



Beziehungen in virtuellen Welten

IM SPIEL VERLIEBT

Man kann in Online-Spielen miteinander kämpfen; und man kann sich ineinander verlieben. Fällt es uns in Spielen leichter als im echten Leben, Beziehungen zu knüpfen? Eine psychologische Antwort.

Treffen sich zwei Studentinnen auf der Straße, alte Schulfreundinnen vielleicht, jede hat einen Kerl an der Hand. Sie begrüßen sich überschwänglich und stellen sich ihre Freunde vor: »Das ist Chris!« – »Das ist Fabian.« Während die Jungs ein bisschen durch die Gegend gucken, schwätzen die Mädels wild gestikulierend drauflos. »Wo hast du den aufgegebelt, ist ja süß!« – »In der Disko. Und du?« (Was wäre in einem solchen Moment die richtige Antwort? »Beim Erkunden wunderschöner Landschaften in Mulgore?« »Beim Bekämpfen widerlicher Hordler, die unser aller Leben gefährden.«?) »Beim Questen im Wald von Elwynn.«?) Leichtes Zögern. »Wir haben uns beim Computerspielen kennen gelernt.« – »DU? Spielst Computerspiele?« Betretenes Schweigen.

Auch wenn diese Situation immer öfter eintritt – also dass sich Pärchen im wirklichen Leben (»Real Life«, RL) beim gemeinsamen Spielen in der Virtuellen Welt kennen und lieben lernen –, wird sie häufig noch mit einem fast mitleidigen Lächeln quittiert – im besten Fall. Warum ist die gesellschaftliche Skepsis, was PC-Spiele (oder

Internet im Allgemeinen) und Beziehungen angeht, so hoch? Und was sind die tatsächlichen Vor- und Nachteile, sich beim Spielen kennenzulernen? Sind es reine Vorurteile, die davon ausgehen, dass eine Beziehung, die online anfängt, nicht so gut sein kann wie eine aus dem wirklichen Leben? Diesen Fragen wollen wir nachgehen.

Beziehung im echten Leben

Im echten Leben kann man in vielen Situationen Leute kennenlernen: in der Bar, in der Disko, in der Schule oder auf der Uni, beim Sport, im Kino. Beim Ausüben seines Lieblichshobbies. Durch Freunde und Bekannte, durch Zufälle. Man könnte auch fremde Menschen auf der Straße ansprechen, wenn man sich nur trauen würde. Was unterscheidet dieses Kennenlernen von dem im Spiel? Meistens hat man nicht den Mut oder die passende Gelegenheit, jemanden anzusprechen, auch wenn er / sie einem im Grunde genommen sehr gut gefällt. Man hat Angst davor, zurückgewiesen zu werden. Man befürchtet, vielleicht sogar Dinge zu hören, die man nicht hören möchte. Dahinter steckt ein Mechanismus,

der gleichzeitig simpel und komplex ist. Simpel, weil er sich aus wenigen Faktoren zusammensetzt; komplex, weil sich diese in so mannigfaltiger Weise kombinieren lassen, dass sie unberechenbar wirken. Das Modell der theoretischen Psychologie nach Dörner (PSI-Theorie) geht davon aus, dass hauptsächlich drei Motive unser soziales Verhalten beeinflussen: die Affiliation (die Suche nach Anerkennung und Zugehörigkeit zu einer Gruppe), die Bestimmtheit (das Verständnis unserer Umgebung und die Fähigkeit, diese vorauszusagen) und die Kompetenz (das Gefühl, Dinge gut zu tun und gesetzte Ziele zu erreichen).

Wenn wir uns nicht trauen, einen Fremden anzusprechen, wirken eben diese Faktoren: Wir wissen nicht, wie er sich verhalten wird (d.h. die Bestimmtheit sinkt), wir haben Angst, er könnte uns zurückweisen (die Affiliation sinkt), und damit würde er uns zu verstehen geben, dass wir nicht gut genug sind (folglich sinkt die Kompetenz). Menschen sind darauf ausgelegt, ihre Bedürfnisse zu befriedigen, denn dies verursacht Lust. Wenn eine Situation der Zurückweisung eintritt, bleiben drei



Gemeinsame Quests in bewährten Gruppen stärken die Bindung zwischen den Spielern und führen zu Vertrautheit.

Bedürfnisse gleichzeitig unbefriedigt – und das ruft massive Unlust hervor. Diese Situation gilt es also zu vermeiden. Aus diesem Grund machen wir unter normalen Umständen nur dann etwas so Riskantes wie jemand Unbekanntem anzusprechen, wenn von der Situation wenig Gefahr ausgeht; wenn ich zum Beispiel mit einer Gruppe unterwegs bin, die mich bestärken könnte, falls ich einen Korb kriegen sollte (Affiliation), oder wenn ich mich gerade so toll fühle (etwa wegen einer bestandenen Prüfung), dass mir selbst eine Zurückweisung nichts anhaben könnte (Kompetenz). Oder aber ich nähere mich jemandem, der offensichtlich etwas tut, was mir ebenfalls Spaß macht. Je besser ich eine bestimmte Umgebung kenne (die Verhaltensmuster einer bestimmten Gruppe zum Beispiel), desto besser kann ich voraussagen, wie sich jemand innerhalb dieser Gruppe verhalten wird, was meine Unbestimmtheit erheblich senkt. Nur, was hat das alles mit Computerspielen zu tun?

Beim Computerspielen kennengelernt

Computerspielen ist offensichtlich ein Hobby, das sehr viele Menschen teilen, und in vielerlei Hinsicht ein Hobby wie jedes andere: Man betreibt es aus Leidenschaft (bis zu gewissen Grenzen zumindest, bevor es zu einer Obsession wird), man kann viel Zeit (und Geld!) investieren, man kann es gemeinsam mit anderen ausführen, und es beschäftigt einen auch dann weiter, wenn man es gerade nicht direkt erleben kann. Im Hinblick auf die Kommunikation sind Computerspiele

aber in vielen Aspekten unterschiedlich von anderen Zeitvertreibern. Das hängt hauptsächlich mit fünf Punkten zusammen, die in der Regel nicht klar abgegrenzt, sondern ineinander verschränkt sind.

1. Kommunikation

Computerspiele haben zunehmend eine kommunikative Dimension angenommen, die vor einigen Jahren noch nicht zu erwarten war. Zwar saßen wir als Kinder oft zusammen vor der Kiste, doch konnten höchstens zwei Leute gleichzeitig spielen, die anderen schauten nur zu. Aber der spielende Mensch will mit anderen Menschen Kontakt haben. So entstanden Netzwerkspiele, riesige LANs und eine immer stärker werdende Tendenz zu Onlinespielen. Parallel verbesserten sich die Möglichkeiten, Kommunikation ins Spiel einzubeziehen; Spiele übernahmen externe Technologien wie Chats, Freundeslisten oder Sprachverbindungen (etwa Teamspeak oder Skype). Solche Hilfsmittel dienen nicht nur dem Austausch zwischen den Spielern, sondern vor allem auch ihrer Vernetzung. Der Teamgedanke aus dem Sport überträgt sich sofort auf das Spiel, sobald mehrere Spieler gemeinsame Ziele verfolgen. So entstehen Gilden, Clans und Communities – Gemeinschaften, die nicht nur eine Partie lang halten, sondern langfristige und klar motivierte Bindungen eingehen. In solchen Gruppen kann man sich Anerkennung sichern – gut für die Affiliation. Gleichzeitig sind diese Communities an gewisse (explizite oder implizite) Regeln gebunden, was ihr Verhalten recht berechenbar macht (Bestimmtheit).

DIE AUTORIN

Monica Mayer promoviert am Institut für Theoretische Psychologie an der Universität Bamberg. Sie erforscht, warum Menschen Computerspiele spielen, und erhofft sich dadurch Einblicke in die Funktionsweise der menschlichen Psyche. Sie hat eine menschliche Priesterin Level 60 auf Theredras und spielt neben World of Warcraft überwiegend Aufbau- und Strategiespiele wie Age of Empires 3, Dawn of War und Die Gilde.



2. Gespielte Gefühle

Weil textbasierter Kommunikation eine emotionale Ebene abgeht, haben sich im Internet seit langem Emoticons (Smilies) als Symbole für Gefühle etabliert. Spiele, die ihre Welt visuell darstellen, gehen einen logischen Schritt weiter: In Online-Rollenspielen müssen Spieler nicht mehr schreiben, dass sie zwinkern, sondern können ihren Charakter zwinkern lassen. Tanzen, Witze erzählen, (aus-)lachen, weinen, grüßen, verbeugen, beleidigen, applaudieren, dies sind nur einige der Sachen, die man seine Spielfigur (hier am Beispiel **World of Warcraft**) ausführen lassen kann. Viele davon dienen ausdrücklich der intermenschlichen Kommunikation.

Nun macht es aber einen Unterschied, ob ich diese Aktion im Spiel ausführe oder im echten Leben. Ich kann sehr viel offener gähnen, schlafen, lachen, tanzen, als ich es in der Realität tun würde. Die Vorstellung, mitten im Gespräch mit Jemandem das Tanzen anzufangen, ist recht lächerlich, im Spiel dagegen recht normal. Gleichzeitig kann ich auch leichter flirten oder küssen, denn diese Möglichkeiten gehören ja zum Funktionsumfang des Spiels. Und solche Aktionen werden hier ja auch nicht ganz so ernst genommen. Oder...?



Die Spielfiguren in Online-Spielen wie Guild Wars sind optisch äußerst attraktiv. Der Glanz strahlt auf die spielende Person ab.

3. Die Hemmschwelle

Damit Kommunikation überhaupt beginnen kann, muss die Hemmschwelle zum Ansprechen überwunden werden. Diese Hemmschwelle ist in virtuellen Räumen deutlich gesenkt – auch und besonders in Spielen. Denn durch die Spielregeln ist das grundlegende Interesse meistens das gleiche, nämlich, die Herausforderungen des Spiels zu bewältigen. Dabei können andere Spieler helfen. Deshalb ist es akzeptabel und erwünscht, Mitspielern Fragen zu stellen; zum Beispiel, ob sie die gleiche Quest machen, um sich nicht in die Quere zu kommen. Oder aber gleich zusammen zu spielen. In Gruppensituationen ist die Basis für beständige Kommunikation gelegt.

In dieser Umgebung fällt es in der Regel sehr leicht, ein gemeinsames Thema zu finden. Während man nebeneinander Mobs killt, jeder ganz natürlich seine Stellung innerhalb der Gruppe findet und seine vom Spiel angelegte Funktion ausführt, kann man gut gemeinsame Entscheidungen treffen («Lass uns mal nach Norden gehen»), sich über Spielerfahrungen austauschen, Erlebnisse berichten und schließlich schlicht und einfach – plaudern.

Die vertraute Spielsituation, die gemeinsamen Interessen, die Erwünschtheit von Fragen und die Kommunikationsmittel, die das Spiel ganz selbstverständlich zur Verfügung stellt, all diese Faktoren senken die Hemmschwelle, mit anderen Spielern Kontakte zu knüpfen.

4. Positive Grundstimmung

Während man spielt, hat man (meistens) Spaß. Diese positive Laune erklärt sich durch unser psychologisches System: Das Spiel ermöglicht es auf einfache Weise, ein Zugehörigkeitsgefühl zu entwickeln (Affiliation), durch Spielerfolge Kompetenz zu tanken (vor allem im Vergleich zum echten Leben, wo Erfolgserlebnisse in der Regel viel seltener und härter erarbeitet sind), aber auch Unbestimmtheit zu reduzieren, da die virtuelle Welt viel leichter



So genannte Emotes ersetzen in virtuellen Welten die Gefühlsregungen. Spielcharaktere lachen, winken oder flirten (Everquest 2).



In Gilden und Gruppen unterhalten sich Online-Spieler über Chatfenster oder per Headset (Guild Wars).

vorhersehbar ist als die Realität. In Rollenspielen ist man ständig dabei, sich weiter zu entwickeln, bessere Gegenstände zu erhalten und zu siegen. Das macht glücklich! Diese positive Grundstimmung – die auch zu einem positiveren Bild von uns selbst und der Anderen führt – erleichtert es uns, Kontakt zu Mitspielern aufzunehmen, da man sich insgesamt mehr zutraut.

5. Kontrolle der Intimität

Der Grad der Intimität zwischen Personen lässt sich in einer virtuellen Spielwelt wesentlich einfacher kontrollieren als in der Realität. Unliebsame oder aufdringliche Charaktere können mit einem »Ignore«-Befehl komplett abgeblockt werden. Umgekehrt erlauben Freundeslisten und automatische Anwesenheitsbenachrichtigung, schnell beliebte Personen wiederzufinden. Gemeinsame Gruppenzugehörigkeiten (Gildenbeitritte, Clan-Mitgliedschaft etc.) lassen sich im Spiel leichter eingehen (und beenden) als im echten Leben. Jemandem in die Augen schauen zu müssen, verstärkt die soziale Hemmschwelle, die uns daran hindert, andere zu verletzen. Die flexible Entscheidung darüber, schnell Nähe zu finden und bei Bedarf schnell wieder Abstand zu gewinnen, macht die virtuelle Kommunikation schwerelos und attraktiver, aber auch unverbindlicher als den gegenseitigen Austausch in der Realität.

Ich bin, was ich bin?

Eines der grundlegenden Angebote von Rollenspielen ist schon im Genre-Namen enthalten: in eine Rolle zu schlüpfen. Was für die Spielerfahrung bereichernd ist, kann bei der Kommunikation zum Hindernis werden. Denn hinter den Charakteren stecken Menschen, die keinerlei Ähnlich-

keit mit ihrer Spielfigur haben (müssen). Vor Augen haben wir aber den Charakter samt seines Aussehens und seiner Attribute (in der Regel: stark, schön, schnell). Man bildet Vorstellungsbilder in Bezug auf eine Person, und diese sind auch vom Erscheinungsbild im Spiel geprägt. Wird die attraktive Elfenkriegerin von einer attraktiven Frau gespielt? Oder von einem Mann? Ist der Mensch hinter dem Elfenpaladin wirklich edel und gut? Wer will, kann sich verstecken, sich anders geben, als er im echten Leben ist, und nur bestimmte Seiten seiner selbst präsentieren.

Allerdings: Menschen wählen Spielcharaktere nicht ohne Grund, sondern handeln auch da motiviert, also bestimmten Bedürfnissen gehorchend. Deswegen lässt auch die Charakterwahl auf persönliche Einstellungen schließen. Die sind natürlich nicht eins zu eins übertragbar: Nur weil jemand einen Priester spielt, lässt sich nicht automatisch darauf schließen, dass er Auseinandersetzungen aus dem Weg geht (da sich Priester im Kampf im Hintergrund halten). Das Kennenlernen anderer Spieler ähnelt in gewisser Weise dem Spielprinzip selbst: Was genau zu tun ist, um erfolgreich zu sein, muss man erst mit der Zeit herausfinden. Es erfordert Erfahrung, einen Menschen durch seinen (Spiel-)Charakter zu sehen, und kann deswegen auch als lehrreiche Beobachtungs- und Kennenlernübung angesehen werden.

Wie Zuneigung entsteht

Man macht etwas – was man gerne macht – mit jemandem zusammen und stellt dabei fest, dass man ähnlich vorgeht. Dass man ähnliches anstrebt. Dass man sich gut versteht. Dass man manchmal gar keine Worte braucht, weil man gleich denkt.

Man vergleicht sich mit dem anderen, und stellt fest, dass man sich ergänzt. Das ist ein gutes, gewünschtes Gefühl, das man möglichst aufrecht erhalten möchte. So projiziert man das, was man sich wünscht, auf den anderen und findet ihn perfekt. Man nennt das »verliebt sein«, die Zeit, in der man den Anderen durch eine Idealbrille sieht. Diese Funktionsweise dient der menschlichen Fortpflanzung. Das Spiel erleichtert sie, denn in den stark stilisierten und oft auch optisch attraktiven Spielhellden lässt sich alles mögliche hineininterpretieren, idealisieren und damit glücklich sein. Durch die besonderen Umstände der Spielwelt kann diese (Selbst-)Täuschung sehr lange aufrecht erhalten werden.

In der Regel leckt die Beziehung aber bald aus dem Spiel in die echte Welt, andere Medien wie E-Mail, Telefon, Bilderaustausch kommen dazu, aus dem Charakter wird eine Person. Dieser Wechsel in die Realität kann sehr hart sein. Im wirklichen Leben sieht man sich in der Regel von Anfang an – bei der virtuellen Bekanntschaft stellt man sich den anderen nur vor. In der Realität werde ich willentlich niemanden ein zweites Mal treffen, der mir nicht zumindest sympathisch und angenehm ist. In der Spielwelt kann sich eine Beziehung schon sehr vertieft haben, bevor man fest-



stellt, dass man mit dem anderen in persona nichts anfangen kann. Und die erhöhte Hemmschwelle, die nun mal in der wirklichen sozialen Welt herrscht, kann den so charmanten Mitspieler plötzlich in ein nervöses Bündel verwandeln.

Zwei, bei denen es geklappt hat

Sabine hat wegen ihres damaligen Freundes angefangen, **World of Warcraft** zu spielen. Nachdem sie sich getrennt hatten, wechselte sie die Gilde und den Server. Dort traf sie Robert – ihren jetzigen Freund. Er half, ihren Charakter hochzuziehen. Sabine und Robert zogen gern zusammen auf Quests und unterhielten sich neben dem Spielen. »Irgendwann waren wir eine festes Team«, erzählt Robert. Schließlich haben sie im Spiel geheiratet – ohne Hintergedanken, »weil wir ständig zusammen gequestet haben«, erzählt Sabine. Es war ja nichts dahinter – Robert hatte noch eine Freundin im echten Leben. Dabei zeigen gerade die Hochzeiten, wie verschwommen die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit manchmal sind. Die Hochzeit bedeutete »nichts außerhalb des Spiel«, sagt Sabine. Zögert. Und fügt dann hinzu: »So halb«, denn sie würde »keinen anderen im Spiel heiraten.« Und sie weiß, dass man »nicht gerade jeden heiratet.« Hochzeiten können sogar für handfeste Konflikte sorgen, wenn der eigene Partner im Spiel jemand anderen heiratet. Alles nur virtuell? Die Eifersucht ist oft sehr real.

Von der virtuellen in die echte Welt

Nachdem sich Sabine von ihrem Freund getrennt hatte, »haben wir angefangen, uns über Privates zu unterhalten«, erzählt Robert. »Wir haben angefangen, zu flirten, eigentlich nur aus Spaß«, sagt er. »Halt die ganzen Emotes, die du im Spiel machen kannst, und mal 'nen blöden Spruch gebracht. Doch dann ist mehr daraus geworden. Wir haben festgestellt, dass doch sehr viele Gemeinsamkeiten da sind.«

Zu einem ersten persönlichen Treffen kam es, als Robert Sabine zu seinem Geburtstag einlud; die restliche Gilde sei ja schließlich auch da. Zu dem Zeitpunkt hatte er noch eine Freundin und »überhaupt keine Hintergedanken«. Sabine fuhr die 250 km. »Interesse war da schon, sonst wäre ich nicht gefahren«, gibt sie zu, »aber ohne Absichten.« Kurz darauf trennte sich Robert von seiner damaligen Freundin. Mit Sabine, sagt er, hatte das nichts zu tun. Die beiden trafen sich weitere Male. Schließlich wurden sie ein Paar.

Sabine und Robert spielen heute noch zusammen – allerdings eher, wenn jeder bei sich zu Hause ist und 250 km Distanz die meisten gemeinsamen Tätigkeiten



Onlinespieler organisieren sich in Gilden, die sich manchmal auch außerhalb des Spiels treffen. So lernen sich Spieler real kennen.

verhindern. Beim Spielen ist es schließlich egal, ob er oder sie sich im Zimmer nebenan oder am anderen Ende der Welt befindet, solange die Verbindung stimmt. Das gemeinsame Spielen kann den Alltag erleichtern: »Wenn man mit jemand zusammen ist, der gar nicht spielt, dann hat man ständig das Problem, dass der andere nicht nachvollziehen kann, warum man schon wieder spielen geht«, sagt Robert. Wenn es dagegen beide gleich gerne tun, am besten gemeinsam, schweift das zusammen.

Anders, nicht schlechter

Beziehungen, die in Spielen beginnen, unterliegen einer hohen Idealisierung und halten Abstand vom wirklichen, alltäglichen Leben. Somit sind sie vor Überraschungen sicherer, aber auch oberflächlich. Wie bei Beziehungen, die bereits im echten Leben anfangen, ist das Entscheidende, dass der Absprung von der Idealisierungsphase in die Liebesbeziehung (mit ihren Alltäglichkeiten und Problemen, aber auch ihrem tieferen Sinn) gelingt. Der Bruch kann bei in der virtuellen Welt gestifteten Beziehungen härter ausfallen, aber auch genauso überstanden werden. Im Grunde genommen folgen Beziehungen, die sich aus virtuellen Welten entwickeln, den gleichen Richtlinien wie Beziehungen im echten Leben: Es geht um die Zeit, die man ineinander investiert, um den Spaß, den man zusammen hat, um glückliche Zeiten, die man miteinander erlebt, aber auch um die Fähigkeit, Probleme gemeinsam zu bewältigen, Diskussionen auszutragen und sich als Person sowie als Paar etablieren zu können. Dies macht schließlich auch die Dauerhaftigkeit einer Beziehung aus, unabhängig davon, in welchem Medium sie ihren Ausgang nimmt.

Sabine und Robert sind übrigens immer noch zusammen, haben gemeinsam eine schwierige Phase seines Berufs gemeistert, eine große Distanz überwunden und schmieden bereits Pläne für ihre gemeinsame Zukunft.

Monica Mayer