Gemeineigentum) oder die Herstellung und der Besitz des hergestellten Produkts obliegen jemand anderem und somit ist auch der Eigentümer ein anderer, wie zum Beispiel bei der Sklavenhaltung oder dem Verleih von Produktionsmitteln. Damit sind alle sozialen Ordnungen auch Eigentumsordnungen und deswegen von Bedeutung, „weil in allen sozialen Ordnungen technisch gehandelt wird.“¹¹⁸

Zusammenfassend ist deshalb zu sagen, dass der Mensch nach Popitz durch seine Verletzbarkeit, seine Sorge um die Zukunft, das Bedürfnis nach Maßstäben und Anerkennung sowie sein Angewiesensein auf technische Artefakte Macht erleiden muss. Dem entgegen stehend besitzt der Mensch die Möglichkeit, Angst und Hoffnung zu erzielen, die Fähigkeit zu verletzen, Maßstäbe zu setzen und technisch zu handeln. „Menschen können anderen Menschen unmittelbar etwas antun; sie können darüber hinaus Erwartungen, Maßstäbe und Artefakte für andere bestimmend verändern.“, nennt Popitz als Begründung für die „knappste Form“ menschlicher Machtausübung.¹¹⁹

Die instrumentelle und die autoritative Macht nach Popitz steuern das Verhalten des Betroffenen, wobei die erste Machtgrundform ausschließlich das Verhalten, die zweite zusätzlich die Einstellung lenkt. *Die Aktions- und datensetzende Macht* verändern hingegen die Situation des Betroffenen, wobei erstere den Ohnmächtigen unmittelbar trifft und zweitere über die Lebensbedingungen des Betroffenen

¹¹⁶ Vgl. ebd., S.160ff.

¹¹⁷ Vgl. ebd., S.164f.

¹¹⁸ Ebd., S.166.

¹¹⁹ Ebd., S.33.

entscheidet. Die vier genannten Machtgrundformen können jede für sich stehen oder sie wirken in Kombination miteinander. Eine häufige Kombination ist die Verbindung von instrumenteller und autoritativer Macht; innerhalb dieser Verbindung kann autoritative Macht in instrumentelle Macht umgesetzt werden. „Der Guru kann seine Anhängerschaft dazu bringen, ihm Hab und Gut auszuliefern, und hat sie dann mit Haut und Haaren in der Hand.“¹²⁰ Oder jemand lässt sich durch Drohungen erpressen und unterstützt somit das Zustandekommen von Aktionsmacht, welche die Drohung erst ausführbar macht. Jede der oben genannten Machtformen kann eine Gesellschaft prägen, sobald die Intention zur Machtausübung vermutet wird: „[D]ie Absicht zu verletzen, die Absicht, Verhalten und Einstellungen anderer zu steuern, die Absicht, Lebensbedingungen zu verändern“ kann eine solche Intention sein.¹²¹

Aus den vier Machtgrundformen, die Popitz nennt, sind seiner Ansicht nach die meisten Machtbegriffe in der Literatur ableitbar.¹²² In diesem Zusammenhang verweist er auf das Machtbasenmodell von French und Raven (1959) und die unterschiedlichen Begriffsbildungen von Macht, bei denen diese als Einfluss aller Art gesehen wird. Dem Verständnis von Popitz (1992) zufolge ist Macht als Einfluss insbesondere im Kontext von instrumenteller und autoritativer Macht zu sehen, aber gesondert zu diskutieren. Die instrumentelle Macht des Drohens und Versprechens kann als „coercive power“ und „reward power“ auftreten. Die Autoritätsbindung ist nach Popitz ebenfalls in diesem Modell – als Variante – von „referent power“ – enthalten, da Autoritätsphänomene oft auf Prestigeanerkennung reduziert werden.¹²³ Gewalt als Form der Machtausübung über andere Menschen, welche Teil der Aktionsmacht ist, kann nur durch soziale Institutionen eingegrenzt werden. Um sich vor der Gewalt zu schützen, muss die Institution selbst zum Mittel der Gewalt greifen. An dieser Stelle verweist Popitz auf Freud und Hobbes (1984), deren gemeinsamer Grundgedanke „die Geburt der Ordnungsidee aus der Erfahrung der Gewalt“¹²⁴ sei.

Was Popitz (1992) aufzuzeigen versucht, ist, dass die von ihm aufgestellten Grundprämissen (Macht ist menschlich, Macht ist omnipräsent und Macht ist

¹²⁰ Ebd., S.36.

¹²¹ Ebd., S.34.

¹²² Vgl. ebd., S.33.

¹²³ Vgl. ebd., S.264.

¹²⁴ Ebd., S.64.

freiheitsbegrenzend) die Gesellschaft prägen. Obwohl sein Machtbegriff beziehungsweise Teile seiner Machtgrundlagen auch in den beiden obigen Theorien nach French und Raven (1959) in „coercive power“, „reward power“ und „referent power“ und bei Hobbes (1984) zum Ausdruck kommen, grenzt sich seine Sichtweise dennoch von diesen ab, indem er begründet, warum den Menschen Macht widerfährt und sie gleichzeitig ein Produkt ihrer selbst ist. Popitz (1992) zeigt, dass die Wurzeln sozialer Macht in den Abhängigkeiten und Handlungstätigkeiten der Menschen liegen und dass jede Interaktionssituation einer Gesellschaft von Macht geprägt ist.¹²⁵ Ebenso betrachtet Popitz Macht weder als Ressource, die zur Verfügung stehen muss, um mächtig zu sein, noch als Instrument und Trieb des Menschen, der erst mit dem Tode endet. Für Popitz ist Macht demzufolge ein Phänomen, welches aufgrund von Omnipräsenz sämtliche Interaktionsprozesse der Gesellschaft prägt.

2.2 Computerspiele und Macht

Nachdem anfangs ein allgemeiner Überblick zum Thema Macht skizziert wurde, sowie drei sich in ihren Ansätzen unterscheidende Machttheorien näher betrachtet worden sind, soll im folgenden Kapitel erläutert werden, was der Begriff Computerspiel meint, welche Merkmale Computerspiele aufweisen und in welche Genres Computerspiele eingeteilt werden. Im Anschluss soll eine Beschreibung von Macht in Computerspielen und speziell von Machtphänomenen in *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs) erfolgen.

2.2.1 Was sind Computerspiele?

Es scheint kaum möglich, eine allgemeine Definition des Computerspiels zu liefern. Allerdings können sich die verschiedenen wissenschaftlichen Perspektiven auf den gleichen vorwissenschaftlichen Gegenstand beziehen. Unter diesem Blickwinkel lässt sich ein Bereich von Phänomenen eingrenzen, welcher den Begriff

¹²⁵ Vgl. ebd., S.34.

Computerspiel ausmacht. Wenngleich das Computerspiel definitorisch nicht fassbar scheint, trifft man in Computerspiel-Abteilungen in Kaufhäusern auf eine bestimmte Gruppe von Gegenständen oder man findet in Computerzeitschriften dieselben Phänomene wie in Internetversandhäusern vor. Die hier zusammengefassten unterschiedlichen Perspektiven verweisen auf ein und dieselbe kulturelle Praxis. Diese ist aufgrund ihrer Handhabung im Alltag konkret eingrenzbar. In diesem Sinne ist ein Computerspiel alles, was von der Computerspielindustrie, den SpielerInnen der Computerspiele, der Computerspielpresse sowie sämtlichen Menschen außerhalb der Computerspielszene als Computerspiel behandelt, bestimmt und angesehen wird.¹²⁶

Danny Kringiel (2009) sieht im Objekt „Computerspiel“ ein Phänomen, welches man antrifft, wenn man in ein Kaufhaus geht, eine Computerzeitschrift liest, mit Bekannten über Computerspiele redet oder in Onlineversandhäusern wieder dieselben Objekte vorfindet, welche in den zuvor genannten Bereichen unter demselben Begriff subsumiert wurden. Jürgen Fritz (1997) hingegen betrachtet die technischen Merkmale von Computerspielen.¹²⁷ Technisch betrachtet sind für ihn Computerspiele Unterhaltungsprogramme, die auf unterschiedlichen Geräten gestartet werden können. Auf das Bildschirmgeschehen kann der Spieler über spezielle Eingabegeräte wie Joystick, Tastatur und Maus Einfluss nehmen. Auf die Unterscheidung zwischen Computer- und Videospiele kann aufgrund der minimalen Abweichung von Grafik und Sound nach Fritz jedoch verzichtet werden. Indessen hat sich der Begriff Computerspiel sowohl für Computerspiele etabliert, die für die Benutzung auf normalen Computersystemen geeignet sind, als auch für Computerspiele, welche ausschließlich auf Spielkonsolen spielbar sind.

Der Begriff „Computerspiel“ nach Karsten Wunsch (2009) bezeichnet somit im weiteren Verlauf dieser Arbeit sowohl Computer- als auch Videospiele, bei denen „der Spielende durch technisch vermittelte Simulationen und Regelüberwachung (,Spilleitung‘) eine ‚Stimulation‘ erfährt und die Kommunikation innerhalb der Simulation, also die Interaktion mit dem Spielgeschehen und den Spielpartnern,

¹²⁶ Vgl. Kringiel 2009, S.29.

¹²⁷ Vgl. Fritz 1997b, S.81.

ebenfalls technisch vermittelt erfolgt.“¹²⁸ Sollte an irgendeiner Stelle die Unterscheidung zwischen Computer- und Videospiele notwendig sein, wird das durch eine nähere Erklärung berücksichtigt.

2.2.1.1 Merkmale von Computerspielen

Nachdem der Begriff „Computerspiel“ für die vorliegende Arbeit gefasst wurde, sollen nun spielerische und mediale Merkmale des Computerspiels genannt werden, welche Bestandteile von Computerspielen sind. Im Anschluss daran sollen unterschiedliche Computerspielgenres genannt werden, um einen Überblick über die Vielfalt der möglichen Kategorien dieser Spiele geben zu können. Aus dieser Kategorienvielfalt soll anschließend das Genre des Rollenspiels näher betrachtet werden.

Zu den spielerischen Merkmalen von Computerspielen gehören Regeln, welche letztlich einfache Wirkungszusammenhänge sind. Zum Beispiel bedeutet das Abschließen aller GegnerInnen Erfolg und der Spieler/die Spielerin gelangt in die nächste Spielstufe. Wird der Spieler selbst getroffen, wird eines von mehreren Spielerleben beziehungsweise eine gewisse Menge an Lebensenergie abgezogen.¹²⁹ Dadurch, dass Computerspiele auf genau definierten Regeln aufbauen, schaffen sie ihre eigene Ordnung in einer vom Alltagsleben abgekoppelten Welt. Häufig birgt der Spielverlauf auch Überraschungen durch Regeln, welche enträtselt werden müssen.¹³⁰ Handlungen, welche außerhalb des Regelwerkes liegen, werden nicht als diese erkannt. Die Ausnahme bilden „Cheats“, die sich in vielen Computerspielen finden und „genehmigte Mogeleyen“ darstellen. Durch die Eingabe spezieller Tastenkombinationen wird beispielsweise eine Weitersprungfunktion aktiviert. Cheats können folglich als erweitertes Regelwerk angesehen werden.¹³¹

¹²⁸ Wunsch 2009, S.47.

¹²⁹ Vgl. Fritz 1997b, S.83.

¹³⁰ Vgl. Keitel 2003, S.19.

¹³¹ Vgl. Neitzel 2001, S.38.

Computerspiele können auch mit mehreren menschlichen SpielerInnen gespielt werden. Ist das der Fall, stellt der Computer nur noch das virtuelle Spielfeld dar.¹³² In dieser virtuellen Umgebung steuern die Spieler eine Spielfigur, einen, elektronischen Stellvertreter'.¹³³ Zunehmend schaut der Spieler in einer dreidimensionalen Ich-Perspektive durch die Augen dieser Spielfigur. Er erblickt die Spielwelt direkt, ohne dass die Spielfigur visualisiert wird. Bei anderen Spielen nimmt der Spieler aus einem übergeordneten Blickwinkel am Spielgeschehen teil und wird zum ‚Staaten- und Schlachtenlenker‘.¹³⁴

Ein Grundsatzprinzip, welches jedem Computerspiel zugrunde liegt, ist das Überwinden von Widerständen, um die Spielaufgabe erfüllen zu können. Erst wenn der Spieler Hindernisse, welche ihm durch das Spiel in den Weg gelegt werden, zweckvoll meistert, entfaltet sich das Spiel weiter. Je nach Spielgenre unterscheiden sich diese Widerstände und sprechen abhängig davon das Geschick, die Reaktionsschnelligkeit, das Glück und/oder das logische Denken des Spielers an. ‚Sieger ist, ‚wer schneller schießt und öfter trifft‘, aber auch: ‚wer schneller plant und klarer denkt‘.¹³⁵ Computerspiele enthalten neben spielerischen auch mediale Merkmale. Sie sind somit auf Bild- und großteils auch auf Toninformationen angewiesen, denn über sie erfolgt die Rückkopplung zum Spieler.¹³⁶ Für besondere Effekte in Computerspielen sorgen filmische Ausdrucksmittel, welche nach- und durchgespielt werden können, oder nicht interaktive Zwischensequenzen.¹³⁷ Oftmals werden auch grafische Gestaltungsmittel aus anderen Computeranwendungen in die Computerspiele integriert. So kommen Schaubilder, Texte, Tabellen, Menüleisten etc. vorwiegend in Wirtschafts- und Aufbausimulationen sowie bei Strategiespielen zum Einsatz, bei denen die Übersicht der Spielergebnisse zum Planen der weiteren Spielzüge wichtig ist. Die unterschiedlichen Gestaltungsmittel „erlauben es dem

¹³² Vgl. Fritz 1997c, S.96.

¹³³ Häufiger wird hierfür der aus dem Hinduismus stammende Begriff „Avatar“ verwendet, welcher die Verkörperung einer Gottheit in Menschengestalt bezeichnet (vgl. Thiedeke 2005, S.84). Dieser Begriff wird im Weiteren als Synonym für Spielfigur oder (Spiel)-Charakter verwendet.

¹³⁴ Vgl. Fritz 1997b, S.84f.

¹³⁵ Ebd., S.83.

¹³⁶ Vgl. ebd., S.81.

¹³⁷ Vgl. Fritz 1997c, S.95.

Spieler, das aktuelle Geschehen auf dem Bildschirm in seinen Ursachen, Verknüpfungen und Zusammenhängen angemessen einzuordnen.“¹³⁸

Aus der obigen Beschreibung geht deshalb hervor, dass Computerspiele sowohl spielerische als auch mediale Merkmale besitzen. Obwohl es zahlreiche unterschiedliche Arten von Computerspielen gibt, existiert bis dato keine eindeutige wissenschaftliche Kategorienliste, mit der sich Computerspiele einteilen lassen. So werden Computerspiele vorwiegend nach Genre, PEGI¹³⁹ oder USK¹⁴⁰ klassifiziert. Für eine exaktere Betrachtung von Computerspielen ist es notwendig, genauer zwischen den Computerspielgenres differenzieren zu können. Ein weiteres Problem im Hinblick auf die von verschiedenen AutorInnen verwendeten Einteilungen ergibt sich im Kontext der Aktualität. So sind Genres, welche noch vor zehn Jahren einen erheblichen Anteil der Computerspiele ausmachten, heute praktisch ausgestorben.¹⁴¹ Als Ausgangspunkt für eine Basis der Kategorisierung präsentiert Fritz (1995)¹⁴² eine „Landkarte der Bildschirmspiele“. Es handelt sich dabei um ein gleichseitiges Dreieck, dessen Eckpunkte die – bis zur heutigen Zeit – gültigen Spielelemente verkörpern: Denken, Action und Geschichten.

Mithilfe dieses Modells als Ausgangspunkt für die Kategorisierung von Computerspielen wird es deshalb möglich, Computerspielgenres klassifizieren zu können, denn je öfter die einzelnen Elemente im Spiel vorkommen beziehungsweise enthalten sind, desto stärker tendiert das Computerspiel zu einem dieser Eckpunkte. Im Weiteren lässt sich durch die Spielanforderungen selbst bestimmen, ob ein Spiel eher von Denkprozessen oder von unmittelbarem aktionsgeladenen Handeln gelenkt wird. Daraus ergeben sich auf der einen Seite die Denkspiele oder ‚Köpfchenspiele‘ und auf der anderen Seite bildet sich der Bereich der ‚Knöpfchenspiele‘. Für die Anfangszeit des Computerspiels reichte diese Einteilung aus. Heute aber ist ein weiterer Pol vonnöten, der den Bereich „Spielgeschichten“ umfasst. Spiele, welche sich diesem Pol nähern, können gleichzeitig Action- und Denkelemente beinhalten. Von größter Bedeutung im Hinblick auf Spielgeschichten ist, dass durch spielerische

¹³⁸ Fritz 1997b, S.82.

¹³⁹ Altersklassifizierungssystem für Videospiele (www.pegi.info/de).

¹⁴⁰ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (www.usk.de).

¹⁴¹ Vgl. Ladas 2002, S.42.

¹⁴² Vgl. Fritz 1995, S.23.

Handlungen nicht nur eine Spielwelt entfaltet wird, sondern rückwirkend im Entfalten dieser Welt eine Geschichte entsteht. Die Lage in der horizontalen Ebene in der „Landkarte der Bildschirmspiele“ wird von mittelbaren und zeitverzögerten Spielelementen bestimmt, insofern als Denken und indirektes Handeln gefordert sind. Die vertikale Ebene wird davon beeinflusst, ob der Spieler sich in Einzelabläufen bewähren muss oder ob eher ein einförmiges Geschehen vorliegt und ob sich eine komplexe Geschichte entwickelt, die dem Spielenden geschlossene Geschehensabläufe bietet.¹⁴³

So sind die ‚Steuerung von Spielelementen‘ (anstelle einer Spielfigur), eine ‚mittelbare und zeitverzögerte‘ Steuerung und ‚Denken und indirektes Handeln‘ Anlässe dafür, das Spiel im Bereich ‚Denken‘ zu platzieren. Im Bereich ‚Action‘ werden vermehrt Spiele platziert, bei denen die Steuerung der Spielfigur ‚unmittelbar und aktional‘ geschieht und bei denen ‚filmische Abläufe‘ und ‚direktes Handeln‘ dominieren. Der Eckpunkt ‚Geschichte‘ wird durch ‚komplexe Geschichten‘, einen ‚geschlossenen Ablauf‘ und ‚Vielseitigkeit‘ gekennzeichnet. Dementsprechend befinden sich am unteren Pol des Dreiecks vermehrt Spiele, welche sich durch ‚Einzelabläufe‘ und ein ‚eher einförmiges Geschehen‘ auszeichnen.¹⁴⁴

Aufbauend auf dem oben beschriebenen Dreieck, sowie der anfänglichen, bipolaren Unterscheidung zwischen ‚Knöpfchen- und Köpfchenspielen‘, unterscheidet Fritz später zwischen verschiedenen Computerspielgenres.¹⁴⁵

Zum Eckbereich ‚Denken‘ gehören:

- Denkspiele,
- Strategiespiele,
- Wirtschaftsspiele,
- Ökospiele.

In der Umgebung der Ecke ‚Action‘ sind folgende Genres zu platzieren:

- Abschießspiele,
- Kämpferspiele,

¹⁴³ Vgl. Fritz 1995, S.22.

¹⁴⁴ Vgl. Ladas 2002, S.43.

¹⁴⁵ Vgl. Fritz 1997c, S.88ff.

- Funny-Games,
- Sportspiele,
- Fahrzeugspiele,
- Militärsimulationen.

Der Eckpunkt ‚Geschichten‘ umfasst Computerspiele, welche sowohl Denk- als auch Actionelemente beinhalten, vorausgesetzt, sie haben einen geschlossenen Geschehensablauf, der durch einzelne Szenen und Situationen einen langen Spannungsbogen ergibt.¹⁴⁶ Die Geschichte, welche dadurch entsteht, ist ein tragendes Element dieser Spiele. Im Wesentlichen sind das:

- Grafik-Adventures und
- Action-Adventures.

Die von anderen Autoren aufgestellten Kategorisierungen sind mit der von Fritz (1997) weitgehend ident. Teilweise finden sich leicht abweichende Benennungen für die Computerspielgenres sowie Zusammenfassungen und Ergänzungen.¹⁴⁷ Aufbauend auf der Kategorisierung von Fritz lässt sich das Computerspiel in fünf Genres gliedern, die wie folgt lauten:

- Adventures,
- Action- oder Kampfspiele,
- Rollenspiele,
- Simulationen,
- Strategiespiele.

Die Tendenz der hier skizzierten Genres geht dahin, dass sich diese Kategorien in ein und demselben Spiel vermischen, um unterschiedliche Spielertypen anzusprechen.¹⁴⁸ Aufgrund der Zielsetzung der vorliegenden Arbeit werden nicht alle obigen Computerspielgenres vorgestellt. Im Weiteren wird sich diese Arbeit aufgrund

¹⁴⁶ Vgl. ebd., S.90ff.

¹⁴⁷ Vgl. Ladas 2002, S.45.

¹⁴⁸ Vgl. Keitel 2003, S.18.

der Forschungsfrage auf das Computerspielgenre des Rollenspiels konzentrieren und die anderen Genres vernachlässigen.

2.2.1.2 Kennzeichen von Rollenspielen

Nun soll ein kurzer geschichtlicher Überblick über die Entstehung der Rollenspiele erfolgen. Weiters sollen Eigenschaften genannt werden, welche das Rollenspiel eindeutig beschreiben um dieses Computerspielgenre anschließend in der Landkarte der Bildschirmspiele nach Fritz (1995) platzieren zu können.

Als Vorfahren der digitalen Rollenspiele gelten die Pen-and-Paper-Rollenspiele. Bei diesen Gesellschaftsspielen finden sich SpielerInnen zusammen und spielen gemeinsam anhand von Rollenanweisungen auf Zetteln eine gemeinsame Spielhandlung durch. Jeder der Beteiligten übernimmt eine oder mehrere Rollen in einer fiktionalen, oft auch vergangenen Welt. Indem neue Aufgaben angenommen werden, sammeln die Spieler Erfahrungspunkte und steigen in den nächsten Level auf, der eine Voraussetzung dafür ist, wieder neue Aufgaben erledigen zu können. Die Fähigkeiten der fiktionalen Figuren werden im Verlauf des Spiels ebenso trainiert wie die Fähigkeiten der Spieler. Es entsteht ein komplexes Kommunikationssystem, welches gesellschaftliche Interaktion simuliert, indem die Teilnehmer die Fantasiewelt auf ein funktionierendes Spiel- und Kommunikationssystem übertragen. Der erste Schritt in Richtung des digitalen Rollenspiels entstand durch die Umsetzung des Pen-and-Paper-Rollenspiels „Dungeons and Dragons“ auf dem Computer. Im Jahre 1980 wurde schließlich mit dem Computerspiel „Ultima“ eine digitale Rollenspielwelt erschaffen, welche zwar eine sehr einfache Grafik und minimale Soundeffekte enthielt, jedoch spieltechnisch komplex gestaltet war. Non-player-characters, Figuren, welche nicht durch menschliche Spieler gelenkt werden, sondern Teil des Programmes sind, tauchten beispielsweise nur zu bestimmten Tageszeiten auf. 1988 kam mit „Dungeon Masters“ das erste Echtzeit-Rollenspiel auf den Markt. Seither wurde die grafische Gestaltung der Computer-Rollenspiele immer anspruchsvoller und die Soundeffekte aufwendiger. Das Computerspielgenre der Rollenspiele setzt seit jeher auf Charakterentwicklung sowie Interaktion mit anderen

SpielerInnen und grenzt sich dadurch von anderen Computerspielgenres ab. Zusätzlich zur Typisierung der Computerspielgenres muss unterschieden werden, ob das Rollenspiel im Einzelspieler- oder Mehrspielermodus gespielt wird. Bei Rollenspielen, welche im Einzelspielermodus gespielt werden, beeinflusst die Wahl der Spielfigur die Art und Weise, wie die durch die Software vorgegebenen Abenteuer bewältigt werden. Bei Multiplayer-Rollenspielen gibt es zusätzlich noch den Interaktionsaspekt. Die SpielerInnen identifizieren sich nicht nur mit der eigenen Figur, sondern werden auch von anderen Spielenden mit dieser identifiziert. Anders als beim Einzelspielermodus kommt beim Mehrspielermodus dieser Spiele noch die Interaktion zwischen den Spielenden hinzu.¹⁴⁹

Weitere Merkmale, welche das digitale Rollenspiel kennzeichnen, beschreiben Manuel Ladas (2002) und Britta Neitzel (2001).¹⁵⁰ Durch das Lösen der aneinandergereihten Aufgaben entstehen umfangreiche Geschichten, welche digitale Rollenspiele eindeutig auszeichnen. Oft finden diese Geschichten innerhalb der Rollenspielwelt in mystischen, fantastischen Welten, die von unterschiedlichen Gestalten bewohnt werden, statt. Die Spielfigur durchstreift per Eingabegerät oder durch indirekte Steuerung (Mausklick) die riesige Fantasiewelt. Aufträge erhält der Spieler großteils durch Dialoge mit den Bewohnern dieser Fantasiewelt. Die erhaltenen Aufträge gestalten sich dabei vielschichtig. Die Regel ist, dass der Spieler unschätzbar wertvolle magische Gegenstände wiederbeschaffen muss oder knifflige Rätsel gelöst werden sollen. Vorzugsweise müssen aufgrund der umfassenden Geschichte Monster oder sonstige GegnerInnen vernichtet werden. Neben dem Merkmal von ausgedehnten Geschichten zeichnet das Rollenspiel ein umfassendes Charaktersystem aus. Der Spieler wählt zu Beginn des Spiels einen Charakter aus und stattet diesen mit bestimmten Fähigkeiten und Eigenschaften (Kampfstärke, Magie etc.) aus, die sich im Laufe der Geschichte verbessern und anhand von virtueller Erfahrung weiterentwickeln. Was die grafische Darstellung der Perspektive angeht, sind seit jeher zwei Arten von Rollenspielen unterscheidbar. Die einen Rollenspiele lassen sich aus der Vogelperspektive von schräg oben spielen, während andere Rollenspiele von einer dreidimensionalen Ich-Perspektive, ähnlich wie es bei den First-Person-Shooter der Fall ist, gespielt werden. Auch teilen sich Rollen- und

¹⁴⁹ Vgl. Gunzenhäuser 2003, S.85-90.

¹⁵⁰ Vgl. Ladas 2002, S.54f., bzw. Neitzel 2001, S.226-229.

Actionspiele die überzogene und oft auch comic-haft wirkende Darstellung von Gewalt. Den Mittelpunkt bei Rollenspielen bilden eine oder mehrere Spielfiguren (,Party'), die direkt oder indirekt steuerbar sind. Entscheidungen, welche der Spieler im Spiel trifft, reihen sich zu Handlungsfolgen aneinander und bilden eine Geschichte mit erkennbarem Ende. Es entsteht ein ,Entwicklungsroman', eine Biografie oder Geschichte des Heldenlebens. Indirektes Einwirken (Denkspiel) ist ebenso möglich wie aktionales, unmittelbares Handeln (Actionspiel). Die Spielgeschichten können Mischformen zwischen Denk- und Actionspiel sein. Inhalte, Thematiken und Spielforderungen können historische, fantastische zukünftige oder Abenteuer in der Jetztzeit beinhalten. Das Motivationspotenzial liegt im Erkunden neuer Welten, im Lösen von Rätseln, im Bestehen von Bewährungsproben, in der Abwehr von Gefahren und im Gewinn von Fähigkeiten, Ausrüstung und Finanzmitteln.¹⁵¹

Folgende Merkmale zeichnen nach Ladas (2002) zusammenfassend das digitale Rollenspiel aus:

- Lösen von aneinandergereihten Aufgaben.
- Umfangreiche Geschichten, die in mystischen Welten stattfinden.
- Die Spielfigur durchstreift per indirekter Eingabe die riesige Spielwelt.
- Aufträge erhält der Spieler durch Dialoge mit den Bewohnern der Spielwelt.
- Magische Gegenstände müssen wiederbeschafft werden, Rätsel müssen gelöst werden.
- Aufgrund der Spielgeschichte müssen Monster vernichtet werden.
- Ein umfassendes Charaktersystem: Der Spieler stattet den Charakter mit ausgewählten Fähigkeiten aus.
- Die Fähigkeiten und Eigenschaften des Charakters verbessern sich durch virtuelle Erfahrung.
- Übertriebene/comic-hafte Darstellung von Gewalt.
- Die grafische Perspektive kann von schräg oben aus der Vogelperspektive oder aus einer dreidimensionalen Ich-Perspektive erfolgen.

¹⁵¹ Vgl. Fritz 1995, S.27.

Durch die Darstellung der Eigenschaften des digitalen Rollenspiels lässt sich dieses wie folgt in der Landkarte der Bildschirmspiele platzieren:

Genre	Denken	Action	Geschichten	Gewalt
Rollenspiel	hoch	mittel	hoch	hoch

Abbildung 1: Kategorisierung von Computerspielgenres¹⁵²

2.2.2 Macht in Computerspielen

Nachdem das Genre des (digitalen) Rollenspiels im Hinblick auf die Elemente Denken, Action und Geschichten dargestellt wurde, soll nun der Frage nachgegangen werden, wie Macht in Computerspielen in Form von Kontrolle des Spielers über das Spiel vorkommen kann. Um aufzeigen zu können, dass Machtphänomene in Computerspielen existieren, sollen als Ausgangspunkt die Überlegungen zu Macht in Offline-Computerspielen von Fritz (1997) herangezogen werden, da dieser von situationsbezogenen Bedingungen und wechselseitigen Machtverhältnissen in Computerspielen ausgeht.¹⁵³

Um in Computerspielen siegreich zu sein, muss der Spieler in Form eines Avatars anderen Mitspielenden oder computergesteuerten Gegnern gegenüber einen gewissen Vorteil besitzen. Der digitale Spielcharakter muss stärker und schneller sein oder der Spieler muss, um siegreich zu sein, eine bessere Strategie verfolgen als seine Rivalen. Kurzum, er muss sich einen gewissen Vorteil sichern. Welche Form der Vorteil annehmen kann, hängt davon ab, welches Computerspiel gespielt wird. Ebenso hängt der Vorteil des Spielers bis zu einem gewissen Grad von dessen Spielfähigkeiten ab. Im Computerspiel kann der Spieler seine Spielmacht durch Training steigern. Indem er reale Zeit und Energie in die virtuelle Welt fließen lässt, erfüllt er die Spielwelt mit seiner eigenen „Energie“. Durch ständig neu auftauchende Bewährungssituationen muss der Spieler sein Bleiberecht im Spiel erkämpfen und

¹⁵² Abbildung entnommen aus: Ladas 2002, S.47.

¹⁵³ Vgl. Fritz 1997a, S.183.

gewinnt somit zunehmend an Macht und Einfluss. Bei First-Person-Shootern hängen Macht und Erfolg des Spielers vor allem von der Feuerkraft der Waffen ab.¹⁵⁴

Bislang haben sich nur wenige Wissenschaftler mit Machtphänomenen in Computerspielen befasst. Eine der Ausnahmen ist Fritz, der sich mit Macht und Machtausübung in Offline-Computerspielen auseinandergesetzt hat.¹⁵⁵ Für ihn ist der Erwerb von Macht über die Spielwelt ein zentrales Motiv vieler Computerspiele. Macht meint nach Fritz die Kontrolle des Computerspiels durch die Spieler, welche bei allen wettbewerbsorientierten Spielen (Sport-, Geschicklichkeits-, Kreis-, Gesellschaftsspielen) auftritt.¹⁵⁶ In diesen Spielen vollzieht sich ein Ringen mit Gegnern, welche ihrerseits die ihnen zur Verfügung stehende Macht einsetzen, um zu gewinnen. Es geht somit um die Macht- und Ohnmacht der Spieler. Wie „machtvoll“ diese Macht ist, hängt letztendlich von verschiedenen Fähigkeiten, Kräften und situativen Bedingungen ab. So bieten Computerspiele zahlreiche Möglichkeiten, wie sich Macht auf unterschiedlichen Ebenen in verschiedenen Thematiken entwickeln kann. Fritz stellt drei Computerspiele vor, welche den SpielerInnen unterschiedliche Angebote im Umgang mit „virtueller Macht“ bieten.

Im ersten Computerspiel (Turrricane II) ist der Spieler beziehungsweise dessen Avatar mächtig, wenn er die Spielabläufe kontrollieren kann. Nur wenn die Spielfigur machtvoll ausgerüstet ist und der Spieler seine Macht durch permanentes Training steigert, behält er sein Bleiberecht im Spiel. Im Laufe des Spiels erwirbt der Spieler eine „Erledigungsmacht“, die sein Überleben im Spiel sichert. Fritz sieht im Computerspiel Parallelen zur Wirklichkeit. Ebenso wie in der Wirklichkeit muss der Spieler im Computerspiel Aufgaben erledigen und Hindernisse überwinden. Das gelingt nur, wenn die eigenen Fähigkeiten und Kräfte entfaltet werden.

Im zweiten, von Fritz untersuchten Computerspiel (Lemmings), geht es um die Umkehrung von Ohnmacht in machtvolleres spielerisches Verhalten. Der Spieler ist dafür verantwortlich, eine durch das Spiel vorgegebene Anzahl von Lemmingsen

¹⁵⁴ Vgl. Gieselmann 2002, S.151.

¹⁵⁵ Vgl. Fritz 1977c, S.183ff.

¹⁵⁶ Für eine genauere Betrachtung zum sozialen Wettbewerb in Computerspielen siehe auch Hartmann 2009, S.211-225.

(kleine Wesen, die ziellos durch die Spielwelt laufen) unverletzt ins Ziel zu geleiten. Um dies zu ermöglichen, muss der Spieler herausfinden, welche Spielhandlungen zu welchem Zeitpunkt notwendig sind. Die Spielanforderungen, die das Spiel an die Fähigkeiten des Spielers stellt, umfassen Geschicklichkeit, Taktik, Reaktion und Kombination. In diesem Fall entsteht die Macht des Spielers durch die Entscheidung, die oben genannten Fähigkeiten im geeigneten Augenblick zu nutzen, um die Lemminge vor dem Abgrund zu bewahren. Macht erlangt der Spieler, indem er Kenntnisse über die speziellen Fähigkeiten der Lemminge erlangt, indem er lernt, „Spezialisten“ zu koordinieren, und überlegt, was bei welchen Spielhandlungen passiert. Der Spieler denkt vorausschauend und bezieht seine Überlegungen dahingehend mit ein, in welcher Reihenfolge welcher Spielzug geschehen muss. Er akzeptiert, aus Fehlschlägen zu lernen, probiert neue Einfälle aus und bildet Funktionsmuster.¹⁵⁷ „Entwickelt man diese Handlungsmacht nicht, muß man sich ohnmächtig in den ‚Zug der Lemminge‘ einreihen: auf der Stelle treten oder sich dem Abgrund zubewegen.“¹⁵⁸ Das Spiel zeigt, so Fritz, dass es notwendig ist, bestimmte Fähigkeiten auszubilden und diese gezielt einzusetzen, denn nur dadurch ist es auch in der Gesellschaft möglich, bei der Konfrontation mit „machtvollen“ Situationen zu zeigen, dass man Handlungsmacht besitzt. Als Beispiel für Situationen, in denen Handlungsmacht bedeutend ist, nennt Fritz, Elternhaus, Beruf oder Schule. Innerhalb dieser Situationen entsteht Ohnmacht immer dann, wenn man nicht in der Lage ist, angemessen machtvoll zu handeln. Vor allem bei militärischen Auseinandersetzungen, so Fritz, wird das Verhältnis zwischen Mächtigen und Ohnmächtigen deutlich, denn dort wo Schlachten geführt werden, fließt Blut und es zeigt sich in letzter Konsequenz, wer Macht besitzt. An dieser Stelle verweist Fritz auf den Staat, dem der General zu Kriegszeiten als ‚Handwerkzeug des Krieges‘ zur Verfügung steht, um dessen Machtinstanz Gewicht zu verleihen. Gleichzeitig betont er jedoch, dass man in der Regel nicht mit staatlichen Machtstrukturen in Berührung kommt, wenn man ein Computerspiel spielt: „Mit dieser Verwobenheit der Machtstrukturen eines Staates wird man in der Regel nicht konfrontiert, wenn man sich auf die Computersimulation einer Schlacht einlässt.“¹⁵⁹

¹⁵⁷ Die Handlungsmacht des Spielers, welche in diesem Computerspiel auftritt, kommt laut Fritz auch in der Gesellschaft bei der Benutzung von Handwerkzeugen zum Vorschein oder beim Hausbau und bei der Planung von Arbeits- und Forschungsvorhaben.

¹⁵⁸ Fritz 1997a, S.185.

¹⁵⁹ Ebd., S.186.

Macht übt der Spieler in Kriegssimulationen aus, indem er seine Armeen lenkt und das machtvoller tut als sein Gegner.¹⁶⁰ Im Gegensatz zum Computerspiel „Lemmings“ steuert der Spieler bei Militärsimulationen Menschenarmeen und muss lernen, sich auf das interaktive Gegenüber einzulassen und dessen Verhalten in die eigenen Spielzüge zu integrieren. Dazu muss der Spieler die Befehle beherrschen und wissen, welche Auswirkungen diese auf seine digitalen Armeen haben. Nur so gelingt es ihm, seine Armeen machtvoller zu lenken, als es sein Gegenüber tut.

Dass das Handeln der SpielerInnen in Strategiespielen soziale Wissens- und Bedeutungsstrukturen hervorbringt und dass die SpielerInnen versuchen, ihr eigenes strategisches Handeln in diesen Spielen zu optimieren, zeigen Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (2008).¹⁶¹ Ebenso wie Fritz (1997) weisen Nohr und Wiemer (2008) darauf hin, dass Computerspiele aufgrund ihrer Spielkonstrukte bei den Spielenden Handlungs- und Wahrnehmungsmuster hervorrufen, welche trainierbar sind. Somit wird in diesen Spielen eine „Wirkmacht“ deutlich.

Die von Fritz (1997) untersuchten Computerspiele machen den Spielenden ebenso das Angebot, „machtvoll zu handeln“.¹⁶² Macht bedeutet jedoch bei allen genannten Computerspielen, das Spiel zu beherrschen. Der Spieler muss lernen, die vom Spiel gestellten Herausforderungen zu bewältigen und seine eigenen Fähigkeiten zu nutzen. Beim Computerspiel „Turrricane II“ kann der Spieler seine Macht steigern, indem er gewisse Spielabschnitte mehrmals hintereinander spielt, indem er trainiert und somit Handlungsmacht erwirbt, wodurch sich die Spielwelt nach und nach erschließt. In der Folge erwirbt der Spieler Erledigungsmacht, welche ihm das Bleiberecht im Spiel sichert und ebenso sein Überleben. Das Computerspiel „Lemmings“ unterscheidet sich von „Turrricane II“ dadurch, dass vom Spieler vor allem Geschick, Taktik, Reaktion etc. gefordert wird. Der Spieler muss lernen, die speziellen Fähigkeiten der Lemminge zu koordinieren, um diese sicher in das Spielziel zu befördern. Das letzte von Fritz untersuchte Computerspiel (Gettysburg) bietet ebenso wie das Computerspiel „Lemmings“ Spezialisten wie zum Beispiel Artillerie, Kavallerie und Infanterie. Anders als bei den Lemmingen ist die Wirkung

¹⁶⁰ Fritz zeigt das anhand der Militärsimulation „Gettysburg“.

¹⁶¹ Vgl. Nohr / Wiemer 2008, S.7-27.

¹⁶² Fritz 1997a, S.183.

der Spezialisten nicht absehbar und es steht nicht fest, „ob ein bestimmter Trupp von Spezialisten auch ganze Arbeit leisten wird.“¹⁶³ In diesem Computerspiel geht es vorwiegend darum, Schwerpunkte zu setzen, die eigenen Kräfte auszubalancieren und die eigenen Möglichkeiten richtig einzuschätzen. „In der Simulation dieser Schlacht [...] spiegeln sich sowohl gesellschaftliche Kräfte, historische Ursprünge und Verhaltensgewohnheiten der Menschheit [...].“¹⁶⁴

Zusammengefasst zeigen sich die Machtphänomene, von denen Fritz spricht, darin, dass Computerspiele Angebote an die Spieler machen, „machtvoll“ zu handeln. Macht meint bei allen drei Computerspielen die Beherrschung der Spiele durch die Spieler, also die Spielkontrolle. Ebenso weist Fritz darauf hin, dass in den von ihm untersuchten Spielen auch gesellschaftliche Kräfte und Verhaltensweisen zum Vorschein kommen, die nicht nur im digitalen Raum ihre Berechtigung haben, sondern auch in der Wirklichkeit von Bedeutung sind. Vor allem in den Bereichen Schule, Beruf und Elternhaus ist Handlungsmacht sehr wichtig, da die Nichtentwicklung dieser zu Ohnmacht führt und folglich machtvoll handeln nicht möglich wird. Abgesehen von der unterschiedlichen Art und Weise, wie die obigen Computerspiele Macht „anbieten“, haben sie eine weitere Gemeinsamkeit, die Fritz nicht explizit nennt. Es ist nicht möglich, die von Fritz untersuchten Spiele online, über das Internet, zu spielen.¹⁶⁵ Das heißt, der Spieler begegnet ausnahmslos von der Software gesteuerten Gegnern (non-player-characters) und nicht menschlichen Mit- oder GegenspielerInnen.¹⁶⁶ Dadurch sind in Offline-Computerspielen auch keine sozialen Machtstrukturen zu erkennen, was daran denken lässt, dass Macht nach der Ansicht von Weber (2005) und Popitz (1992) auf sozialen Interaktionsprozessen beruht. Diese können nur dadurch entstehen, dass mehrere Spieler mit- und gegeneinander im selben Computerspiel agieren.

¹⁶³ Ebd., S.187.

¹⁶⁴ Ebd.

¹⁶⁵ Fritz spricht nur von einem interaktiven Gegenüber, auf das sich der Spieler einlassen muss.

¹⁶⁶ Das Computerspiel „Lemmings“ beinhaltet im Gegensatz zu „Turracane II“ und „Gettysburg“ keine Gegner in Form von „non-player-characters“, da dieses Computerspiel aufgrund der Spielinhalte in der Landkarte der Bildschirmspiele sehr nahe dem Bereich „Denken“ zuzuordnen ist.

2.2.2.1 Macht in *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*

In diesem Kapitel sollen nun Machtstrukturen in „Massive Multiplayer Online Role Playing Games“ erläutert- und gezeigt werden, welche Möglichkeiten es gibt, dass Macht in diesen Computerspielen entsteht kann.

Nicht nur in der Gesellschaft, sondern auch im virtuellen Raum finden sich Machtstrukturen. Sichtbar werden diese insbesondere in Computerspielen, welche mit mehreren Spielenden bestritten werden. Soll ein Fortschritt in einem Mehrspieler-Spiel, einem sogenannten „Massive Multiplayer Online Role Playing Game“ (MMORPG)¹⁶⁷ erzielt werden, müssen gemeinsam Aufgaben gelöst, Gegner besiegt und Spielgegenstände durch Kämpfe erlangt werden. Hierfür müssen die SpielerInnen unter anderem in der Lage sein, ihre eigenen Interessen durch die Ausübung von Macht zu vertreten oder zurückzustellen. Der Erwerb von Macht ist nach Fritz (1997) ein zentrales Motiv einiger Computerspiele. In diesem Sinne ist Macht ihm zufolge sowie nach Nohr und Wiemer (2008) die Kontrolle des Spiels durch die Spieler. Fritz (1997) konzentriert sich bei seinen Untersuchungen jedoch nicht auf Online-Spiele, sondern ausschließlich auf Computerspiele, bei denen das Internet keine Voraussetzung ist, um sie zu spielen.

Mit Macht in Online-Spielen hingegen, haben sich Timothy Burke (2004)¹⁶⁸ und Julian Kücklich (2009)¹⁶⁹ auseinandergesetzt. Für sie ist Macht „eine Form der Souveränität der Spielbetreiber und Spieldesigner“, die es ermöglicht, die Strukturen und Rechte in virtuellen Online-Spielwelten zu kontrollieren. Kücklichs Ansicht nach geht aus den Online-Spielen eine eigene Öffentlichkeit hervor und es sind auch Macht Tendenzen erkennbar, welche von den Spielenden in die reale Welt transferiert werden können.

Zum Aufbau von sozialen Strukturen in MMORPGs können die SpielerInnen nur beitragen, wenn sie in das Spiel „immigrieren“. Um diesen Prozess der Immigration

¹⁶⁷ Bei MMORPGs handelt es sich um Rollenspiele, welche ausschließlich über das Internet gespielt werden. Bei diesen Spielen existiert eine riesige Spielwelt mit vielen tausenden Spielenden, welche miteinander und gegeneinander spielen. Vgl. <http://www.allvatar.com/rex/346-0-Was-ist-ein-MMORPG.html> (Letzter Zugriff: 22.06.2011).

¹⁶⁸ Vgl. Burke 2004.

¹⁶⁹ Vgl. Kücklich 2009.

durchzuführen, wird lediglich eine Internetverbindung, die Bereitschaft, eine monatliche Gebühr zu zahlen, und eine Erklärung über das Einverständnis, den Benutzerbestimmungen zuzustimmen, benötigt. Im letzten Punkt sieht Kücklich die Macht der Spielbetreiber über die Spieler, denn bei Nichteinhaltung der EULA¹⁷⁰ droht den SpielerInnen der Ausschluss aus der virtuellen Welt. Infolgedessen betrachtet Kücklich die Akzeptierung der EULA weniger als einen Prozess der Integration in die virtuelle Welt, vielmehr als „Anpassung an die Kultur des Spiels“.¹⁷¹ Die Spieler sind dadurch, dass sie die EULA des Online-Spiels akzeptieren, einer ständigen Überwachung durch die Spielbetreiber unterworfen. Durch die Zustimmung zu den Benutzerbestimmungen des MMORPG weist die virtuelle Gesellschaft Gemeinsamkeiten mit einer realen Kontrollgesellschaft auf, welche den SpielerInnen mit erhöhtem Anpassungsdruck begegnet.

Einen anderen Ansatz von Macht in Online-Spielen, beziehungsweise Machtverhältnisse zwischen dem Spieldesigner, der Spielgemeinschaft und dem Spiel selbst, beschreibt Burke (2004) in „Play of State: Sovereignty and Governance in MMOGs“.¹⁷² In seinem 2004 verfassten Artikel beschreibt er anfangs, ähnlich wie Fritz, ein Dreieck mit den Eckpunkten virtuelle Gemeinschaft, Spielverhalten der Spieler und Einschränkungen in der Spielwelt. Im Zentrum dieser Pole liegt der virtuelle Staat, den Burke als Herrschaftsbereich der Spielwelt definiert. Die Herrschaft in der Spielwelt,¹⁷³ welche er als Weltsimulation mit theoretischen und praktischen Konsequenzen versteht, entfaltet sich aufgrund folgender Einflüsse:

- Entwickler,
- virtuelle Welt,
- Spielgemeinschaft.

Die größte Macht haben somit die EntwicklerInnen selbst, da sie die Spielwelt besitzen und kontrollieren können. Wie auch Kücklich (2009) verweist Burke (2004) auf die EULA von Online-Spielen, welche die SpielerInnen akzeptieren müssen,

¹⁷⁰ End User License Agreement.

¹⁷¹ Vgl. Kücklich 2004.

¹⁷² MMOG und MMORPG werden häufig bedeutungsgleich verwendet, obwohl jedoch nicht alle MMOGs eine Rollenspielkomponente beinhalten (vgl. Seifert 2009, S.297).

¹⁷³ Vgl. Burke 2004.

bevor sie die Online-Welt in Form von Avataren betreten können. Deswegen reicht nach Burke die Macht der SpielentwicklerInnen von der virtuellen Welt auch in die Realität hinein, wenn die EntwicklerInnen Codes programmieren, welche in der Spielwelt Regeln kreieren, die wiederum nicht von den SpielerInnen umgangen werden können. Wenn die Spielentwickler beispielsweise Gewaltaktionen zwischen den Spielcharakteren verhindern wollen oder den Handel von Spielobjekten unterbinden möchten, können sie das. Tritt allerdings der Fall ein, dass die Regeln nicht bis ins Kleinste ausgereift sind, ist es für die SpielerInnen einfach, diese zu umgehen. Aus diesem Grund gibt es zusätzlich zu den Codes auch Verhaltensregeln, an die sich die SpielerInnen halten müssen. Indem der Entwickler den Spielenden beispielsweise verbietet, virtuelle Spielgegenstände über Online-Auktionshäuser gegen – reales Geld – zu verkaufen, erstrecken sich die Verhaltensregeln über die virtuelle Welt hinaus und haben Einfluss auf das reale Leben der Spielenden.

Ein Grund dafür, dass der Code Lücken enthält, ist der erhebliche finanzielle Aufwand, diese zu beseitigen, weitere Gründe sind die Gefahr der Löschung von Spielaccounts sowie die potenzielle Revolution der SpielerInnen, wenn sich diese in ihren Möglichkeiten zu eingeengt fühlen. Regeln können später jederzeit im Code ergänzt werden, was mit dem Fachbegriff „bugfixing“ bezeichnet wird. Die Macht der Spielergemeinschaft über die Entwickler zeigt sich in Diskussionen in Online-Foren, welche Einfluss auf die Entscheidungen der Entwickler haben. Weiters gewährleistet nur das positive und öffentliche Interesse der Spielenden den Fortbestand des Computerspiels. Nur wenn das Spiel auf die Zusammenarbeit zwischen den Spielenden angewiesen ist, macht sich der Herrschaftsbereich (der virtuelle Staat) bemerkbar. Wird das Spiel eher im Alleingang bestritten, ist der Einfluss der virtuellen Welt gering oder ohne jegliche Bedeutung.¹⁷⁴

In diesem Kapitel wurde Macht in Computerspielen von verschiedenen Gesichtspunkten aus betrachtet. Für Fritz (1997) hängt Macht im Spiel eng mit den Fähigkeiten der SpielerInnen zusammen, das Spiel zu beherrschen. Nur dadurch, dass sie in der Lage sind, machtvoll zu handeln, gelingt es ihnen, das Bleiberecht im

¹⁷⁴ Vgl. Burke 2004.

Spiel beizubehalten und die Spielwelt erschließt sich Schritt für Schritt. Ähnlich sehen es auch Nohr und Wiemer (2008), die von einer Optimierung des spielerischen Handelns ausgehen. Für Kücklich (2009) entsteht Macht durch die Zustimmung zu den Benutzerbestimmungen (EULAs) des Spiels. Erst durch diese Einwilligung werden die Spielenden Teil der Spielwelt, wodurch eine nicht ganz freiwillige Immigration, eine „Anpassung an die Kultur des Spiels“ stattfindet. Eine andere Sichtweise von Macht in Online-Spielen beschreibt Burke (2004) in seinem Artikel. Bei ihm sind es vor allem die EntwicklerInnen des Spiels, welcher die größte Macht besitzt, da er die Spielwelt und die Verhaltensweisen der SpielerInnen kontrolliert. Das gelingt ihm, indem er neben der Schaffung von zu akzeptierenden EULAs zusätzlich auch Codes programmiert, welche in den Spielwelten (Verhaltens)-Regeln kreieren, die von den SpielerInnen nicht umgangen werden können.

2.2.2.2 Macht in *Herr der Ringe Online*

In diesem Kapitel soll nicht auf Machtphänomene eingegangen werden, die im Zusammenhang mit den Spielentwicklern oder den EULAs entstehen, sondern im Blickpunkt soll ausnahmslos jene Macht stehen, welche auf der Durchsetzungsfähigkeit der SpielerInnen im Sinne von Popitz (1992) beruht. Der Bezug, auf welche Aspekte diese Macht durch die SpielerInnen und zwischen ihnen im MMORPG „Herr der Ringe Online“ entsteht, wird jetzt gezeigt.

Der Spielverlauf von „Herr der Ringe Online“ (HdRO) wird im Wesentlichen durch folgende Aspekte gekennzeichnet:

Berufe: Jeder Spielcharakter hat die Möglichkeit, einen Beruf zu erlernen und durch dessen Ausübung seine Fähigkeiten in diesem zu steigern. Um einen Beruf ausüben zu können, müssen jedoch zunächst Rohstoffe gefördert werden, welche anschließend zu Gegenständen verarbeitet werden. Mit den fertigen Utensilien kann anschließend unter den Mitspielenden gehandelt werden.

Instanzen: Instanzen sind Bereiche im Spiel, wie beispielsweise Kerker oder Verliese, die nur von einer bestimmten Anzahl von SpielerInnen¹⁷⁵ betreten werden können. Der Sinn von Instanzen ist es, durch das Besiegen von Bossen bessere Ausrüstungsgegenstände zu erhalten, den Level des Spielcharakters zu erhöhen, Aufgaben (=Quests) zu lösen oder „Items“ (bestimmte Ausrüstungsgegenstände) zu sammeln.¹⁷⁶

Raids: Raids sind Instanzen, welche für eine größere Gruppe von SpielerInnen ausgelegt sind.¹⁷⁷ Da die Bosse schwerer zu besiegen sind als bei Instanzen, erhalten die SpielerInnen für die erfolgreiche Bekämpfung seltenere und wertvollere Ausrüstungsgegenstände.

Sippen: Unter Sippen, welche in anderen Spielen auch Gilden genannt werden, versteht man den Zusammenschluss von mehreren SpielerInnen zu einer Gemeinschaft. Die Motivation, einer Sippe beizutreten, liegt unter anderem darin, gemeinsam Instanzen oder Raids zu bestreiten.

Player versus Monster Player (PvMP): Diese spezielle Spielvariante ermöglicht den *Spielenden in eigens dafür entwickelten Gebieten* gegeneinander anzutreten. Dabei können neben dem eigenen Spielcharakter auch Figuren der Gegenseite gespielt werden. Als Belohnung für die erfolgreiche Tötung eines gegnerischen Mitspielenden erhalten die Accounts der SpielerInnen Punkte, welche für die Aufwertung ihrer Charaktere verwendet werden können.

Die angeführten Punkte sind in Bezug auf das Thema der Arbeit deshalb relevant, da sie Aspekte des Spiels aufzeigen, durch die Macht im Sinne von Popitz (1992) entstehen kann. So ist beispielsweise die Ausübung eines Berufes von Bedeutung, da durch die Herstellung von geeigneten Ausrüstungsgegenständen ein effizienteres Kämpfen des Charakters möglich wird. Zudem können durch die sogenannten Items Werte des Spielcharakters, wie zum Beispiel Kraft oder Ausdauer, erhöht werden.

¹⁷⁵ Bei „Herr der Ringe Online“ gibt es Instanzen für ein bis sechs SpielerInnen.

¹⁷⁶ Bosse sind mächtige computergesteuerte Gegner, die nur besiegt werden können, wenn SpielerInnen gemeinsam – in einer Gruppe – gegen sie kämpfen.

¹⁷⁷ Im Fall von „Herr der Ringe Online“ beträgt die Anzahl der SpielerInnen in einer Raid 12 bis 24.

Instanzen und Raids stehen in einem ähnlichen Kontext zur Macht. Das Ziel liegt im Erhalt von Gegenständen, welche wieder die Eigenschaften der Spielcharaktere erhöhen und folglich die Möglichkeit, stärkere Gegner zu bezwingen. Um Instanzen und Raids erfolgreich zu beenden, können Gefährtengruppen gebildet werden. Durch diesen Zusammenschluss mehrerer SpielerInnen, steigt die Macht der Spielergruppe und somit die Aussicht auf den Erfolg, bei Instanzen oder Raids zu gewinnen. Der PvMP-Modus spielt für die Erlangung von Macht im Spiel ebenso eine wichtige Rolle, da durch erfolgreiche Kämpfe Punkte erhalten werden, welche die Spielcharaktere aufwerten, und somit gegenüber anderen Spielenden einen Vorteil verschaffen.

Bevor das MMORPG „Herr der Ringe Online“ im Zusammenhang mit der Forschungsfrage anhand der Spielsituationen untersucht werden kann, in welchen Macht entstehen kann und in welchen Parallelen zu alltäglichen Machtstrukturen existieren, befasst sich das nachstehende Kapitel zunächst mit der Beschreibung der Analysemethoden, womit aus wissenschaftlicher Sicht aufgezeigt werden kann, ob Macht im Sinne von Popitz im Computerspiel HdRO existiert. Dafür wird in einem ersten Schritt der Kriterienkatalog von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (2003) sowie die Produktanalyse nach Helmut Korte (2010), welche als Instrumente für die Analyse von HdRO herangezogen werden, beschrieben. Die beiden Verfahren wurden deswegen für die vorliegende Untersuchung ausgewählt, da sie Instrumente bieten, welche für die Beschreibung und Sicherung des Computerspiels als Untersuchungsgegenstand geeignet sind.¹⁷⁸ Weiters beinhaltet Kortees Produktanalyse Transkriptionsverfahren (Sequenz- und Einstellungsprotokoll), die es ermöglichen, Computerspiele, wie im vorliegenden Beispiel ausgewählte Spielsequenzen aus dem MMORPG „Herr der Ringe Online“ zu protokollieren und zu analysieren.

¹⁷⁸ Die Sicherung des Untersuchungsgegenstandes beschreibt Korte für die weitere Analyse als unumgänglich.

3. Methode

In diesem Kapitel soll die methodische Vorgehensweise erläutert werden, hierbei soll noch angemerkt werden, weshalb der Kriterienkatalog nach Fritz und Fehr (2003) vorgestellt werden wird, da dieser als Analyseinstrument dient, um das vorliegende Computerspiel (HdRO) beschreiben zu können. Aus diesem Kriterienkatalog werden in der vorliegenden Arbeit am Beispiel von „Herr der Ringe Online“ allerdings nur ausgewählte Kriterien angewendet werden.¹⁷⁹ Durch die Anwendung ausgewählter Kriterien nach Fritz und Fehr, kann möglicherweise bereits eine erste Übersicht über die mögliche Ausübung von Machtstrukturen nach Popitz (1992) durch die SpielerInnen in HdRO gegeben werden. Anschließend soll die Produktanalyse nach Korte (2010) vorgestellt und begründet werden, weshalb Kortes Verfahren in abgewandelter Form verwendet werden wird. Neben den Vorgehensweisen und Zielen der beiden Analysen (Fritz und Fehr sowie Korte) sollen zudem die für die Produktanalyse nach Korte relevanten Transkriptionsverfahren (Sequenz- und Einstellungsprotokoll) erläutert werden, wodurch Spielsequenzen aus „Herr der Ringe Online“ transkribiert und analysiert werden können. Das Sequenzprotokoll soll hierbei „größere Sequenzen“ aus dem Spiel (HdRO) beschreiben, welche anschließend mit dem Einstellungsprotokoll genauer analysiert werden, wodurch im Detail aufgezeigt werden kann, wie die SpielerInnen Macht nach Popitz (1992) in „Herr der Ringe Online“ ausüben können. Abschließend soll ein Fazit erfolgen, welches die gewonnen Ergebnisse (aus den ausgewählten Kriterien aus dem Kriterienkatalog nach Fritz und Fehr sowie der für die vorliegende Arbeit angepassten Produktanalyse nach Korte) zusammenfassen wird, wodurch aufgezeigt werden kann, in welcher Art und Weise die SpielerInnen mögliche Macht(strukturen) nach Popitz in „Herr der Ringe Online“ ausüben oder nicht ausüben.

Weshalb jedoch der Kriterienkatalog nach Fritz und Fehr (2003) sowie auch die Produktanalyse nach Korte (2010) in abgewandelter Form in der vorliegenden Arbeit zum Einsatz kommen werden, lässt sich darin begründen, dass durch die Anwendung eines Analysesystems allein, wie beispielsweise jenes nach Fritz und

¹⁷⁹ Für Korte ist die spezifische Beschreibung des Untersuchungsgegenstandes die Basis für weitere Analyseverfahren (vgl. Korte 2010, S.33).

Fehr (2003) oder jenes nach Korte (2010), nicht alle, sofern vorhandenen, möglichen und sichtbaren Macht(strukturen) nach Popitz in „Herr der Ringe Online“, aufgezeigt werden können, weshalb sich das Verfahren nach Fritz und Fehr (2003) sowie Korte (2010) für die vorliegende Fragestellung gegenseitig ergänzen sollen und deshalb in deren kombinierter Anwendung zur Beantwortung der Fragestellung, ob Machtstrukturen nach Popitz (1992) in „Herr der Ring Online“ durch die SpielerInnen ausgeübt werden, dienen soll.

3.1 Kriterienkatalog zur pädagogischen Analyse von Computer- und Videospielen nach Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr

Im folgenden Kapitel soll der Kriterienkatalog zur pädagogischen Analyse von Computer- und Videospielen nach Fritz und Fehr (2003) vorgestellt werden.

Der Grund, weshalb der Kriterienkatalog zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospielen nach Fritz und Fehr verwendet werden soll und nicht jener der BuPP,¹⁸⁰ oder jener von Kringiel (2009)¹⁸¹ ist der, dass das zu untersuchende Computerspiel (HdRO) nicht in Bezug auf Pädagogik, Spielspaß und Technik beurteilt werden soll, so wie es beispielsweise der Kriterienkatalog der BuPP vorsieht, sondern eine Spielbeschreibung anhand der ausgewählten Kriterien des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr durchgeführt werden soll, welche als Ausgangspunkt für die nachfolgende systematische Filmanalyse nach Korte (2010), die in der vorliegenden Arbeit als eine Produktanalyse von HdRO angewendet wird, um mögliche Machtstrukturen nach Popitz aufzeigen zu könne.

Der Kriterienkatalog nach Fritz und Fehr (2003) ist ein Modell, welches der Analyse von Computerspielen nach pädagogischen Gesichtspunkten dient. Die Notwendigkeit, Teile dieses Modells einzusetzen, ergibt sich zum einen daraus, dass

¹⁸⁰ Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (www.bupp.at).

¹⁸¹ Der „analytische Werkzeugkasten“ wie Kringiel (2009) seinen Kriterienkatalog nennt, ist für die vorliegende Untersuchung deshalb nicht geeignet, da dieser für Computerspielanalysen verwendet wird, deren Ziel darin besteht, die Gestaltungsmittel dieser Spiele kritisch zu hinterfragen.

das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ beschrieben werden soll und somit als Untersuchungsgegenstand gesichert werden kann. Zum anderen können dadurch Informationen gewonnen-, welche für die Beantwortung der Fragestellung benötigt werden.¹⁸² Die ausgewählten Kriterien des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr zur Analyse des Computerspiels (HdRO) sollen nun genannt werden.

Aus dem Kriterienkatalog von Fritz und Fehr (2003) werden die ersten drei Hauptkriterien entnommen, welche ausschließlich der Spielbeschreibung dienen und nicht einer Beurteilung von HdRO oder einer Spielanalyse. Denn nur „[b]ei einer umfassenden pädagogischen Beurteilung müssten alle hier aufgeführten Beurteilungsperspektiven und die ihnen zugeordneten Kriterien ihre Berücksichtigung finden.“¹⁸³ Der Vollständigkeit halber werden aber sämtliche Kriterien aufgezählt und daran anschließend jene Kriterien, welche für die Spielbeschreibung relevant sind, genauer beschrieben. Insgesamt umfasst der Kriterienkatalog von Fritz und Fehr acht Hauptkriterien, welche wiederum Subkriterien enthalten. Die Hauptkriterien sind:

- Inhaltliche Angaben zum Spiel,
- äußere Merkmale des Spiels,
- Regeln und Regelsysteme,
- Beurteilung der spielerischen Qualität,
- Analyse der Spielmotivation,
- Außenbezüge,
- pädagogische Einschätzung und
- Erfahrungen im Spiel.

In den nachstehenden Kapiteln 3.1.1, 3.1.2 und 3.1.3 werden die drei relevanten Haupt- und deren Subkriterien erläutert. Es wurden lediglich diese drei Kategorien (Kriterium 1: inhaltliche Angaben zum Spiel, Kriterium 2: äußere Merkmale des Spiels, Kriterium 3: Regeln und Regelsysteme) aus dem Kriterienkatalog nach Fritz

¹⁸² In Kapitel 3.3, „Spielbeschreibung von Herr der Ringe Online“ nach Fritz und Fehr, soll das Spiel (HdRO) anhand der ausgewählten Kriterien des Kriterienkatalogs nach Fritz und Fehr analysiert werden.

¹⁸³ Fritz / Fehr 2003, S.7.

und Fehr ausgewählt, da die übrigen Kriterien weder dafür geeignet sind, das Spiel als Untersuchungsgegenstand zu sichern, noch um die Fragestellung zu beantworten.

3.1.1 Inhaltliche Angaben zum Spiel

Die Begründung, weshalb das Kriterium „inhaltliche Angaben zum Spiel“ nach Fritz und Fehr (2003) ausgewählt wurde, ist jene, da es um eine Vorstellung vom Spielinhalt von HdRO bekommen zu können, es einer genaueren Auseinandersetzung mit dem Inhalt und dessen Besonderheiten bedarf. Das Kriterium „inhaltliche Angaben zum Spiel“ wird von Fritz und Fehr in drei Unterkategorien gegliedert:

- **Spielgeschichte und Spielinhalt:**

Hierbei wird der geschichtliche Hintergrund des Spiels betrachtet. Welche Informationen gibt die Spielanleitung, welches inhaltliche Geschehen stellt sich im Laufe des Spiels auf dem Bildschirm dar und welche Bedeutung haben die Spiellandschaft und Objekte sowie Spielfiguren, welche im Kontext der Geschichte stehen?

- **Spielablauf und Spielhandlungen:**

Im Mittelpunkt steht hierbei die Beschreibung des Spielablaufs und der Spielhandlung, welche die SpielerInnen für einen gelungenen Ausgang des Spiels ausführen müssen.

- **Charakterisierung des Spiels:**

Die allgemeine Charakterisierung des zu analysierenden Spiels beinhaltet den Spieltyp, das Genre sowie die Spielmuster. Weiters wird eine Beschreibung des ersten Eindrucks vom Spiel gegeben.¹⁸⁴

¹⁸⁴ Vgl. ebd., S.9.

3.1.2 Äußere Merkmale des Spiels

Die Begründung, weshalb das Kriterium „äußere Merkmale des Spiels“ nach Fritz und Fehr (2003) ausgewählt wurde, liegt darin, dass dadurch aufgezeigt werden kann, wie das Zusammenspiel der SpielerInnen im Computerspiel HdRO in Gruppen, sowie bei Duellen erfolgt, bei denen die SpielerInnen gegeneinander antreten. Zudem beschreiben Spielbewertungen in vielen Computerspielzeitschriften Computerspiele vorwiegend in Hinblick auf deren äußeren Merkmale. Dabei sind technische Besonderheiten sowie äußere Gegebenheiten des Spiels von besonderer Bedeutung. Merkmale, welche hierbei beachtet werden müssen sind:

- Spieleranzahl und Formen des Zusammenspiels:

Hierbei wird das Zusammenspiel sowie die Anzahl der SpielerInnen untersucht. (Herrscht unter den Spielenden ein Wettbewerb oder findet eine Kooperation statt? Ist ein gleichzeitiges Spielen möglich und wird dazu ein Internetanschluss benötigt?) Dieses Subkriterium wird allerdings als einziges Subkriterium des Kriteriums „äußere Merkmale des Spiels“ nach Fritz und Fehr ausgewählt, da es die Formen des Zusammenspiels der SpielerInnen (Sippen, Gefährtengruppen) in „Herr der Ringe“ umfasst und so zur Beantwortung der Forschungsfrage beitragen kann. Die nachfolgenden Subkriterien des Kriteriums „äußere Merkmale des Spiels“ sind jedoch nicht minder von Bedeutung und werden, um das Spiel beschreiben und als Untersuchungsgegenstand sichern zu können, dennoch für die Spielbeschreibung herangezogen.

- Spieloberfläche:

Die Beschreibung und Bewertung der Spieloberfläche ist ein wichtiger Punkt bei der Spielbeurteilung in populären Spielzeitschriften.¹⁸⁵ Die Grafik, die Animation der Landschaft und der Spielfiguren sowie die Flüssigkeit des „scrolling“ (Mausbewegung) stehen im Kernpunkt der Untersuchung.

¹⁸⁵ Beispiele für populäre Spielzeitschriften: *PowerPlay*, *GameStar* oder *PCGames*.

- Handhabung (Handling des Spiels):

Hier werden die technischen Voraussetzungen zur Handhabung des Spiels analysiert. Wie sind die Spieltasten belegt? Wie lässt sich die Spielfigur steuern? Wie ist der Aufbau der Menüleisten und Übersichten? Welche Eingabegeräte sind notwendig?

- Zeitaspekt:

In welchem Zeitmodus findet das Spiel statt? Im Realtime-Modus haben die Spielenden beispielsweise keinerlei Möglichkeit in der Zeit zurückzugehen oder stehen zu bleiben, denn das Spiel läuft immer weiter. Gibt es Arten der Zeitlimitierung? Wird Zeitdruck auf den Spieler ausgeübt? Existieren filmische Zwischensequenzen im Spiel?

- Spieleinstieg:

Hier wird die Sprache und Verständlichkeit sowie der Aufbau des Handbuchs überprüft. Weiters werden Intros und tutorielle Level in ihrer Funktion im Kontext von Regeln, Handlungsmöglichkeiten und Hilfestellungen im Spiel beurteilt.

- Musik und Sound:

Unterstützt die Musik die Spielhandlung? Ist sie abwechslungsreich, angemessen und an die jeweilige Situation im Spiel angepasst? Bietet sie Realitätsnähe?

- Datenträger:

Hier stellt sich die Frage, in welcher Form das Spiel zum Kauf angeboten wird. In Geschäften stehen beispielsweise CDs, DVDs und Blue-Rays zur Verfügung. Vermehrt gibt es ebenso die Möglichkeit, das Spiel im Internet als Download zu erwerben. Module oder Disketten, welche von Fritz und Fehr in ihrem Artikel genannt werden, sind heute kaum mehr erhältlich, da sie aufgrund ihrer geringen Speicherkapazität nicht in der Lage sind, die großen Datenmengen aufzunehmen, welche ein Spiel benötigt.

- Verpackung und Zubehör:

Unter diesen Punkt wird die Gestaltung der Verpackung und das notwendige Zubehör genauer betrachtet.

- Handling und Möglichkeiten:

Wie verläuft die Installation des Spiels? Existiert ein Kopierschutz? Wird ein Spielerkonto und somit ein Passwort benötigt, um das Spiel spielen zu können? Ist es möglich, den eigenen Spielstand zu speichern?¹⁸⁶

3.1.3 Regeln und Regelsysteme

Die Begründung, weshalb das Kriterium „Regeln und Regelsysteme“ aus Fritz und Fehrs Kriterienkatalog zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospiele (2003) herangezogen wird ist, dass dieses Kriterium jene Regeln umfasst (Sippenkodex), an welche sich die SpielerInnen von "Herr der Ringe Online“ halten müssen und wodurch Machtstrukturen nach Popitz (1992) sichtbar werden können.

Regeln sind auch beim Spielen außerhalb von Computerspielen von großer Bedeutung, denn sie definieren das Geschehen und geben Konsequenzen vor, wenn das spielerische Handeln nicht beibehalten wird. „Die verschiedenen Regeln bilden ein Regelsystem, das als ‚Ordnungsstruktur‘ der virtuellen Welt angesehen werden kann.“¹⁸⁷ Um die Ordnungsstruktur zu festigen, müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Regelbestand:

Hier wird überprüft, ob die Regeln entsprechend erklärt werden und den Spielenden somit verständlich sind. Auch wird das Ausmaß der Regeln betrachtet.

¹⁸⁶ Vgl. Fritz / Fehr 2003, S.9.

¹⁸⁷ Ebd., S.10.

- Regelsystem:

Wie wirken die Regeln zusammen und inwiefern ist das Zusammenwirken für die Spielenden erkenn- und umsetzbar?

- Veränderungsmöglichkeiten:

Hier wird die Anpassungsfähigkeit des Spiels geprüft, ob die Spielstärke auf Wunsch der SpielerInnen geändert werden kann, zum Beispiel durch die Anpassung des Schwierigkeitsgrades, in dem das Spiel durchlaufen werden kann.¹⁸⁸

Somit soll ersichtlich werden, dass sich Teile des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr (2003) sich als Instrument für die Spielbeschreibung eignen,¹⁸⁹ da sie nicht nur eine inhaltliche Übersicht über das Spiel gewährleisten und somit zur Beantwortung der Forschungsfrage dienen, sondern auch das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ im „Sinne“ von Korte (2010) auch als Untersuchungsgegenstand spezifisch beschreiben, da die ausgewählten Kriterien des Kriterienkatalogs nach Fritz und Fehr (2003) demnach die Filmdimensionen nach Korte (2010) ersetzen. Bevor allerdings die Spielbeschreibung von HdRO unter Zuhilfenahme der ausgewählten Kriterien des Kriterienkatalogs sowie die anschließende Produktanalyse durchgeführt werden können, soll Letztere im anschließenden Kapitel genauer erläutert werden.

3.2 Produktanalyse nach Korte

In diesem Kapitel soll einleitend Kortes (2010) Produktanalyse, welche Teil der systematischen Filmanalyse ist, erläutert werden, weshalb auch ein kurzer Überblick über die Filmanalyse gegeben werden soll. Weiters soll aufgezeigt werden, warum Kortes Produktanalyse und nicht andere Filmanalyseverfahren, wie beispielsweise Filmanalysen nach Mikos (2008) oder Faulstich (2008), für die vorliegende Arbeit verwendet werden.

¹⁸⁸ Vgl. ebd.

¹⁸⁹ Die Beschreibung des Computerspiels ist weder als konkrete Spielanalyse noch als Spielempfehlung zu verstehen.

Vorweg muss allerdings geklärt werden, dass, wenn im Zusammenhang mit Kortes Produktanalyse des Öfteren der Begriff „Film“ genannt wird, mit dem Begriff „Film“ in der vorliegenden Arbeit nicht ein Film, sondern das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ gemeint ist. Wenn also nun von einer Produktanalyse gesprochen wird, handelt es sich hierbei nicht um eine Produktanalyse eines Films selbst, sondern um die Produktanalyse eines Computerspiels (HdRO).

Der Begriff der „Produktanalyse“ nach Korte (2010), welche Teil der systematischen Filmanalyse ist, stammt aus der Film- und Fernsehwissenschaft sowie Medienwissenschaft und steht für diverse methodische Zugänge, die von cineastischen Einschätzungen bis hin zu kulturkritischen, psychologischen, soziologischen und politischen Untersuchungen ganzer Filmgruppen oder historischer Phasen reicht.¹⁹⁰ Die Art, einen Film zu analysieren, begrenzt sich jedoch auf zwei Möglichkeiten, denn ein Film als hochkomplexes Medium weist vielfältige Bereiche und Aspekte auf, welche die Filmanalyse gerecht werden muss. Aus diesem Grund kann die Filmanalyse als Medienanalyse oder Produktanalyse durchgeführt werden. Der Unterschied zwischen diesen Analyseverfahren ist, dass die Produktanalyse im Gegensatz zur Medienanalyse sich auf die Analyse eines einzelnen Films beschränkt.¹⁹¹ Sie widmet sich der systematischen Analyse des Untersuchungsgegenstandes und versucht, etwas „in Erfahrung zu bringen, das vorher nicht bekannt war,“¹⁹² wodurch sich die Anwendung der Produktanalyse für die vorliegende Arbeit begründen lässt, da etwas in Erfahrung gebracht werden soll, was bisher nicht bekannt war, nämlich die Ausübung von Machtstrukturen nach Popitz (1992) zwischen den SpielerInnen in „Herr der Ringe Online“. Somit wird in der vorliegenden Arbeit die Filmanalyse nach Korte (2010) in diesem Sinne als eine Produktanalyse (von „Herr der Ringe Online“) verstanden, welche sich der „systematischen Analyse der Gestaltungs- und Vermittlungsformen“¹⁹³, widmet, mit dem Ziel, „schrittweise zu argumentativ nachvollziehbaren Aussagen zu kommen.“¹⁹⁴ und dadurch aufzeigen zu können, wie die SpielerInnen Macht nach Popitz (1992) in „Herr der Ringe Online“ ausüben können. Nach Kortes Filmanalyse müssten hierbei

¹⁹⁰ Vgl. ebd., S.16f.

¹⁹¹ Vgl. Faulstich 2008, S.11.

¹⁹² Ebd., S.21.

¹⁹³ Ebd., S.20.

¹⁹⁴ Korte 2010, S.33.

allerdings vier Filmdimensionen berücksichtigt werden, denn „[d]ie systematische Analyse als Untersuchung des Films und seiner Kontextfaktoren umfasst [...] verschiedene Aspekte oder Dimensionen.“¹⁹⁵ Im vorliegenden Fall werden diese Filmdimensionen jedoch, wie bereits erwähnt wurde, durch ausgewählte Kriterien aus dem Kriterienkatalog nach Fritz und Fehr (2003) ersetzt, da mit den Filmdimensionen nach Korte (2010) das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ nicht als Untersuchungsgegenstand erfasst- und beschrieben werden kann.¹⁹⁶ Die Begründung, weshalb Kortes (2010) Produktanalyse in abgewandelter Form und somit durch zu Hilfenahme der ausgewählten Kriterien des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr (2003) um die Forschungsfrage beantworten zu können, angewendet werden wird, liegt darin, dass es bisher keine Analyseinstrumente, mit Hilfe jener, Computerspiele eindeutig analysierbar wären, bis zum jetzigen Zeitpunkt nach den Recherchen des Autors entwickelt wurden. Allerdings bilden die in Kapitel 3.1 erwähnten Kriterienkataloge der BuPP und von Kringiel (2009) eine Ausnahme.¹⁹⁷ Aus diesem Grund ergibt sich die Notwendigkeit, Kortes (2010), auf das Untersuchungsdesign angepasste, Produktanalyse, mit Ergänzung durch ausgewählte Kriterien des Kriterienkatalogs nach Fritz und Fehr (2003), für die vorliegende Arbeit heranzuziehen, da so Macht(strukturen) nach Popitz (1992) in „Herr der Ringe Online“, wie sie die SpielerInnen ausüben, nachgewiesen werden können.

Ein weiteres Argument allerdings, dass darüberhinaus weder das Analyseverfahren der Film- und Fernsehanalyse nach Lothar Mikos (2008) noch das Verfahren der Produktanalyse nach Werner Faulstich (2008)¹⁹⁸ für diese Arbeit geeignet sind beziehungsweise verwendet werden, liegt im vorliegenden Forschungsvorhaben sowie in den unterschiedlichen Untersuchungsschwerpunkten der jeweiligen Analyseverfahren. Denn so betrachtet Mikos (2008) beispielsweise Filme und

¹⁹⁵ Ebd., S.23.

¹⁹⁶ Kortes (2010) Filmdimensionen können nicht auf ein Computerspiel angewendet werden, da Computerspiele nicht exakt dieselben Merkmale wie ein Film aufweisen und Computerspiele daher abhängig von dem jeweiligen Forschungsvorhaben mit dafür vorgesehenen Instrumenten, wie beispielsweise nach Fritz und Fehr (2003), beschrieben- und analysiert werden müssen.

¹⁹⁷ Weshalb die genannten Kriterienkataloge allerdings nicht am vorliegenden Untersuchungsbeispiel angewendet werden können, lässt sich in Kapitel 3.1 nachlesen.

¹⁹⁸ Vgl. Faulstich 2008.

Fernsehsendungen als Kommunikationsmedien.¹⁹⁹ Folgedessen liegt sein Untersuchungsschwerpunkt auf Kommunikationsprozessen, welche in diesen Medien stattfinden. Es geht ihm um die Analyse von Mitteln, „die ein Film oder eine Fernsehsendung einsetzt, um mit den Zuschauern zu kommunizieren.“²⁰⁰ Sein Erkenntnisinteresse richtet sich dabei auf fünf Ebenen: Inhalt und Repräsentation, Narration und Dramaturgie, Figuren und Akteure, Ästhetik und Gestaltung sowie Kontexte. Da Mikos' Untersuchungsschwerpunkt im Bereich Kommunikation liegt, ist sein Analyseverfahren für diese Arbeit nur bedingt geeignet, denn erst im Zusammenspiel der fünf Ebenen kann die soziale Wirklichkeit des spezifischen Produkts²⁰¹ entstehen. Bei Faulstichs (2008) Werk „Grundkurs Filmanalyse“ hingegen, bilden die einzelnen Filmgenres den Schwerpunkt seines Analyseverfahrens. Erst daran anschließend erfolgt die Analyse der Handlung, Figuren, Bauformen, Normen und Werte eines Films. Für eine Schwerpunktsetzung innerhalb der Filmanalyse, welche die oben genannten filmischen Merkmale umfasst, ist sein Verfahren geeignet, jedoch nur teilweise für das Vorhaben dieser Arbeit, da weder die Handlung des Computerspiels, noch die Charaktere, Bauform oder Werte des Computerspiels untersucht-, sondern gezeigt werden soll, wie die SpielerInnen Macht nach Popitz (1992) in „Herr der Ringe Online“ ausüben.

Kortes (2010) Verfahren bietet zudem zwei *Transkriptionsverfahren*²⁰², das *Sequenz-* und *Einstellungsprotokoll*, welche es erlauben, ausgewählte Spielsequenzen aus „Herr der Ringe Online“ transkribieren zu können. Das *Sequenzprotokoll*²⁰³ als eines dieser Verfahren, bietet als „gröberes Instrument“ die Möglichkeit, Sequenzen und Subsequenzen inhaltlich formal zu beschreiben und in zeitlicher Abfolge darzustellen. Das *Einstellungsprotokoll*,²⁰⁴ welches sämtliche für die Untersuchung relevante Erfassungskriterien beinhaltet und ausgewählte Sequenzen ausführlicher protokollieren kann, liefert im Gegensatz zum „gröberen“ Sequenzprotokoll genauere Informationen über die ausgewählten Sequenzen.²⁰⁵

¹⁹⁹ Vgl. Mikos 2008, S.15.

²⁰⁰ Ebd., S.13.

²⁰¹ Vgl. Trültzsch 2009, S.169.

²⁰² Vgl. Kapitel 3.2.2, „Transkriptionsverfahren“.

²⁰³ Vgl. Kapitel 3.4., „Produktanalyse von *Herr der Ringe Online* (Sequenzprotokoll)“.

²⁰⁴ Vgl. Kapitel 3.5, „Detaillierte Analysen ausgewählter Sequenzen aus *Herr der Ringe Online* (Einstellungsprotokoll)“.

²⁰⁵ Vgl. Korte 2010, S.52.

Aus den genannten Gründen ergibt sich somit, weswegen Kortes (2010) systematisches Analyseverfahren, welches ursprünglich für die Analyse von Filmen konzipiert wurde, für die vorliegende Untersuchung verwendet werden kann. Seine Analyse, sowie deren Transkriptionsverfahren können an die Besonderheiten des zu untersuchenden Gegenstandes angepasst werden.²⁰⁶ Aufgrund dieser „Vielseitigkeit“, wird es mit Kortes Analyseverfahren möglich, Machtstrukturen nach Popitz (1992) im MMORPG „Herr der Ringe online“ nachzuweisen. Infolgedessen ist somit die Möglichkeit gegeben, Kortes Produktanalyse für die Analyse von Computerspielen, wie im vorliegenden Fallbeispiel „Herr der Ringe Online“, zu verwenden. Folglich kann zusammengefasst werden, dass die Produktanalyse, die wie eingangs erwähnt wurde, Teil der systematischen Filmanalysenach nach Korte (2010) ist, bei der Analyse von „Herr der Ringe Online“ in ihren Grundzügen dem Modell der Filmanalyse nach Korte folgen wird, allerdings durch das Hinzufügen der ausgewählten Kriterien des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr (2003) dem Untersuchungsdesign angepasst wird. Deshalb erscheint für die vorliegende Arbeit Kortes (2010) Produktanalyse, die aufgrund ihrer Offenheit und Flexibilität erweitert (durch die bereits oftmals genannten ausgewählten Kriterien des Kriterienkatalogs nach Fritz und Fehr (2003)) werden- beziehungsweise kombiniert werden kann, somit am Besten für die Beantwortung der Forschungsfrage geeignet.

3.2.1 Dimensionen der Filmanalyse

Für Korte (2010) steht eine differenzierte Produktanalyse immer im Spannungsverhältnis von historisch-gesellschaftlichen Einflüssen und wirklichen Rezeptionen. Anhand dieser Faktoren hat er ein Modell erstellt, welches vier sich überschneidende Untersuchungsdimensionen (Filmrealität, Bedingungsrealität, Wirkungsrealität, Bezugsrealität) beinhaltet, von denen die Produktanalyse ausgeht. Die vier genannten Untersuchungsdimensionen sollen nun genauer erläutert werden.

²⁰⁶ Ebd., S.17.



Abbildung 2: Dimensionen der Filmanalyse²⁰⁷

Die *Filmrealität* beinhaltet alle am Film feststellbaren Daten und Informationen, welche bei der Erstbetrachtung vom Zuschauer aufgenommen werden können. Zu diesen Daten zählen Inhalt, formale und technische Daten, filmische Mittel, inhaltlicher und formaler Aufbau des Films, die handelnden Personen, Handlungsorte, Filmhöhepunkte sowie Informationslenkung und Spannungsdramaturgie.

Die *Bedingungsrealität* umfasst sämtliche Faktoren rund um den Film. Diese Analysedimension ermittelt Kriterien, welche Einfluss auf Filmproduktion, Filminhalt und Filmgestaltung hatten. Die wesentliche Rolle spielen in diesem Zusammenhang gesellschaftliche und historische Situationen zur Entstehungszeit der Filmproduktion sowie der Stand der Filmtechnik. Auch kann innerhalb dieser Dimension ein Vergleich zu inhaltlich ähnlichen oder gegensätzlichen Filmen, zu anderen Arbeiten des Regisseurs oder zu literarischen Vorlagen gezogen werden. Hierzu merkt Korte fragend an: Warum wird dieser Inhalt, in dieser historischen Situation, in dieser Form filmisch aktualisiert?²⁰⁸

²⁰⁷ Abbildung entnommen aus: Korte 2010, S.23.

²⁰⁸ Korte 2010, S.24.

Die *Bezugsrealität* bezieht sich auf beispielsweise inhaltliche, historische Problematik, welche im Film angesprochen wird. Hierzu lautet Kortés Fragestellung: „In welchem Verhältnis steht die filmische Darstellung zur realen Bedeutung des gemeinten Problems, zu den zugrundeliegenden (historischen) Ereignissen?“²⁰⁹

Die *Wirkungsrealität*, als letzte Analysedimension, soll Faktoren beinhalten, welche nach Ausstrahlung des Films im Fernsehen oder Kino von Bedeutung sind. Fragen, welche im Kontext dieser Dimension entstehen, beziehen sich auf die Laufzeit und den Ort, an dem der Film gezeigt wurde, darauf, welche politischen oder historischen Umstände beim Filmstart herrschten, wie der Film beim Publikum ankam (Filmkritik), welches Publikum den Film ansah (Publikumsstruktur und -präferenzen) und was die Hersteller mit ihrem Film bewirken wollten (politische Interessen der Produktionsfirma und des Regisseurs etc.).²¹⁰

Die angeführten Filmdimensionen nach Korte müssen jedoch weder mit den realen Analyseschritten identisch sein, noch die Gliederung der schriftlichen Darstellung vorgeben. Um für die Gesamtaussage bedeutsam zu sein, reicht es aus, wenn die verschiedenen Untersuchungsaspekte nachvollziehbar zusammengeführt werden können. Ob der Analysierende sich dabei zuerst dem Film oder den Kontextfaktoren rund um den Film widmet, bleibt ihm selbst überlassen. Ebenso hängt es von der konkreten Fragestellung der Analyse und dem Filmbeispiel ab, ob alle genannten Dimensionen gleichermaßen von Bedeutung sind.

3.2.2 Transkriptionsverfahren

Im nun folgenden Kapitel werden die beiden, für die Analyse des Computerspiels „Herr der Ringe Online“, bedeutenden Transkriptionsverfahren, zum einen das Sequenzprotokoll, welches im Kapitel 3.4- und zum anderen das Einstellungsprotokoll, welches im Kapitel 3.5 zu finden ist, vorgestellt. Die aus den beiden Transkriptionsverfahren entstandenen Transkripte sollen demnach dafür

²⁰⁹ Ebd.

²¹⁰ Vgl. ebd., S.23f.

verwendet werden, um aufzeigen zu können, wie die SpielerInnen Macht nach Popitz (1992) in „Herr der Ringe Online“ erlangen beziehungsweise ausüben, denn erst durch eine genauere Beobachtung einzelner Sequenzen aus dem Computerspiel „Herr der Ringe Online“, können die für eine Analyse relevanten Spielsequenzen in denen die SpielerInnen Machtstrukturen nach Popitz ausüben, sichtbar werden.

In der Analysepraxis sind demnach zwei unterschiedliche Transkriptionen entstanden, das Einstellungs- und das Sequenzprotokoll.²¹¹ Diese Verfahren unterscheiden sich durch den Grad ihrer Detailliertheit. Das Einstellungsprotokoll hält die kleinsten filmischen Einheiten fest, während das Sequenzprotokoll einen größeren Überblick über den Ablauf des Films gibt. Als Basis für nachfolgende Untersuchungen zwingt die Transkription in beiden Fällen jedoch zu einer genauen und aufmerksamen Beobachtung des Films (im vorliegenden Beispiel gilt das für „Herr der Ringe Online“).

Für Korte (2010) ist die Sequenzanalyse und ihre Protokollierung die Minimalvoraussetzung für die wissenschaftliche Analyse.²¹² Detaillierte Einstellungsanalysen hingegen müssen sich nicht auf den gesamten Film beziehen, sondern können lediglich innerhalb wichtiger Sequenzen vorgenommen werden. Die jeweilige Einteilung in Sequenzen ist immer subjektiven Kriterien unterworfen, sollte aber genug aufschlussreich sein, um bei der eigenen Analyse zu helfen. Hierbei muss bedacht werden, dass die oben beschriebenen Protokolle lediglich Hilfsmittel für die Analyse und nicht deren eigentlicher Zweck sind.²¹³

Diese beiden Transkriptionsverfahren erlauben es somit, Spielsequenzen aus „Herr der Ringe Online“ zu transkribieren und Machtstrukturen nach Popitz (1992) aufzuzeigen, welche im jeweiligen Moment im Spiel durch die SpielerInnen zu Stande kommen. Das Sequenzprotokoll erfasst dabei gröbere Sequenzen und das Einstellungsprotokoll ermittelt aus speziell ausgewählten Sequenzen wesentliche Informationen, welche dazu beitragen, die Forschungsfrage beantworten zu können. Mit Hilfe des Einstellungsprotokolls, können somit exakte Transkriptionen erstellt

²¹¹ Vgl. ebd., S.52.

²¹² Vgl. ebd., S.58.

²¹³ Vgl. Mikos 2008, S.97.

werden, die aufzeigen sollen, in welchen Augenblicken die SpielerInnen Macht nach Popitz in „Herr der Ringe Online“ ausüben. Allerdings wird hierbei darauf verzichtet die Kameraeinstellungen zu analysieren, da im Gegensatz zum Film die SpielerInnen von „Herr der Ringe Online“ die Einstellungsgröße und Kamerabewegung während des aktiven Spielens jederzeit selbst bestimmen können und die dadurch gewonnenen Informationen keineswegs zur Beantwortung der Fragestellung beitragen würden. Das bedeutet, dass sich die Produktanalyse im Allgemeinen auf Spielmomente in „Herr der Ringe Online“ konzentrieren wird, bei denen die SpielerInnen Macht ausüben oder Macht über sie ausgeübt wird.

Dazu wird nun das MMORPG „Herr der Ringe Online“ in einem ersten Schritt mit Hilfe des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr (2003) beschrieben. Daran anschließend werden zuvor aufgezeichnete Spielsequenzen²¹⁴ aus „Herr der Ringe Online“ unter Anwendung des Sequenzprotokolls protokolliert und anschließend mit Hilfe des Einstellungsprotokolls detaillierter beschrieben, um aus wissenschaftlicher Sicht nachzuweisen, dass Popitz' Machtstrukturen in Computerspielen existieren.

3.3 Spielbeschreibung von *Herr der Ringe Online* nach Fritz und Fehr

Nun soll die Spielbeschreibung von „Herr der Ringe Online“ nach den ausgewählten Kriterien des Kriterienkatalogs zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospiele nach Fritz und Fehr (2003) welche unter dem Kapitel 3.1 bereits genannt wurden, erfolgen. Der nachfolgende Abschnitt beinhaltet somit die Beschreibung des MMORPG „Herr der Ringe Online“ unter Zuhilfenahme des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr, welcher in Kapitel 3.1 vorgestellt wurde. Durch die Spielbeschreibung sollen Machtstrukturen aufgezeigt werden, welche durch die SpielerInnen zustandekommen.

Dabei wird die Spielbeschreibung von „Herr der Ringe Online“ nur Spielaspekte (Handwerk, Instanzen, Raids, Sippen und den PvMP-Modus) beinhalten, welche für

²¹⁴ Die Spielsequenzen wurden mit Hilfe von fraps (www.fraps.com) aufgezeichnet.

die Beantwortung der Fragestellung der vorliegenden Arbeit als relevant erscheinen, weshalb das Spiel nicht in seiner Gesamtheit beschrieben wird. Durch die Anwendung des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr auf das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ sollen Strukturen jener Machtphänomene nach Popitz (1992), wie sie in Kapitel 2.1.3, „Die Machttheorie von Heinrich Popitz“ beschrieben wurden, sichtbar werden.

In den folgenden drei Kapiteln, 3.3.1 „inhaltliche Angaben zum Spiel“, 3.3.2 „äußere Merkmale des Spiels“, 3.3.3 „Regeln und Regelsysteme“, soll nun das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ nach den ausgewählten Kriterien des Kriterienkatalogs nach Fritz und Fehr (2003) beschrieben werden.

3.3.1 Inhaltliche Angaben zum Spiel

Das im Jahr 2007 von Turbine entwickelte sowie von Codemaster vertriebene MMORPG „Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar“ spielt in der von John Ronald Reuel Tolkien erschaffenen Fantasy-Welt „Mittelerde“ und lässt die SpielerInnen in Form ihres Avatars unterschiedlichste Abenteuer in „Mittelerde“ erleben.

Die Handlung des Spiels selbst, basiert ebenso auf der von Tolkien (1954/1955) verfassten Buchreihe und nicht auf Peter Jacksons (2001-2003) Verfilmung als Trilogie.²¹⁵ Deshalb spielt die Geschichte größtenteils parallel zur Handlung des Herrn der Ringe in Eriador.²¹⁶ In HdRO ist jedoch nicht die gesamte Geschichte Tolkiens, von der Erschaffung der Welt (Arda), bis hin zum dritten Zeitalter der Sonne spielbar, denn dieser Zeitraum umfasst 37 000 Jahre.²¹⁷ Jene Teile der Geschichte, welche im MMORPG „Herr der Ringe Online“ spielbar sind, begrenzen sich auf das Dritte Zeitalter der Sonne.²¹⁸ Das Ziel des Spieles besteht darin, alleine oder gemeinsam

²¹⁵ Der Betreiber Turbine erhielt die Rechte an Tolkiens Büchern, jedoch keine Lizenz von Warner Bros.

²¹⁶ Im zweiten Zeitalter von Sauron beherrscht, verwüstet durch die Pest und Kriege, blieben nur wenige Siedlungen über: das Auenland, Breeland und das Bruchtal. Vgl. Day 2001, S.81f.

²¹⁷ Vgl. ebd., S.13.

²¹⁸ In diesem Zeitalter spielt u.a. die Handlung des Herrn der Ringe und des kleinen Hobbit. Vgl.: http://ardapedia.herr-der-ringe-film.de/index.php/Drittes_Zeitalter (Letzter Zugriff: 02.08.2011).

mit anderen Spielenden (Gefährten) in der Fantasy-Welt „Mittelerde“ in ein Land namens „Mordor“ zu reisen um einen Ring zu zerstören, damit dieser nicht in die Hände des bösen Sauron fallen kann.

Um an der Reise durch Mittelerde teilnehmen zu können, muss zuerst ein Programm (game installer) von www.lotro-europe.com heruntergeladen werden, welches anschließend das Spiel auf der Festplatte des Computers installiert.²¹⁹ Auf derselben Seite muss ein kostenloses Turbine-Spielekonto erstellt werden, um sich auf einem der Spieleserver anmelden zu können. Insgesamt stehen neunundzwanzig Server zur Auswahl, wovon sechs davon deutschsprachig sind. Die restlichen Server sind englisch- und französischsprachig (Stand: September 2011). Unter den Servern gibt es auch spezielle Rollenspiel-Server, auf denen spezifischere Verhaltensregeln gelten.²²⁰

Nach dem Erstellen eines kostenlosen Spielekontos und der anschließenden Anmeldung bei einem der Spieleserver müssen sich die SpielerInnen, um an der Reise durch Mittelerde teilnehmen zu können, für eine bestimmte Charakter-Rasse entscheiden, mit der sie das Spiel bestreiten möchten. Zur Auswahl stehen hier: Zwerg, Elbe, Hobbit oder Mensch. Diese Rassen können wiederum in den Klassen Schurke, Hauptmann, Waffenmeister, Wächter, Jäger, Kundiger und Barde gespielt werden, welche abhängig von der Wahl bestimmte Stärken und Schwächen aufweisen.²²¹

²¹⁹ Alternativ ist es auch möglich, das Spiel von einer DVD aus zu installieren.

²²⁰ Zum Beispiel muss der Name des Avatars zu Mittelerde passen und „off-topic-Gespräche“ sind unerwünscht.

²²¹ Seit dem Erscheinen der Erweiterung „Die Minen von Moria“ sind auch der Runenbewahrer und der Hüter als Klassen spielbar.

	<u>Dwarf</u>	<u>Elf</u>	<u>Hobbit</u>	<u>Man</u>
<u>Burglar</u>				
<u>Captain</u>				
<u>Champion</u>				
<u>Guardian</u>				
<u>Hunter</u>				
<u>Lore-master</u>				
<u>Minstrel</u>				
<u>Rune-keeper</u>				
<u>Warden</u>				

Abbildung 3: Rassen-Klassen-Matrix²²²

Im Handbuch zu „Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar“, wird das Spiel wie folgt beschrieben: „Mit Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar kannst du den Ringkrieg so erleben, wie Tolkien ihn gesehen haben wollte. Du bewegst dich frei durch die Welt von Mittelerde und unterstützt die Freien Völker in ihrem Kampf gegen die Schatten des Bösen, die die Welt zu verschlingen drohen. Du befindest dich in Mittelerdes letztem großen Heldenzeitalter. An dich ist der Ruf ergangen, einer von denen zu werden, an die man sich später, wenn das Dritte Zeitalter zu seinem Ende kommt und das Vierte Zeitalter beginnen wird, in Liedern und Geschichte erinnern wird.“²²³

Diese auf der ersten Seite des Handbuches gelieferte Beschreibung enthält wenig Informationen über den Spielinhalt selbst, lässt jedoch Teile der Spielgeschichte erahnen und zeigt zudem, dass die Handlung im weitesten Sinne vorgegeben ist. Über den exakten Spielablauf und die zahlreichen Möglichkeiten im Spiel, kann aus der obigen Beschreibung jedoch keine Information gewonnen werden. Der im Ansatz beschriebene inhaltliche Ablauf des Spiels folgt vorwiegend der von J. R. R. Tolkien verfassten Buchserie, weicht jedoch zwischenzeitlich von der Handlung ab. Im

²²² Abbildung entnommen von: www.lotro-wiki.com (Letzter Zugriff: 17.09.2011).

²²³ Handbuch zu Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar, S.1.

Wesentlichen besteht der Inhalt des Spiels im Lösen von Aufgaben und Besiegen von GegnerInnen, um Ausrüstungsgegenstände (Items) erhalten zu können, wodurch deutlich wird, dass der überwiegende Spielanteil durch Kampfhandlungen bestritten wird. Durch das erfolgreiche Bezwingen von GegnerInnen und das Lösen von Aufgaben in Mittelerde, erhält der Spielcharakter Erfahrungspunkte (EP), wodurch der Aufstieg in die nächste Spielstufe ermöglicht werden kann. So kommt es zum Erwerb neuer Passiv- und Aktivfähigkeiten, zur Stärkung von Fertigkeiten, Anstieg der Werte, Zugriff auf bessere Waffen, Rüstungen und die Anzahl der Eigenschaftsfelder erhöht sich. Mit dem weiteren Spielverlauf ergeben sich für die SpielerInnen mehr und mehr Möglichkeiten. Durch den Erhalt von EP können immer stärkere GegnerInnen bezwungen werden, wodurch die SpielerInnen wiederum bessere Ausrüstungsgegenstände für ihr Avatar erhalten (vgl. Abb.4).



Abbildung 4: Links der Charakter auf Stufe 1, rechts auf Stufe 24 (Screenshot).

Zudem haben die SpielerInnen im späteren Verlauf des Spiels die Möglichkeit verschiedene Spielmodi zu bestreiten. Ab einem gewissen Level stehen beispielsweise Scharmützel²²⁴ zur Verfügung oder es kann am Monsterspiel (PvMP) teilgenommen werden. Auch der Erwerb von Häusern (housing) oder der Kauf von Reittieren, der Beitritt zu oder die Gründung einer Sippe, das Erlernen eines Handwerks und das Bestreiten von Instanzen und Raids ist möglich. Wenn die SpielerInnen zwischenzeitlich nicht der Spielgeschichte folgen wollen, stehen ihnen in Mittelerde vielfältige andere Möglichkeiten zur Verfügung. Dabei durchqueren die SpielerInnen immer wieder Orte und treffen auf bekannte Charaktere aus den Werken Tolkiens, die ihnen entweder im Kampf beistehen oder Aufgaben zuweisen,

²²⁴ Durch das Bestreiten von Scharmützeln erhält das Spielerkonto „Scharmützel-Zeichen“, welche gegen eine Vielzahl von Belohnungen eingetauscht werden können.

welche es zu lösen gilt. Indem Symbole über den Köpfen der NPC²²⁵ eingeblendet werden, wird deutlich, um welche Art der Spielaufgabe es sich handelt. Goldene Ringsymbole über den Köpfen der NPC stellen die häufigsten Aufgaben im Spiel dar, die jedoch nicht Teil der epischen Handlung sind und vorwiegend dazu dienen, EP oder Items zu erlangen. Für epische Aufgaben im Spiel stehen flammende Ringsymbole, welche auch Teil der Spielgeschichte sind (vgl. Abb.5). Silberne und durchsichtig-graue Ringsymbole weisen darauf hin, dass die Spielaufgabe nicht für die aktuelle Spielstufe geeignet ist oder weit unter dieser liegt.

In „Herr der Ringe Online“ gibt es zudem die Möglichkeit, Aufgaben gemeinsam mit anderen SpielerInnen zu bestreiten. Hierfür kann eine Gefährtengruppe gebildet werden, die das Lösen von schwierigen Aufgaben erleichtert, da die Spielenden als Gemeinschaft zusammenarbeiten. Hilfreich ist die Bildung einer Gefährtengruppe vor allem bei Instanzen, welche Bereiche im Spiel, wie beispielsweise Kerker, Höhlen oder Verliese bezeichnen, die nur von einer bestimmten Anzahl von SpielerInnen²²⁶ betreten werden können. Der Sinn von Instanzen ist es, durch das Besiegen von Bossen bessere Ausrüstungsgegenstände zu erhalten, den Level des Spielcharakters zu erhöhen, Aufgaben (Quests) zu lösen oder Items zu sammeln.²²⁷ Bei Instanzen wird zwischen Aufgaben-Instanzen, welche gemeinsam mit Gefährten bestritten werden können, und Abenteuer-Instanzen unterschieden, welche sich durch den höheren Schwierigkeitsgrad von ersteren unterscheiden und einen höheren Zeitaufwand erfordern. Dementsprechend hochgradiger sind die Belohnungen, welche die SpielerInnen für die erfolgreiche Absolvierung von Abenteuer-Instanzen erhalten. Ebenso gibt es gesperrte Abenteuer-Instanzen, die über mehrere Tage spielbar sind und Teilabschnitte beinhalten. Instanzen, welche für eine größere Gruppe von SpielerInnen ausgelegt sind, werden als Raid bezeichnet.²²⁸

²²⁵ Non-player-characters.

²²⁶ Bei „Herr der Ringe Online“ gibt es Instanzen für ein bis sechs SpielerInnen.

²²⁷ Bosse sind mächtige computergesteuerte Gegner, die oft nur besiegt werden können, wenn SpielerInnen gemeinsam – in einer Gefährtengruppe – gegen sie kämpfen.

²²⁸ Im Fall von „Herr der Ringe Online“ beträgt die Anzahl der SpielerInnen bei einer Raid 12 bis 24.



Abbildung 5: Hauptbildschirm des Spiels (Screenshot)

Der überwiegende Anteil des Spielablaufes besteht neben dem Lösen von Aufgaben, um die Spielstufe (Level) des eigenen Charakters zu erhöhen, und dem Besiegen von Gegnern darin, Mittelerde auf der Suche nach neuen Aufgaben zu durchreisen. Um die Durchquerung von Mittelerde zu erleichtern, steht den SpielerInnen eine Übersichtskarte zur Verfügung, welche die Möglichkeit bietet, neben einer groben Übersicht über Mittelerde auch spezielle Bereiche wie zum Beispiel Städte oder Orte genauer zu betrachten (vgl. Abb.6).

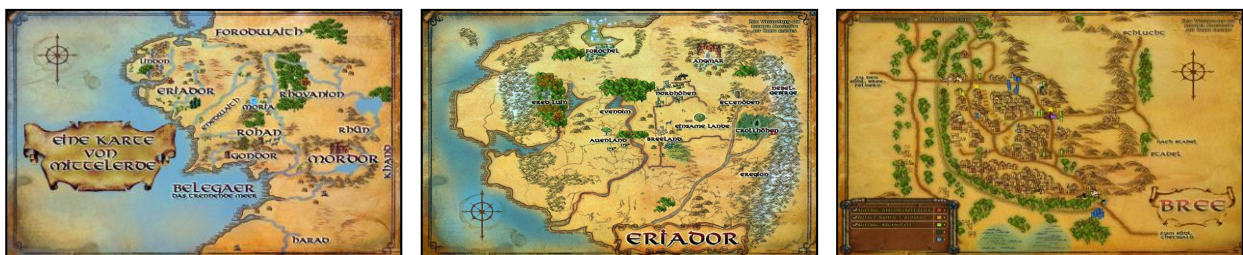


Abbildung 6: Karten von Mittelerde: Übersicht (links), mit Fokus auf die Region Eriador (Mitte) und auf die Stadt Bree (rechts) (Screenshot)

Zusätzlich zu der Möglichkeit, Mittelerde mit Hilfe der Übersichtskarte zu betrachten wird auf dem Hauptbildschirm ein Radar eingeblendet, welches eine kleine Karte der

Umgebung sowie die Entfernung zu anderen Orten oder Zielen in Mittel Erde anzeigt und so nützliche Informationen liefert (vgl. Abb.5).

Neben den bereits erwähnten Möglichkeiten haben die SpielerInnen in „Herr der Ringe Online“ die Möglichkeit, einer Sippe beizutreten, eine eigene Sippe zu gründen und ein Handwerk (Beruf) zu erlernen. „Sippen“ werden in anderen MMORPGs auch „Gilden“ genannt. Darunter wird ein Zusammenschluss von mehreren SpielerInnen zu einer Gemeinschaft verstanden. Die Motivation, einer Sippe beizutreten, liegt unter anderem darin, gemeinsam als Gefährtengruppe Instanzen oder größere Schlachten (Raids) zu bestreiten. Dabei hat jede Sippe ihr eigenes Aufnahme-Ritual und bestimmte Regeln, die es zu beachten gilt, wenn man Teil einer Sippe werden und bleiben will.²²⁹

Jeder Spielcharakter hat zudem die Möglichkeit, ein Handwerk zu erlernen und durch Ausübung seine Fähigkeiten in diesem zu steigern.²³⁰ Um ein Handwerk ausüben zu können, müssen anfangs Aufgaben erfüllt werden. Das richtige Handwerkszeug, Rohmaterialien und eine Arbeitsstätte werden ebenso benötigt. Die Bereiche, in die sich das Handwerk aufteilt, sind: Koch, Bauer, Förster, Gelehrter, Goldschmied, Schmied, Schürfer, Schneider, Waffenschmied und Schreiner. Diese Berufe unterteilen sich jeweils in Berufszweige, welche unterschiedliche Kombinationen erlauben. Sämtliche, durch die Handwerkskunst hergestellten Spiel- und Ausrüstungsgegenstände können mit anderen MitspielerInnen gehandelt und getauscht werden. Der herstellende Beruf des Waffenschmieds oder des Drechslers bietet zudem die Möglichkeit, spezielle Gegenstände herzustellen. Dafür werden Trophäen benötigt, welche die Herstellung von außergewöhnlich guten Gegenständen ermöglichen und somit die Qualität von Standardgegenständen übersteigen. Zudem befinden sich in Mittel Erde an verschiedenen Orten Briefkästen, welche den Handel mit (hergestellten) Gegenständen vereinfachen. Mit Hilfe der Briefkästen können Gegenstände an Sippenmitglieder versendet oder verkauft werden, ohne dass sich KäuferInnen und VerkäuferInnen in der Nähe aufhalten müssen.

²²⁹ Verhaltensweisen, welche für eine Aufnahme in eine Sippe befolgt werden müssen, werden im Kapitel 3.1.3, „Regeln und Regelsysteme“, näher betrachtet.

²³⁰ Die Stufen des Handwerkes sind: Lehrling, Geselle, Experte, Virtuose und Meister.

Neben diesen Optionen haben die SpielerInnen außerdem die Möglichkeit, wenn sie auf der Seite des Bösen agieren wollen, in die Rolle eines Monster-Charakters zu schlüpfen. Bei anderen MMORPG nennt sich dieser Modus PvP (Player versus Player). Bei HdRO existiert hingegen eine spezielle Variante des PvP-Modus, welcher sich PvMP (Player versus Monster Player) nennt und den Kampf von Helden-Charakteren gegen Monster-Charaktere erlaubt. Diese spezielle Spielvariante hat nichts mit der Hauptgeschichte des Spiels zu tun, ermöglicht den SpielerInnen jedoch in einem eigens dafür entwickelten Gebiet in den Ettenöden²³¹ gegeneinander anzutreten, wahlweise als Held oder Monster. Als Belohnung für die erfolgreiche Tötung eines gegnerischen Mitspielenden²³² erhält der jeweilige Spieleraccount Schicksalspunkte, welche für die Aufwertung des eigenen Monster- oder Heldencharakters ausgegeben werden können. Das Duell im PvMP-Modus ist optional. Das heißt, ein Duell kann nur auf Einverständnis beider SpielerInnen erfolgen.

Neben den genannten Möglichkeiten gibt es noch weitere, die den SpielerInnen während des Spielens zur Verfügung stehen. So ist es unter anderem möglich, ein eigenes Haus zu erwerben (housing) - das außer dem Besitz an sich jedoch keinen eigentlichen Zweck erfüllt. Auch können die SpielerInnen Aufgaben aus dem „Buch der Taten“ lösen, durch die Punkte, Eigenschaften²³³ und Titel erworben werden können.

Der Spielablauf selbst wird den SpielerInnen nicht explizit vorgegeben, denn es gibt unterschiedlichste Möglichkeiten, wie die SpielerInnen in der Fantasy-Welt „Mittelerde“ agieren können, ohne dass sie der geschichtlichen Handlung des Spiels folgen, welche ausschließlich durch das Lösen epischer Aufgaben weiter erzählt wird. Das Basisspiel „Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar“ begrenzt die Spielgeschichte und somit das Gebiet in Mittelerde, in dem die SpielerInnen der epischen Handlung der Buchserie von J.R.R. Tolkien folgen können auf das Gebiet

²³¹ Die Ettenöden liegen nord-westlich der Trollhöhlen (vgl. Abb.7).

²³² MonsterspielerInnen verdienen durch die Tötung von Helden Schicksalspunkte und Standardcharaktere (Helden) erlangen Schicksalspunkte, indem sie gegnerische Monsterspielende töten.

²³³ Vielfaches Ausführen bestimmter Fähigkeiten führt zur Freischaltung von Klassen-Eigenschaften, durch die der Avatar spezialisiert werden kann.

Eriador (vgl. Abb.7). Durch den Erwerb von Spiel-Erweiterungen wird den Spielenden die Möglichkeit geboten, weitere Gebiete in Mittelerde zu erkunden, neue Quests zu lösen, Instanzen zu bestreiten oder Kämpfe gegen andere mächtige Gegner aus den Werken Tolkiens zu führen.²³⁴

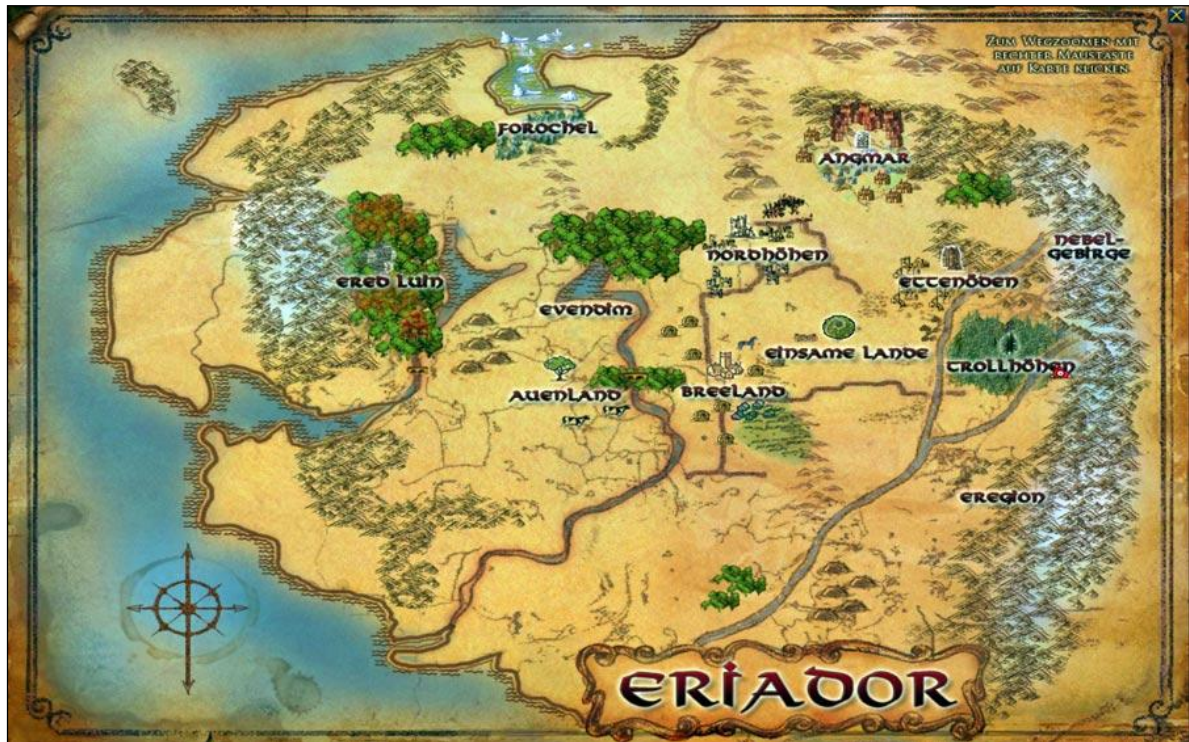


Abbildung 7: Karte von Eriador. (Screenshot)

In Bezug auf die Spielhandlung(en) und den Spielablauf lässt sich festhalten, dass den SpielerInnen vielfältige Möglichkeiten zur Verfügung stehen, welche vorwiegend in der Konfrontation mit anderen Mitspielenden, sowie vom Spiel gesteuerten Gegnern (NPC) und somit auf der Basis kriegerischer Auseinandersetzungen beruhen. Durch das Zusammenspiel mit anderen Mitspielenden in Gefährtengruppen oder den Sieg über diese (PvMP) erhält das eigene Spielerkonto unterschiedlichste Arten von Erfahrungspunkten und der Avatar steigt in den Spielstufen auf, womit neue Passiv- und Aktivfähigkeiten hinzukommen. Der Zugriff auf neue Fertigkeiten, Waffen und Rüstungen verbessert die Eigenschaften des Avatars und eröffnet neue Möglichkeiten im Spiel.

²³⁴ Erweiterungen für „Herr der Ringe Online“ in chronologischer Reihenfolge: „Die Minen von Moria“, „Die Belagerung des Dusterwalds“ und „Der Aufstieg Isengarts“.

Es lässt sich festhalten, dass ein Weg, um Erfahrungspunkte zu sammeln, das Lösen von Quests ist, ein anderer der Kampf mit oder gegen Mitspielende. Anhand dieser Spielmuster lässt sich das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ eindeutig dem Genre der *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* zuordnen.²³⁵

3.3.2 Äußere Merkmale des Spiels

Nachdem genauere Angaben zum Inhalt des Spiels gegeben wurden, wird nun auf die äußeren Merkmale eingegangen.

Das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ wird nicht mittels einer käuflich erworbenen Software installiert, sondern kann über die offizielle Homepage des Spiels (www.lotro-europe.com) heruntergeladen werden. Somit erhalten die SpielerInnen weder einen Datenträger noch eine Verpackung oder Zubehör.

Erweiterungen wie „Die Minen von Moria“ oder „Der Aufstieg Isengarts“ können ebenso kostenpflichtig aus dem Internet geladen werden. Vereinzelt finden sich in Onlineversandhäusern noch spezielle Erweiterungen (Special Editions) für SpielerInnen, welche an Übersichtskarten, Soundtracks oder anderen Produkten rund um das Spiel interessiert sind. Da der Erwerb der Erweiterungen auch über das Spielerkonto möglich ist, zählen die „Special Editions“ wie sie in Onlineversandhäusern zum Kauf angeboten werden, nicht zwingend zum Zubehör.

Um HdRO spielen zu können, muss das Spiel auf der Festplatte – inklusive aller aktuellen Updates – installiert werden. Sowohl für den Einstieg in das Spiel,²³⁶ als auch während des Spielens ist eine dauerhafte Anbindung an das Internet Pflicht. Die technischen Anforderungen von „Herr der Ringe Online“ sind für ein MMORPG nicht gering, da die Spieloberfläche aus detaillierten Bild- und Toninhalten besteht.²³⁷ Flüssige und detaillierte Animationen des Avatars, der GegnerInnen sowie der Flora

²³⁵ Vgl. Kapitel 2.2.1.1, „Merkmale von Computerspielen“ bzw. 2.2.1.2, „Kennzeichen von Rollenspielen“.

²³⁶ Bevor der Spieleserver betreten werden kann, müssen sich die SpielerInnen mit dem zuvor angelegten Account bei diesem anmelden.

²³⁷ Die Detailtiefe sowie die Auflösung des Spiels lassen sich jedoch an das System anpassen.

und Fauna des Spiels erfordern einen gut ausgestatteten Computer und stellen nicht geringe Ansprüche an die Hardware. Die Grafik des Spiels ist realistisch und unterstreicht somit die Atmosphäre des Spiels. Zum Beispiel bewegen sich die Wolken am Himmel, Tiere durchqueren die Landschaft oder Pflanzen bewegen sich im Wind. Auch „Wettereffekte“ wie Regen, Schnee, Nebel sowie Tag- und Nachtzyklen lassen das Spiel realistisch wirken. Die NPC verweilen nicht auf einem Punkt, sondern gehen ihrem Beruf nach oder wechseln ihre Aktivität abhängig von der Tages- und Nachtzeit. Untermalt wird das Spiel mit orchestraler Musik und Soundeffekten, die sich dem Geschehen am Bildschirm anpassen. Es kommen zudem auch beruhigende Musikstücke vor, welche die SpielerInnen bei der Durchquerung von Mittelmeer begleiten und ein angenehmes Gefühl vermitteln. Sobald ein Kampf droht, schwenkt die Musik dementsprechend um, es ertönt ein Kampfschrei und die Spielenden wissen somit, dass augenblicklich eine Auseinandersetzung drohen wird. Die Wechsel zwischen Solostücken und pompösen Orchesterstücken²³⁸ unterstreichen die aktuelle Spielhandlung und vermitteln realitätsnahe Eindrücke. Sonstige, im Spiel aufscheinende Soundeffekte, untermalen zusätzlich die Gesamtatmosphäre.

Spielzüge erfolgen mittels einer Kombination von Maus und Tastatur. Eine automatische Kampfsteuerung sorgt dafür, dass durch den Mausklick auf einen Gegner der Kampf beginnt. Durch die Betätigung des Mausekzes, ist ein Heran- und Herauszoomen, sowie eine 360°-Drehung der Kamera-Perspektive möglich. Die Auswahl und Benutzung im Spiel erfolgt ebenso durch die Betätigung der Maustasten. Die Steuerung während des Kampfes und beim Durchwandern der Spielwelt erfolgt hingegen vorwiegend mit der Tastatur. Der Spieleinstieg erfolgt durch die Erstellung eines Avatars, bei dem sowohl Aussehen, Rasse und Klasse wählbar sind (vgl. Abb.8).

²³⁸ Beispielsweise bei Bosskämpfen.

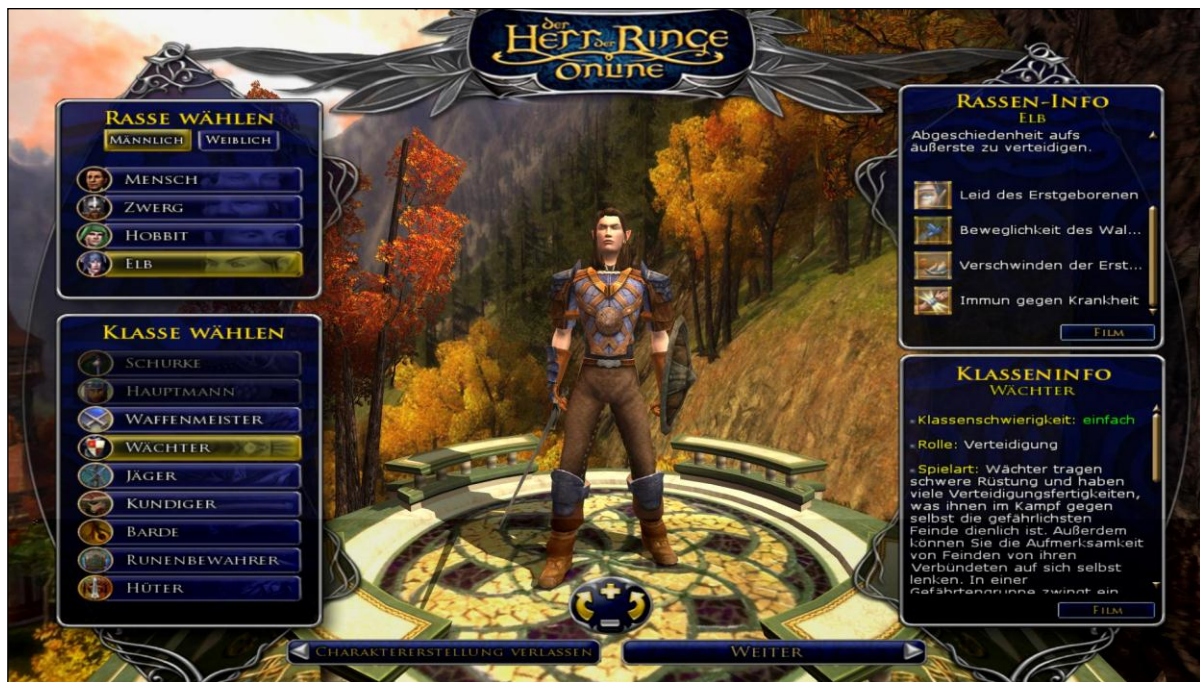


Abbildung 8: Charaktererstellung (Screenshot)

Informationen allerdings, erhalten die SpielerInnen vorwiegend über Zahlen und Balken, welche abhängig von der Höhe der Zahl eine gute Einschätzung bieten. Mit Hilfe von Zahlen und Balken werden auch die Gesundheits- und Kraftwerte des Avatars (vgl. Abb.9), sowie der durch GegnerInnen erlittene, oder durch die SpielerInnen verursachte Schäden, die aktuelle Erfahrung des Avatars, Fertigkeiten, die Zeitspanne bis zur wiederholten Anwendung einer Fertigkeit und zahlreiche Zustandsveränderungen, unter denen der Avatar leiden kann, angezeigt. Zusätzlich werden außergewöhnlich starke GegnerInnen²³⁹ färbig hervor gehoben, um diese von „normalen“ GegnernInnen unterscheiden zu können. Die Vielfalt der grafischen Darstellungen führt zu einer großen Informationsflut am Hauptbildschirm, welche die Spielenden beachten sollten (vgl. Abb.4).

Verliert der von den SpielerInnen gesteuerte Avatar sämtliche Lebenspunkte²⁴⁰, so haben die Spielenden zwei Möglichkeiten: Entweder sie warten, bis ein Gefährte oder Verbündeter vorbeikommt und den Avatar wiederbelebt oder die SpielerInnen

²³⁹ Besonders starke Gegner werden auch Elite-Gegner genannt, da sie stärker und schwerer zu bezwingen sind als durchschnittliche Gegner.

²⁴⁰ In „Herr der Ringe Online“ werden Lebenspunkte als Moralpunkte bezeichnet.

ziehen sich an einen Sammelpunkt²⁴¹ zurück. Wird der Avatar jedoch besiegt, hat das zur Folge, dass dessen Fähigkeiten vorübergehend beeinträchtigt sind. So nützt sich beispielsweise die Ausrüstung schneller ab und die Kampfleistung mindert sich einige Minuten. Der Spieleaccount bleibt davon unberührt und so lange auf einem Server bestehen, bis die SpielerInnen sich entschließen, diesen entweder zu löschen oder auf einen anderen Server zu transferieren.



Abbildung 9: Anzeige der Gesundheitswerte der Gefährtengruppe.
Grün: Moralpunkte und Blau: Kraft (Screenshot)

Die Menüleiste, welche sich im unteren Bereich des Hauptbildschirms befindet, ermöglicht den SpielerInnen, mit einem Mausklick²⁴² die für das Spiel wesentlichen Hauptbereiche aufzurufen.



Abbildung 10: Menüleiste (Screenshot)

Die Leiste selbst ist gut strukturiert und in drei Teilbereiche gegliedert. Der linke Bereich umfasst sämtliche Schaltflächen, welche Auskunft über den Avatar, die Ausrüstung, aktuelle Aufgaben, den Kontakt zu anderen MitspielerInnen und die Verwaltung des Spielaccounts geben. Im mittleren Bereich befindet sich die Schnellzugriffsleiste, in der Fertigkeiten und Spielgegenstände platziert werden können. Der rechte Bereich zeigt das Inventar (Beutel), in dem unterschiedlichste Gegenstände mitgetragen werden können²⁴³ und den „Herr der Ringe Shop“ in dem Ausrüstungsgegenstände, Zutaten und Allerlei erworben werden kann. Auf der linken

²⁴¹ Ringförmige Formationen weißer Steine, die in der Nähe von Siedlungen zu finden sind.

²⁴² Oder mit Hilfe eines Kurzbefehls per Tastatur.

²⁴³ Beim Kauf eines Premium-Accounts können sämtliche Beutel genutzt werden, ansonsten nur drei der fünf.

unteren Seite des Hauptbildschirmes befindet sich auch das Chat-Fenster (vgl. Abb.5). Die Hauptfunktionen sind das Empfangen und Senden von Nachrichten an andere SpielerInnen. Durch die Eingabe von zusätzlichen Befehlen können die SpielerInnen entscheiden, ob die Nachricht für alle Mitspielende sichtbar ist oder nur für die Gefährtengruppe oder die Sippe. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, private Nachrichten zu versenden, welche an gezielte SpielerInnen gerichtet sind. Das Chat-Fenster wird zwischenzeitlich auch als „Werbepattform“ benutzt, um Spielende für den Beitritt zu Sippen zu gewinnen oder für den Verkauf von Ausrüstungs- und Spielgegenständen, welche von Handwerkern erzeugt wurden. Durch die Eingabe von „Emotes“²⁴⁴ besteht zusätzlich die Möglichkeit, den Avatar bestimmte Gesten ausführen zu lassen. Bei Auseinandersetzungen mit anderen SpielerInnen oder Gegnern erscheinen im Chat-Fenster nützliche Kampfmeldungen. Da bei der Installation des Spiels und der Auswahl der Spieleserver optionale Sprachen ausgesucht werden können, gibt es bei der Verständigung im Chat und der dargestellten Inhalte keinerlei Probleme.

Bei der Erstellung des Avatars können die SpielerInnen wählen, ob sie nach Beendigung und beim Eintritt in die Spielwelt mit Hilfe eines Tutorials in das Spiel eingeführt werden wollen, oder nicht. Das Tutorial beschreibt die Steuerung sowie die Möglichkeiten im Kampf, die Benutzung und Verwaltung des Inventars und die Möglichkeit der Ausrüstung des Avatars. Durch aufscheinende Pfeile am Hauptbildschirm erfahren die SpielerInnen, auf welches Menüsymbol sie klicken müssen, um zum jeweiligen Bereich zu kommen. Dabei erscheinen immer wieder Fenster, in denen sinnvolle Informationen zum jeweiligen Bereich/Thema eingeblendet werden. Der Einstieg in das Spiel verläuft fließend, denn das Tutorial führt die SpielerInnen durch die erste Aufgaben-Instanz und leitet nach Abschluss dieser direkt in die Spielgeschichte über.

Der Zeitaspekt spielt bei „Herr der Ringe Online“ eine untergeordnete Rolle, denn dass Spiel kann jederzeit unterbrochen werden, indem die SpielerInnen das Spiel verlassen und sich per Knopfdruck abmelden. Angriffe auf das Avatar sind somit nicht möglich. Es entstehen keine Konsequenzen für die SpielerInnen oder für den

²⁴⁴ Beispiele für Emotes: Tanzen, winken, lachen.

Spieleaccount. Das heißt aber nicht, dass andere MitspielerInnen einer Gefährtengruppe oder Sippe währenddessen nicht aktiv Quests lösen oder Kämpfe durchführen können. Die Anwesenheit des Spielenden ist dafür nicht notwendig, kann jedoch innerhalb der Sippe zu Konsequenzen führen, wenn der Sippenkodex missachtet wird.²⁴⁵

Ein Zusammenspiel unter den SpielerInnen ist von der Software des Spiels nicht eindeutig vorgegeben, jedoch ergeben sich im Zusammenschluss gewisse Vorteile für die SpielerInnen. So gewinnen die Teilnehmer einer Gefährtengruppe schneller an Erfahrung als im Alleingang und für viele schwierigere Aufgaben im Spiel ist die Teilnahme an einer Gefährtengruppe ebenso nützlich. Durch den Zusammenschluss zu einer Gefährtengruppe findet ein gemeinsamer Wettbewerb statt.²⁴⁶

3.3.3 Regeln und Regelsysteme

Nun sollen die Regeln und Regelsysteme von „Herr der Ringe Online“ erläutert werden.

Wie sich die SpielerInnen während des Spielens von HdRO verhalten müssen, wird nicht mit dem Begriff „Spielregel“ festgelegt, denn hierbei gilt ein umfassender Verhaltenskodex, welcher vierunddreißig Paragraphen umfasst. Zu finden ist der Verhaltenskodex im Handbuch zu „Herr der Ringe Online“²⁴⁷ sowie auf der offiziellen Homepage des Spiels²⁴⁸ oder in diversen öffentlichen Foren.²⁴⁹ Zusätzlich zu dem Verhaltenskodex gelten Richtlinien zur Benennung des Charakters, Sicherheit des Spielerkontos, zur Rückerstattung, Schutz vor Belästigung, Betrug und unerlaubtem Zugriff sowie Richtlinien in Bezug auf Sippenverwaltung und zum Rollenspielverhalten. Für die SpielerInnen besteht zudem die Möglichkeit, in öffentlichen Foren Fragen zu stellen, welche von anderen MitspielerInnen oder

²⁴⁵ Mehr dazu im Kapitel 3.1.3, „Regeln und Regelsysteme“.

²⁴⁶ Davon ausgenommen ist der PvMP-Modus, bei dem es nicht um Kooperation geht, sondern darum, andere MitspielerInnen im Wettbewerb (Duell) zu besiegen.

²⁴⁷ Vgl. Handbuch, Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar, S.106.

²⁴⁸ <http://www.lotro.com/support/policies> (Letzter Zugriff: 29.06.2011).

²⁴⁹ Vgl. <http://schwarzerfalke.com/index.php?page=Thread&threadID=18> (Letzter Zugriff 29.09.2011).

Moderatoren beantwortet werden. Ebenso kann der Support für die Beantwortung diverser Fragen kontaktiert werden.

Der umfangreiche Verhaltenskodex von HdRO gilt ausschließlich für das Spiel selbst nicht jedoch für Sippen oder für das Verhalten Sippenbrüdern und -Schwestern²⁵⁰ gegenüber. Da Sippen jedoch ein wichtiger Bestandteil von HdRO sind, fällt der Sippenkodex, welcher das Verhalten bei gemeinsamen Schlachtzügen oder gegenüber Sippenmitgliedern im Spiel, Aufnahme- und Begrüßungsrituale und sämtliche Punkte, die das Verhalten im Spiel betreffen, regelt, unter denselben Punkt. Daher werden an dieser Stelle Beispiele von Sippen, sowie der dazugehörige Sippenkodex folgen, um zu verdeutlichen, welche Regeln in diesem Zusammenhang von den SpielerInnen beachtet werden müssen. Beinahe jede Sippe hat ihren eigenen Sippenkodex, welcher je nach Sippe auch umfassender ausfallen kann, jedoch im Kern das Aufnahme-ritual in die Sippe selbst und das Verhalten gegenüber Sippenmitgliedern im Spiel beinhaltet. Dementsprechend wird an dieser Stelle nicht immer der gesamte Sippenkodex aufgelistet, sondern nur jene Teile, welche sich auf das Verhalten im Spiel, sowie auf das Aufnahmeverfahren in die Sippe beziehen.²⁵¹ Stellvertretend für die Sippenvielfalt in „Herr der Ringe Online“ werden nun einige Beispiele genannt.²⁵²

- Sippenname: **Erben Númenors**
- Sippenkodex:
Allgemeiner Umgang miteinander (HdRO-Chat, Forum etc.).
Alle Mitglieder sind dazu angehalten:
sich selbst einzubringen und am Sippengeschehen aktiv teilzunehmen,
sich gegenseitig stets mit Respekt und Anerkennung zu behandeln,
sich bei Problemen an einen Offizier oder den Anführer zu wenden,
auch andere Mitspieler stets höflich zu behandeln,
extremistisches Gedankengut für sich zu behalten.
- Verhalten im Spiel: Wir erwarten von unseren Mitgliedern, dass sie sich natürlich gegenseitig unterstützen.
Kein Ressourcenklau,
es wird keine Gruppe einfach so verlassen,

²⁵⁰ Mitglieder einer Sippe werden oftmals als Sippenbruder oder Sippenschwester bezeichnet.

²⁵¹ Der vollständige Kodex kann auf der jeweiligen Sippen-Homepage nachgelesen werden.

²⁵² Eine gute Übersicht über die Sippenvielfalt bietet: <http://hdro-sippen.de/> (Letzter Zugriff: 29.09.2011).

es wird nur auf Bedarf gewürfelt, wenn auch wirklich Bedarf besteht,
kein aggressives Abwerben von Mitgliedern anderer Sippen,
Anderen Spielern/Gruppen helfen wenn diese in Not sind,
nicht helfen, wenn keine Hilfe benötigt wird (EP-Verlust).

- **Sonstiges:**

Wer für längere Zeit nicht online kommen will/kann, sollte sich bitte im Forum abmelden.

Todsünden (wer das macht, ist eigentlich so gut wie weg):

Goldkauf,

irgend jemanden anders für Geld leveln lassen.²⁵³

- **Sippenname: Die Bewahrer der Ehre**

- **Sippenkodex:**

Abwesenheit:

Solltet Ihr längere Zeit nicht ins Spiel kommen, gebt uns bitte im Forum Bescheid. Charaktere, die länger als 4 Wochen nicht gespielt wurden und keine Nachricht hinterlassen haben, werden aus der Sippe entfernt, um eine gewisse Übersicht zu wahren. Einer erneuten Sippenaufnahme steht natürlich nichts im Wege.

Hilfsbereitschaft:

Grundsätzlich sollte jeder bereit sein, anderen Mitgliedern unter die Arme zu greifen. Genauso wird euch natürlich jederzeit geholfen, wenn ihr Hilfe braucht. Sei es bei Quests, Aufgaben oder einfach nur Fragen. Für Aufgaben, die du nicht alleine bewältigen kannst und die einen gewissen Zeitaufwand erfordern (wie z. B. Instanzen), nutze bitte den Kalender, damit man sich die Zeit entsprechend nehmen kann.

Lootregeln:

Grundsätzlich (wenn nicht anders vereinbart) wollen wir in der Sippe folgende Lootregel beibehalten: „Abwechselnd plündern nach Bedarf/Gier/Verzichten“. Im Grunde kann jeder immer „Gier“ wählen, bei persönlichem Bedarf natürlich auch „Bedarf“. Dieser Bedarf sollte sich aber nach Möglichkeit immer auf den aktuell gespielten Charakter beziehen. Andere Absprachen sind natürlich immer möglich.²⁵⁴

- **Sippenname: Stille Wanderer**

- **Sippenkodex:**

Neue Mitglieder:

Das Mindestalter für eine Aufnahme beträgt 20 Jahre. Zusätzlich sollen die Charaktere der Bewerber einen „RP-tauglichen“ Namen haben (wer sich unsicher

²⁵³ http://www.erbennumenors.de/index.php?option=com_content&view=article&id=44&Itemid=53&f5169545c07a8c706528800ee7f6c3a=08da2f... (Letzter Zugriff: 29.09.2011).

²⁵⁴ http://www.hdro-die-bewahrer.de/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=25 (Letzter Zugriff: 29.09.2011).

ist: nachfragen). Generell werden neue Anwärter erst eingehender beschnuppert. Dies erfolgt am Besten durch gemeinsames Questen oder Instanzgänge, da man so das Verhalten des Spielers in der Gruppe kennenlernt und vielleicht auch durch Gespräche im TS mehr über den Menschen selbst erfährt.

Die Zeit als Anwärter beträgt etwa einen Monat und dient der intensiveren Beurteilungsmöglichkeit durch die Meisterwanderer (Offiziere). Ist die Probezeit vorbei und hat der Anwärter sich als zur Sippe passend erwiesen, so wird er endgültig in den Stand eines offiziellen Mitglieds erhoben. Sollten sich die Offiziere jedoch auch nach dieser Zeit nicht einig sein, so gilt er als abgelehnt. Dies soll den Frieden innerhalb der Sippe sichern. Mit Freunden außerhalb der Sippe kann man leben, mit Unruhe innerhalb jedoch nicht.²⁵⁵

- **Sippenname: Eifel**

- ***Sippenkodex:***

Die Spieler rüsten sich entsprechend ihren handwerklichen Fähigkeiten gegenseitig aus.

Es ist dabei jedem Einzelnen selber überlassen, welchen Preis er für Craft Items etc. verlangt. Grundsätzlich sollten aber innerhalb der Sippe keine Gelder für „Arbeit“ verlangt werden, wie z. B. für die Tätigkeit Felle behandeln. Diese erfolgt im Austausch Material gegen Produkt.

Am Raidplaner hat man sich an- UND abzumelden, wenn man verhindert ist. Wer sich dauernd anmeldet, aber ständig nicht zum Raid antritt, wird verwarnt. Es wird von jedem Mitglied der Sippe sowohl Toleranz als auch Kompromissbereitschaft erwartet.²⁵⁶

- **Sippenname: Reiter von Rohan**

- ***Sippenkodex:***

Raidregeln:

Es hat nur der Raidleiter das Sagen, alle anderen hören aufmerksam zu.

Jedes Mitglied hat darauf zu achten, folgende Items ständig bei sich zu haben:

Kraft- und Moraltränke (nach Bedarf),

Wund- und Furcht-Tränke Moria INIS mindestens Stärke 65 und Düsterwald, mindestens Stärke von 75 Tränken (Pflicht),

Kampf und Schutzkunde (ca. 5x),

Edharn-Talismane mit +5 Hoffnung (ca. 5x).

Jedes Mitglied hat sich an die Anweisungen des Raidleiters zu halten.

Es ist auch dafür zu sorgen, vor dem Raid seine Rüstung zu reparieren.

Vor dem Raid wird auch vom Raidleiter festgelegt, wer welche Haltung einzunehmen hat.²⁵⁷

²⁵⁵ http://www.stille-wanderer.de/index.php?option=com_content&view=article&id=49&Itemid=57 (Letzter Zugriff: 26.09.2011).

²⁵⁶ <http://eifel-sippe.de/viewtopic.php?t=297> (Letzter Zugriff: 26.09.2011).

²⁵⁷ <http://reiter-von-rohan.com/raidregeln.html> (Letzter Zugriff: 26.09.2011).

Kommt es beim Verhaltenskodex von HdRO zu Abhängigkeiten zwischen den einzelnen Paragraphen, finden sich in den entsprechenden Punkten Verweise darauf. Keinerlei Verweise auf Abhängigkeiten finden sich hingegen zwischen dem Verhaltenskodex des Spiels und dem Kodex der Sippen. Der Grund dafür liegt jedoch in der umfangreichen Sippenvielfalt.

Veränderungen am Spiel durch die Anpassung der Spielgeschwindigkeit oder den Schwierigkeitsgrad können von den SpielerInnen nur bedingt vorgenommen werden. Da es sich bei dem Spiel „Herr der Ringe Online“ um ein *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* handelt, besteht die einzige Möglichkeit den Schwierigkeitsgrad zu verändern, in der Auswahl der Charakter-Klasse, in welcher der Avatar gespielt werden soll. Hierzu wird anfangs bei der Charaktererstellung im rechten unteren Bildschirmbereich unter Klasseninfo die Klassenschwierigkeit eingeblendet, welche von einfach zu spielenden Klassen (grün) über durchschnittliche Klassen (orange) bis hin zu schwer spielbaren Klassen (rot) reicht und somit den Schwierigkeitsgrad des Spiels vorgibt (vgl. Abb.8).

Abschließend kann also festgehalten werden, dass durch die spezifische Beschreibung des Spiels „Herr der Ringe Online“ unter Zuhilfenahme ausgewählter Kategorien und Subkategorien aus dem Kriterienkatalog nach Fritz und Fehr (2003), Teile jener Machtstrukturen, wie sie in Kapitel 2.1.3 „Die Machttheorie von Heinrich Popitz“ abgebildet wurden, offengelegt werden. Zudem wurde der Untersuchungsgegenstand durch die Anwendung der ausgewählten Kriterien des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr für die weitere Analyse spezifisch beschrieben und gesichert.²⁵⁸ Somit kann bereits nun festgestellt werden, dass bereits zum jetzigen Zeitpunkt Machtstrukturen nach Popitz (1992) im Computerspiel „Herr der Ringe Online“ ersichtlich werden, welche sich beispielsweise im PvMP-Modus²⁵⁹ offenbaren, wenn sich die SpielerInnen in Duellen direkt gegenüber stehen und derjenige siegen wird, dessen Avatar aufgrund von Übungsgewinn (mehr Erfahrungspunkte) welcher zu den Merkmalen von Aktionsmacht nach Popitz gehört,

²⁵⁸ Um zu sehen, welche von Popitz' (1992) Machtgrundlagen bereits zu diesem Zeitpunkt der Analyse erkennbar sind, vgl. Kapitel 4 „Beschreibung und Auswertung der Ergebnisse“.

²⁵⁹ Player- versus Monsterplayer-Modus.

über die höher entwickelten Fähigkeiten verfügt, wodurch ein Merkmal von Popitz' *Aktionsmacht* erfüllt wird.

Auch zeigt sich nach der Spielbeschreibung von HdRO anhand ausgewählter Kriterien des Kriterienkataloges nach Fritz und Fehr (2003) *instrumentelle* und *autoritative Macht* nach Popitz (1992) im Zusammenhang mit den Sippen und deren Kodex, da sowohl die Sippen als auch der dazugehörige Kodex das Verhalten der SpielerInnen in HdRO steuern. Aufgrund des Sippenkodex müssen die SpielerInnen bestimmte Verhaltensweisen gegenüber anderen MitspielerInnen einhalten wenn sie (die SpielerInnen) nicht aus der Sippe ausgeschlossen werden wollen. Deswegen akzeptieren sie den jeweiligen Kodex und handeln zukunftsorientiert, wodurch Kennzeichen von instrumenteller und autoritativer Macht deutlich werden. *Datensetzende Macht* können die SpielerInnen durch die Ausübung von Berufen beziehungsweise durch die Herstellung spezieller Spielgegenstände (Items) ausüben. Die hergestellten Gegenstände verändern die Situation der SpielerInnen in „Herr der Ringe Online“ und erweitert gleichzeitig die Möglichkeiten im Spiel wenn die von den SpielerInnen gesteuerten Avatare beispielsweise mit diesen speziell hergestellten Spielgegenständen ausgerüstet werden.

Um allerdings weitere Machtstrukturen in HdRO nach Popitz (1992) aufzeigen zu können, sollen im folgenden Kapitel nun Spielsequenzen aus „Herr der Ringe Online“ unter Zunahme des Sequenz- und Einstellungsprotokolls nach Korte (2010) beschrieben werden.

3.4 Produktanalyse von Herr der Ringe Online (*Sequenzprotokoll*)

An die Spielbeschreibung nach dem Kriterienkatalog zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospiele nach Fritz und Fehr (2003) anschließend, sollen nun anhand des Sequenzprotokolls nach Korte (2010) zwei Spielsequenzen protokolliert und anschließend einer Detailanalyse unterzogen werden, wodurch weitere Machtstrukturen nach Popitz (1992) sichtbar werden sollen.

Mit dem *Sequenzprotokoll* (erstes Transkript) nach Korte (2010) als Hilfsmittel, werden nun ausgewählte Sequenzen aus zuvor aufgezeichneten Spielsequenzen²⁶⁰ aus „Herr der Ringe Online“ erfasst. Hierbei scheint es nach Korte allerdings wichtig zu sein, dass das Sequenzprotokoll in Bezug auf die jeweilige Fragestellung hin angepasst werden muss. Da sowohl die Darstellungsform und die Erfassungskriterien des Protokolls dementsprechend anzupassen sind, um die Analyse der Gesamtstruktur des Untersuchungsgegenstandes zugänglich und nachvollziehbar machen zu können.²⁶¹ Allerdings ist es in der vorliegenden Arbeit so, dass die zuvor auf der Festplatte aufgezeichneten und abgespeicherten Sequenzen aus HdRO dieselben Merkmale²⁶² besitzen wie jene, die Korte auch definiert, weshalb es nicht notwendig ist, das Sequenzprotokoll umfassend an das Untersuchungsdesign anzupassen. Es sollen somit mit Hilfe des *Sequenzprotokolls* zwei Instanzen aus „Herr der Ringe Online“ erfasst werden. Der Ort der beiden Instanzen ist derselbe, nämlich das große Hügelgrab. Der Unterschied liegt allerdings in der Art der Instanzen, da die erste Instanz „Othrongroth“ zu den Aufgaben-Instanzen, während die zweite Instanz, „Das große Hügelgrab“, zu den Abenteuer-Instanzen zählt.²⁶³ Die Darstellung zweier Instanzen genügt, um den Verlauf sowie das Entstehen von Machtstrukturen nach Popitz aufzeigen zu können.²⁶⁴ Zu jedem Sequenzprotokoll sollen hierbei am Ende ein Chatprotokoll von der Unterhaltung zwischen den SpielerInnen der jeweiligen Instanz angeführt werden, um das Verständnis im Hinblick auf die Entstehung von Machtstrukturen nach Popitz (1992) unterstützen zu können. Zusätzliche Visualisierungsverfahren, wie sie Korte (2010) als Ergänzung für das Sequenzprotokoll vorschlägt, sind jedoch nicht notwendig, da das Sequenzprotokoll für die vorliegende Analyse genügend Informationen in Bezug auf den Ablauf der Instanzen und die Bildung von Machtstrukturen nach Popitz (1992) innerhalb dieser liefert.

²⁶⁰ Die Spielsequenzen wurden zuvor während des Spielens von „Herr der Ringe Online“ mit dem Programm „fraps“ aufgezeichnet und auf der Festplatte des vom Autor benutzten Computers abgespeichert.

²⁶¹ Vgl. Korte 2010, S.58.

²⁶² Nach Korte (2010) bilden Mehrere Subsequenzen eine Sequenz (vgl. Korte 2010, S.34).

²⁶³ Zur Unterscheidung zwischen Aufgaben- und Abenteuer-Instanzen vgl. Kapitel 3.1.1, „Inhaltliche Angaben zum Spiel“.

²⁶⁴ Zum Zeitpunkt der ersten Instanz betrug die Spielstufe des vom Autor gespielten Avatars 19.

Insgesamt sollen nun *zwei Sequenzprotokolle* aus zwei Instanzen aus HdRO erstellt werden. Das *erste Sequenzprotokoll* bezieht sich auf die *Aufgaben-Instanz*, das *zweite Sequenzprotokoll* bezieht sich auf die *Abenteurer-Instanz* in HdRO. Das *erste Sequenzprotokoll*, welches die Aufgaben-Instanz beschreibt, ist die kürzere und leichtere Instanz. Im ersten Sequenzprotokoll, welches keine Machtphänomene im Sinne von Popitz (1992) enthält, sollen zudem zusätzlich die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade zwischen Aufgaben- und Abenteurer-Instanzen aufgezeigt werden. Wodurch deutlich werden soll dass sich Aufgaben- und Abenteurer-Instanzen in ihrer Schwierigkeit unterscheiden, weitgehend jedoch nach demselben Schema ablaufen.²⁶⁵ Das *zweite Sequenzprotokoll*, welches die Abenteurer-Instanz beschreibt, ist die komplexere der beiden ausgewählten und zu beschreibenden Instanzen, da diese mehrere Bosskämpfe beinhaltet. Der erhöhte Schwierigkeitsgrad der Abenteurer-Instanz im zweiten Sequenzprotokoll ist der Auslöser für das zu Stande kommen von autoritativer und instrumenteller Machtausübung nach Popitz (1992). Ein Auslöser beispielsweise hierfür ist, dass sich die SpielerInnen mit einem Hilferuf an die Sippe wendet, wodurch sich die SpielerInnen erhoffen durch die Unterstützung der Sippe nach erstmaligen Scheitern die Abenteurer-Instanz schaffen zu können. Der Machtcharakter nach Popitz wird hierbei durch die zukunftsorientierte Handlung und Verhaltensanpassung im Spiel der SpielerInnen verdeutlicht. Durch die Darstellung des zweiten Sequenzprotokolls, soll deutlich gemacht werden, dass Machtstrukturen nicht nur in dieser Abenteurer-Instanz („Das große Hügelgrab“), welche anschließend protokolliert wird, dass Machtphänomene nach Popitz möglicherweise auch bei anderen Instanzen, die demselben Schemata folgen, wie es jener im zweiten Sequenzprotokoll ist, in „Herr der Ringe Online“ wiederholt auftreten könnte.

Nach der Anfertigung der beiden Sequenzprotokolle werden einzelne Sequenzen für eine detaillierte Analyse ausgewählt. Es wird ein Einstellungsprotokoll erstellt, welches genauere Informationen über das Zustandekommen von Machtstrukturen nach Popitz in HdRO liefert und Aufschluss darüber gibt, wie und zu welchem Zeitpunkt die SpielerInnen Popitz' Macht in „Herr der Ringe Online“ ausüben. Mit

²⁶⁵ Die Aufgaben-Instanz „Othrongroth“ beinhaltet einen Bosskampf, während bei der nachfolgenden Abenteurer-Instanz „Das große Hügelgrab“ insgesamt drei Bosskämpfe bestritten werden müssen.

Hilfe des Einstellungsprotokolls wird zudem exakt ersichtlich, welche Machtgrundform nach Popitz im jeweiligen Moment im Spiel zum Vorschein kommt.

Jene Spielszenen, welche nachfolgend transkribiert werden, wurden deshalb ausgewählt, da sie zeigen, wie die SpielerInnen Macht nach Popitz in „Herr der Ringe Online“ ausüben und wie dieselbe Macht über sie ausgeübt wird. Die ausgewählten Spielszenen bilden dabei nur einen Teil der Gesamtaufzeichnungen welche während des gesamten Spielvorgangs aufgezeichnet wurden, da Machtstrukturen nicht ununterbrochen, sondern nur in bestimmten Momenten auftreten, eben dann, wenn beispielsweise das Selbstwertgefühl der SpielerInnen steigt, diese auf Anraten anderer MitspielerInnen ihr Verhalten im Spiel ändern oder wenn durch gewisse Handlungsweisen mehr Anerkennung erhofft wird. Wenn eine oder mehrere dieser Bedingungen erfüllt sind, wirkt Popitz' (1992) *autoritative Macht*.²⁶⁶ Eine weitere Machtform nach Popitz, nämlich die *instrumentelle Macht*²⁶⁷ wird dann offensichtlich, wenn die SpielerInnen zukunftsorientiert handeln und dadurch Hoffnung entsteht oder wenn aufgrund bestimmter Handlungsweisen eine Belohnung erhofft wird und die SpielerInnen dadurch zu MithelferInnen werden, aber auch, wenn die Sorge vor negativen Konsequenzen im Spiel entsteht.²⁶⁸

Nun werden, wie bereits erwähnt, aus zuvor ausgewählten Aufzeichnungen zwei Sequenzprotokolle erstellt. Bei einer der beiden Transkription, nämlich der zweiten Instanz beziehungsweise dem *zweiten Sequenzprotokoll*, „Das große Hügelgrab“, werden die *geschilderten Aspekte der autoritativen und instrumentellen Macht nach Popitz (1992)* erkennbar, nämlich in den *Sequenzen drei bis acht*. Vorab wird jedoch das erste Sequenzprotokoll von der die Aufgaben-Instanz „Othrongroth“ erstellt um den unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad der beiden Instanzen zu verdeutlichen.

Die erste Instanz, welche an dieser Stelle mittels dem *ersten Sequenzprotokoll* dargestellt werden soll, ist die Aufgaben-Instanz: „Othrongroth“.

²⁶⁶ Vgl. dazu Kapitel 2.1.3, „Die Machttheorie von Heinrich Popitz“.

²⁶⁷ Vgl. ebd.

²⁶⁸ Ein Beispiel für die Sorge vor negativen Konsequenzen im Spielkontext wäre das noch- oder mehrmalige Scheitern bei Instanzen, Quests o.ä.

- 0'00 Sequenz 1: Richtung Hügelgrab**
- 0'15 Spieler akzeptiert die Instanz von NPC (Tom Bombadil).
- 0'39 Überprüfung der Ausrüstung.
- 0'59 Aufbruch zum Hügelgrab.
-
- 1'17 Sequenz 2: Vor dem Hügelgrab**
- 1'20 Antreffen von zwei Zwergen (Elite).
- 1'45 Vor dem Eintritt, nochmalige Überprüfung der Werte/Ausrüstung.
-
- 2'53 Sequenz 3: Im Hügelgrab**
- 2'58 Labyrinth, Durchquerung der Gänge, vermehrte Angriffe durch Zwerge, mehrmaliges Heilen des Avatars.
- 5'13 Langer Gang, am Ende eine Schädeltür.
- 5'59 Kampf mit dem Hauptmann der Zwerge (Elite, Stufe 16).
- 6'32 Hauptmann durch Steinschlag getötet, Gefecht beendet.
- 6'36 Durchquerung zahlreicher Räume und Gänge, vermehrtes Erscheinen untoter Gegner.
- 7'38 Sieg über die Unholde, Passieren der Schädeltür.
-
- 11'54 Sequenz 4: Letzter Weg in die Tiefen des Hügelgrabs**
- 13'44 Langer schmaler Gang, Treppe, Abstieg zum Endgegner, pompöser Raum mit Säulen, am Thron sitzend Sambrog (Elite, Stufe 18).
- 14'32 Kampf gegen den Endgegner.
- 16'53 Avatar verliert sämtliche Lebenspunkte.
-
- 17'10 Sequenz 5: Außerhalb des Hügelgrabs, am Sammelpunkt**
- 17'15 Wiederbelebung des Avatars, Regenerierung, nochmalige Reise zum Hügelgrab.
-
- 19'48 Sequenz 6: Erneutes Betreten des Hügelgrabs**
- 24'23 Im Inneren, Antreffen eines anderen Mitspielenden.
- 25'25 Anfrage und Zustimmung, Bildung einer Gefährtengruppe.

- 25´29 Gemeinsames Durchstreifen des restlichen Labyrinths, Vordringen bis in die Tiefen des Hügelgrabes.
- 31´58 Sequenz 7: Erneut in den Gemächern von Sambrog**
- 32´03 Sogleich direkte Attacken der Gefährtengruppe auf sämtliche Gegner.
- 35,01 Konzentration auf den Endgegner, bis dieser sämtliche Moralpunkte verliert.
- 38´08 Sambrog regeneriert sich.
- 38´12 Erneut gezielte Attacken durch die Gefährten.
- 38´23 NPC (Tom Bombadil) erscheint, tötet Sambrog.
- 43´10 Gemeinsame Rückkehr aus dem Hügelgrab.
- 43´52 Beidseitige Verabschiedung.

Chatprotokoll:

Spieler: hast zeit?
 Spieler: instanz?
 Mitspielender: für?
 Mitspielender: jo
 Spieler: super
 Spieler: na dann los geht's
 Mitspielender: aber meinste wir schaffen das zu 2.?
 Spieler: sicher
 Spieler: so weit bin ich gekommen
 Mitspielender: ok
 Spieler: danke für die hilfe!
 Mitspielender: n.p.

Die nun folgende Instanz beziehungsweise das *zweite Sequenzprotokoll*, welche dargestellt werden soll, ist jene der Abenteuer-Instanz: „Das große Hügelgrab“.²⁶⁹

- 0´00 Sequenz 1: Vor dem Hügelgrab**
- 0´00 Spieler überprüft die Ausrüstung.
- 0´30 Eintritt Hügelgrab, vorsichtiges Erkunden der Gänge.
- 1´10 Erste Gegner (Unholde) erscheinen und greifen an.

²⁶⁹ Die damalige Spielstufe des vom Autor gespielten Avatars betrug 21.

- 1´50 Spieler schlägt zurück, setzt gesamte Heiltränke ein.
- 2´10 Verlust aller Moralpunkte.
- 2´58 Sequenz 2: Außerhalb vom Hügelgrab, Wiederbelebung, Kauf von Heiltränken**
- 8´10 Rückkehr zum Eingang des Hügelgrabes.
- 8´20 Sequenz 3: Kontaktaufnahme mit der Sippe**
- 8´26 Spieler sendet per Chat eine Nachricht mit Bitte um Hilfe.
- 9´00 Kurz darauf Antwort zweier Sippenbrüder.
- 9´34 Eines der Mitglieder bietet darauf hin Hilfe an, Spieler nimmt dankend an.
- 9´47 Bildung einer Gefährtengruppe für die bevorstehende Instanz.
- 10´00 Teleport des Sippenmitglied zum Hügelgrab.
- 10´12 Sequenz 4: Im Inneren des Hügelgrabs**
- 10´14 Sippenmitglied geht voran, weist den Spieler an, ihm zu folgen.
- 20´22 Im Labyrinth, Tötung sämtlicher Unholde durch das Sippenmitglied.
- 24´01 Sequenz 5: Antreffen der zwei ersten Bosse (Elite, Stufe 21)**
- 24´20 Hauptraum, Sippenmitglied rät dem Spieler zur Zurückhaltung.
- 25´40 Treppe, Sippenmitglied attackiert Gegner mit Distanzwaffen.
- 25´41 Spieler verhält sich passiv und bleibt im Hintergrund.
- 38´23 Weitere Attacken durch das Sippenmitglied, jetzt auf den zweiten Boss.
- 41´05 Nach dem Sieg Erhalt des linken Schlüsselfragments.
- 42´00 Sequenz 6: Abtauchen in das Hügelgrab**
- 43´12 Durchqueren der Tunnel, Lösen diverser Quests, Tötung von Gegnern.
- 55´05 Wiederum werden sämtliche Gegner durch das Sippenmitglied besiegt.
- 57´02 Sequenz 7: Antreffen des zweiten Bosses (Elite, Stufe 23)**
- 58´10 Verlust sämtlicher Moralpunkte des Avatars.
- 63´10 Wiederbelebung, Rückkehr zum Ort des zweiten Bosskampfes.

67'20 Währenddessen Tötung des Bosses durch das Sippenmitglied.
67'35 Erhalt des rechten Schlüsselragments.
68'57 Anfertigung des benötigten Totenkopfschlüssels für den Zutritt zum
Endgegner, Fernhalten erscheinender Gegnern durch das
Sippenmitglied.

73'37 Sequenz 8: Antreffen des Endgegners (Nemesis, Stufe 25)

75'05 Sippenmitglied stürmt auf den Endgegner zu, Nahkampfattacken.
75'05 Spieler im Hintergrund, greift zwischenzeitlich jedoch an.
86'05 Sippenmitglied besiegt Endgegner.

92'12 Sequenz 9: Rückkehr aus dem Hügelgrab

93'55 Außerhalb vor dem Eingang, Spieler bedankt sich für die Unterstützung.
95'21 Der ehemalige Gefährte verabschiedet sich, bietet weitere Hilfe an,
reitet davon.

Chatprotokoll:

Spieler: hey leute, ich würde bitte eure hilfe brauchen...
ich schaff die instanz „das große hügelgrab“ alleine nicht.
hätte wer zeit?
Sippenmitglied: wobei brauchst du hilfe?
Spieler: meine stufe is zu niedrig und die gegner zu stark
Sippenmitglied: ich hätte zeit, ich auch!
Spieler: super!
Sippenmitglied: du musst mich zu deiner gefährtengruppe hinzufügen,
dann kann ich mich zu dir teleportieren
Spieler: super!
Sippenmitglied: bist du bereit?
Spieler: jep, lass uns loslegen!
Spieler: danke nochmals dass du mir hilfst,
alleine würde ich das nicht schaffen!
Sippenmitglied: k.p.
Sippenmitglied: ok, bleib mal hinten ^^
Spieler: werd ich ;)
Sippenmitglied: jetzt muss noch der schlüssel geschmiedet
werden, ich halt dir die gegner fern
Spieler: alles klar, bin dabei
Sippenmitglied: so der letzte kampf könnte etwas schwierig werden,
halte dich zurück
Spieler: ok!
Sippenmitglied: so, das wars ^^
Spieler: danke nochmals!
Sippenmitglied: k.p. wenn du wieder hilfe brauchst meld dich
Spieler: sehr gerne! danke!

3.5 Detaillierte Analysen ausgewählter Sequenzen aus Herr der Ringe Online (*Einstellungsprotokoll*)

Nachdem aus zuvor ausgesuchten Aufzeichnungen, zwei Sequenzprotokolle erstellt wurden, wird nun ein Einstellungsprotokoll (zweites Transkript) angefertigt. Dabei werden detaillierte Analysen ausgewählter Sequenzen durchgeführt, um Machtstrukturen noch deutlicher sichtbar machen zu können und um aufzuzeigen, wann und wie die SpielerInnen Macht in „Herr der Ringe Online“ ausüben. Durch die Detailanalyse der ausgewählten Sequenzen wird ebenso deutlich, welche Machtgrundform nach Popitz in der jeweiligen Sequenz und damit im Spiel ausgeübt wird. Beim Einstellungsprotokoll werden für einzelne Einstellungen sämtliche, für die Untersuchung wesentliche Informationen tabellarisch festgehalten.²⁷⁰

Ebenso wie bei dem Sequenzprotokoll, weist Korte (2010) beim Einstellungsprotokoll darauf hin, dass es ein Hilfsmittel ist, dessen Umfang und Erfassungskriterien, abhängig von der zugrunde liegenden Fragestellung beliebig erweiterbar sind und ob sämtliche, oder nur ausgewählte Sequenzen des Untersuchungsgegenstandes protokolliert werden. Selbiges gilt für exakte Zeitangaben, Dialoge und Einstellungen. Die Darstellung des Protokolls wird weitgehend jener nach Korte folgen,²⁷¹ jedoch wird das anschließende Einstellungsprotokoll dem Untersuchungsdesign angepasst, weswegen beispielsweise auf das Kriterium „Kamera“ verzichtet wird.²⁷² Das Erfassungskriterium „Macht“ wird jedoch hinzugefügt, um deutlich zu machen, welche Machtgrundformen nach Popitz (1992) in der jeweiligen Einstellung erkennbar sind. Die übrigen Spalten „Zeit“, „Dauer“, „Spielende/NPC“, „Beschreibung“, „Ort“ und „Chat-Protokoll“ sind selbsterklärend und bedürfen keiner genaueren Erläuterung.

Das nachfolgende Einstellungsprotokoll umfasst ausgewählte Protokollierungen der Sequenzen zwei bis acht des zweiten Sequenzprotokolls, wodurch sich auch die Reihenfolge der Nummerierung ergibt. Die Auswahl der Sequenzen, welche

²⁷⁰ Vgl. Korte 2010, S.52.

²⁷¹ Ebd., S.52f.

²⁷² Die SpielerInnen können ohnehin zu jeder Zeit, auch während eines Kampfes die Kameraperspektive durch die Betätigung der Maustasten ändern. Weiters sind die Kameraaktivitäten wie zum Beispiel die Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Kamerabewegungen etc. für vorliegende Untersuchung nicht relevant.

detailliert analysiert werden sollen und aus denen ein Einstellungsprotokoll erstellt wird, ergibt sich durch autoritative oder instrumentelle Machtausübung, welche im jeweiligen Moment im Spiel zu Stande kommt.²⁷³ Besonders deutlich wird die Ausübung von autoritativer Macht nach Popitz in den Sequenzen fünf, sieben, neun und fünfzehn, da diese Sequenzen Machtstrukturen aufweisen, bei denen entweder das Selbstwertgefühl der SpielerInnen ansteigt, deren Wahrnehmung verändert wird oder sie aufgrund unzureichender Fähigkeiten des Avatars gezwungen werden, den Bosskampf anderen SpielerInnen zu überlassen. Dadurch wird ein für einen Kampf untypisches und passives Verhalten deutlich. Auch wenn diese Verhaltensänderung auf Basis normativer Ordnungen oder Autorität begründet ist, zählen diese Merkmale zu autoritativer Macht, weswegen die genannten Sequenzen für eine Detailanalyse ausgewählt wurden.

Die Sequenzen zwei und vier wurden ebenso für eine detailliertere Analyse ausgewählt, da sie instrumentelle Machtstrukturen nach Popitz enthalten, welche zukunftsorientierte Handlungen der SpielerInnen aufzeigen, sowie die Hoffnung, welche aus diesen Handlungen resultiert.

Sequenz elf wurde ausgewählt, da diese eine Kombination von Popitz' autoritativer und instrumenteller Macht aufweist. Der Spieler will vom Sippenmitglied durch Attacken auf den Boss anerkannt werden und erhofft sich gleichzeitig durch diese Handlung eine Belohnung wodurch Merkmale von autoritativer und instrumenteller Macht erfüllt sind.

Sämtliche im Einstellungsprotokoll angeführten Sequenzen in denen Popitz' Machtstrukturen deutlich werden, wurden mit einem Vermerk in der jeweiligen Spalte gekennzeichnet. Die übrigen Sequenzen die das Einstellungsprotokoll enthält, bei denen jedoch keinerlei Machtstrukturen nach Popitz erkennbar sind, wurden dennoch in das Protokoll mit aufgenommen, da sie zum Verständnis beitragen, was sich augenblicklich vor dem Wirken der jeweiligen Machtgrundform im Spiel ereignete.

²⁷³ Die übrigen, von Popitz (1992) aufgestellten Machtgrundformen konnten bereits im Kapitel 3.3, „Spielbeschreibung von *Herr der Ringe Online* nach Fritz und Fehr“ nachgewiesen werden und werden somit an dieser Stelle nicht berücksichtigt.

Für das Einstellungsprotokoll bedeutet das, dass sich zusammenfassend Popitz' autoritative Macht dann zeigt, wenn das Selbstwertgefühl der SpielerInnen steigt, diese aufgrund von Anraten anderer MitspielerInnen ihr Verhalten im Spiel ändern oder wenn SpielerInnen durch gewisse Handlungen Anerkennung erhoffen. Instrumentelle Macht offenbart sich hingegen durch Hoffnung oder zukunftsorientiertes Handeln beziehungsweise wenn aufgrund bestimmter Handlungsweisen eine Belohnung erhofft wird und Spielende dadurch zu Mithelfern werden, aber auch wenn die Sorge vor negativen Konsequenzen im Vordergrund steht.

Das nun folgende Einstellungsprotokoll zeigt solche Spielmomente, in denen die angeführten Machtphänomene nach Popitz deutlich werden.

Nr .	Zeit	Dauer	Spiel erInnen/ NPC	Beschreibung	Ort	Chat - Protokoll	Machtgrund form (nach Popitz)
1	8' 10	0' 10	S	S kehrt erneut zum Hügelgrab zurück und öffnet das Chat-Fenster	Vor dem Hügelgr ab	-	-
2	8' 20	0' 16	S	S kontaktiert per Chat die Sippe und bittet um Unterstützung	Vor dem Eingang zum Hügelgr ab	S: Hey Leute, ich würde eure Hilfe brauchen ... Ich schaff die Instanz „Das große Hügelgrab“ alleine nicht. Hätte wer Zeit?	Instrumentell e Macht
3	8' 36	0' 68	S	S wartet auf eine Rückmeldung	Vor dem Eingang zum Hügelgr ab	-	-

4	9' 44	0' 13	S und SM	Rückmeldung und Unterstützung durch SM	Vor dem Eingang zum Hügelgrab	SM: Wobei brauchst du Hilfe? S: Meine Stufe ist zu niedrig und die Gegner zu stark. SM: Ich hätte zeit!	Instrumentelle Macht
5	10' 01	0' 11	S und SM	S zeigt SM seinen Dank	Vor dem Eingang zum Hügelgrab	S: Danke nochmals dass du mir hilfst, alleine würde ich das nicht schaffen! SM: K.P.	Autoritative Macht
6	24' 01	0' 07	S und SM	SM dreht sich zu S um und beginnt zu tippen	Im Hügelgrab, Plateau, vor der Treppe	-	-
7	24' 8	0' 12	S, SM und NPC (Boss)	SM gibt S die Anweisung, sich passiv zu verhalten	Plateau vor der Treppe.	SM: Ok, dann bleib mal hinten ^^. S: Werd ich ;)	Autoritative Macht
8	25' 40	0' 01	S, SM und NPC (Boss)	SM zieht den Bogen und beginnt so den Bosskampf	Ovaler Raum (Hauptraum) im Hügelgrab	-	-
9	25' 41	16' 04	S, SM und NPC (Boss)	SM greift weiter an, S bleibt während des gesamten Kampfes passiv im Hintergrund	Ovaler Raum (Hauptraum) im Hügelgrab	-	Autoritative Macht
10	57' 20	0' 68	S, SM und NPC (Boss)	Der zweite Bosskampf, S und SM, beide attackieren gleichzeitig den	Raum mit Säulen, der Boden	-	-

				Boss	ist mit Nebel bedeckt		
11	58' 10	0' 10	SM, NPC (Boss)	S wird von NPC getötet, verliert sämtliche Moralpunkte, darauf hin Wiederbelebun g außerhalb des Hügelgrabes	Raum des Bosska mpfes bzw. vor dem Hügelgr ab	-	Autoritative / instrumentell e Macht
12	58' 20	8' 50	S	S regeneriert sich und macht sich erneut auf den Weg zu SM / Raum des Bosskampfes	Vor dem Eingang zum Hügelgr ab	-	-
13	67' 10	0' 10	S, SM und NPC (Boss)	S sieht, das SM den Boss besiegt	Raum des Bosska mpfes	-	-
14	73' 05	0' 15	S und SM	SM tippt eine Nachricht ein	Gang zum Endgegn er	-	-
15	73' 05	02' 00	S und SM		Vor der Tür, Am Ende des Ganges zum Raum des Endgegn ers	SM: So der letzte Kampf könnte etwas schwierig werden, halte dich zurück! S: Ok!	Autoritative Macht
16	75' 05	11' 00	S, SM und NPC (Endg egner)	SM attackiert den Endgegner, S greift zwischenzeitlic h, kurz an	Raum des Endgegn ers	-	-

(S= Spieler / SM= Sippenmitglied / NPC = None Player Character)

Die Auswahl von Sequenz fünf begründet sich aufgrund der Aussage des Spielenden an das Sippenmitglied welchem er seinen Dank ausspricht. Dadurch, dass sich das

Sippenmitglied entschieden hat, den Spieler bei der Instanz zu helfen, steigt dessen Selbstwertgefühl wodurch ein Kennzeichen von Popitz' autoritativer Macht erfüllt wird, da dem Spieler bewusst wird, ab dem jetzigen Zeitpunkt und bis zum erfolgreichen Abschluss der Instanz kann er mit der Hilfe des Sippenmitgliedes rechnen. Der Spieler erkennt, dass er durch die Unterstützung des Sippenmitgliedes die Instanz erfolgreich beenden wird, wodurch sich der Anstieg seines Selbstwertgefühls ergibt und seine Wahrnehmung im positiven Sinne gelenkt wird, womit Merkmale von autoritativer Macht erfüllt sind.

In den Sequenzen sieben und neun kommt ebenso wie in Sequenz fünf ein Merkmal von autoritativer Macht nach Popitz zum Vorschein. Das Wirken dieser Machtform zeigt sich abermals durch eine Aussage. Diesmal jedoch durch das Sippenmitglied an den Spieler. Mit einer ironischen Geste (^^) weist das Sippenmitglied den Spieler auf hinter ihm zu bleiben, da ihm bekannt ist, dass der Spieler eine weitaus geringere Spielstufe hat²⁷⁴ und der Boss ihn mit wenigen Attacken zu Boden bringen würde. Ab diesem Moment beginnt die autoritative Macht nach Popitz auf den Spieler zu wirken, denn dieser ist sich ebenso dieser Tatsache bewusst. Somit bleibt der Spieler den gesamten Kampf über passiv im Hintergrund,²⁷⁵ wodurch das Wirken von autoritativer Macht zu Stande kommt, da der Spieler auf Anraten des Sippenmitgliedes zurück bleibt und so ein untypisches und passives Kampfverhalten zeigt.

Das letzte Wirken von Popitz' autoritativer Macht während der gesamten Instanz, ist in Sequenz fünfzehn erkennbar. Wieder ist es das Sippenmitglied, welches durch eine Aussage an den Spieler verdeutlicht, wie sich dieser während des letzten Bosskampfes zu verhalten hat. Im Gegensatz zu Sequenz sieben ist die Aussage des Sippenmitgliedes nicht als Rat mit einem ironischen Unterton zu deuten sondern als Befehl. Hierbei zeigt sich die normative Ordnung zwischen Spieler und Sippenmitglied welche durch das Sippenmitglied repräsentiert wird. Ebenso die Autorität des Sippenbruders gegenüber dem ohnmächtigen Spieler, da dieser sich bewusst ist, dass das Sippenmitglied diesen Kampf mindestens schon einmal zuvor

²⁷⁴ Die Spielstufe des vom Spieler gespielten Avatars betrug zur Zeit der Aufzeichnungen 21, jene des Sippenmitgliedes 63 (vgl. S.88, Abb.9).

²⁷⁵ Der gesamte Bosskampf dauerte in etwa eine 16 Minuten.

bestritten hat, weswegen der Spieler den „Befehl“ akzeptiert und sein Verhalten abermals freiwillig anpasst und in ein ungewöhnliches und passives Verhalten ändert wodurch dieselben Merkmale von Popitz' autoritativer Machtausübung erfüllt werden wie in den Sequenzen neun und sieben.

Die Sequenzen zwei und vier wurden für die detaillierte Analyse ausgewählt, da in diesen Anzeichen für zukunftsorientiertes Handeln erkennbar sind. Sequenz zwei verdeutlicht dass durch den Hilferuf des Spielers an die Sippe. Dieser erfolgt, da der Spieler zuvor bereits bei derselben Instanz gescheitert ist. Durch die Niederlage wird dem Spieler deutlich, dass er ohne Hilfe der Sippe die Instanz zum jetzigen Zeitpunkt nicht erfolgreich abschließen kann weswegen er diese um Unterstützung bittet. Das zukunftsorientierte Handeln des Spielers, welches gleichzeitig ein Merkmal der instrumentellen Macht ist, zeigt sich durch die Kontaktaufnahme mit der Sippe und weiterführend durch die Absicht, das Spiel dadurch weiterhin spielen zu können.²⁷⁶ Mit dieser Handlung einhergehend wird zugleich ein weiteres Merkmal der instrumentellen Macht nach Popitz, nämlich jenes der Hoffnung deutlich.

Bildet in Sequenz zwei noch das zukunftsorientierte Handeln den Schwerpunkt der instrumentellen Machtausübung, zeigt sich in Sequenz vier, aufbauend auf dieser Handlung, die Hoffnung als weiteres Merkmal der instrumentellen Macht nach Popitz, da sich der Spieler durch die Unterstützung eines oder mehrerer Sippenmitglieder – falls er diese bekommen sollte, wovon er allerdings ausgehen kann, da der Sippenkodex unter anderem zur Hilfe gegenüber anderen Sippenmitgliedern auffordert – ein erfolgreiches Weiterkommen im Spiel erhofft. Die Sequenzen zwei und vier vereinen zwei Merkmale der instrumentellen Machtausübung, einerseits das zukunftsorientierte Handeln und andererseits die Hoffnung, welche im Zusammenhang mit dieser Handlung entsteht.

Die bis dato genannten Erläuterungen, aufgrund derer gewisse Sequenzen für eine detaillierte Analyse ausgewählt wurden, begründen sich dadurch, dass diese Sequenzen entweder Popitz' autoritative oder instrumentelle Machtausübung

²⁷⁶ Das Handeln des Spielers (Kontaktaufnahme mit der Sippe) ist ebenso durch die Sorge vor negativen Konsequenzen im Spiel geprägt welche sich darin zeigen, das Spiel nicht weiterspielen zu können.

aufweisen. In Sequenz elf kommt jedoch eine Kombination dieser zwei Machtgrundformen zu Stande. In dieser Sequenz ist das gemeinsame Wirken von Popitz' autoritativer und instrumenteller Macht erkennbar. Erstere offenbart sich durch die Attacken des Spielers auf den Boss, aufgrund derer sich der Spieler Anerkennung vom Sippenmitglied erhofft, wodurch jenes Merkmal der autoritativen Machtgrundform, welches die Anerkennung gegenüber anderen meint und das Streben von diesen auch anerkannt zu werden, erfüllt wird. Durch die Attacken auf den Boss erhofft sich der Spieler gleichzeitig bestimmte Belohnungen – mehr Erfahrung oder Boni für sein Avatar – wodurch instrumentelle Macht deutlich wird, die besagt, dass eine gewisse Handlung zu der dementsprechenden Belohnungen führt. Das Miteinanderwirken von Popitz' autoritativer und instrumenteller Macht wird einerseits durch die erhoffte Anerkennung, welche sich der Spieler vom Sippenmitglied erwünscht deutlich, andererseits durch das Erwarten von Belohnungen durch Attacken auf den Boss. Die genannten Machtgrundformen der autoritativen und instrumentellen Macht nach Popitz treten somit in Kombination miteinander auf, da sich der Spieler durch eine bestimmte Handlung sowohl Anerkennung als auch Belohnungen erhofft.

3.6 Fazit

Es hat sich gezeigt, dass sämtliche von Popitz (1992) aufgestellte Machtgrundformen im MMORPG „Herr der Ringe Online“ nachweisbar sind. Die vier Machtgrundformen, die Popitz beschreibt (Aktionsmacht, instrumentelle Macht, autoritative Macht und datensetzende Macht),²⁷⁷ können in HdRO entweder allein oder in Kombination miteinander wirken.

So ist beispielsweise Popitz' *Aktionsmacht* vorwiegend im PVMP-Modus nachweisbar wenn sich die SpielerInnen in Duellen messen. Die *autoritative* und *instrumentelle Machtausübung* nach Popitz zeigt sich unter anderem im Zusammenhang mit dem Sippenkodex, welcher das Verhalten gegenüber Sippenmitgliedern im Spiel regelt und bei Fehlverhalten mit dem Ausschluss aus der Sippe droht, aber auch bei Instanzen, bei denen die SpielerInnen ein gewisses Verhalten zeigen, welches für Bosskämpfe untypisch ist. Die vierte und letzte Machtgrundform nach Popitz, die *datensetzende Macht*, ist im Zusammenhang mit den Berufen, welche im Spiel ausgeführt werden können und dem jeweiligen Handwerk welches mit diesen Berufen einhergeht, nachweisbar, da es die Situation und die Möglichkeiten der SpielerInnen im Spiel verändert.

Im folgenden Kapitel sollen *Popitz' Machtgrundformen und wie diese im MMORPG „Herr der Ringe Online“ vorkommen*, genauer beschrieben und zusammengefasst werden. Es soll zudem erläutert werden, zu welchen Zeitpunkten die SpielerInnen *Macht im Sinne von Popitz* ausüben und *wie Macht über sie ausgeübt werden kann*.

²⁷⁷ Vgl. Kapitel 2.1.3, „Die Machttheorie von Heinrich Popitz“.

4. Beschreibung und Auswertung der Ergebnisse

Nun sollen *Popitz' (1992) Machtgrundformen und wie diese im MMORPG „Herr der Ringe Online“ vorkommen*, genauer beschrieben und zusammengefasst werden. Es soll zudem erläutert werden, zu welchen Zeitpunkten die SpielerInnen *Macht im Sinne von Popitz* ausüben und *wie Macht über sie ausgeübt werden kann*. Denn *Machtphänomene*, welche den vier, *Aktionsmacht, instrumentelle Macht, autoritative Macht und datensetzende Macht*, nicht weiter zu reduzierenden *anthropologischen Machtgrundformen nach Popitz* entsprechen, sind im MMORPG „Herr der Ringe Online“ nachweisbar.

So wird Macht im Sinne von *Popitz' Aktionsmacht* im Spiel am deutlich erkennbar, wenn sich SpielerInnen im PvMP-Modus in Duellen messen. Sieger wird derjenige, dessen Avatar (Monster- oder Heldencharakter) über die höher entwickelten Fähigkeiten verfügt. *Popitz* nennt bei der *Aktionsmacht* den Übungsgewinn als einen Grund für die Überlegenheit gegenüber anderen. Übungsgewinn und somit Erfahrung erhalten die von den SpielerInnen gesteuerten Avatare durch das Lösen von Aufgaben und Bestreiten von Instanzen oder Raids. Diese Erfahrung wirkt sich wiederum auf die Fähigkeiten der Avatare aus, welche den Ausgang des Duells letztendlich entscheiden. Da die *Aktionsmacht* sich nicht auf „dauerhafte Machtaktionen“ bezieht, sondern nur eine einzige Aktion umfasst und dadurch den Sinn in sich selbst trägt, können Duelle zwischen den SpielerInnen im PvMP-Modus *Popitz' Aktionsmacht* zugeordnet werden. Begrenzt kommt der zweite Aspekt der *Aktionsmacht* zum Vorschein, welcher die Minderung sozialer Teilhabe umfasst. Da der Autor jedoch nie an einer Raid²⁷⁸ teilgenommen hat, können an dieser Stelle nur Vermutungen, dieses Machtphänomen betreffend, angestellt werden. So sind Aspekte der *Aktionsmacht* auch beispielsweise in Kampfsituationen denkbar, innerhalb derer, SpielerInnen durch andere Mitspielende, Gefährten oder Sippenmitglieder angeprangert oder gemobbt werden. Solche Situationen können beispielsweise in Raids auftreten, wenn aufgrund unzureichender Kampffertigkeiten oder mangelnder Ausrüstung ein gemeinsamer Schlachtzug misslingt oder der Raidleiter Anweisungen erteilt, welche die SpielerInnen aufgrund ihrer Charakter-

²⁷⁸ Raids in „Herr der Ringe Online“ sind Instanzen für eine größere Gruppe von SpielerInnen (vgl. Kapitel 3.1.1, „Inhaltliche Angaben zum Spiel“).

Klasse nicht erfüllen können. So wäre es beispielsweise unangebracht, einen Barden in vorderster Reihe direkt gegen ElitegegnerInnen kämpfen zu lassen, da die Hauptaufgabe von Barden in der Heilung der Gefährtengruppe liegt und Barden in der Regel weniger resistent gegen direkte Nah-Angriffe sind, als die Klasse Waffenmeister und Wächter. Infolgedessen sinkt die Chance der Gefährtnnengruppe, „legendäre“ Gegenstände²⁷⁹ zu erhalten. Ebenso kann eine Häufung solcher Vorkommnisse zu einer Minderung der Motivation unter den SpielerInnen/Sippenmitgliedern führen an Raids teilzunehmen, welche maßgeblich in der Erlangung „legendärer“ Gegenstände zu finden ist. *Aktionsmacht* ändert somit die Situation der SpielerInnen, wenn diese aufgrund der Ausübung dieser Macht die Sippe verlassen (müssen) und nicht mehr die Möglichkeit haben, gemeinsam mit Sippenmitgliedern an Raids teilzunehmen. Das Verhalten der SpielerInnen ändert die *Aktionsmacht* nicht, denn sie haben jederzeit die Möglichkeit, einer anderen Sippe beizutreten. *Aktionsmacht* ist somit nicht dauerhaft, im Gegensatz zur *instrumentellen Macht*, da sie auf eine einzelne Aktion beschränkt ist.

Popitz' zweite Machtgrundform, die *instrumentelle Macht*, steuert nicht nur das Verhalten sondern auch die Einstellung der SpielerInnen durch die Sorge vor negativen Konsequenzen im Spiel und bezieht sich somit auf Drohungen, die von anderen MitspielerInnen ausgeführt werden und die Existenz der Betroffenen gefährden.²⁸⁰ Drohungen zeigen sich in „Herr der Ringe Online“ vor allem im Zusammenhang mit dem Sippenkodex welcher unter anderem das Verhalten gegenüber Sippenmitgliedern im Spiel beinhaltet. Wird der Sippenkodex von den Mitgliedern der Sippe nicht eingehalten, droht abhängig von der jeweiligen Sippe der Ausschluss aus dieser. Die Gründe für den Ausschluss aus der Sippe reichen von Fehlverhalten gegenüber MitspielerInnen, längerer Abwesenheit im Forum/Spiel ohne Hinterlassen einer Nachricht, wiederholtes Versäumen der An- und Abmeldung beim Raidplaner, Goldkauf, bis hin zu bezahltem „leveln Lassen“²⁸¹ des Avatars.

²⁷⁹ Diese Gegenstände bieten die Möglichkeit, den Avatar nach Erreichen der Maximalstufe weiter zu verbessern.

²⁸⁰ Deutlich wird die instrumentelle Machtausübung nach Popitz ebenso bei Instanzen, vgl. S.120.

²⁸¹ Andere SpielerInnen damit beauftragen, dass sie dafür sorgen, dass das ein „fremdes“ Avatar mehr Erfahrung erhält. Zum Beispiel durch lösen unterschiedlicher Quests (siehe Kapitel 3.1.3, „Regeln und Regelsysteme“).

Wird der Sippenkodex nicht eingehalten und den SpielerInnen droht der Ausschluss aus der Sippe, wird dadurch die Zukunft der SpielerInnen im Spiel gefährdet, da mit dem Verlust der Zugehörigkeit auch die Möglichkeit sinkt, starke GegnerInnen (Elite- oder Nemesis-Bosse) zu besiegen, schnelle Hilfe bei Instanzen zu erhalten und somit leichter Erfahrungspunkte zu erlangen oder kostenlose, beziehungsweise preiswerte und qualitativ hochwertige Ausrüstungsgegenstände von Handwerkern der Sippe zu erwerben. Die *instrumentelle Macht* in „Herr der Ringe Online“ ist ebenso wie in der Gesellschaft auch dauerhafter und rentabler als die *Aktionsmacht*. Dauerhafter ist diese Macht deshalb, da die Sippenmitglieder Teil der Sippe bleiben wollen und sich somit den Sippenkodex beugen müssen – selbiges gilt auch für SpielerInnen, welche in die Sippe aufgenommen werden wollen. Rentabel ist die instrumentelle Macht deswegen, da durch den Sippenkodex erfolgreich Drohungen gegenüber Sippenmitgliedern eingespart werden können, das Verhalten der SpielerInnen trotzdem gesteuert wird.

Der dritte Typus von Popitz' Machtgrundlagen, die *autoritative Macht*, steuert hingegen nicht nur das Verhalten der SpielerInnen, sondern lenkt auch deren Einstellung, denn diese Machtgrundlage basiert auf der *Anerkennung, Autorität* und *Überlegenheit* anderer und dem Streben danach, von diesen selbst anerkannt zu werden.

Autoritative Macht entsteht ebenso wie die *instrumentelle Macht* im Zusammenhang mit dem Sippenkodex.²⁸² Wollen SpielerInnen einer Sippe zugehören, gilt es, den Sippenkodex zu befolgen, welcher vor dem Eintritt in die Sippe die Regeln des Aufnahme-rituals beinhaltet. Um Mitglied der Sippe zu werden, müssen die SpielerInnen unterschiedliche Anforderungen erfüllen. Etliche Sippen erfordern ein Mindestalter von den SpielerInnen, einen für das Rollenspiel tauglichen Namen für deren Avatar oder geben Bewährungsfristen vor, in denen sich die „Neulinge“ beweisen müssen. Innerhalb dieser Frist werden die neuen Mitglieder durch höherrangige Mitglieder der Sippe (Offiziere) in ihrem Verhalten beobachtet und beurteilt. Nach Ablauf der Bewährungsfrist stimmen diese darüber ab, ob das neue Mitglied in die Sippe aufgenommen wird, oder nicht. *Autoritative Macht* steuert neben

²⁸² Autoritative Machtausübung kann auch bei Instanzen entstehen, vgl. S.120f.

dem Verhalten auch die Einstellung der SpielerInnen, da diese, um in die Sippe aufgenommen zu werden, ihr Verhalten anpassen müssen und gezwungen sind, die Werte und Perspektiven der Sippe zu übernehmen. Für eine gemeinsame Teilnahme mit anderen Sippenmitgliedern – als Gefährtengruppe – an einer Raid, ist neben der richtigen Ausrüstung (diverse Tränke etc.) auch die Akzeptanz gegenüber dem Raidführer Pflicht. *Autoritative Macht* verzichtet auf Drohungen oder grobe Mittel, da die SpielerInnen von sich aus die Hierarchie der Sippe und den jeweiligen Sippenkodex anerkennen, wenn sie Mitglied dieser Sippe sein wollen.

Die *datensetzende Macht*, die letzte und vierte Macht nach Popitz, also das technische Handeln im Spiel wird vor allem in der Ausübung von Berufen und somit im Handwerk deutlich, denn diese Macht verändert die Situation der betroffenen SpielerInnen. Es ist die Macht des Herstellens und der Hersteller. In „Herr der Ringe Online“ haben jene SpielerInnen, welche die höchste Stufe des Handwerks erreicht haben, die Möglichkeit, „legendäre“ Waffen und Gegenstände herzustellen. Die herstellenden Waffenschmiede oder Drechsler „bauen“ beispielsweise Macht in einen Ausrüstungsgegenstand ein und verändern somit die Situation der betroffenen SpielerInnen welche diesen Gegenstand besitzen/einsetzen, indem er zur Aufwertung des jeweiligen Avatars beiträgt. Dadurch verändern sich die Eigenschaften des Avatars, sowie die Möglichkeiten,²⁸³ welche die SpielerInnen aufgrund dieser Aufwertung in der Spielwelt von „Herr der Ringe Online“ haben. Die Macht der HerstellerInnen und des Herstellens hängt davon ab, wer in welchem Handwerk in der Lage ist, die besseren Gegenstände (Rüstungen, Waffen, Tränke etc.) zu produzieren. Die Modi des technischen Handelns, der datensetzenden Macht, welche in der Gesellschaft gelten, sind infolgedessen auch in „Herr der Ringe Online“ nachweisbar, da die SpielerInnen in der Spielwelt von HdRO auf der Suche nach Rohmaterialien diese in einem erstem Schritt verwenden, anschließend mit Hilfe von Handwerkzeugen verändern und schließlich in Arbeitsstätten Artefakte („legendäre“ Gegenstände) herstellen, welche die Eigenschaften der Avatare und somit die Möglichkeiten der SpielerInnen im Spiel verändern können.

²⁸³ Beispielsweise können schwierige Elite-GegnerInnen schneller und einfacher bezwungen werden.

Autoritative und *instrumentelle Machtausübung* kommt neben den genannten Spielaspekten auch bei Instanzen zu Stande. Um zu aufzeigen zu können, wie die SpielerInnen diese Macht nach Popitz in „Herr der Ringe Online“ ausüben, wurden ausgewählte Sequenzen aus der zweiten Instanz „Das große Hügelgrab“ einer Detailanalyse unterzogen und mittels eines Einstellungsprotokolls analysiert, um genauere Informationen über die Ausübung von *autoritativer* und *instrumenteller Machtausübung* nach Popitz durch die SpielerInnen zu erhalten.²⁸⁴

Am Ende von Sequenz 1 des Einstellungsprotokolls wird somit deutlich, dass die SpielerInnen der Instanz zum jetzigen Zeitpunkt und mit der aktuellen Spielstufe nicht alleine bewältigen können, weswegen am Übergang zwischen dieser Sequenz und Sequenz 2 ein erstes Wirken von Popitz' *instrumenteller Macht* deutlich wird und zwar in dem Augenblick, indem der/die Spieler/in sich mit der Bitte um Unterstützung an die Sippe wendet, in der Absicht, infolge dieser Handlung die Instanz dadurch erfolgreich beenden zu können. Weiterführend auf dieser zukunftsorientierten Handlung wird in Sequenz 4 abermals *instrumentelle Macht* ausgeübt, die auf der vorherigen in Sequenz 2 ausgeführten Handlung aufbaut und beim/der Spieler/Innen die Hoffnung auf ein Weiterkommen im Spiel erweckt. Die Sequenzen 2 und 4 beinhalten somit eindeutige Merkmale, welche der *instrumentellen Macht* zugeordnet werden können. Einerseits, da der/die Spieler/in durch die Sorge vor negativen Konsequenzen – diese bezeichnen das „nicht Weiterkommen“ im Spiel – zukunftsorientiert handelt, indem er die Sippe um Unterstützung bittet, andererseits, da durch diesen Hilferuf die Hoffnung entsteht, gemeinsam mit einem oder mehreren Sippenmitgliedern die Instanz bewältigen zu können.

Die übrigen Sequenzen 5, 7 und 9 weisen allesamt Machtstrukturen im Sinne von Popitz' *autoritativer Macht* auf. In Sequenz 5 steigt das Selbstwertgefühl des Spielers/der Spielerin an, da ein Sippenmitglied sich entschlossen hat, ihm bei der bevorstehenden Instanz zu helfen. Deutlich erkennbar wird das Ansteigen des Selbstwertgefühles durch die Nachricht, anhand derer sich der Spieler beim Sippenmitglied erneut für dessen Unterstützung bedankt, da er sich sicher ist, dass mit der Unterstützung des höherstufigen Sippenmitglieds die Instanz erfolgreich

²⁸⁴ Vgl. Kapitel 3.5, „Detaillierte Analysen ausgewählter Sequenzen aus *Herr der Ringe Online* (Einstellungsprotokoll).“

abgeschlossen werden kann. Die Ausübung autoritativer Macht zeigt sich auch in den Sequenzen 7 und 9, genauer am Anfang der siebten Sequenz durch die leicht ironische Aussage des Sippenmitgliedes an den Spieler/die Spielerin. Durch ein zuzwinkern (^) verdeutlicht das Sippenmitglied, dass der Spieler/die Spielerin während des gesamten Bosskampfes im Hintergrund bleiben soll. Der Spieler akzeptiert diesen Tipp und bleibt auf Anraten des Sippenmitgliedes passiv im Hintergrund. Popitz' *autoritative Macht* wird in diesen Sequenzen dadurch deutlich, dass der Spieler in einer Kampfsituation ein ungewöhnlich-passives Verhalten zeigt, welches in anderen Kampfsituationen nicht denkbar wäre. Das freiwillige Zurückbleiben hinter dem Sippenmitglied, sowie das für Kampfsituationen unübliche Verhalten, zeigt die Ausübung von *autoritativer Macht* nach Popitz, da die Verhaltensanpassung des Ohnmächtigen unter anderem ein Kennzeichen dieser Machtgrundlage ist. Der Zeitraum, indem der Spieler/die Spielerin ausschließlich passiv am Kampfgeschehen teilnimmt beträgt in etwa sechzehn Minuten, wodurch sich bestätigt, dass die *autoritative Macht* eine Weiterführung der *instrumentellen Macht* ist, da der Ohnmächtige „freiwillig“ gehorcht. Das heißt, das Sippenmitglied muss nicht darauf achten, dass der Spieler/die Spielerin auch wirklich im Hintergrund bleibt, da *autoritative Macht* nach Popitz dann wirkt, wenn jemand die Überlegenheit des andern anerkennt und er als Unterlegener zu dieser Person aufsieht, was in diesem Fall zutrifft, da das Avatar des Sippenmitglieds eine weitaus höhere Spielstufe als jenes des Spielers/der Spielerin besitzt, was sich durch die überlegenen Fähigkeiten des Sippenmitgliedes beziehungsweise dessen Avatars zeigt.

In Sequenz 15 zeigt sich ähnlich wie in den Sequenzen 7 und 9 eine „freiwillige“ Verhaltensanpassung des Spielers/der Spielerin während des Bosskampfes. Dabei muss jedoch die Art und Weise unterschieden werden, wie das Sippenmitglied den Spieler/die Spielerin anweist, im Hintergrund zu bleiben. Kann in Sequenz 7 die Anweisung an den Spieler/die Spielerin im Hintergrund zu bleiben noch als guter gemeinter Rat oder Tipp angesehen werden, welchen das Sippenmitglied erteilt, so ähnelt dieser Rat in Sequenz 15 vielmehr einen Befehl der befolgt werden soll. Aufgrund der Aussage des Sippenmitglieds, sowie der deutlich höheren Werte die dessen Avatar aufweist, geht der Spieler/die Spielerin davon aus, dass das

Sippenmitglied diesen Kampf bereits mindestens einmal zuvor bestritten hat, wodurch die normative Ordnung und die Autorität weswegen der Befehl befolgt wird, zu Stande kommt. Auch in dieser Sequenz zeigt der Spieler/die Spielerin aufgrund der Ausübung von *autoritativer Macht* durch einen anderen Mitspielenden eine Verhaltensänderung während eines Kampfes.

Bei der zweiten Instanz kommt nicht nur das *getrennte Wirken* von Popitz' *autoritativer* und *instrumenteller Macht* zu Stande, sondern auch eine *Kombination* dieser Machtphänomene.²⁸⁵ Indem der Spieler/die Spielerin den Boss attackiert, will er vom Sippenmitglied anerkannt werden wodurch *autoritative Macht* entsteht. Zugleich entsteht jedoch auch *instrumentelle Macht*, da sich der Spieler/die Spielerin durch die Attacken auf den Boss Belohnungen erhofft – mehr Erfahrungspunkte oder Boni für sein Avatar. Das Wirken von Popitz' *instrumenteller Macht* ist deutlich erkennbar, da eines ihrer Merkmale das Ausführen einer absichtlichen Handlung ist, mit dem Ziel, dass auf diese Handlung eine dementsprechende Belohnung folgt. Die *Verbindung* von *autoritativer* und *instrumenteller Macht*, welche Popitz als die am häufigsten vorkommende nennt, ist auch jene, die im MMORPG „Herr der Ringe Online“ am häufigsten auftritt, nämlich bei den *Aufnahmeverfahren in Sippen oder innerhalb einer Raid*. Denkbar ist diese Machtkonstellation ebenso, wenn Gefährtnengruppen auf Basis einer „wenn, dann“-Bedingung gebildet werden.

Beispiel: „Wenn ich (höhere Spielstufe) unter Ausübung von autoritativer Macht und wirken von instrumenteller Macht dir (geringerer Spielstufe) helfen soll, dann musst du mir zuerst...“

Diese *Machtkonstellation* zwischen Popitz' *autoritativer* und *instrumenteller Macht* ist beinahe in *allen Spielsituationen* denkbar, bei denen Spiel-AnfängerInnen oder niederstufige SpielerInnen erfahrenere Mitspielende außerhalb der Sippe um Hilfestellungen beim Lösen diverser Aufgaben bitten.²⁸⁶

²⁸⁵ Vgl. Einstellungsprotokoll Sequenz 11 im Kapitel 3.5, „Detaillierte Analysen ausgewählter Sequenzen aus *Herr der Ringe Online* (Einstellungsprotokoll).“

²⁸⁶ Die zuvor beschriebenen Instanzen sind von diesem Beispiel ausgenommen, da der Mitspielende bei der ersten Instanz dem Autor auf Basis der Freiwilligkeit geholfen hat und bei der zweiten Instanz der Hilferuf an die Sippe erfolgte.

Innerhalb von Sippen können ebenso wie bei Instanzen *Kombinationen von mehreren Machtformen* nach Popitz auftreten, die schwierig zu durchschauen sind. Ein *Beispiel* für eine solche *Machtkonstellation* ergibt sich auf Basis der *autoritativen Machtausübung*. Die *Konstellation von autoritativer-, instrumenteller- und datensetzender Macht* ist in Sippen vorstellbar, wenn Sippen-Offiziere ihre Position ausnutzen und Handwerker der Sippe unter Androhung des Ausschlusses damit beauftragen, Gegenstände herzustellen, welche die Eigenschaften des vom Offizier gespielten Avatars verbessern. Die höchsten Mitglieder der Sippe üben damit *autoritative Macht* auf SpielerInnen (Handwerker) aus, welche in Form der *instrumentelle Macht* wirkt. Aus dieser Macht entsteht wiederum *datensetzende Macht*, da durch den hergestellten Gegenstand die Möglichkeiten des Offiziers und die Eigenschaften seines Avatars im Spiel erweitert werden. Da *datensetzende Macht* in „Herr der Ringe Online“ in der Regel davon abhängt, welche SpielerInnen in ihrem Handwerk die machtvolleren Gegenstände herstellen können, relativiert sich diese Machtform in diesem Beispiel aufgrund der *autoritativen Macht* und der hierarchischen Stellung des Offiziers innerhalb der Sippe. Diese Macht kann sich jedoch bei gemeinsamen Instanzen oder Raids wiederum in *Aktionsmacht* umwandeln und sich in der Ausübung von Rache oder durch das Anprangern des Sippen-Offiziers zeigen.

5. Resümee und Ausblick

Durch die vorliegende Arbeit soll einen Beitrag über das „*Vorkommen von Macht in Computerspielen*“ geleistet werden. Im Weiteren sollte diese Diplomarbeit darauf aufmerksam machen, dass *Macht* nicht nur im Kontext von alltäglichen Gesellschaftsstrukturen als existierend angesehen werden kann, sondern auch in Computerspielen wie im vorliegenden Beispiel des MMORPG „Herr der Ringe Online“ aufzufinden ist. Es sollte geklärt werden, ob und wie die SpielerInnen Macht innerhalb von Computerspielen entwickeln und ausüben können und demzufolge Machtstrukturen entstehen, wie sie auch in der alltäglichen Gesellschaft auffindbar sind.

Die Forschungsfrage, welcher in der vorliegenden Diplomarbeit nachgegangen wurde, bezieht sich auf die von Heinrich Popitz (1992) aufgestellten anthropologischen Machtphänomene (Aktionsmacht, instrumentelle Macht, autoritative Macht, datensetzende Macht) welche auf alltäglichen Machtstrukturen in der Gesellschaft basieren und lautet, ob diese Macht im *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* „Herr der Ringe Online“ nachweisbar ist.

In diesem Zusammenhang wurde das MMORPG „Herr der Ringe Online“ anhand jener Spielsituationen untersucht, in welchen Macht entstehen kann und in welchen Parallelen zu alltäglichen Machtphänomenen existieren. Dafür wurde in einem ersten Schritt eine Spielbeschreibung mit dem Kriterienkatalog zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Konsolenspielen nach Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (2003) durchgeführt. Der Grund dafür, dass dieses Instrument bei der vorliegenden Diplomarbeit zum Einsatz kam, war, dass die Anwendung dessen auf das Computerspiel einerseits die Beschreibung und Sicherung des Untersuchungsgegenstands ermöglichte, während andererseits zugleich Möglichkeiten im Spiel aufgezeigt wurden, wie die SpielerInnen Macht im Sinne von Popitz (1992) ausüben. Nachdem sämtliche am Spiel feststellbare und für die vorliegende Untersuchung notwendige Daten gewonnen waren, wurden ausgewählte Spielsequenzen (Instanzen) aus „Herr der Ringe Online“ mit Hilfe des Sequenzprotokolls beschrieben. Daran anschließend wurden Sequenzen aus dem Sequenzprotokoll ausgewählt, welche Machtstrukturen nach Popitz aufwiesen. Mit

Hilfe des Einstellungsprotokolls wurden diese Sequenzen einer Detailanalyse unterzogen wodurch Möglichkeiten deutlich wurden, wie die SpielerInnen Macht nach Popitz in „Herr der Ringe Online“ ausüben. Das Einstellungsprotokoll lieferte zudem Informationen darüber, welche von Popitz' Machtgrundformen im jeweiligen Spielmoment wirkte.

Machtphänomene, welche den vier nicht weiter reduzierbaren anthropologischen Machtgrundformen nach Popitz entsprechen, wurden im MMORPG „Herr der Ringe Online“ somit nachgewiesen. Es wurde gezeigt, dass Machtphänomene der Aktionsmacht, instrumentellen Macht, autoritativen Macht und datensetzenden Macht, welche die alltägliche Gesellschaft prägen, auch im Computerspiel „Herr der Ringe Online“ existieren. Die vier, von Popitz genannten Machtgrundformen, basieren allesamt auf der Durchsetzungsfähigkeit der SpielerInnen und prägen, jede für sich, Machtverhältnisse im MMORPG „Herr der Ringe Online“, da die SpielerInnen Macht ausüben, oder Macht über sie durch andere Mitspielende ausgeübt wird. Erkennbar sind Popitz' Machtphänomene in HdRO, da die Absicht, das Gegenüber im Kampf zu verletzen besteht (PvMP-Modus), das Verhalten und die Einstellungen Spielender durch Erpressungen oder Hoffnung gesteuert wird (Sippenkodex/Instanz) sowie die Möglichkeit besteht, die Bedingungen der SpielerInnen in der Spielwelt zu verändern (Aufnahme in die Sippe) und effizientes technisches Handeln die Machtverhältnisse der SpielerInnen untereinander prägt (Beruf/Handwerk).

Jede der oben genannten Machtgrundformen (Aktionsmacht, instrumentelle Macht, autoritative Macht, datensetzende Macht) kann nach Popitz eine Gesellschaft prägen und prägt zudem auch die Machtverhältnisse der SpielerInnen im MMORPG „Herr der Ringe Online“, einzeln oder in Kombination miteinander auftretend, sobald die Intention zur Machtausübung vermutet wird. Denn Popitz sieht Macht als „die Fähigkeit des Menschen“ an, sich gegen fremde Kräfte durchsetzen zu können. Die Fähigkeit sich durchzusetzen ist sowohl im Computerspiel HdRO als auch in der Gesellschaft erforderlich.

Mit dieser Arbeit kann somit belegt werden, dass die von Popitz (1992) aufgestellten anthropologischen Machtphänomene, welche auf gesellschaftlichen Machtphänomenen basieren, im MMORPG „Herr der Ringe Online“ nachweisbar sind. Es wurden alle von Popitz aufgestellten und nicht weiter reduzierbaren Machtgrundformen im Spiel nachgewiesen und ebenso Kombinationen dieser Machtgrundlagen, welche nicht nur komplexe Machtverhältnisse unter den SpielerInnen belegen, sondern auch den Umstand aufzeigen, wie die SpielerInnen untereinander Macht erlangen und ausüben. Demzufolge kann die Hypothese, welche von der Ausübung und Erlangung von Macht durch die SpielerInnen in MMORPGs ausgeht, bestätigt werden. Das Ergebnis der Analyse ergab, dass die SpielerInnen in unterschiedlichen Spielsituationen Macht erlangen und einsetzen, wodurch soziale Machtstrukturen in „Herr der Ringe Online“ nachweisbar sind, welche auf den Machtgrundformen nach Popitz basieren.

Die Fragestellung: „Ist es möglich, die von Heinrich Popitz aufgestellten anthropologischen Machtphänomene, die auf alltäglichen Machtphänomenen in der Gesellschaft basieren, im Computerspiel ‚Herr der Ringe Online‘ nachzuweisen?“, ist ebenfalls verifiziert, da alle Machtphänomene (Aktionsmacht, instrumentelle Macht, autoritative Macht, datensetzende Macht) sowie Kombinationen dieser, welche auf alltäglichen Machtphänomenen in der Gesellschaft basieren, im Computerspiel HdRO erwiesen werden konnten.

An dieser Stelle muss hinzugefügt werden, dass in „Herr der Ringe Online“ ebenso Aspekte des Machtmodells von French und Raven (1959) erkennbar sind, da die instrumentelle Macht des Drohens und Versprechens in „coercive power“ und „reward power“ auftreten kann ebenso wie die Autoritätsbindung, welche im Machtbasenmodell von French und Raven aufgrund der Anerkennung von Autorität durch Prestigeanerkennung als Abwandlung von „referent power“ enthalten ist.

Zudem muss hierbei erwähnt werden, dass in „Herr der Ringe Online“ ebenso Phänomene der Machttheorie von Hobbes (1984) erkennbar sind. Würde Hobbes' Machtbegriff auf das MMORPG „Herr der Ringe Online“ umgelegt werden, müssten die SpielerInnen von Spielbeginn an Macht besitzen, denn Hobbes' Theorie geht

davon aus, dass Macht im Spiel gegenwärtig ist, da der Spielverlauf von MMORPGs durch das stetige Streben nach Erfahrung, Ausrüstung und Aufgaben gekennzeichnet ist. Die Machttheorien von Hobbes und French und Raven (1959) sind in „Herr der Ringe Online“ erkennbar, dienen aber nicht der Zielvorstellung, die der Autor mit dieser Arbeit verfolgt, da das Machtmodell von French und Raven von der Grundannahme ausgeht, dass Macht auf einer Relation basiert und kein generelles Phänomen ist, und da SpielerInnen nach Hobbes' (1984) Machtdefinition von Spielbeginn an Macht besitzen.

Resümierend lässt sich festhalten, dass die Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Macht in Computerspielen dazu beitragen kann, ein Verständnis aufzubauen, dass Computerspiele ein Teil der Gesellschaft sind und als Teil dieser auch Strukturen in Form gesellschaftlicher Machtphänomene beinhalten. Um aussagekräftigere Ergebnisse in diesem Forschungsbereich zu erhalten, sollten jedoch weitere Computerspiele in Hinblick auf Machtstrukturen untersucht werden. Dadurch könnten bedeutungsvollere Erkenntnisse gewonnen werden, welche die Relevanz der Widerspiegelung von soziologischen Machttheorien in Computerspielen in den Mittelpunkt rücken.

Für den Forschungsbereich der Computerspielanalyse bietet diese Arbeit zwar nur einen bedingten Beitrag, da die Vielfalt an Machttheorien sowie die große Anzahl unterschiedlicher Computerspiele viel Raum für Möglichkeiten offen lässt und allgemeinere Schlussfolgerungen nur durch eine Analyse unterschiedlicher MMORPGs erfolgen können. Es sollte aber mit dieser Arbeit gezeigt werden, dass soziologische Theorien von Macht nicht nur im Alltag anwendbar sind, sondern auch in *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, welche durch die Bildung von Spielergruppen bestritten werden.

6. Literaturverzeichnis

Arendt, Hannah (2009): Macht und Gewalt, München 2009, 19.Auflage.

Baur, Nina (Hrsg.): Handbuch Soziologie, Wiesbaden, 2008, 1.Auflage.

Burke, Timothy (2004): Play of State: Sovereignty and Governace in MMOGs. URL:
<http://www.swarthmore.edu/SocSci/tburke1/The%20MMOG%20State.pdf>
(Letzter Zugriff: 21.06.2011)

Canetti, Elias (2010): Masse und Macht, Frankfurt am Main, 2010, 31.Auflage.

Day, David (2001): Tolkien. Eine illustrierte Enzyklopädie, St. Gallen.

Diebold, Steffen (2001): Der Machtaspekt. Ein kritischer Beitrag zur Alltagserfahrung.
URL: <http://tobias-lib.uni-tuebingen.de/volltexte/2001/301/> (Letzter Zugriff:
11.10.2011)

Faulstich, Werner (2008): Grundkurs Filmanalyse, Paderborn, 2.Auflage.

Fink-Eitel, Hinrich (1992): Dialektik der Macht. In: Anghern, Emil / Fink-Eitel, Hinrich /
Iber, Christian (Hrsg.): Dialektischer Negativismus, Frankfurt am Main, S.35-57.

French, John / Raven, Bertram (1959): The Cases of Social Power. In: Cartwright,
Dorwin (Hrsg.): Studies in Social Power, Ann Arbor, S.150-167.

Fritz, Jürgen (1997a): Macht, Herrschaft und Kontrolle in Computerspielen. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien. Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn, S.183-196.

Fritz, Jürgen (1997b): Was sind Computerspiele? In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien. Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn, S.81-86.

Fritz, Jürgen (1997c): Zur „Landschaft“ der Computerspiele. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien. Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn, 1997, S.87-97.

Fritz, Jürgen (1995): Warum Computerspiele Faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen, Weinheim und München.

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (2003): Wie lassen sich Computer- und Konsolenspiele pädagogisch beurteilen? Vollständig überarbeitete Version. URL: <http://www.spielbar.de/neu/2008/06/wie-lassen-sich-computer-und-konsolenspiele-padagogisch-beurteilen> (Letzter Zugriff: 20.08.2011).

Gieselmann, Hartmut (2002): Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Hannover.

Gunzenhäuser, Randi (2003): Massenhafte Immersion / Rollenspiele Im Netz. In: Keitel, Evelyne / Süß, Gunter / Gunzenhäuser, Randi / Hahn, Angela (Hrsg.): Computerspiele: Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? Lengerich, S.85-107.

Han, Byung-Chul (2005): Was ist Macht?, Stuttgart.

Handbuch, Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar.

Hartmann, Tilo (2009): Let's complete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen? In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, S.211-225.

Hobbes, Thomas (1984): Leviathan. Oder Stoff, Form und Gewalt eines kirchlichen und bürgerlichen Staates, Neuwied / Berlin, 1984, 15.Auflage.

Keitel, Evelyne (2003): Einleitung / Zum Genre Computerspiel. In: Keitel, Evelyne / Süß, Gunter / Gunzenhäuser, Randi / Hahn, Angela (Hrsg.): Computerspiele: Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?, Lengerich, S.7-32.

Korte, Helmut (2010): Einführung in die systematische Filmanalyse, Berlin, 2010, 4.Auflage.

Kringiel, Danny (2009): Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2, München.

Kücklich, Julian (2009): Computerspiele, Medialität und Öffentlichkeit. URL: <http://www.playability.de/pub/drafts/medialitaet.pdf> (Letzter Zugriff: 20.06.2011).

Ladas, Manuel (2002): Brutale Spieler? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt am Main.

Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse, Stuttgart, 2. überarbeitete Auflage.

Neitzel, Britta (2001): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen, Weimar.
URL: <http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-2063/Dissertation.html> (Letzter Zugriff: 28.04.2011).

Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha (2008): Strategiespielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts, in: Dies (Hrsg.): Strategiespielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels, Münster, S.7-27. URL: http://www.strategiespielen.de/wordpress/wp-content/medienwelten_band-strategiespielen_-einleitung.pdf (Letzter Zugriff: 28.04.2011).

Popitz, Heinrich (1992): Phänomene der Macht, Tübingen, 2., stark erweiterte Auflage.

Raven, Bertram (1965): Social Influence an Power. In: Steiner, Ivan / Fishbein, Martin (Hrsg.): Current Studies in Social Psychology, New York, S.371-382.

Rösener, Matthias (1997): Dialektik der Kontrolle. Macht, Handlung und Struktur in der Sozialtheorie von Anthony Giddens, Münster.

Sandner, Karl (1993): Prozesse der Macht. Zur Entstehung, Stabilisierung und Veränderung der Macht in Akteuren und Unternehmen, Berlin / Heidelberg / New York / Tokio, 2.Auflage.

Schneider, Hans-Dieter (1977): Sozialpsychologie der Machtbeziehungen, Stuttgart.

Seifert, Robert / Jöckel, Sven (2009): Die Welt der Kriegskunst / Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying Game World of Warcraft. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, S.297-313.

Thiedecke, Udo (2005): Programmiere Dich selbst! Die Persona als Form der Vergesellschaftung im Cyberspace. In: Jäckel, Michael / Mai, Manfred (Hrsg.): Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische Perspektive auf neue Kommunikationstechnologien, Wiesbaden, S.73-90.

Trültzsch, Sascha (2009): Kontextualisierte Medieninhaltsanalyse / Mit einem Beispiel zum Frauenbild in DDR-Familienserien, Wiesbaden.

Vester, Heinz-Günter (2009): Kompendium der Soziologie I: Grundbegriffe, Wiesbaden.

Weber, Max (2005): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der Verstehenden Soziologie, Frankfurt am Main, 2005, 3.Auflage.

Wünsch, Karsten / Jenderek Bastian (2009): Computerspiele als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, 2009, S.41-56.

Internetquellen

Ardapedia: Offene Tolkien-Enzyklopädie. URL: http://ardapedia.herr-der-ringe-film.de/index.php/Drittes_Zeitalter (Letzter Zugriff: 02.08.2011).

Die Geschichte der Online-Rollenspiele: Was ist ein MMORPG? URL: <http://www.allvatar.com/rex/346-0-Was-ist-ein-MMORPG.html> (Letzter Zugriff: 22.06.2011).

Homepage: HdRO-Sippe „Die Reiter von Rohan“: Herr-der-Ringe-Online-Sippen Datenbank. URL: <http://hdro-sippen.de/> (Letzter Zugriff: 29.09.2011).

Homepage: HdRO-Sippe „Schwarzer Falke“. Verhaltenskodex in HdRO. URL: <http://schwarzerfalke.com/index.php?page=Thread&threadID=18> (Letzter Zugriff 29.09.2011)

Homepage: HdRO-Sippe „Die Erben Númenors“. URL: http://www.erben-numenors.de/index.php?option=com_content&view=article&id=44&Itemid=53&f51679545c07a8c706528800ee7f6c3a=08da2f... (Letzter Zugriff: 29.09.2011).

Homepage: HdRO-Sippe „Bewahrer der Ehre“. URL: http://www.hdro-die-bewahrer.de/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=25 (Letzter Zugriff: 29.09.2011).

Homepage: HdRO-Sippe „Stille Wanderer“. URL: http://www.stille-wanderer.de/index.php?option=com_content&view=article&id=49&Itemid=57 (Letzter Zugriff: 26.09.2011).

Homepage: HdRO-Sippe „Eifel“. URL: <http://eifel-sippe.de/viewtopic.php?t=297> (Letzter Zugriff: 26.09.2011).

Homepage: HdRO-Sippe „Reiter von Rohan“. URL: <http://reiter-von-rohan.com/raidregeln.html> (Letzter Zugriff: 26.09.2011).

Verhaltenskodex: Herr der Ringe Online: URL: <http://www.lotro.com/support/policies> (Letzter Zugriff: 29.06.2011).

Lord of the Rings Online: Wiki-Fan-Site: URL: www.lotro-wiki.com (Letzter Zugriff: 17.09.2011).

Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest (2010): Statistik über die Nutzung von Computer-, Konsolen- und Onlinespielen. URL: <http://www.mpfs.de/?id=210> (Letzter Zugriff: 07.05.2011)

7. Anhang

Abstract

In Bezug auf das Phänomen Macht soll in der vorliegenden Arbeit eine Untersuchung vorgenommen werden, die sich mit der Frage nach Macht in Computerspielen auseinandersetzen wird. Dahingehend soll untersucht werden, ob Machtstrukturen, wie sie in der alltäglichen Gesellschaft vorkommen, auch im *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* „Herr der Ringe Online“ zu finden sind. Dafür soll die aus der Soziologie stammende Machttheorie von Heinrich Popitz auf das Computerspiel „Herr der Ringe“ umgelegt werden. Es soll untersucht werden, wie die SpielerInnen im genannten MMORPG „Herr der Ringe Online“ Macht erlangen- und ausüben werden. Das erste Kapitel wird allgemein in den Begriff „Macht“ einführen und nennt verschiedene Zugangsweisen zu diesem. In Kapitel zwei soll neben der Machttheorie von Heinrich Popitz auch jene von Thomas Hobbes sowie das Machtbasenmodell von John French und Bertram Raven vorgestellt werden, um die Anwendung von Popitz' Machttheorie begründen zu können. Das Folgekapitel wird sich eingangs allgemein dem Thema Computerspiele widmen und stellt im Anschluss daran Theorien zu Macht in Online- und Offline-Spielen vor. Zudem sollen jene Spielaspekte von „Herr der Ringe Online“ vorgestellt werden, unter welchen die SpielerInnen Macht erlangen und diese auch ausüben. Den Schwerpunkt des dritten Kapitels bilden jene Analyseverfahren (Sequenz- und Einstellungsprotokoll), welche in Kapitel 4 angewendet werden, um das Computerspiel „Herr der Ringe Online“ als Untersuchungsgegenstand zu sichern und anschließend analysieren zu können. Den Abschluss in Form des letzten Kapitels wird die Zusammenfassung und Auswertung der in Kapitel 4 gewonnen Ergebnisse bilden. Mit Abschluss der vorliegenden Arbeit soll die Frage beantwortet werden können, ob Machtstrukturen nach Popitz im Computerspiel „Herr der Ringe Online“ existieren.

With regard to the phenomenon of power in the present work, investigations will be made which deal with the question of power in computer games. Therefore it will be analyzed whether power structures as they occur in everyday society, are also found in the massive multiplayer online role playing game "Lord of the Rings Online." To demonstrate this, the power theory of Heinrich Popitz dating from sociology is transferred on the computer game "Lord of the Rings Online". It shall be analyzed how the players obtain and wield power in the MMORPG "Lord of the Rings Online" named before. The first chapter will introduce general concepts of "power" and will refer to various approaches hereupon. In order to justify the application of Popitz' power theory in this work, further theories will be presented such as the power theory of Thomas Hobbes and the power base model of John French and Bertram Raven. The following chapter will deal with the general topic of computer games and theories of power in online and offline games. Additionally, aspects of how the players of the game "Lord of the Rings Online" gain and wield power shall be introduced. The main focus of the third chapter will be laid on the analytical procedures (sequence listing and setting) which are used in Chapter four in order to maintain the computer game "Lord of the Rings Online" as an object of investigation and analyze it subsequently. The conclusion in form of the last chapter will be a summary and evaluation of the gained results in Chapter 4. With the completion of the present study, the question should be answered, whether power structures by Popitz exist in the computer game "Lord of the Rings Online".

Lebenslauf

Name: Philipp Prieger
Geburtsdatum: 11.01.1983
Geburtsort: Klagenfurt
Staatsangehörigkeit: Österreich
E-Mail: philo.p@gmx.at
derphilo@gmail.com

Schulische Ausbildung

1998 - 1993 Volksschule St. Veit/Glan
1993 - 1998 BRG St. Veit/Glan
1998 - 2002 BORG Althofen
2002 - 2003 Bundesheer
2003 - 2004 Bakkalaureatsstudium Medieninformatik
seit 2004 Diplomstudium Pädagogik
Schwerpunkte: Medienpädagogik
Schulpädagogik

Praktika und Erfahrungen

2006 Praktikum im Kindergarten St. Veit/Glan
2007 - 2008 Wissenschaftliches Praktikum am Institut für
Bildungswissenschaft im Rahmen der Game City 2007
2008 Wissenschaftliches Praktikum: Didaktische Szenarien des
Digital Game Based Learning
2010 Praktikum bei der BuPP: WienXtra-Spielebox: Computer- und
Konsolen-Workshop
Seit 2010 Beschäftigung als Medienpädagogin in der
Demokratiewerkstatt
2010 Teilnahme Intensiv-Workshop: Präsenz
2011 Teilnahme Intensiv-Workshop: Stimmtraining
2011 Teilnahme Intensiv-Workshop: Mobile Animation Grundlagen
der Spielpädagogik
2010 – 2012 Lehrgang Mediendidaktik am Institut für Kulturdidaktik