

Universität für angewandte Kunst, Wien

Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung,
Kulturwissenschaften

Seminar: Homo ludens-Geschichte und Gegenwart des Spiels

Sommersemester 2020 **Lehrveranstaltungsleiter:** Sen.Sc. DI Dr.phil Florian Bettel

Votekick und Eselshut

Über das Verhältnis von Ordnung und Störung in Onlinespielen

Verfasserin: Mag.art Stefanie Salzburger, 00874050, stefanie.salzburger@gmx.at

Studienrichtung: DAE Textil - Freie, angewandte und experimentelle künstlerische
Gestaltung

Abstract

This bachelor thesis is an investigation of structural relationships, regarding the context of online gaming. The role and application of disciplinary measures in the context of these relations raises the question of the relationship between structures and disturbance, and of the links and boundaries between the game world and the ordinary world. By means of qualitative research methods such as literature research, video research of *Let's plays* and *Playthroughs* as well as participatory observation, a new game concept for online games is defined and presented in terms of a relationship model.

Keywords

Online gaming, structure, disturbance, relationship model, disciplinary measure

Abstract

Diese Bachelorarbeit ist eine Untersuchung von Ordnungsverhältnissen im Kontext des Onlinespiels. Die Rolle und Anwendung der Disziplinierungsmaßnahme innerhalb dieser Verbindungen löst die Frage nach dem Verhältnis von Ordnung und Störung, den Verbindungen und Grenzen von Spielwelt und gewöhnlicher Welt aus. Mit qualitativen Forschungsmethoden wie der Literaturrecherche, einer Videorecherche von *Let's Play* und *Playthrough* sowie einer teilnehmenden Beobachtung, wird mit Hilfe der Disziplinierungsmaßnahmen ein neuer Spielbegriff für Onlinespiele definiert und in einem Verhältnismodell dargestellt.

Keywords

Onlinespiel, Ordnung, Störung, Verhältnismodell, Disziplinierungsmaßnahme

Inhaltsangabe

1. Einleitung.....	8
2. Johan Huizinga und der Zauberkreis.....	9
2.1 Roger Caillois Widerspruch.....	11
3. Spielregeln.....	12
4. Über das Verhältnis von Ordnung und Störung.....	12
4.1 (Un)gewöhnlicher Dingumgang.....	12
4.2 Der Störenfried - ein Wackelbild.....	12
4.3 Spielverderber und Falschspieler - ein Unterschied.....	15
5. Foucault und die Disziplin.....	16
6. Steffen Mau und die Vermessung des Sozialen.....	17
6.1 Das Social Credit System	18
7. Onlinespielen.....	19
7.1 Störungen und Fehler in Onlinespiele.....	20
7.1.1 Glitch und Bug.....	20
7.1.2 Cheater.....	21
7.1.3 Bot.....	21
7.1.4 Cracker oder Hacker?.....	22
8. Disziplinierungsmaßnahmen in analogen Spielen.....	22
9. Disziplinierungsmaßnahmen in Onlinespielen.....	24
9.1 Disziplinierungsmaßnahmen von außen.....	24
9.1.1 Gesucht in Red Dead Redemption 2.....	24
9.1.2 Undertale - Hacken erwünscht.....	25
9.1.3 Die Ironie von Dev Tycoon.....	25
9.1.4 Selbstzerstörerisches Donkey Kong 64.....	26
9.1.5 Die Spielverderber - Lobby in Grand Theft Auto.....	26
9.2 Skribble - Disziplinierungsmaßnahmen von innen.....	28
9.2.1 Spielregeln und Ziel.....	28
10. Ergebnisse.....	29
10.1 Literaturrecherche- Disziplin und Ordnung.....	30
10.2 Videorecherche - Diszipliniert werden.....	30
10.3 Reagieren auf und Wahrnehmen von Störungen	31
11. Diskussion.....	32

11.1 Verschiebung von zeitlichen und räumlichen Grenzen	32
11.2 Verbindungen - Materieller, immaterieller und ideeller Nutzen.....	32
11.3 Die Organisation der Disziplinierungsmaßnahme innerhalb der Verhältnisse....	33
12. Ein Verhältnismodell des Onlinespiels.....	34
13. Nachwort.....	35
14. Quellen.....	35
14.1 Literatur.....	37
14.2 Video.....	38

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Huizingas Zauberkreis	11
Abbildung 2: Verhältnis von Ordnung und Störung.....	14
Abbildung 3: Gegenüberstellung.....	29
Abbildung 4: Störungen und Reaktionen im Onlinespiel Skribble.....	30
Abbildung 5: Verhältnismodell des Onlinespiels im Multiplayer.....	34

Anhangsverzeichnis

Beobachtungsprotokoll 1	41
Beobachtungsprotokoll 2.....	43
Beobachtungsprotokoll 3.....	46
Beobachtungsprotokoll 4	48
Beobachtungsprotokoll 5.....	49
Beobachtungsprotokoll 6.....	52
Beobachtungsprotokoll 7.....	54
Beobachtungsprotokoll 8.....	56
Beobachtungsprotokoll 9.....	59
Beobachtungsprotokoll 10.....	61

1. Einleitung

In der vorliegenden Arbeit untersuche ich das Verhältnis von Ordnung und Störung in Onlinespielen und wie die Disziplinarmaßnahme das Verhältnis organisiert. Die Frage nach dem Verhältnis von Ordnung und Störung führt mich zu einem weiteren: dem zwischen Spielwelt und gewöhnlicher Welt. Begriffe wie Disziplin, Kontrolle und Überwachung werden untersucht, um mögliche Verbindungen und Grenzen zwischen den Welten zu entdecken und aufzuzeigen. Ein kurzer Vergleich von analogen und digitalen Spielen, motiviert zu einer Untersuchung der Anwendung von Disziplinierungsmaßnahmen in Onlinespielen hinsichtlich ihrer Reichweite. Ziel dieser Untersuchung ist es, ein Verhältnismodell von Onlinespielen zu entwickeln, das den technischen Fortschritt berücksichtigt und die damit verbundenen Veränderungen im Spiel aufzeigt.

Wie gestaltet sich nun das Verhältnis von Ordnung und Störung in Onlinespielen? Wie verändert dieses Verhältnis die Beziehung zwischen der Ordnung der Spielwelt und der Ordnung der gewöhnlichen Welt? Und wie organisiert die Disziplinierungsmaßnahme die Ordnung dieser Verhältnisse untereinander?

Um diese Fragen zu beantworten, wende ich zwei Forschungsmethoden an: Mit der Literaturrecherche übernehme ich Begriffsdefinitionen, erläutere ich Sichtweisen und zeige bereits bestehende Gedankenmodelle auf. Ich vergleiche Dieter Thomäs politisch-philosophische Betrachtung des Störenfrieds mit Johan Huizingas kulturhistorischer Definition von Spiel, Foucaults Disziplinbegriff und Steffen Maus soziologischer Betrachtung der Quantifizierung und Vermessung des Sozialen.

2. Eine Erhebung und Kategorisierung von Disziplinierungsmaßnahmen in Onlinespielen erfolgt unter Zuhilfenahme von zwei Quellen: a) *Let's Plays* (zu deutsch: Lasst uns Spielen) und *Playthroughs* (zu deutsch: durchspielen) von Spielern¹,

¹ Zur besseren Lesbarkeit wird nur die männliche Form verwendet. Sie bezieht sich immer zugleich auf die weibliche und männliche Person.

Unter *Let's Plays* versteht man Videoaufnahmen in denen Spiele gespielt und diese vom Spieler selbst kommentiert werden. *Playthroughs* unterscheiden sich von den *Let's Plays* im Detail: Die Videoaufnahmen werden nicht kommentiert. (Vgl. Weiß, 2014)

b) Beobachtungsprotokolle, die ich über teilnehmende Beobachtung im Online-Multiplayerspiel „Skribble“ erstellt habe. Bei der teilnehmenden Beobachtung verwende ich zudem die Methode der Störung und notiere die Reaktionen der Spieler darauf.

Im Gegensatz zur Videoanalyse ist man als teilnehmender Beobachter, wie der Name sagt, Teilnehmer und distanzierter Beobachter zugleich. Im Kontext des Spiels galt es die Herausforderung zu meistern, sich dessen ständig bewusst zu werden und sich nicht dem Rhythmus und der Spannung des Spiels völlig hinzugeben. Mit dem Bildschirmaufnahmemodus des Quicktimeplayers wurden die Beobachtungen aufgezeichnet und archiviert. Die Beobachtungszeit beträgt insgesamt neun Stunden, fünfzehn Minuten und vier Sekunden, aufgeteilt auf 10 Videos. Die Datenerhebung erfolgt mit Hilfe eines Beobachtungsprotokolls, indem der Zeitpunkt, die Störung und die Reaktion festgehalten werden. Unter einer Störung wird ein Regelverstoß und jede Behinderung oder Verhinderung des Spielablaufes verstanden. Beobachtungsgegenstand sind Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Die Analyse der beiden Quellen fördert zwei grundlegende Kategorien zutage: Die erste Kategorie „Disziplinierungsmaßnahmen von außen“ umfasst jene Spiele, wo Personen aus der gewöhnliche Welt in die Spielwelt disziplinierend eingreifen. Die zweite Kategorie „Disziplinierungsmaßnahmen von innen“ umfasst Spiele, bei denen die Disziplinierungsmaßnahmen von Spielern untereinander vorgenommen werden.

Am Ende dieser Untersuchung werden die Ergebnisse zusammengefügt, diskutiert und die Fragen beantwortet. In der Diskussion wird ein Verhältnismodell dargestellt und so ein neuer Spielbegriff für das Onlinespiel definiert.

2. Johan Huizinga und der Zauberkreis

Johan Huizinga, ein niederländischer Anthropologe, stellt 1938 in seinem Buch „*Homo Ludens*“ (zu deutsch: der spielende Mensch) das Spiel als „Kulturerscheinung“ (2011, S. 7) vor. Er verfolgt nicht die Frage nach der Verortung des Spiels zwischen anderen Kulturerscheinungen, sondern gibt eine Antwort darauf, „inwieweit Kultur selbst Spielcharakter hat“ (2011, S. 7).

Für Huizinga ist das Spiel älter als die Kultur und es hat Sinn. Diesen Sinn betrachtet er als „immaterielles Element im Wesen des Spiels“ (2011, S. 9). Er stellt die Frage nach dem „Witz des Spiels“ (2011, S. 11). Und genau dieser Witz entziehe sich Erklärungsversuchen und Interpretationen. Denn die Logik, der Verstand meldet sich zu Wort und führt unterschiedliche Funktionen des Spiels an: Abbau von Energie, Lebensvorbereitung, Entspannung oder Ausgleich von anderen Aktivitäten wie zum Beispiel der Arbeit. (Vgl. Huizinga, 2011, Seite. 12). Aus dieser Perspektive betrachtet ist das Spiel etwas Überflüssiges. Huizinga begegnet diesem Überfluss mit der Unvernunft. „Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder [...] den überlogischen Charakter unserer Situation im Kosmos.“ (Huizinga 2011, S. 12) „Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.“ (Vgl. Huizinga, 2011, S. 12)

Wenn man an einen Witz denkt, dann kommt unweigerlich der Gedanke an Spaß und das damit verbundene Lachen. Huizinga aber bezeichnet den Zusammenhang zwischen Spiel und Lachen als „nebensächlich“ (2011, S. 14). Für ihn hängt das Komische, das uns zum Lachen bringt, mit der Torheit zusammen. Das Spiel liege außerhalb der Torheit und der Weisheit. Eine enge Beziehung sieht er zwischen dem Spiel und dem Ernst. „Kinder, Fußballspieler und Schachspieler spielen in allertiefstem Ernst und haben nicht die geringste Neigung, dabei zu lachen“ (2011, S. 14). Er verweist auch auf einen Unterschied zwischen Spiel und Ernst. „Den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht“ (2011, S.11). Bis jetzt lässt sich also sagen „daß wir im Spiel mit einer Funktion des lebendigen Wesens zu tun haben, die sich weder biologisch noch logisch vollkommen determinieren läßt“. Huizinga (2018) definiert das Spiel wie folgt:

1. Das Spiel ist frei. Es beruht auf freien Handlungen.
2. „Das Spiel ist nicht das gewöhnliche, oder das eigentliche Leben“. (S. 16)

Unter einem gewöhnlichen Leben versteht er Vorgänge, die außerhalb von „unmittelbaren Befriedigungen von Notwendigkeiten und Begierden“ (2011, S. 17), stehen.

3. Das Spiel ist in sich abgeschlossen und begrenzt.

Huizinga versteht darunter nicht nur räumliche Begrenzungen (materiell oder ideell), sondern auch zeitliche Begrenzungen. Er definiert diesen Spielraum als „Zauberkreis“. (2018, S. 27)

4. An das Spiel ist kein materiellen Interesse geknüpft und kein Nutzen.

Innerhalb des Zauberkreises gibt es Regeln. Diese Regeln schaffen eine Ordnung. Eine „zeitweise begrenzte Vollkommenheit“ (2011, S. 19). Innerhalb dieser Ordnung entstehen Spannungen und ein Rhythmus. Es wird eine Spielwelt erschaffen, welche die gewöhnliche Welt aufhebt. „Was die anderen da draußen tun, geht uns eine Zeit lang nichts an.“ (Huizinga, 2011, S. 21)



Abbildung 1: Huizingas Zauberkreis (In Anlehnung an Huizinga, 2011)

2.1 Roger Caillois' Widerspruch

Roger Caillois(2012) bezieht sich in „Die Spiele und die Menschen“ auf Huizingas Definition des Spiels. Er hinterfragt und beschreibt sie als „einerseits zu eng und andererseits zu weit gefasst“(Caillois, 2011, S. 24). In Bezug auf die materiellen Interessen und dem fehlenden Nutzen führt er als Gegenargument Glücksspiele und Wetten an. Bei dieser Spielform geht es ums Geld. Hier findet „eine Verschiebung von Eigentum“ und „keine Güterproduktion statt“(Caillois, 2017, S. 25).

Dass, das Spiel eine freie Tätigkeit ist, da sind sich beide einig. Caillois erweitert Huizingas(2011) Definition und benennt es als „ungewisse Tätigkeit“(Caillois, 2017, S. 28). Das Ende ist nicht vorhersehbar, aber beeinflussbar.

3. Spielregeln

Huizinga sieht die Spielregeln als Notwendigkeit an, um die Ordnung und Spannung eines Spiels aufrechtzuerhalten. Aber braucht ein Spiel Regeln, damit es als solches gelten kann? Für Caillois gehören Regeln dann zum Spiel, wenn es einen „institutionellen Charakter“ (2017, S. 51) aufweist. Aber er betont, dass die Freiheit dem Spiel eigen ist. *Paida* und *ludus* markieren zwei Gegenpole. *Paida*, die spontane Improvisation, steht für eine unkontrollierte Stimmung im Spiel. *Ludus* hingegen verortet er da, wo das Bedürfnis nach Konventionen und Hindernissen wächst, um diese zu bezwingen. (Vgl. Caillois, 2017, S. 29)

Für Caillois benötigt nicht jedes Spiel Regeln. Er ordnet es in „geregelt oder fiktiv“(2017, S. 29) ein. Das Gefühl „als ob“(2017, S. 29), die Fiktion, übernimmt die Funktion der Spielregeln. Die Regeln hingegen erschaffen „durch sich selbst eine Fiktion“(vgl. Caillois, S. 29). Dort, wo Regeln oder Fiktionen eine Ordnung schaffen, kann diese auch gestört werden. Wenn durch eine Störung die Spannung fällt und alle Spieler aus dem Rhythmus kommen zerbricht die Spielwelt und das Verhältnis von Ordnung und Störung, zwischen Innen und Außen rückt in den Vordergrund. Wie Störungen betrachtet werden können und sich ihre Beziehung zur Ordnung gestaltet, zeigt sich im folgenden Kapitel.

4. Über das Verhältnis von Ordnung und Störung

4.1. (Un)gewöhnlicher Dingumgang

Die Kunstpädagogin Christine Heil beschreibt in ihrem Buch „Kreative Störfälle, (Un)gewöhnlicher Dingumgang in ästhetischen Bildungsprozessen“ einen kreativen Störfall als ein Ereignis, das „gerade nicht den herrschenden Regeln oder Erwartungen entspricht und dadurch störend wirken kann“ (Heil, 2015, S. 7). Für sie besitzen Störungen ein kreatives Potenzial, wenn sie im kreativen Kontext stattfinden (vgl. Heil, 2015). Heil spricht von den „erlebten Störungen“ wo die „Ordnung von Dingen und ihrer Bedeutung, unserer Gepflogenheiten im Umgang mit ihnen“ behindert wird. In Bezug auf diese Dinge wird jedoch nicht nur die Gewohnheit gestört sondern auch die Erwartungen, die an dieses Ding geknüpft sind. Aus dieser Störung heraus kann ein Dingumgang entstehen und als Chance für neue Produktionsprozesse und Ideen, unerwarteten Lösungswegen und den damit verbundenen Sichtweisen verstanden werden. Diese Wege zu beschreiten bedeutet aber auch, eine Bereitschaft zu entwickeln, indem man den Mut findet, neue Handlungsstrategien zu erfinden (vgl. Heil, 2015). Heil schlägt, vor diesen Umgang als „ästhetische Haltung“ (2015, S. 7) zu definieren.

4.2 Der Störenfried, ein Wackelbild

Der Begriff Störenfried lässt sich bereits im 16. Jahrhundert nachweisen, die Figur ist jedoch bereits lange zuvor bekannt – dies jedoch unter anderen Namen wie beispielsweise „Springinsfeld“, „Tunichtgut“, „Gernegroß“ oder „Wagehals“ (Kluge, 1957, S. 250). Der Philosoph Dieter Thomä nähert sich der Figur Störenfried aus einer politisch-philosophischen Perspektive und folgt ihr über viele Jahrhunderte in einer Kulturgeschichte. Thomä bezeichnet ihn als *puer robustus* und definiert ihn wie folgt:

„Der *puer robustus* schlägt zu, eckt an, begehrt auf. Er spielt nicht mit, gibt nicht klein bei, handelt auf eigene Faust, verstößt gegen Regeln. Er ist unartig, unverschämt, unbequem, unbehaust, unbekümmert. Er wird gefürchtet, ausgegrenzt, abgestraft, aber auch bewundert und gefeiert. Der *puer robustus* – der kräftige Knabe, der starke Kerl – ist ein Störenfried.“ (2018, S. 11)

Nach Thomä gibt es zwei Auffassungen des *puer robustus*: Einmal als böse Figur, der im Sinne Hobbes' die Stärke eines Mannes und die Vernunft eines Kindes in sich vereint, und einmal als positiv besetzte Rolle des Aktivistens. (Hobbes 1938, zit. nach Thomä, 2018, S.12). Thomä führt als Beispiel für letztere Auffassung den politischen *puer robustus* der Hundert-Blumen Bewegung in China, im Jahr 1957 an. Studenten erhoben sich gegen Mao und der Wortführer der demokratischen Aktivistens unterschrieb ihre Forderungen mit den lateinischen Worten: „*Puer robustus, sed malitiosus*“ (Thomä 2011, zit. nach Thomä, 2018, S.12).

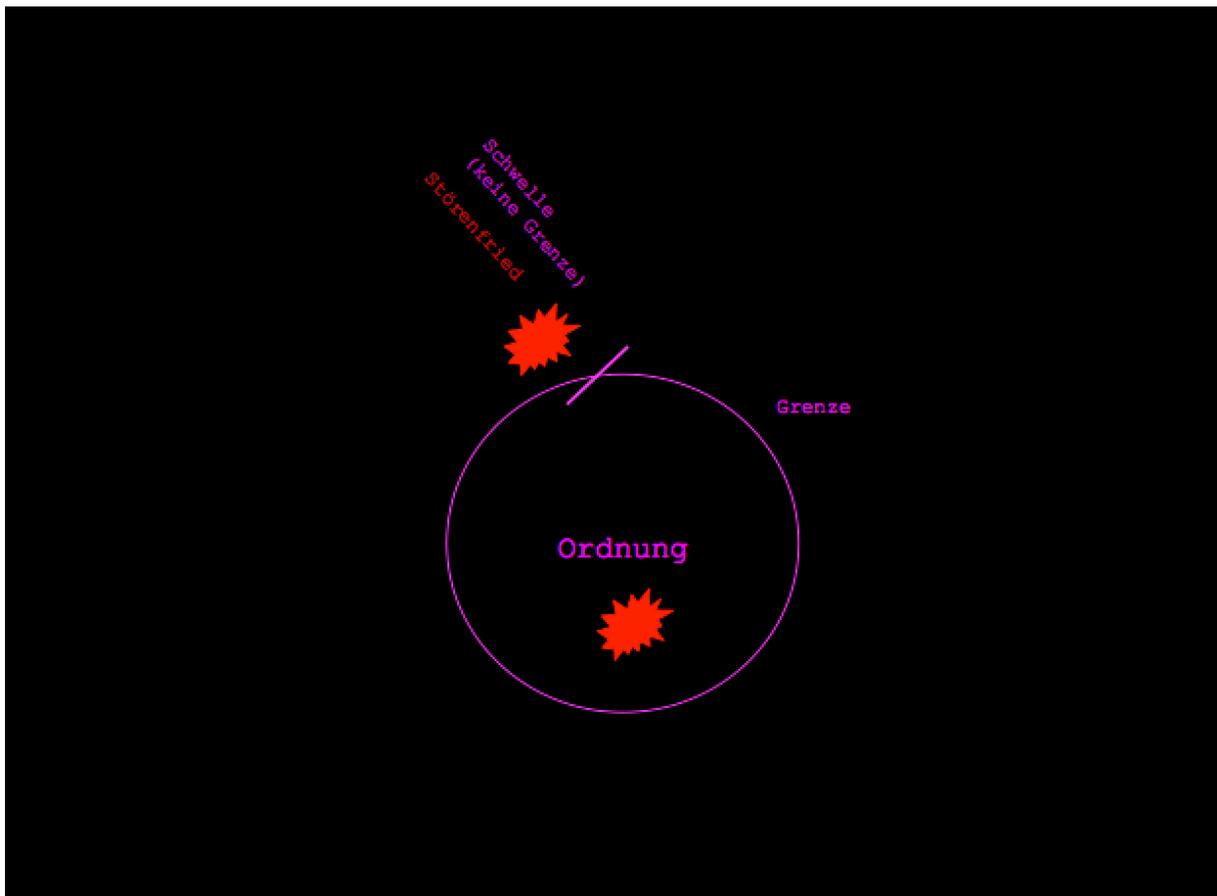


Abbildung 2: Verhältnis von Ordnung und Störung (in Anlehnung an Dieter Thomä, 2018)

Thomä untersucht das Verhältnis von Ordnung und Störung und positioniert den Störenfried zunächst am Rand der Ordnung. Am Rand existieren Schwellen. Eine Schwelle ist etwas Niedriges, das überschritten werden kann. Er betrachtet diese Schwelle als „Aufteilung [...], mit der sich zwei Räume als drinnen und draußen definieren lassen“ (Thomä, 2018, S. 16). Zur Schwelle betrachtet er als Eingang für den Störenfried. Sie ist ein Verhandlungsort, wo die Ordnung noch nicht geklärt ist. Hier

trifft der Störenfried auf den Machthaber der Ordnung und der entscheidet, ob er rein kann oder nicht (vgl. Thomä, 2018).

Der *puer robustus* steht für Thomä nicht zwischen dem Innen und Außen, sondern er bewegt sich am „Rand einer einzigen Welt, die durch die Reichweite ihrer Macht definiert ist“ (2018, S. 16). Am Rand fühlt sich der Störenfried nicht wohl. Der Störenfried steht direkt in Beziehung zur Ordnung wodurch eine Spannung entsteht. Er kann nicht mit ihr und nicht ohne sie. Was unweigerlich zu dem Schluss führt, dass die Ordnung den Störenfried hervorbringt, gegen den sie kämpft und den sie beobachtet. (Vgl. Thomä, 2018)

Der Störenfried ist ein „Schwellenwesen“ (Thomä, 2018, S. 18), doch er kann auch seine Handlungen aus der Mitte der Ordnung heraus vollziehen. Auch ein „staatstreues Individuum“ (Thomä, 2018, S.18) kann zum Ruhestörer werden. Als Auslöser hierfür sieht er das Misstrauen gegen andere staatstreue Individuen. Treu ist man dem Staat der die Ordnung schafft, aber nicht gegenüber den anderen Individuen (Vgl. Thomä, 2018).

4.3 Spielverderber und Falschspieler

Die Spielregeln definieren die Spielwelt, ein Aufheben dieser Regeln öffnet den Zauberkreis und lässt die Außenwelt herein. Wer die Regeln nicht befolgt und sich weigert, diese anzuerkennen, ist ein Spielverderber (vgl. Huizinga, 2011). Hier unterscheidet Huizinga zwischen dem Spielverderber und dem Falschspieler. Der Falschspieler tut so, als würde er sich an die Regeln halten, und akzeptiert zumindest scheinbar den Zauberkreis. Der Falschspieler „schummelt“, erst wenn ihn jemand enttarnt, stört er die Ordnung des Spiels. Ihm wird von seinen Mitspielern eher verziehen als dem Spielverderber. Der Spielverderber nimmt den Mitspielern die Freude am Spiel, indem er den Zauberkreis zerschlägt, relativiert und der Spielgemeinschaft die Illusion raubt (vgl. Huizinga, 2011).

Spielregeln definieren eine Ordnung. Als Spieler hält man sich daran oder nicht. In welcher Beziehung die Ordnung zur Disziplin steht, klärt sich mit Hilfe Foucaults folgender Untersuchung.

5. Foucault und die Disziplin

Michel Foucault beschreibt in „Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses“ die Entwicklung der Inhaftierung und der damit verbundenen Veränderung der Bestrafung. Er definiert die moderne Gesellschaft des 19. Jahrhunderts als „Disziplinargesellschaft“ (Foucault, 2019, S. 279).

Vor Ende des 18. Jahrhunderts gehörte „das Strafschauspiel“ (Foucault, 2019, S. 15), die Marter, wo „der Körper als Hauptzielscheibe der strafenden Repression“ (Foucault, 2019, S. 15) galt, zum Alltag. Öffentliche Hinrichtungen oder Folter verschwanden langsam mit Anfang des 19. Jahrhunderts „Die Bestrafung hat allmählich aufgehört, ein Schauspiel zu sein.“ (Foucault, 2019, S. 16). Die Bestrafung erfolgt nicht mehr öffentlich, sondern vollzieht sich im Verborgenen. Der körperliche Schmerz als Mittel der Bestrafung verliert an Bedeutung zu Gunsten der seelischen Bestrafung. Die zu Bestrafenden werden nicht mehr öffentlich hingerichtet sondern im Verborgenen eingesperrt oder zur Zwangsarbeit verurteilt. Freiheitsentzug bedeutet, dass Menschen ihrer Freiheit beraubt werden. Diese Freiheit wird als Recht sowie Besitz eines Individuums definiert (vgl. Foucault, 2019, Seite. 24).

Foucault beschreibt diesen Wandel als „Utopie einer schamhaften Justiz: man nimmt das Leben und vermeidet dabei jede Empfindung; man raubt alle Rechte, ohne leiden zu machen; man erlegt Strafen auf, die von jedem Schmerz frei sind.“ (Foucault, 2019, S. 19) Mit Beginn des 19. Jahrhunderts entstand ein „körperloses Strafsystem“ (Foucault, 2019, S. 19). Der Wandel von einem körperzentrierten zu einem körperlosen Strafsystem wirft die Frage nach der Rolle der Disziplin innerhalb dieser Veränderung auf. Was bedeutet der Begriff Disziplin und welche Rolle nimmt sie in dem Verhältnis von Ordnung und Störung ein?

Michel Foucault sieht in jeder Gesellschaft den Körper von Macht vereinnahmt. Diese Macht zeigt sich in „Zwängen, Verboten und Verpflichtungen“ (Foucault, 2019, S. 175). Im 18. Jahrhundert verändert sich die Größenordnung dieser Vereinnahmung. Die Kontrolle bezieht sich nicht mehr auf die Masse, das Volk als Einheit, sondern übt einen „fein abgestimmten Zwang“ (Foucault, 2019, S. 175) auf das Individuum aus.

„Die Methoden, welche die peinliche Kontrolle der Körpertätigkeiten und die dauerhafte Unterwerfung ihrer Kräfte ermöglichen und sie gelehrig/nützlich machen, kann man Disziplinen nennen.“ (Foucault 2019, S.175) Foucault leitet die Disziplin von den Kontrollmethoden ab und definiert damit eine „Politik der Zwänge“.(Foucault, 2019, S.176)

Die Disziplin schafft ein Verhältnis, das „in einem einzigen Mechanismus den Körper umso gefügiger macht, je nützlicher er ist und umgekehrt.“ (Foucault, 2019, S. 176) Eine „politische Anatomie“ (Foucault, 2019, S. 176) entsteht. Sie beschreibt, wie man den Körper anderer beherrscht, nicht nur damit sie tun, *was* man will, sondern auch *wie* man will. Die Disziplin erschafft so „unterworfenen und geübten Körper, fügsamen und gelehrigen Körper“ (Foucault, 2019, S. 177).

Damit eine bestimmte Ordnung durchgesetzt werden kann, benötigt es eine „hierarchische Überwachung“. Der Disziplinarblick verstreut die Disziplin, gliedert die Überwachung und erhöht somit die Funktion und Produktion. Foucault spricht von einer *neuen* Form der Überwachung im 18. Jahrhundert (vgl. Foucault, 2019). Diese Überwachung ist eine „innere, intensive, stetige Kontrolle, die den gesamten Arbeitsprozess“ (Foucault, 2019, S. 225) umfasst.

Die Disziplin organisiert die Ordnung. Disziplinierungsmaßnahmen sind Handlungen, die dazu dienen, eine Ordnung aufrecht zu erhalten oder diese wieder herzustellen. Eine Störung unterbricht, verhindert oder behindert diese Ordnung.

Die Disziplinarstrafe soll der Ordnung zu Respekt verhelfen. Bestraft wird nicht nur ein Verstoß gegen die Ordnung, sondern auch die Unfähigkeit dieser zu entsprechen. Die Disziplinarstrafe diszipliniert, indem sie Abweichungen korrigiert. Ränge oder Stufen markieren die Abstände und erschaffen so eine Hierarchie der Qualitäten und Fähigkeiten. Diese können belohnen und bestrafen. (Vgl. Foucault, 2019)

Mau knüpft bei Foucault an und untersucht die Veränderung von Bewertungssystemen und die damit verbundene Veränderung der Hierarchie unter Einbezug technischer Entwicklungen.

6. Steffen Mau und die Vermessung des Sozialen

Mau ist Soziologe und Politikwissenschaftler und erforscht die Soziologie der Ungleichheit. In „Das metrische Wir“ erklärt er, wie und warum die heutige Bewertungsgesellschaft entstanden ist und welche Folgen eine Vermessung sozialer Phänomene für die Gesellschaft hat. Er spricht von der „Quantifizierung des Sozialen“ (2017, S. 23) und meint damit, „dass wir Komplizen und zugleich Zeugen einer Entwicklung sind im Zuge derer immer mehr gesellschaftliche Phänomene vermessen, durch Zahlen beschrieben und beeinflusst werden.“ (Mau, 2017, S. 23)

Er leitet von der Etymologie des Wortes *vermessen* drei Lesearten ab und modelliert ein dreieckiges Untersuchungsfeld, von dem aus er den Quantifizierungsbegriff im sozialen Kontext beleuchtet. Das Wort *vermessen* kann etwas in Maßen genau Festgelegtes, etwas falsch Gemessenes oder etwas Unangemessenes bedeuten.

Zahlen gelten in unserer Gesellschaft schnell als Fakten. Sie bieten eine scheinbar eindeutige und sichere Antwort auf unser Bedürfnis nach „Objektivierung, Sachbezogenheit und Rationalisierung“ (Mau, 2017, S. 29). Sie geben uns das Gefühl von Sicherheit und Klarheit. Doch Zahlen können auch unangemessen oder das Ergebnis einer falschen Vermessung sein. Soziale Phänomene sind in ihrem Wesen komplex, werden durch die Vermessung auf Zahlen reduziert und mithilfe weniger Daten erfasst. So können Vorgänge miteinander verglichen werden, die sonst kaum oder gar nicht vergleichbar sind. Der Vergleich fördert ein aktives Mitmachen bei der Steigerung der Leistungsfähigkeit und Effizienz.

Maus Ausgangsbeobachtung verweist auf eine fortschreitende Quantifizierung des Sozialen, welche Zuschreibungen von Wertigkeiten verändert und so eine neue Hierarchie definiert. In China findet sich ein Paradebeispiel einer solchen Veränderung. Hier gilt: „Nur wer sich zählen lässt, zählt.“ (Lobe, 2017)

6.1 Das Social Credit System

In China wird deutlich, dass Foucaults Begriff der inneren Überwachung nicht nur die Arbeit, sondern darüber hinaus das gesamte Leben im Blick hat. Hier beherrscht der „Disziplinarblick“ (Foucault, 2019, S. 225) beinahe jeden Lebensbereich der Bewohner.

Chinas *Social Credit-System* wurde 2015 angekündigt und bis 2020 entwickelt und umgesetzt. Mit Hilfe des Social Credit-Systems werden Daten über das „individuelle Verhalten eingesammelt, ausgewertet und schließlich zu einem einheitlichen Score zusammengeführt“. (Mau, 2017, S. 9) Jeder soll mit diesem System erfasst werden, unabhängig davon, ob man will oder nicht. Das Ziel ist es, Daten zu erheben, diese zu vergleichen und so ein „Gesamtbild des Wertes einer Person zu erstellen“ (Mau, 2017, S. 9).

Internetaktivitäten sowie der Konsum, Verkehrsverhalten, Arbeitsverhalten, Bewertungen von Vorgesetzten oder Lehrpersonen, Auseinandersetzungen mit Vermietern oder das Benehmen der eigenen Kinder, wird erfasst und aufgezeichnet. Diese Informationen werden in Punkte umgewandelt und auf dem Sozialkonto jedes Bewohners abgebildet (Vgl. Mau, 2017). Die Bewertung zeigt sich in alltäglichen, banalen Handlung. So warnt beim Anruf einer „bösen“ Person mit sehr niedrigem Punktestand eine Stimme, dass man gerade jemanden anruft, der vom Gericht der Stadt schlecht bewertet wurde. Zudem wird man dazu angehalten, besagte Personen dazu zu ermuntern, Verantwortung zu übernehmen und ihr beim Einhalten der Gesetze behilflich zu sein. (Louvet, 2019, 53:10–53:16).

Das Ziel des Social Credit Systems ist es, ein „gesellschaftliches Vertrauen“ mit „der totalen sozialen Kontrolle“ (Mau, 2017, S.9) herzustellen.

Je mehr Daten über Menschen gesammelt werden, desto besser können sie manipuliert und gesteuert werden (vgl. Mau, 2017). Mithilfe des Social Credit-Systems wird die Kontrolle erhöht. Die Überwachung erfolgt aber hierfür nicht nur hierarchisch von oben, sondern auch untereinander. Nicht mehr der Wettbewerb unter den Klassen, sondern der einzelner Individuen wird verstärkt. In Bezug auf die Überwachung sind sich Mau und Foucault einig: Die Überwachung wirkt, wie ein Netz voller Beziehung von oben nach unten, aber auch von unten nach oben. In alle Richtungen (vgl. Foucault, 2019).

Aber nicht nur in China findet sich eine „Bewertungsgesellschaft“. Auch Österreich unterliegt dem Quantifizierungskult und verfolgt den „Trend hin zu quantifizierenden Formen sozialer Rangbildung“ (vgl. Mau, 2017, S. 10). Der rasante Fortschritt dieses Kults des „Messens, Bewertens und Vergleichens“ (Mau, 2017, S. 11) sieht Mau zwar in engem Zusammenhang mit der Digitalisierung, aber auch mit der Mitmachbereitschaft jedes Einzelnen, indem diese Maßstäbe akzeptiert und die Daten zur Verfügung gestellt

werden (vgl. Mau, 2017). Wir sind auf dem Weg zu einer „datengestützten Dauerinventur“ (Mau, 2017, S.12). Daten „produzieren Status und bilden diesen ab“ (Mau, 2017, S. 13).

7. Das Onlinespiel

Das Sozial Credit-System in China erinnert an das Sammeln von Punkten in Computerspielen. Beliebtheitspunkte, Zusatzpunkte für besondere Fähigkeiten oder für ein besonders gutes Aussehen, führen zu mehr Anerkennung von Anderen oder erleichtern das Geldverdienen im Spiel. Am Beispiel China zeigt sich, dass die vermeintlich klare Grenze von Huizingas Zauberkreis zwischen Alltag und Spielwelt unscharf sein kann. So wie der Spielbegriff von Huizinga bereits durch Caillois' Kritik beginnt aufzubrechen und sich zu verändern, zeigt sich auch der Onlinespielbegriff in der Literatur sehr wandelbar. Es gibt Definitionen, die sehr eng und welche, die sehr weit gefasst werden.

Das Onlinespiel kann als Spiel verstanden werden, das eine Verbindung über ein Netzwerk benötigt, um gespielt werden zu können (vgl. Schweiger und Becker, 2019). Also auch Spiele, die im Internet heruntergeladen oder Spiele, für die ein lokales Netzwerk benötigt wird (vgl. Becker, 2019). Onlinespiele können alleine für sich, im Singleplayer-Modus, oder gemeinsam mit anderen, im Multiplayer-Modus, gespielt werden.

7.1 Störungen und Fehler in Onlinespielen

Sowohl die analoge als auch die digitale Spielwelt unterliegen wie die gewöhnliche Welt einem Verhältnis von Ordnung und Störung. Unter Onlinegamern gibt es eine Vielzahl an Begriffen, die Störungen oder Fehler benennen und definieren. In analogen Spielen wird geschummelt, getrickst, gemogelt und betrogen. In der Welt der Onlinegamer gilt eine eigene Sprache, die zumindest vereinzelt erklärt und definiert werden muss, um die Unterschiede und Gemeinsamkeiten beider Spielwelten, der analogen und der digitalen nachzuvollziehen.

7.1.1 Glitch und Bug

Ein *glitch* (zu deutsch: kleine Störung, Panne) ist ein Programmfehler. Diese Fehler stören zwar, aber führen nicht zum Absturz des Systems. Darin kann man den Grund vermuten, warum Glitches während der Herstellung von Computerspielen nicht erkannt oder mit Absicht übersehen werden und so zu seltsamen und absurden Vorkommnissen in Computerspielen führen können. (Vgl. Stegemann, 2011) XerenoX verweist während seines *Godmode-Tutorials* in „Battelfield 4“ darauf, dass der Charakter und seine Umgebung „minimal bugged“ (2016, 3:24). An dieser Stelle ruckelt das Spiel leicht. Ein Bug ist wie der Glitch ein Programm- oder Softwarefehler. Der englische Begriff *bug* (zu deutsch: Wanze) stammt aus den Anfängen der Computerindustrie, wo Insekten tatsächlich noch Störungen im Computer verursachen konnten (vgl. Stegemann, 2011). Er unterscheidet sich vom Glitch dadurch, dass es durch ihn im Programm zu Störungen kommt, die schwerwiegend sind und zum Absturz des Systems führen können. Bei einem Glitch ist dies nicht der Fall. Im Gegensatz zum Bug ist ein Glitch ein Fehler, „der vom Spieler in positiver Weise ausgenutzt werden kann.“(Stegemann, 2011, S. 21)

7.1.2 Cheater

Das Verb *cheaten* leitet sich vom Englischen *to cheat* ab und wird mit schummeln oder mogeln übersetzt. Als *Cheater* bezeichnet man einen Spieler der versucht, „sich in einem Computerspiel durch technische Tricks unerlaubt Vorteile zu verschaffen“ (von Au, 2018, S. 162). In dem Kriegsspiel „Battelfield 4“ kann mit Hilfe von Glitches gecheatet werden. Beim „*Invisible Glitch*“ (XerenoX, a 2016,) wird das Programm ausgetrickst, indem der Spieler im Menü zwischen zwei zur Auswahl stehenden Charakteren sehr schnell hin und her wechselt (vgl. XerenoX, a 2016, 01:00). Dieser schnelle Wechsel versetzt den Spieler in den „*Godmode*“ (XerenoX, 2016, 0:59). XerenoX zeigt in einem weiteren *Let's Play*-Video, dass man auch mit Selbstmord in diesen Modus gelangen kann. Einfach ausgedrückt sprengt man sich an einem bestimmten Ort selbst in die Luft, wobei man zuvor schon vom anderen Spieler auf einem Jetski oder Quad zerbombt wurde. Der Andere wartet als *Medic*, also als Rettungssoldat der die Fähigkeit besitzt Tote innerhalb eines kurzen Zeitraumes wieder zu beleben und tut dies. Dabei soll man springen, da das den Glitch erleichtert. Jetzt ist der Selbstmörder unsichtbar für andere Spieler. Der Glitch erschwert zwar das Zielen auf den Feind, aber das Nachsichtgerät

lässt jeden Feind erkennen. (vgl. XerenoX, 2016) Wenn man plötzlich aus dem Nichts heraus erschossen wird, sieht man daher nicht den Feind der einen getötet hat sondern lediglich seine nicht getarnte Schusswaffe die übers Spielfeld hüpf.

Eine legale Form des Cheaten kann als *Gameloot* (zu deutsch: Spielbeute) bezeichnet werden und wird zum Beispiel unter www.gamelooting.com angeboten. Hier kann die Arbeit von Spielern für reales Geld erworben werden. Wenn man selbst nicht die Geduld oder die Fähigkeit besitzt, kann man von jemand anderen den Spielcharakter „hochleveln“ lassen. Somit muss man als Spieler nicht bei Null anfangen und steigt mit einem hohen Ranking und den damit verbundenen Vorteilen ins Spiel ein (vgl. Weiler, 2020).

7.1.3 Bot

Der Begriff *Bot* wird von *robot* (zu deutsch: Roboter) abgeleitet. Als Bot bezeichnet man einen Gegner oder Mitspieler, den kein Mensch steuert, sondern eine künstliche Intelligenz (vgl. Stegemann, 2011).

7.1.4 Cracker oder Hacker?

Unter Piraterie versteht man im Computerspielkontext das Stehlen von Spielen. Die Diebe, die Spiele stehlen, müssen das Spiel hierfür *cracken* (zu deutsch: spalten) indem sie den Softwarekopierschutz umgehen. Die *Cracker*, wie sie in der Szene genannt werden, spalten so das Spiel in zwei Teile und können es zum Beispiel anderen Spielern gratis zur Verfügung stellen (vgl. Hust, 2018, S. 276). *Hacker* und *Cracker* scheinen auf den ersten Blick dasselbe zu tun, aber sie unterscheiden sich in ihrer Motivation. „Der ‚echte‘ Hacker versteht sich als Pionier, Programmierer- und Netz-Magier.“ (Schuhmacher et al. 2003, S.72) Hacker distanzieren sich von den Crackern, die sie als böswillige Zerstörer betrachten. Ihre Definition beruht auf dieser Unterscheidung. Cracker sind destruktive Cyberpunks. Hacker sehen sich als „Pioniere der Informationstechnologie“ (et.al Schuhmacher, 2003, S.72), die Neues aufbauen und sich an die „Hacker Ethik, ihrem Ehrenkodex“ halten (Schuhmacher et. al, 2003, S.72).

Begriffe wie Hacker, Cracker, Bugs, Bots, Cheater und Glitches benennen Störungen in Onlinespielen. Sie sind Teil einer Welt die ihre eigene Sprache besitzt. Diese Bezeichnungen zeigen auf, dass eine Ordnung immer Störungen hervorbringt. Die Ordnung der digitalen Spielwelt erschafft so ihre eigenen Störenfriede. Die Falschspieler und Spielverderber in Onlinespielen werden nicht nur anders bezeichnet sondern unterliegen auch anderen Disziplinierungsmaßnahmen.

8. Disziplinierungsmaßnahmen in analogen Spielen

Im Gegensatz zu Onlinespielen lassen sich in Brett- und Kartenspielen die nicht öffentlich oder im Wettkampf gespielt werden kaum Disziplinierungsmaßnahmen finden. Ausnahmen sind z.B. das Kartenspiel „Folter Mau Mau“, bei dem die Mitspieler den Verlierer am Ende foltern, indem sie ihm körperliche Schmerzen zufügen. Beim Spiel „Schwarzer Peter“ bekommt der Verlierer einen schwarzen Punkt auf die Nase gemalt. Verlierer werden auf unterschiedliche Art und Weise bestraft. Aber gibt es in den Spielregeln verankerte Disziplinierungsmaßnahmen für Spielverderber oder Falschspieler?

Verlierer gehören zur Spielwelt dazu, sie sind Teil der Ordnung. Falschspieler und Spielverderber sind jedoch Störenfriede. Der Spielehersteller Hasbro reagiert auf die vielen Schummeleien im Brettspiel Monopoly mit einer *Cheat-Edition*, wo es gilt, möglichst viel zu schummeln und zu betrügen, ohne erwischt zu werden. Im klassischen Monopoly geht es darum Straßen zu kaufen, Häuser und Hotels zu bauen, diese zu vermieten und damit möglichst viel Geld zu erwirtschaften. In der Mogelversion wird das Schummeln zum Spielinhalt. Das Spielziel bleibt dasselbe wie beim klassischen Monopoly. Außer, dass hier gemogelt und Mitspieler als Mogler enttarnt werden müssen, um möglichst schnell ans Ziel zu gelangen. In der Spielanleitung im Kapitel „Meistermogler-Modus“ (vgl. Hasbro, 2020) liest man Vorschläge wie: „Klauen sie Geld von der Bank. Ignorieren sie die Würfel komplett. Solange ihnen niemand auf die Schliche kommt, nur zu.“ (Vgl. Hasbro, 2020)

Das Spiel fordert die Spieler auf eigene Regeln zu entwickeln, damit das Mogeln erschwert wird, denn: „Es können einige Dinge passieren, die nicht in dieser Anleitung geregelt sind. Sie spielen auf eigene Gefahr!“ (Vgl. Hasbro, 2020).

Caillois widerspricht Huizingas Definition des Spiels wo „kein materielles Interesse“ (vgl. Huizinga 2011, S.22) verfolgt wird. Caillois führt als Beispiel das Glücksspiel an (vgl. Caillois, 2017). Wetten zählen zu den Glücksspielen und gewettet wird vor allem auf sportliche Wettkämpfe. Im Sport, der öffentlich statt findet lassen sich Regeln finden die Spielverderber oder Falschspieler disziplinieren und so den Wettkampf organisieren. Beim Fußball gibt es beim Regelverstoß die gelbe und danach die rote Karte. Ein Disziplinierungsverhalten im Ampelsystem. Gelb warnt und Rot führt zur Bestrafung des Spielers. Je nach Art des Regelverstoßes fällt die Disziplinarstrafe unterschiedlich schwer aus.

In Onlinespielen lassen sich unzählige Störungen und Disziplinierungsmaßnahmen finden. In den folgenden Kapiteln werden Beispiele angeführt, die veranschaulichen sollen, wer diszipliniert und wie.

9. Disziplinierungsmaßnahmen in Onlinespielen

Ausgehend von Huizingas Zauberkreis und Thomäs Verhältnis von Ordnung und Störung unterteilt sich dieses Kapitel in zwei Kategorien. Die Spielwelt, der Zauberkreis, wird als „Inneres“ definiert. Die Welt, die sich rundherum abspielt, versteht sich in dieser Arbeit als das „Äußere“, das einer anderen Ordnung unterliegt.

9.1 Disziplinierungsmaßnahmen von Außen

Welche Disziplinierungsmaßnahmen von Außen werden in Onlinespielen angewendet und von wem? Um eine Antwort auf diese Frage zu erhalten, wird der Einsatz von Disziplinierungsmaßnahmen in *Let's Plays* und *Playthroughs* angeführt und untersucht. Spieler filmen sich hierfür beim Onlinespielen und veröffentlichen ihre Videos. In den folgenden Beispielen zeigt sich wie Spieler von Außen diszipliniert werden.

9.1.1 Red Dead Redemption 2

„Red Dead Redemption 2“ ist eine Produktion von Rockstar Games und zählt zu den *Open World Games*. Das bedeutet, der Spieler befindet sich in einer offenen Spielwelt, wo er die Entscheidungsfreiheit besitzt und eigenständig Ziele verfolgen kann. „In Red Dead

Redemption 2“ schlüpft man in die Rolle eines *Outlaws* (zu deutsch: Gesetzloser) im Wilden Westen und muss alle Hauptmissionen erledigen um das Spielziel zu erreichen (vgl. O Conner, 2018). Der Spieler IDzock trickst bei seinem auf YouTube publizierten Video „Was passiert, wenn du ALLE CHEATS in Red Dead Redemption 2 AKTIVIERST?“ mit allen ihm bekannten Cheats, um zu sehen, was dann passiert. Die Konsequenz ist beim Aktivieren aller Cheats immer dieselbe. Der Spieler wird als „gesucht“ markiert. Von nun an wird der Spieler, egal wo er auftaucht, als Verbrecher betrachtet und verfolgt, mit dem Ziel ihn zu töten. Er wird jetzt als der behandelt, der er ist. Ein Störenfried, der außerhalb der Ordnung steht und daher nicht mehr unter dessen Schutz steht (vgl. IDzockt, 2018).

9.1.2 Undertale – Hacken erwünscht

„Undertale“ ist ein Rollenspiel das von Toby Fox entwickelt und 2015 veröffentlicht wurde. Es wird im *Singelplayer*-Modus gespielt, die Spielfigur ist ein Kind. Ziel ist es, Rätsel zu lösen und gegen Monster zu kämpfen und sich so durch die Unterwelt zu schlagen, um wieder an die Erdoberfläche zu gelangen (vgl. LEXtralife, 2017). Dabei ist das Hacken erwünscht. Mir Rawrs zeigt in „Undertale dirty hacker`ending“, einem hochgeladenen *Playthrough* auf Youtube wie ein alternatives Levelende gehackt wird. Dieser Eingriff ist erforderlich, um an ein alternatives Spielende zu gelangen. Der Hacker wird nach diesem Hack von einem Skelett direkt als solcher angesprochen: „You’re just a dirty hacker, aren’t you?“ (Mir Rawrs, 2015, 01:50).

9.1.3 Die Ironie von „Dev Tycoon“

In dem Wirtschaftssimulationsspiel „Dev Tycoon“ ist der Spieler im *Singelplayer*-Modus mit der Herausforderung konfrontiert, ein Softwareentwicklungsunternehmen aufzubauen. Das stellt in der Spielversion, die käuflich erworben werden kann, auch kein Problem dar. Doch das Softwareunternehmen der Spielehersteller sah sich schnell einem Piraterie-Problem gegenüberstehen, auf das es sie reagierten: Ihr Spiel wurde *gecrackt* und kann so gratis aber illegal erworben werden. So entging dem Unternehmen ein Teil des finanziellen Gewinns. Daraufhin reagierten die Hersteller mit einer ironischen Disziplinierungsmaßnahme. Sie brachten selbst eine gecrackte Version ihres Spiels in Umlauf, das gratis runter geladen und gespielt werden konnte. Aber nur bis zu

einem bestimmten Punkt. Wie *LostScarf* in seinem „*Let's Plays 1Shot Saturday – Game Dev Tycoon, Pirated Version*“ zeigt, tritt nach rund 30 Minuten Spielzeit ein Problem auf. Der Spieler bringt ein Spiel auf den Markt. Die Verkaufszahlen steigen, doch plötzlich stagnieren sie. Kurz darauf erhält er folgende Nachricht mit der Überschrift „Sales Report“: „*Boss, it seems that while many players play our new game, they steal it by downloading a cracked version rather than buying it legally. If players don't buy the games they like we will sooner or later go bankrupt.*“ An dieser Stelle endet die gecrackte Spielversion der Hersteller. (*LostScarf*, 2013, 25:05)

Dem Spieler, der die „*pirated version*“ (*LostScarf*, 2013) der Hersteller spielt, passiert also das Selbe, wie den Herstellern des Spiels, in dem Moment in dem er das Spiel ohne zu bezahlen erwirbt. Wenn man als Spieler, diese Störung den Hersteller rückmeldet, dann gibt man sich den Urhebern als Störenfried zu erkennen.

9.1.4 Selbstzerstörerisches Donkey Kong 64

„*Donkey Kong 64*“ wird im *Singelplayer*-Modus gespielt. Wenn in diesem Spiel mit dem *GameShark*-Schummelmodul gecheatet wird, dann zerstört sich mit jedem durchgeführten Cheat das Spiel ein Stück mehr. Das zeigt sich in Glitches und Bugs, die den Spielablauf stören, indem zum Beispiel der Bildschirm während des Spielens ruckelt und Grafikfehler entstehen. Diese Störungen nehmen zu und machen so das Spiel unspielbar. (*Gamercheck*, 2018, 7:02-7:35)

9.1.5 Die Spielverderber-Lobby in Grand Theft Auto

Das Konsolenspiel „*Grand Theft Auto*“ (GTA) von Rockstar Games besteht derzeit aus fünf Teilen, die alle unabhängig voneinander gespielt werden können. Zur Verfügung steht hier der *Singel*- sowie der *Multiplayer*-Modus übers Internet. Im *Multiplayer*-Modus haben die Spielehersteller eine Disziplinierungsmaßnahme eingeführt, die sich als Welt in der Welt beschreiben lässt. Diese Welt ist ein eigener Server, der als Spielverderberlobby bezeichnet wird und parallel zur eigentlichen Spielwelt existiert. Wie der Name bereits sagt, ist ein Aufenthalt in dieser Lobby für alle jene vorgesehen, die Anderen das Spiel verderben. Der Gamer *Slag* wurde am 1. April 2020 in die Spielverderber-Lobby geschickt und erklärt in seinem Let's Play, dass er darin landete, weil er zu oft das Spiel innerhalb einer Mission verlassen hat und das letzte zerstörte

Auto eines Mitspielers ein Regelverstoß zu viel war. (Slag, 2020, 03:00-04:02) Er führt vier Kriterien an wie man in die Spielverderber-Lobby kommt (Slag, 2020, 04:25-06:17):

1. Wenn man zwischen 30 und 50 persönliche Autos von anderen GTA Spielern innerhalb eines kurzen Zeitraumes zerstört (Slag, 2020, 04:25-06:17)
2. Wenn man Missionen oder Rennen währenddessen verlässt (Slag, 2020, 04:25-06:17)
3. Wenn Mitspieler einen Spieler melden oder dieser Meldevorgang missbraucht wird (Slag, 2020, 04:25-06:17)
4. Wenn man von anderen Spielern während einer Mission rausgeschmissen wird. (Slag, 2020, 04:25-06:17)

Wie diese Disziplinarstrafe genau abläuft, zeigt er in seinem Youtube-Video vom 4.4.2020 „*WAS PASSIERT IN EINER SPIELVERDERBER LOBBY IN GTA ONLINE?!.*“ Links unten erscheint ein Feld worin steht: „Spielverderber! Du hast das Fahrzeug eines anderen beschädigt. Benimm dich, sonst...“ (Slag, 2020, 1:17). Dieser Warnung folgt prompt der Verweis. Das Spiel zeigt die verbleibende Zeit an, die der Spieler als Bestrafung in der Lobby bleiben muss. In diesem Fall sind es „01T23h59m“ (Slag, 2020, 1:17) in Echtzeit. Neben dem Serverwechsel wird der Spieler mit einem weißen spitzen Hut markiert, dem sogenannten „*Dunce-Cap*“ (Slag, 2020, 01:50), zu deutsch: Eselshut oder Eselsmütze.

Die Spielverderber-Lobby ist ebenfalls eine Welt in der Welt. Diese Lobby sieht zwar aus wie jede andere Lobby von GTA, nur befinden sich in dieser ausschließlich die Spielverderber. Also jene, die sich nicht an die Regeln des Spiels gehalten haben und den anderen Spielern so das Spiel verderben. Doch was unterscheidet jetzt die Spielverderber-Lobby von der regulären Spielwelt in GTA?

In der Spielverderber-Lobby kann man mit seinen GTA-Freunden nicht kommunizieren, außer sie sind ebenfalls in der Spielverderber-Lobby gelandet (Slag, 2020, 06:38-06:47). Der Wechsel von Kopfbedeckungen oder Frisuren sowie Outfits mit einer Mütze ist in der Spielverderber-Lobby nicht mehr möglich, da der Hut aufbehalten werden muss (vgl. Slag, 2020).

Beim ersten Verweis in die Spielverderlobby wird der Spieler zwei Tage verbannt. Doch mit jedem weiteren Mal, wo die Spielverderberwelt betreten wird, verlängert sich der Aufenthalt. Die Strafzeit muss nicht online verbracht werden. Das bedeutet die Zeit läuft weiter auch wenn der Spieler nicht spielt (vgl. Slag, 2020, 06:50-07:35).

Die Spielverderber Lobby ladet dazu ein, als alternatives Spielziel wahrgenommen zu werden, indem man versucht, möglichst lange und daher möglichst oft in der Spielverderber Lobby mit ihren Besonderheiten und Ausnahmen zu gelangen und dort zu überleben. Da man als Spieler nichts mehr zu verlieren hat, gestaltet sich ein Aufenthalt in dieser Welt brutaler wie in der herkömmlichen GTA-Welt. Man muss eine Disziplinierungsmaßnahme von Außen nicht mehr befürchten, da man sich bereits mittendrin befindet.

9.2 Skribble -Disziplinierungsmaßnahmen von Innen

In „GTA“, „PUBG“, „Undertale“ etc. werden die Spieler von den Herstellern oder der Polizei diszipliniert. Aber wie und warum disziplinieren sich Spieler in Onlinespielen untereinander? Anders formuliert: Was empfinden die Spieler als Störung und wie reagieren sie darauf? Um während eines Onlinespiels den Einsatz von Disziplinierungsmaßnahmen der Spieler unter sich also „von innen“ zu beobachten, fiel die Wahl auf das Spiel „Skribble“. Das Onlinespiel ist ein Multiplayer und in seiner Spielstruktur einfach und leicht nachzuvollziehen. Der Spielablauf sowie dessen Geschwindigkeit kann gut von nur einer Person beobachtet werden. Um die Spieler zu beobachten, muss der Beobachter Teil der Spielwelt werden, da sonst ein Rauswurf durch die Spieler oder des Spiels selbst, bei zu langer Inaktivität erfolgt.

9.2.1 Spielregeln und Ziel

„Skribble“ ist eine Onlineversion des Spiels Montagsmaler. Es zählt zu den *Casual Games* (zu deutsch: Gelegenheitsspiel). Gelegenheitsspiele besitzen eine „einfache Spielstruktur, für die kaum eine Eingewöhnungszeit benötigt wird“ (vgl. Stegemann, S. 19). Montagsmaler ist ein Spiel, das mindestens zu zweit gespielt werden muss. Ein Spieler zeichnet Begriffe und seine Mitspieler müssen diese erraten. In „Skribble“ erfolgt das Zeichnen und Raten online im Multiplayermodus. Unter www.skribble.io kann man einen Charakter gestalten, einen Namen auswählen und jederzeit ins laufende Spiel

einsteigen. Ein Spiel besteht aus drei Runden. Danach werden die Punkte der Spieler gezählt. Der mit den meisten Punkten gewinnt. Die Regeln sind einfach: Der Begriff muss in Form von gezeichneten Bildern dargestellt werden. Schreiben ist nicht erlaubt. Auf www.skribble.io findet das Raten in einem Chat neben dem Zeichenfeld statt. Die Angebotene Disziplinierungsmaßnahme der Hersteller ist der *Votekick* (*vote*, zu deutsch: wählen, abstimmen; *kick*, zu deutsch: treten). Dieser kann eingesetzt werden, wenn der aktuelle Spieler ein Fehlverhalten zeigt. Wenn man mit der Maus über das Votekickfeld fährt, dann erscheint eine Anweisung: „*Votekick the current player if they are misbehaving*“. Der Votekick kann zum Rauswurf führen, indem die Mehrheit der Spieler dafür *stimmt*. Es benötigt immer die Mehrheit der Spieler im Raum. Jeder ratende Spieler kann für den aktuellen Zeichner nur einmal wählen. Alle Spieler können sich so gegenseitig disziplinieren.

10. Ergebnisse

10.1 Literaturrecherche - Über Ordnungsverhältnisse und die Rolle der Disziplin

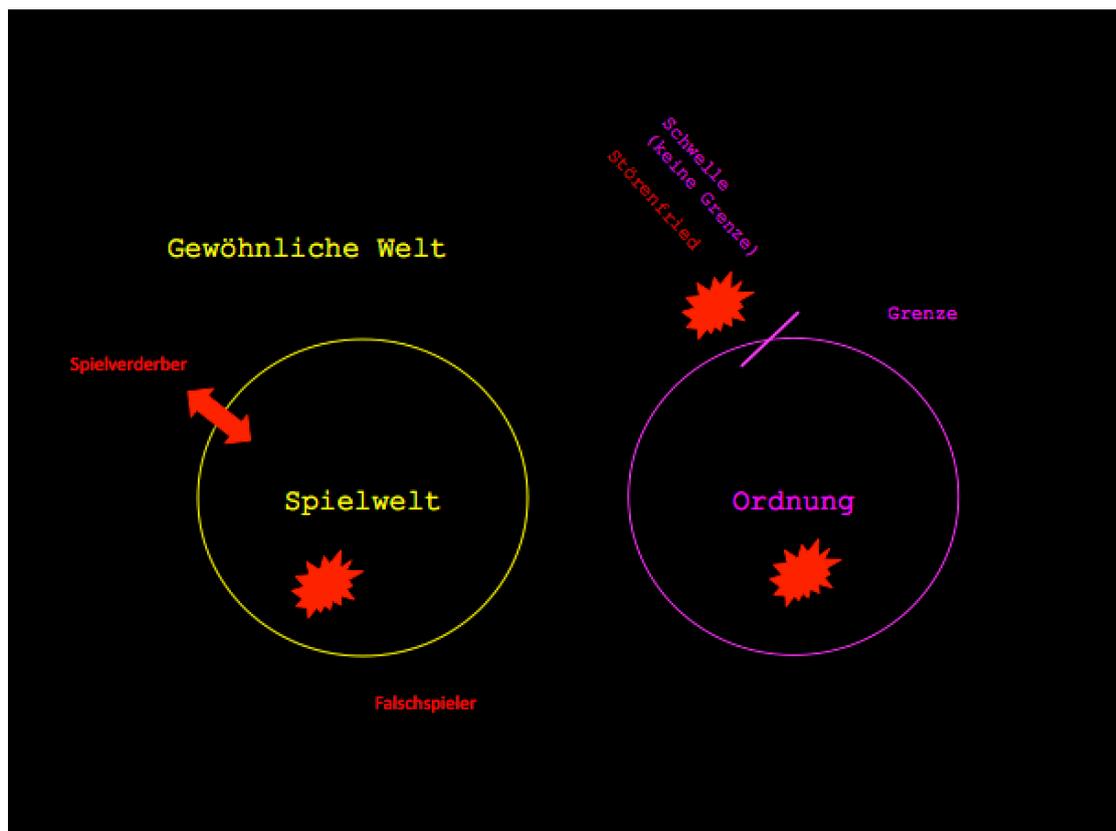


Abbildung3: Gegenüberstellung (in Anlehnung an Huizinga,(2011) und Thomä (2018))

Thomä (2018) definiert die Verbindung von Ordnung und Störung als wechselseitiges Verhältnis. Seine politisch philosophische Betrachtung gleicht Huizingas (2011) Zauberkreis. Beide verorten den Störenfried (Spielverderber, Falschspieler) zwischen der Spielwelt und der gewöhnlichen Welt oder platzieren ihn in der Mitte der Ordnung [Abbildung 3]. Caillois (2012) widerspricht teilweise Huizingas (2011) Definition des Spiels und argumentiert mit dem materiellen Nutzen des Gewinnspiels. Er bricht Huizingas (2011) Zauberkreis auf. Thomä(2018) definiert diese Öffnungen als Schwellen und beschreibt sie als Verhandlungsorte, wo die Machthaber auf den Störenfried treffen. Der Störenfried wird zum Schwellenwesen. Maus Quantifizierungsbeispiel, das Social Credit Systems in China, zeigt auf, dass sich das Verhältnis von Ordnung und Störung durch technologische Entwicklungen und der Digitalisierung verändert, neue Hierarchien und Werte festlegt. Den Begriff Disziplin leitet Foucault (2019) von den Kontrollmethoden ab. Die Aufgabe der Disziplin liegt in der Organisation der Ordnung. Disziplinierungsmaßnahmen sind Handlungen die dazu dienen eine verlorene Ordnung wiederherzustellen oder eine bereits vorhandene zu erhalten. Die Disziplinarstrafe verhilft der Ordnung zu Respekt.

10.2 Videorecherche – Diszipliniert werden

Fünf Spiele wurden mit Hilfe von *Lets Play*-Videos und *Playthroughs* untersucht: „Red Dead Redemption 2“, „Dev Tycoon“, „Undertale“, „Donkey Kong 64“ und „Grand Theft Auto“(GTA).

In „Red Dead Redemption“, „Dev Tycoon“, „Donkey Kong 64“ und „GTA“ erfolgt die Disziplinierung von den Spieleherstellern. In allen Beispielen ist die Disziplinarmaßnahme eine Reaktion auf einen Regelverstoß. Cheaten, Hacken oder Cracken führt in allen Beispielen zu Disziplinierungsmaßnahmen. In den genannten Beispielen erfolgt die Disziplinierung zwar von Außen aber die Disziplinarstrafe vollzog sich innerhalb der Spielwelt. Störenfriede werden verbannt, beschimpft, markiert, der Individualität beraubt, zum Abschuss frei gegeben entlarvt oder die Spielwelt zur Gänze zerstört. Meine Analyse zeigt, dass sich die Disziplinierungsmaßnahmen mit der Öffentlichkeit, also der Reichweite der Spielwelt verschärfen, denn nur „GTA“ wird im Multiplayer als Open World Game übers World Wide Web gespielt. Anderen genannten Spiele werden online im *Singelplayer* - Modus oder mit anderen Spielern über eine alternative Verbindung gespielt.

10.3 Reagieren auf und Wahrnehmen von Störungen

Durch eine teilnehmende Beobachtung im Onlinespiel „Skribble“ kann die Frage nach dem Disziplinierungsverhalten der Spieler untereinander und der Wahrnehmung von Störungen beantwortet werden.

Störung im Spiel	Reaktion der Spieler
Regelverstoß	
Spieler kopiert ein Bild ins Zeichenfeld („Hackmode“)	Mitspieler raten weiter Mitspieler sind neugierig wie so ein Hack funktioniert.
Spieler schreibt	Mitspieler raten weiter Votekickeinsatz
Unterbrechung/Verzögerung	
Spieler zeichnet nicht	Votekick Einsatz Mitspieler fordern zum Votekick auf Mitspieler fordern zum Zeichnen auf Mitspieler schimpfen
Spieler zeichnet langsam	Votekick Einsatz Mitspieler schimpfen
Spieler zeichnet nicht zufriedenstellend	Mitspieler schimpfen Votekick Einsatz
System konfiguriert sich (Spiel wird neu gestartet)	Spieler warnen sich gegenseitig

Abbildung4: Störungen und Reaktion im Onlinespiel Skribble (Eigene Darstellung)

Nach dem Beschimpfen und Auffordern zum Zeichnen im Chatfenster wird der Votekick zur Wiederherstellung der Spielordnung eingesetzt. Neben dem Einsatz dieser Disziplinierungsmaßnahme bei Spielern die nicht zeichnen, langsam zeichnen, nicht zufriedenstellend zeichnen oder schreiben, wird der angebotene Votekick auch ohne beobachtbaren Grund eingesetzt. Eine weitere Disziplinierungsmaßnahme ist der

Rauswurf nach längerer Inaktivität. Dies geschieht automatisch, ohne Abstimmung der Spieler. Regelverstöße werden im Verhältnis zu Spielunterbrechungen oder Verzögerungen weniger als Störung empfunden. Das zeigt sich in den Reaktionen auf das Schreiben. Schreiben ist laut Spielregeln verboten. Im Spiel wird auf diese Störung zwar mit dem Votekick reagiert aber dieser führt nie zum Rauswurf. Beim „nicht Zeichnen“ führt er jedes Mal zum Rauswurf. Hier passt die Ausgangsdefinition von Störungen für die Beobachtung nicht mit der Wahrnehmung der Spielenden überein. Die Spielenden raten weiter und empfinden das Schreiben nicht als Störung. Ebenso beim Reinkopieren von Bildern. Hier wird nicht gezeichnet, sondern mit Hilfe eines Hacks ein Bild ins Zeichenfeld eingefügt, das sich langsam und Schicht für Schicht aufbaut. Die Reaktionen darauf verweisen auf eine vorhandene Neugierde und Überraschung. Einige Mitspieler raten weiter. Eine Disziplinierungsmaßnahme wird nicht angewendet.

Die Teilnehmende Beobachtung im Onlinespiel „Skribble“ zeigt, dass Unterbrechungen, Verzögerungen (dazu zählt auch die Unfähigkeit zum Zeichnen) und Regelverstöße von den Spielern als störend empfunden werden und Störungen nicht automatisch negativ behaftet sind. Sie sind ambivalent. Die Wahrnehmung von Störungen ist wie die Reaktion auf eine Störung individuell.

11. Diskussion

Was bedeuten nun die Ergebnisse meiner Untersuchungen für die Frage nach dem Verhältnis von Ordnung und Störung in Onlinespielen? Wie hängt die Veränderung der Beziehung zwischen Spielwelt und gewöhnlicher Welt damit zusammen? Und wie organisiert die Disziplinierungsmaßnahme die Ordnung der Verhältnisse untereinander?

11.1 Verschiebung von zeitlichen und räumlichen Grenzen

Ein neues Verhältnis von Ordnung und Störung, Spielwelt und Umwelt ist in Onlinespielen auf technische Entwicklungen wie dem Computer, das Internet und der aktiven Teilnahme aller Mitspieler zurückzuführen. Das World Wide Web verändert die Reichweite, Dauer und den Nutzen des Spiels. Ein Onlinespiel im Multiplayer übers

Internet erzielt die größte Reichweite. Spieler aus allen Ländern treffen sich im Onlinespiel, das rund um die Uhr besucht und verlassen werden kann.

Die räumlichen und zeitlichen Grenzen verschieben sich im Onlinespiel. Eine wechselseitige Verbindung beider Ordnungen zeigt sich im materiellen, im immateriellen und ideellen Nutzen der Welten untereinander.

11.2 Verbindungen – Materieller, immaterieller und ideeller Nutzen

Glücksspiele und sportliche Wettkämpfe verbanden bereits beide Welten durch den Nutzen bevor das Internet erfunden wurde. Spielhandlungen im Onlinespiel führen in der gewöhnlichen Welt zu materiellem Nutzen und umgekehrt. Hier verstärkt sich eine bereits vorhandene Verbindung vor dem Internet. Neben dem materiellen Nutzen wie Geld produzieren Onlinespiele Daten. Daten sind Informationen über die Spieler. Je mehr Daten man sammelt, desto mehr Wissen, Macht und Kontrolle verfügt man über die Spielwelt und deren Ordnung. Je mehr Informationen man sammelt, desto leichter lassen sich die Spieler und ihr Verhalten manipulieren. Daten werden durch Spekulationen zu Geld. So führt der immaterielle zum materiellen Nutzen und lässt eine weitere Verbindung entstehen. In Onlinespielen wird nicht nur Geld und Daten produziert, sondern auch der Status des Spielers. Vor allem in Open World Games im Multiplayer wird reales Geld für digitale Werte wie ein höheres Level oder Spielgeld ausgegeben. Hier investiert der Spieler in einen immateriellen, einen ideellen Nutzen. Der Spieler bezahlt für die Arbeit anderer Spieler und erbeutet sich so einen Status und den damit verbundenen Vorteilen im Spiel. Die Bedeutung der Spielwelt nimmt zu und verbindet sich so mit der gewöhnlichen Welt. Der ideelle Nutzen kann ebenfalls in einen materiellen Nutzen umgewandelt werden, indem der gekaufte Status weiter verkauft wird. Der Zauberkreis bricht auf, wenn reales Geld in die Spielwelt dringt und der erkaufte Status zu mehr Anerkennung führt. Hier vollzieht sich die dritte Verbindung.

11.3 Die Organisation der Disziplinierungsmaßnahme innerhalb der Verhältnisse

In analogen Spielen werden Verlierer markiert, aus dem Spiel geworfen oder mit Folter bestraft. Aber nicht die Falschspieler und Spielverderber. Hier lassen sich nur vereinzelt Disziplinierungsmaßnahmen in den Spielregeln finden. Durch den Vergleich der Disziplinierungsmaßnahmen von analogen Spielen und Onlinespielen fällt auf, dass sich

die Rolle der Disziplinarstrafe mit der Öffentlichkeit der Spielwelt verändert. Der Zauberkreis bricht auf und lässt die gewöhnliche Welt herein und die Spielwelt hinaus. Je mehr das Spiel den privaten Raum verlässt, je öffentlicher sich ein Spiel gestaltet und mehrere Spieler und andere Protagonisten daran teilnehmen, desto eher werden Disziplinierungsmaßnahmen angewendet, um die Ordnung zu erhalten. An der Intensität, der Häufigkeit oder dem Vorhandensein von Disziplinierungsmaßnahmen lässt sich ablesen, wie intensiv sich die Verbindung von gewöhnlicher Welt und Spielwelt im Onlinespiel gestaltet.

Chinas Social-High Score System erinnert an ein Onlinespiel, wo mit Pluspunkten belohnt oder mit Punktabzug diszipliniert wird. Die gewöhnliche Welt wirkt wie eine Spielwelt der das lebendige Wesen, der Witz, die Unvernunft des Spiels zur Gänze genommen wurde. Das Gerüst der Vermessung und Bewertung bleibt bestehen.

12. Das Verhältnismodell des Onlinespiels

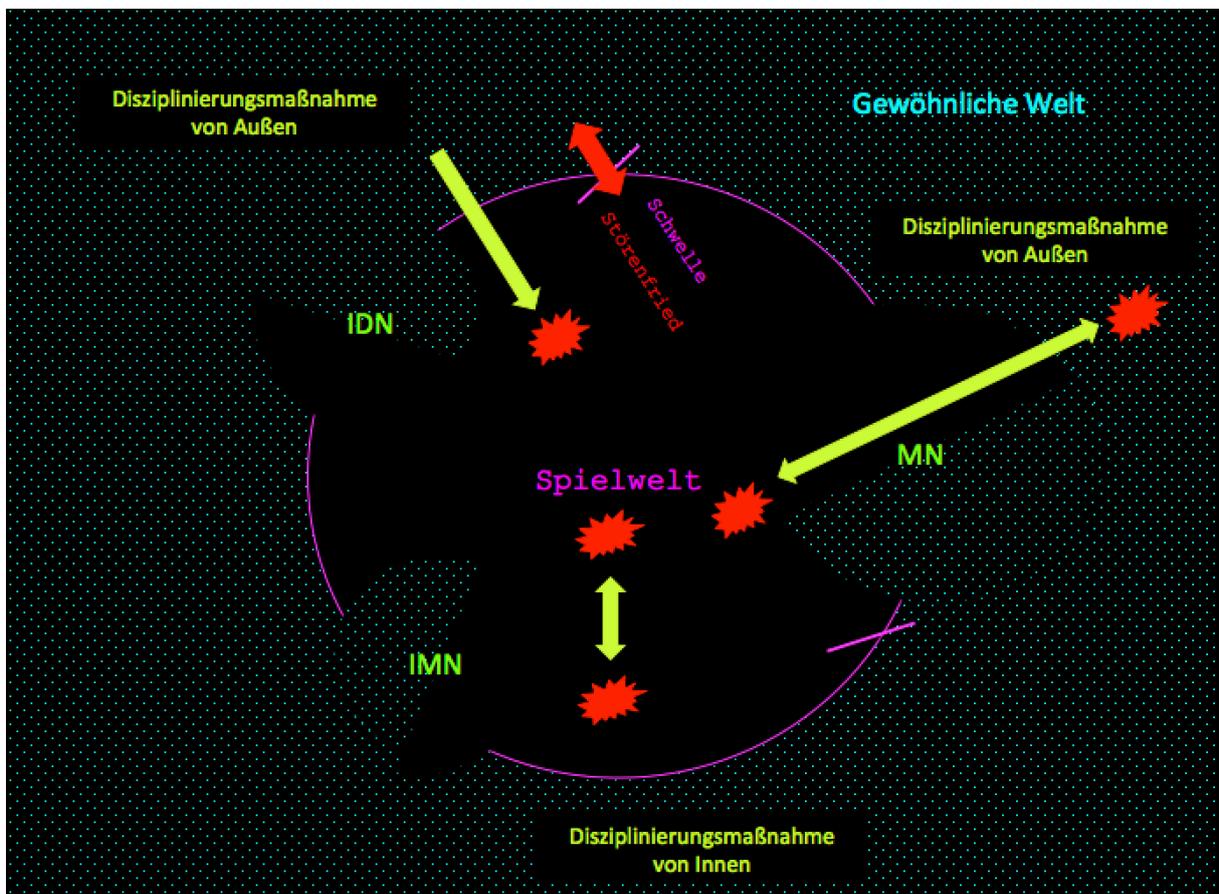


Abbildung 5: Verhältnismodell des Onlinespiels im Multiplayer(Eigene Darstellung)

Das Onlinespiel setzt sich aus der Verbindung der Spielwelt und der gewöhnlichen Welt zusammen. In beiden Welten, egal ob am Rand (Grenze) der Spielwelt oder in der Mitte verortet, gibt es Störenfriede. Spielverderber oder Hacker rauben die Illusion, Falschspieler und Cheater tricksen zu ihrem eigenen Vorteil. Sie alle sind ambivalent und werden unterschiedlich wahrgenommen und bewertet.

Beide Welten besitzen eine Ordnung, die durch Regeln definiert ist. Die Reichweite der Ordnung, die Grenze der Spielwelt wird durch die Reichweite der Macht bestimmt. An der Schwelle treffen beide Ordnungen aufeinander. Dieser Verhandlungsort ist ein Eingang. Eine Schwelle, die im Gegensatz zur Grenze niedrig genug ist um überschritten zu werden. Hier wird zwischen den Machthabern der Ordnungen verhandelt. Eine Verbindung entsteht, wenn die Verhandlungen abgeschlossen und eine neue Ordnung definiert ist. Der Störenfried tritt über die Schwelle. Er bleibt auch im Onlinespiel ein Schwellenwesen. Störenfriede hinterfragen, unterbrechen, verhindern und behindern die bestehende Ordnung und beeinflussen so maßgeblich die Veränderung der Verhältnisse.

Das Onlinespiel besitzt eine Grenze. Sie verweist auf das immaterielle lebendige Wesen, den Witz des Spiels. Trotz der vielen Verbindungen mit der gewöhnlichen Welt bleibt es im Onlinespiel erhalten. Disziplinierungsmaßnahmen dokumentieren die Öffentlichkeit und stehen in Beziehung zu den Verbindungen: den immateriellen (IMN), materiellen (MN) und ideellen Nutzen (IDN). Disziplinierungsmaßnahmen wirken von innen nach außen und innerhalb der Spielwelt.

Das vorliegende Verhältnismodel stellt eine Momentaufnahme dar und ist nicht endgültig. Im Hinblick auf die fortschreitende Entwicklung von neuen Technologien, der Digitalisierung und dem Trend zur Quantifizierung besteht noch ein großes Potenzial für Schwellen und Verbindungen. Verbindungen und Störenfriede verändern das Verhältnis von Ordnung und Störung, Spielwelt und gewöhnlicher Welt laufend. Und somit auch das Onlinespiel.

13. Nachwort

Durch das Virus Covid-19 und der vorherrschenden Ausnahmesituation in Österreich habe ich wieder zu spielen begonnen. Über das Verhältnis von Ordnung und Störung in Onlinespielen zu schreiben, geschah wegen der häufigen Störungen meiner Alltagsordnung. Störungen empfand ich vor dieser Arbeit als etwas Negatives. Sie führten zu erzwungenen Pausen, die mich immer wieder dazu zwangen, mich zu motivieren und meinen Arbeitsrhythmus wieder zu finden. Jetzt betrachte ich die Pause, den Zeitvertreib als Teil der Arbeit und begegne der Störung mit spielerischer Neugierde.

Mein Forschungsthema offenbart sich als viel zu komplex, als dass eine Bachelorarbeit in ihrem Umfang genügt, alle Details zu erläutern. Die vorliegende Untersuchung ist der Versuch, einen Überblick zu definieren und darzustellen. Genau hier lag die größte Herausforderung: etwas Komplexes mit einfachen Worten zu erklären ohne komplexe Mechanismen zu verfremden – daran schließt sich der Ausblick, die hier skizzierte Forschung in weiteren Arbeiten zu vertiefen.

Das, was das Spiel ausmacht kann nicht gemessen werden, weil sich das lebendige Wesen des Spiels, dem Verstand und der Logik nicht unterordnet. Das Wesen des Onlinespiels kann nicht gedacht und somit nicht geschrieben werden. Es will gespielt und erlebt werden. Also lassen Sie uns nicht aufhören zu spielen, damit es in einer Welt der Scores und Rankings weiterhin ein klein wenig magisch bleibt.

14. Quellen

14.1 Literatur

- Casper von Au(2018), *Play. Das Leben von Pro-Gamer*, Carlsen Verlag GmbH Hamburg, 2018

- Michel Foucault(2019), *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2019

- Hasbro (2020), *Spielanleitung Monopoly. Mogeln und Mäuschen*, www.hasbro.com, <https://www.hasbro.com/common/documents/DAD288661C4311DDBD0B0800200C9A66/178FE773037742668766181BE61F1059.pdf>, abgerufen am 22. 05. 2020, 15:50

- Johan Huizinga(2011), *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Rowolth Taschenbuch Verlag, GmbH, Hamburg, 2011

-Christoph Hust(2018) unter Mitarbeit von Ineke Borchert, *Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, transcript Verlag Bielefeld , 2018

-Friedrich Kluge(1957), *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*, 17 Auflage, Walter de Gruyter und Co. Berlin W.35, Berlin, 1957

- Adrian Lobe(2017)Nur wer sich zählen lässt zählt. Das metrische Wir, www.zeit.de, <https://www.zeit.de/kultur/literatur/2017-07/das-metrische-wir-steffen-mau>, hochgeladen am 9.07.2017, 18:49; abgerufen am 28.05.2020, 14:45

- David Oconner(2018), *Red Dead Redemption 2 Unofficial Beginner's Guide: A Guide to the Wild West*, Amazon Digital Services LLC, KD Print US, 2018

-o.V: (2018), Der Standard, "PUBG": Wieso es so viele Cheater bei dem Spiele-Hit gibt und kein Ende in Sicht ist. Lukratives Geschäft um Lootboxen in dem Battle-Royale-Hit www.derstandard.at, <https://www.derstandard.at/story/2000072905475/pubg-wieso-es-so-viele-cheater-bei-dem-game-gibt>; veröffentlicht am 24.01.2018, 09:55; abgerufen am 23.05.2020, 18:35

-Markus Schumacher, Utz Roedig, Marie-Luise Moschgath(2003) *Hacker Contest: Sicherheitsprobleme, Lösungen, Beispiele*, Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg New York, 2003

-Wolfgang Schweiger, Klaus Beck Hrsg., (2019), *Handbuch Online-Kommunikation*, 2. Auflage, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, 2019

-Franz Stegemann(2011), *Spielregeln für virtuelle Welten. Über die Faszination von Computerspielen und ihre möglichen Wirkungen*, AVM Akademische Verlagsgemeinschaft München, München, 2011

-Dieter Thomä(2018), *Puer robustus. Eine Philosophie des Störenfrieds. Mit einem neuen Nachwort über Donald Trump und den Populismus*, Suhrkamp Verlag Berlin 2016, 2018

-Gabriele Weigand, Remi Hess (2007) *Teilnehmende Beobachtung in interkulturellen Situationen*, Campus Verlag gmbH, Frankfurt, Main (2007)

-Andreas Weiler (2020), Gamelooting, www.gamelooting.com,
<https://www.gamelooting.com>, abgerufen am 23.05.2020, 19:49

- Bastian Weiß (2014), *Let's (not) play! Wie Games noch als Video faszinieren*, Bachelor und Masterpublishing, Hamburg, 2014

14.2 Videos

-GamersCheck(2018) *TOP 10 Cheater Bestrafungen*, www.youtube.com,
<https://www.youtube.com/watch?v=aE8Gi0J4kds>, hochgeladen am 02.11.2018,
abgerufen am 21.05.2020, 23:17

-IDzockt(2018), *Was passiert, wenn du ALLE CHEATS in Red Dead Redemption 2 AKTIVIERST ?*, www.youtube.com,
<https://www.youtube.com/watch?v=xve1u2KsNLM&frags=pl%2Cwn> , hochgeladen am
21.11.2018, abgerufen am 22. 05. 2020, 00:03

-LEXtralife(2017), *Was ist eigentlich... Undertale?*, www.youtube.com,
https://www.youtube.com/watch?v=B_aHryKfrDM&frags=pl%2Cwn, hochgeladen am
07.03.2017, abgerufen am 21.05.2020, 23:38

-LostScarf, 2013, *1Shot Saturday - Game Dev Tycoon, Pirated Version* , www.youtube.com,
<https://www.youtube.com/watch?v=pHaf2AgxET4&frags=pl%2Cwn>,

hochgeladen am 13.05.2013, abgerufen am 22.04. 2020 um 06:47

- Sylvain Louvet(2019), Überwacht: Sieben Milliarden im Visier, www.arte.tv,
<https://www.arte.tv/de/videos/083310-000-A/ueberwacht-sieben-milliarden-im-visier/>, 90 min, hochgeladen am 14.04.2020; abgerufen am 23.05.2020, 20:58

-Mir Rawrs(2015), *Undertale "dirty hacker" ending*, www.youtube.com,
<https://www.youtube.com/watch?v=PC1NyOIm03A&frags=pl%2Cwn>, hochgeladen am 16.10.2015, abgerufen am 21.05.2020, 23:33

-Slag, (2020) *WAS PASSIERT IN EINER SPIELVERDERBER LOBBY IN GTA ONLINE?!*,
Youtube Video, www.youtube.com,
<https://www.youtube.com/watch?v=UK5IbwLkNNo&frags=pl%2Cwn>, hochgeladen am 4.4.2020, abgerufen am 21.04.2020 um 15:23

-Xerenox (a2016), *Battlefield 4 - EPIC THE INVISIBLE KILLER PC+PS4+XBOX1 GLITCH | BF4 Glitch [HD+]*, <https://www.youtube.com/watch?v=rW6nZpQTL0U>, veröffentlicht am 24.1.2020, abgerufen am 24. 04 2020 um 08:08

-Xerenox(2016), *Battlefield 4- NEW EPIC GODMODE & INVISIBLE GLITCH!! PC+PS4+XBOX1 GLITCH | BF4 Glitch [HD+]*, www.youtube.com,
<https://www.youtube.com/watch?v=zjS2j14Ts0o>, veröffentlicht am 14.10.2016, abgerufen am 26.4.2020, 07:22

Anhang

Beobachtungsprotokoll 1

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 19.04.2020

Dauer der Beobachtung: 01:05:28

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
00:02:39	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	Schreiben wird nicht als Regelverstoß empfunden.
00:07:08	Tippen von Buchstaben (Bsp: dlcivnirnb)	MitspielerInnen raten	Wirkt wahllos.
00:09:45	SpielerIn zeichnet nicht.	5/5 Votekicks →Rauswurf	Spielerin fliegt aus dem Spiel.
00:10:17	SpielerIn schreibt nur	2/4 Votekicks	
00:13:56	SpielerIn schreibt		

	und zeichnet.	MitspielerInnen raten	
00:17:17	SpielerIn zeichnet nicht gut genug	MitspielerInnen raten Votekick	
00:24:34	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
00:25:00	SpielerIn schreibt	MitspielerInnen raten	
00:27:48	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
00:28:23	Spieler schreibt und zeichnet		

Beobachtungsprotokoll 2

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 08.04.2020

Dauer der Beobachtung: 01:17:30

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
00:04:50 00:02:44 00:03:16	SpielerIn schreibt im Chat: (I'm naked in the mirror, i am dancing, naked two, try it, to some funk musik, i'm dancing totaly naked)	MitspielerInnen antworten(Bsp: whats up with this foot, wtf?)	SpielerIn wird beschimpft weil er oder sie wirres Zeug schreibt, das nicht zum Spiel gehört. Macht erst die Reaktion auf die Beschimpfung die Störung aus?
00:05:08	SpielerIn zeichnet wenn sie/er dran ist.	3 Votekicks von MitspielerInnen, Kein Rauswurf da zu wenige Votes.	
00:08:24	SpielerIn zeichnet nicht	5/5 Votekicks → Rauswurf	
00:10:28	SpielerIn zeichnet	MitspielerInnen	MitspielerInnen

	nicht und kopiert ein Bild ins Zeichenfeld.	reagieren unterschiedliche(ohhhh, straight, hacker, How do you do that, kick, HOW, I asked yo to kick	fragen neugierig nach wie er oder sie das macht. Manche fordern zum Votekick auf. Warum voten sie nicht selbst?
00:25:15	SpielerIn zeichnet nicht	3/4 Votekicks, Mitspieler fordern auf zu voten(kick him) 4/4 Votekicks → Rauswurf MitspielerIn fordert	Mitspieler fordern sich gegenseitig auf zu kicken.
00:31:00	SpielerIn zeichnet nicht	auf zum Zeichnen(draw) 2/2 Votekicks → Rauswurf	SpielerIn wird zum zeichnen aufgefordert. Keine Reaktion daher wird sie/er rausgeworfen.
00:43:01	SpielerIn zeichnet nicht sofort wenn sie dran ist.	1 Votekick Kein Rauswurf, zu wenige Votes	Stört die Verzögerung den Rhythmus oder glauben die MitspielerInnen, dass nicht gezeichnet wird?
00:43:21	SpielerIn zeichnet nicht sofort wenn sie dran ist.	2 Votekicks Kein Rauswurf da zu wenige Votes.	
00:47:14	SpielerIn schreibt	2 Votekicks	

00:50:00	SpielerIn zeichnet nicht	Kein Rauswurf da zu wenige Votes. MitspielerInnen fordern zum Zeichnen auf (draw lol, hey renom u gonna draw)	Kein Votekick!
00:52:23	SpielerIn schreibt einzelne Buchstaben im Chat (grtgtytrsgtr, haaaaaaaaa)	MitspielerInnen raten weiter	Keine Reaktion die auf eine wahrgenommene Störung hinweist.
00:54:54	SpielerIn zeichnet nicht	4 Votekicks, Kein Rasuwurf da zu wenige voten. Mitspieler fordern zum Votekick auf(VOTEKICK, Dreaw)	
01:04:42	SpielerIn kopiert Bild ins Zeichenfeld und zeichnet nicht	MitspielerInnen raten, MitspielerInnen antworten(dashboard why you can do that?)	Neugierige Nachfrage! Keine Antwort

00:57:41 Votekick ohne ersichtlichen Grund

00:04:18 Votekick ohne ersichtlichen Grund

Beobachtungsprotokoll 3

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 12.04.2020

Dauer der Beobachtung: 02:04:23

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
00:04:49	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten weiter	Wirkt so als würde es niemanden stören.
00:16:37	SpielerIn zeichnet nicht	3/3 Votekicks → Rauswurf	
00:48:53	SpielerIn schreibt	MitspielerInnen raten	Wird nicht als Störung wahrgenommen, trotz Regelverstoß. Weil es nicht den Rhythmus stört? Und jeder so schnell an viele Punkte kommt, daa esso leichter fällt den Begriff zu

00:58:29	SpielerIn zeichnet „Kritzeln“ und hört dann auf zu zeichnen.	5/5 Votekicks → Rauswurf MitspielerIn schimpft(Hurensohn).	erraten? Ausdruck von Ärger.
01:00:18	SpielerIn schreibt im Chat Buchstaben(f) untereinander.	MitspielerInnen raten weiter	Wird nicht als Störung empfunden, warum? Weil der Chat nur Nebensache ist?
01:00:49	SpielerIn beschimpft MitspielerInnen.	MitspielerInnen antworten(wtf, ??????) Eine MitspielerIn antwortet(bitte keine Beleidigungen guys)	SpielerIn bittet darum, sich nicht gegenseitig zu Beleidigen. Wird das Schimpfen als Störung empfunden?
01:16:07	SpielerIn zeichnet für einen/eine MitspielerIn zu schlecht. (Spasst wie schlecht kann man zeichnen)	1Votekick Zu wenige Votes für einen Rauswurf.	
01:54:14	SpielerIn zeichnet nicht	5/5 Votekicks → Rauswurf	

Beobachtungsprotokoll 4

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 14.04.2020

Dauer der Beobachtung: 45:57

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
10:12	SpielerIn zeichnet nicht	4/4 Votekicks → Rauswurf	Ist das Demokratie?
15:43	SpielerIn schreibt	1 Votekick Zu wenige Votes daher kein Rauswurf.	Zu wenige Votes daher kein Rauswurf.
18:15	SpielerIn zeichnet nicht	2/2 Votekicks → Rauswurf	
38:50	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	

15:49 Votekick ohne ersichtlichen Grund

Beobachtungsprotokoll 5

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 15.04.2020

Dauer der Beobachtung: 01:08:49

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
00:05:00	SpielerIn zeichnet nicht unmittelbar wenn sie dran ist.	2 Votekicks Kein Rauswurf da zu wenige Stimmen dafür abgegeben wurden	Ungeduld der MitspielerInnen? Stört den Spielrythmus oder man geht davon aus, dass der oder die Jenige nicht zeichnen wird.
00:07:23	Spielerin schreibt und zeichnet Spielerin schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten MitspielerInnen raten	Vielleicht sind die Regeln nicht allen bekannt? Oder weil jeder Punkte erhält? Verstoß gegen Spielregeln bedeutet nicht automatisch eine

			Störung.
00:14:24	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
00:15:41	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
00:16:37	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
00:21:31	SpielerIn zeichnet nicht	1 Votekick SpielerIn fordert andere MitspielerInnen auf ebenfalls zu Voten (der mensch möchte nicht malen) 2 weitere Votekicks folgen. Kein Rauswurf da zu wenige dafür stimmen.	Spielerin zu lange inaktiv, deshalb fliegt sie/er raus.
00:23:00	SpielerIn zeichnet nicht	2 Votekicks Kein Rauswurf, da zu wenige Stimmen abgegeben werden(sorry, die runde ist voll von bots, ich klink mich aus).	Bots stören weil sie nicht mitspielen.

00:27:31	SpielerIn zeichnet nicht	MitspielerInnen raten	
00:29:22	SpielerIn schreibt	2/5 Votekicks Kein Rauswurf ,da zu wenige dafür stimmen.	
00:31:15	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten und geben Tipps.	
00:42:38	SpielerIn zeichnet und beschimpft andere.	MitspielerInnen raten und antworten (Okkkkkk.)	Das Spiel läuft weiter aber das schimpfen stört die SpielerInnen? Störungen die den Spielfluss nicht unterbrechen aber trotzdem stören.
00:50:12	Hinweis vom Spiel: Server will restart in about 60 seconds!	SpielerIn weist daraufhin(Wir werden gleich alle aus der Gruppe geschmissen).	Das Spiel startet sich neu und warnt 60 Sekunden vorher die Mitspieler. Nach 30 Sekunden erinnert es nochmal daran.
00:53:00	SpielerIn zeichnet nicht	2/2 Votekicks → Rauswurf	
00:57:51	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	

00:57:15: Votekick ohne ersichtlichen Grund

Beobachtungsprotokoll 6

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 16.04.2020

Dauer der Beobachtung: 55:03

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
17:35	SpielerIn zeichnet nicht	5/5 Votekicks → Rauswurf	
19:56	SpielerIn schreibt	MitspielerInnen raten	
25:27	SpielerIn schreibt	MitspielerInnen raten	
28:02	SpielerIn zeichnet nicht	3 Votekicks → Kein Rauswurf	
34:21	SpielerIn zeichnet nicht	5/5 Votekicks → Rauswurf MitspielerInnen fordern zum Voten auf (KICK!)	

40:15	SpielerIn schreibt	1 Votekick MitspielerInnen fordern zum Voten auf(KICK!)	
51:24	SpielerIn schreibt	MitspielerInnen raten	

22:47 Votekick ohne ersichtlichen Grund.
40:26 Votekick ohne ersichtlichen Grund.
51:16 Votekick ohne ersichtlichen Grund.
50:03 Votekick ohne ersichtlichen Grund.
47:51 Votekick ohne ersichtlichen Grund.
40:21 Votekick ohne ersichtlichen Grund.
52:52 Votekick ohne ersichtlichen Grund.

Beobachtungsprotokoll 7

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 17:04.2020

Dauer der Beobachtung: 57:50

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
02:35	SpielerIn zeichnet nicht	2/2 Votekicks → Rauswurf	Störung des Spielablaufes (Rhythmus wird unterbrochen und die Spannung verhindert)
07:36	SpielerIn schreibt	MitspielerInnen raten	
09:37	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	
10:25	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	
11:37	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	

15:07	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
18:51	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
31:38	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
24:00	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
44:40	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	

20:37 Votekick ohne ersichtlichen Grund

Beobachtungsprotokoll 8

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 19.04.2020

Dauer der Beobachtung: 01:05:28

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation/Notiz
00:02:39	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	Schreiben wird nicht als Regelverstoß empfunden.
00:07:08	Tippen von Buchstaben (Bsp: dlcivnirnb)	MitspielerInnen raten	Wirkt wahllos.
00:09:45	SpielerIn zeichnet nicht.	5/5 Votekicks → Rauswurf	
00:10:17	SpielerIn schreibt nur	2/4 Votekicks	
00:13:56	SpielerIn schreibt und zeichnet.	MitspielerInnen	

00:24:34	SpielerIn zeichnet und schreibt	raten MitspielerInnen raten	
00:25:00	SpielerIn schreibt	MitspielerInnen raten	
00:27:48	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
00:28:23	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	
00:33:46	SpielerIn zeichnet und schreibt	MitspielerInnen raten	
00:38:17	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	Text der nicht zum Spiel gehört: Text erklärt nicht die Zeichnung.
00:41:45	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	
00:45:58	SpielerIn sagt das alle live auf Youtube sind, da er/sie alles aufnimmt.		
00:46:00	SpielerIn schreibt seinen/ihren Youtube-Namen.	3/3 Votekicks → Rauswurf	Wird als Störung wargenommen. Da der Text nicht den Begriff erklärt.

01:01:26	SpielerIn schreibt: heil hitler, ihr juden, fick dich	Aufforderung zum Ruhe geben (Chill mal kleiner)und zum gemeinsamen Votekick (den kicken wir gleich den Fußlecker) 4/4 Votekicks → Rauswurf	SpielerIn beschimpft andere. Nach dem Rauswurf meinte ein/e weiterer SpielerIn: nnicht nett
----------	---	--	--

00:34: 23 Votekick ohne Grund

Beobachtungsprotokoll 9

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 19.04.2020

Dauer der Beobachtung: 12:50

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
00:03	SpielerIn zeichnet nicht sondern kopiert ein Bild ins Zeichenfeld.	MitspielerInnen antworten (nice, haha, aalleeees kklaar, freut sich schon).	MitspielerInnen sind neugierig und überrascht, freuen sich darüber. Wird nicht als negative Störung wargenommen? Sind alle Störungen negativ? „Hacker“ kündigt
03:37	Spielerin schreibt	MitspielerInnen raten	nächsten Hack an.
04:00	SpielerIn zeichnet nicht	3/3 Votekicks → Rauswurf	
04:33	SpielerIn zeichnet	3/3 Votekicks	

06:07	<p>nicht</p> <p>SpielerIn zeichnet sich sondern kopiert ein Bild ins Zeichenfeld.</p>	<p>→ Rauswurf</p> <p>MitspielerIn antwortet(Wie geil, wie geht sowas)</p>	<p>MitsspielerIn ist neugierig und will verstehen wie es funktioniert.</p>
10:48	<p>SpielerIn zeichnet nicht</p>	<p>5/5 Votekicks</p> <p>→ Rauswurf</p>	<p>Der oder die „SpielerIn“ PEDAAAA ist ein Bot. Und wird in dieser Spiellobby immer gekickt wenn er dran ist. Bots erkennt man daran, dass sie zwar gekickt werden können aber kein Rauswurf erfolgt. Daher muss der Bot immer wieder wenn er dran ist gekickt werden damit das Spiel weiter gespielt werden kann.</p>

Beobachtungsprotokoll 10

Methode: Teilnehmende Beobachtung

Datum: 16.04.2020

Dauer der Beobachtung: 50:05

Beobachtungsgegenstand: Störungen im Spielablauf und die Reaktion der Mitspieler auf diese.

Spiel: www.skribble.io (Onlinespiel im Multiplayer)

Beobachterin: Stefanie Salzburger

Beobachtungswerkzeug: Laptop mit Quicktimeplayer (Bildschirmaufnahmemodus)

Spielregeln: Ziel des Spiels ist es, gezeichnete Begriffe zu erraten und so Punkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat gewinnt.

Angebotene Disziplinierungsmaßnahme des Spiels: Votekick

Zeitangabe	Störung	Reaktion	Interpretation
02:11	SpielerIn zeichnet nicht	5/5 Votekicks → Rauswurf	SpielerIn wird gekickt aber fliegt nicht aus dem
07:59	SpielerIn zeichnet nicht	5/5 Votekicks → Rauswurf	Spiel → Bot
11:32	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	
12:30	SpielerIn zeichnet nicht	3/3 Votekicks → Rauswurf	Bot
18:20	SpielerIn schreibt	MitspielerInnen raten	
18:36	SpielerIn zeichnet nicht	4/4 Votekicks → Rauswurf	Bot

26:45	SpielerIn zeichnet nicht	5/5 Votekicks →Rauswurf	Bot
31:17	SpielerIn schreibt und zeichnet SpielerIn entschuldigt sich dafür (Sry kann ned malen)	MitspielerInnen raten MitspielerInnen antworten(alles gut, ok)	
40:30	SpielerIn schreibt und zeichnet	MitspielerInnen raten	
45:11	SpielerIn schreibt im Chat nur in Großbuchstaben	MitspielerIn fordert auf die Großschreibttaste auszuschalten(Alter mach deine scheiß Caps aus!)	MitspielerIn schimpft. Wird hier etwas als Störung empfunden das keinen Regelbruch bedeutet? Erfüllt es nicht die Erwartungen und wird deßhalb zur Störung?