UNIVERSITÄT AUGSBURG
Universitätsbibliothek

OPEN ACCESS
OPUS AUGSBURG

Online-Spiele(n) im Alltag der Spieler: eine medienethnographische Analyse der Aneignung digitaler Spiele am Beispiel des Browser-Spiels Hattrick

Jana Nickol, Jeffrey Wimmer

Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Nickol, Jana, and Jeffrey Wimmer. 2012. "Online-Spiele(n) im Alltag der Spieler: eine medienethnographische Analyse der Aneignung digitaler Spiele am Beispiel des Browser-Spiels Hattrick." *SCM - Studies in Communication and Media* 1(2): 257–82. https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257.

Nutzungsbedingungen / Terms of use:

CC BY 4.0

Dieses Dokument wird unter folgenden Bedingungen zur Verfügung gestellt: / This document is made available under these conditions:
CC-BY 4.0: Creative Commons: Namensnennung
Weitere Informationen finden Sie unter: / For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de

SCM | Studies in Communication | Media

FULL PAPER

Online-Spiele(n) im Alltag der Spieler
Eine medienethnographische Analyse der Aneignung digitaler Spiele am Beispiel des Browser-Spiels Hattrick

Online Gaming in Everyday Life
A Media Ethnographical Analysis of the Appropriation of the Online Football Manager *Hattrick*

Jana Nickol & Jeffrey Wimmer

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Jana Nickol, Refrath; Kontakt: jana.nickol(at)web.de

Jeffrey Wimmer, Leuphana Universität Lüneburg; Kontakt: wimmer(at)leuphana.de

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

FULL PAPER

Online-Spiele(n) im Alltag der Spieler
Eine medienethnographische Analyse der Aneignung digitaler Spiele am Beispiel des Browser-Spiels Hattrick.

Online Gaming in Everyday Life
A Media Ethnographical Analysis of the Appropriation of the Online Football Manager *Hattrick*

Jana Nickol & Jeffrey Wimmer[1]

Zusammenfassung: Die Studie analysiert die Nutzung eines Online-Spiels im Kontext der alltäglichen Routine. Hierzu wird ausgehend von der Mediatisierungsforschung ein Konzept entwickelt, das die Bedeutung des Spiels nicht allein als etwas außerhalb des Alltags fokussiert und somit die zahlreichen Überschreitungen der Spielräume und Spielgrenzen in den Blick nimmt. Auf Basis eines medienethnographisch orientierten Vorgehens wird erläutert, wie das Browser-Spiel Hattrick nicht nur in die tägliche Routine von Nutzern eingebettet, sondern gleichzeitig mit Hilfe kommunikativer Praktiken eng mit anderen Aspekten der Alltagswelt verbunden ist. Die empirischen Ergebnisse dieser explorativen Pilotstudie lassen sich anhand dreier Schlüsselkategorien (Konstruktion sozialer Beziehungen, Strategien der Alltagsintegration sowie emotionale und mentale Transfereffekte) konkretisieren.

Schlagwörter: Alltag, Aneignung, Magic Circle, Mediatisierung, Medienethnographie, Onlinespiele

Abstract: From the perspective of mediatization theory the use of an online game is investigated in the context of everyday routine. The analysis focuses on the meaning of games but not as solely representing something beyond everyday life and thus taking into consideration the numerous transgressions of gameplay. Building upon a media ethnographic-oriented approach the study shows how the browser game Hattrick is not only embedded in the daily routines of users, but also at the same time closely connected with other aspects of the everyday world through different communicative practices. The empirical results of this pilot study are substantiated on the basis of three key categories (construction of social relationships, integration strategies and emotional and mental transfer effects).

Keywords: Appropriation, Everyday Life, Magic Circle, Media Ethnography, Mediatization, Online Games

1 Wir möchten uns bei den anonymen Reviewern für das sehr wertvolle Feedback bedanken.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

1. Einleitung: Online-Spiele(n) als soziales Massenphänomen

Die Nutzung von Online-Spielen ist längst kein Randphänomen mehr, sondern fester Bestandteil des mediatisierten Alltags vieler Menschen. Auf öffentliches Interesse stoßen v. a. die Debatten über ihr mögliches sucht- und gewaltförderndes Potenzial (vgl. Jöckel et al., 2010) und über ihren immer größer werdenden ökonomischen Stellenwert (vgl. Müller-Lietzkow, 2009). Was bisher wenig beachtet wurde, ist die Frage nach der Rolle von Spielhandlungen im Kontext der alltäglichen Routine. *Computerspielen* verweist dabei auf ganz verschiedene *Handlungsmodi*, die – auch aufgrund fehlender sprachlicher Differenzierung im Deutschen – nicht immer trennscharf voneinander zu unterscheiden sind, wie v. a. regelbasiertes Spielhandeln (Game), zweckfreies Tun (Play), entlohntes Handeln (Arbeit) wie das Phänomen des „Goldfarming" oder leistungsorientiertes Handeln (eSport) (vgl. Schmidt et al., 2008, S. 12).

In diesem Beitrag geht es um eine populäre Variante von Computerspielen (vgl. zum Begriff Kerr, 2006, S. 4), die so genannten *Online-Spiele*. Kennzeichnend für diese ist, dass sie „*im* Internet oder *über* das Internet" gespielt werden (Schmidt et al., 2008, S. 10, Kursivsetzung i. O.). Die Komplexität des Phänomens spiegelt sich auch in der Vielzahl von Spieltypen und Design-Charakteristika und der jeweiligen nutzungs- und technikbezogenen Kontexte (Jöckel & Schuhmann, 2010, S. 462-466). *Browser-Spiele* werden auch als „Casual Games" (Mäyrä, 2008, S. 120) bezeichnet, da oftmals wenig komplexe und leicht spielbare Computerspiele wie z. B. das vor ein paar Jahren populäre „Moorhuhn" oder aktuell Spiele wie „Bejeweled" oder „Seafight" darunter fallen. Es existieren aber auch kompliziertere Varianten, die auf langfristiges Spielen angelegt sind wie z. B. „Siedler Online" oder „Dark Orbit". Entwickelt sich eine Spielwelt auch dann weiter, wenn der User offline ist, handelt es sich um ein *persistentes* Spielgeschehen. Gerade diese Eigenschaft lädt den Spieler dazu ein, das Spielgeschehen kontinuierlich zu verfolgen und neue Entwicklungen in sein Spielverhalten zu integrieren. Während Massively Multiplayer Online Games (MMOG) häufig Gegenstand der Forschung sind, handelt es sich bei Browser-Spiele trotz ihrer großen Publikumsreichweite – man denke auch an die aktuelle Vielzahl so genannter Social Games wie „Farmville" – um eine bisher wenig erforschte Gattung (vgl. Schmidt et al., 2008, S. 13ff.; Jöckel & Schumann, 2010).

Empirische Studien zeigen, dass Online-Spiele mittlerweile fester Bestandteil der Alltagswelt vieler Menschen geworden sind. 2011 spielten 17 Prozent aller Internetnutzer in Deutschland mindestens ein Mal pro Woche Online-Spiele (vgl. van Eimeren & Frees, 2011). Repräsentative Studien gehen aktuell davon aus, dass mehr als 25 Prozent der deutschen Bevölkerung ab 14 Jahren (17,6 Millionen Menschen) als Computerspieler zu bezeichnen sind, von diesen knapp die Hälfte als Online-Spieler (48,8%) (Quandt et al., 2011, S. 415). 68,5 Prozent der Befragten bejahen eine Form der sozialer Nutzung von digitalen Spielen (vernetzt und/oder co-located) (Quandt et al., 2011, S. 417). Beim Computerspielen han-

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

delt sich also potentiell um einen sozialen und auf (kommunikative wie handelnde) Interaktion angelegten Zeitvertreib.[2]

Die im Spiel stattfindenden Informations- und Kommunikationsprozesse gehen über reine „Mensch-Maschine-Interaktionen" hinaus und lassen uns Computerspiele auch als *soziale Kommunikationsmedien* verstehen. Es ist daher plausibel anzunehmen, dass sich die Formen von Amüsements sowie soziale Prozesse, wie z. B. die Bildung von Gemeinschaften, durch deren Virtualisierung langfristig ändern können (vgl. Krotz, 2007, S. 161ff.). In den mediatisierten Erlebniswelten der Online-Spiele suchen und finden die Spieler nicht nur Unterhaltung, sondern auch Sozialisierungs- und Identitätsangebote, die ihr kommunikative Handeln prägen (vgl. Filiciak, 2003; Kücklich, 2009). Daher ergibt sich die Frage, welche soziale und kulturelle, also *sinnstiftende Bedeutung* Computerspiele haben und wie diese zustande kommt (Krotz, 2009). Untersucht man die Nutzung eines Online-Spiels, dann geht es folgerichtig keinesfalls um eine Auseinandersetzung mit „sinnfreien" Handlungen, die fernab der Realität stattfinden. Denn „[i]m Spiel ‚spielt' etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt" (Huizinga, 1983, S. 9). Vor diesem Hintergrund lohnt es sich, den Fokus auf die subjektive Bedeutung eines Online-Spiels im Alltag zu richten. Das leitende Erkenntnisinteresse dieser Studie lautete deshalb: *Wie eignen sich Menschen ein Online-Spiel im Kontext ihres Alltags an*?

Diese offene Fragestellung soll am Beispiel des Browser-Spiels Hattrick (HT) beantwortet werden. Der Fokus wird damit von den populären Online-Rollenspielen genommen und auf eine weniger stark erforschte Gattung gerichtet. Insgesamt rückt das Forschungsinteresse das Ineinandergreifen zweier Analysebereiche in den Vordergrund: die alltäglichen wie auch die spielinternen Kontexte der Nutzung. Die Ausführungen in diesem Beitrag gliedern sich in vier Schritte: In einem ersten Teil wird die Nutzung von Online-Spielen zum Gegenstand der Mediatisierungs- und Alltagsforschung erhoben und es werden relevante Forschungsresultate aus den so genannten Game Studies – der (empirischen) Forschung zur Nutzung und Wirkung von Computerspielen – vorgestellt. Im zweiten Schritt ist das methodische Vorgehen beschrieben, das einen medienethnografischen Anteil beinhaltet. Drittens werden zentrale Ergebnisse aufgeführt, die anhand dreier Kategorien konkretisiert werden. Ein Fazit ordnet diese viertens und abschließend kritisch ein.

2. Online-Spiele(n) im mediatisierten Alltag

Die Mediatisierungstheorie beschreibt einen komplexen Metaprozess des sozialen Wandels, der in den medialen Kommunikationspraktiken der Menschen angesiedelt ist und auch dort entspringt (Krotz, 2007). Medien prägen die alltägliche Lebenswelt nicht nur im Moment ihrer Nutzung, sondern auch in längerfristiger Hinsicht durch ihre Kommunikationsprozesse und -inhalte, die wiederum die

2 Natürlich gilt dieser Befund nicht für alle Genres wie z. B. allein spielbare Puzzle- und Rätselspiele.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Auffassung der Lebenswelt verändern. Thomas und Krotz (2008, S. 29) folgend ist davon auszugehen, dass sich Mediennutzung nur im Kontext der damit verbundenen alltagskulturellen *(Deutungs-)Praktiken* in ganzheitlicher Weise erfassen lässt. Mediennutzung wird somit auf einer Mikroebene in Verbindung mit Alltagserfahrungen und auf einer Makroebene mit weitergehenden gesellschaftlichen wie kulturellen Wandlungsprozessen in Bezug gesetzt – eine Perspektive, die bisher in der Analyse von Computerspielen eine eher untergeordnete Rolle gespielt hat (vgl. Krotz, 2009). Da das Phänomen „Spiel" nicht nur eine zentrale anthropologische Konstante und damit – wie die Klassiker der Spieltheorie dargelegt haben – eine Kulturtechnik darstellt, sondern auch als eine wesentliche Quelle der menschlichen Selbsterfahrung zu verstehen ist, besitzt dessen Mediatisierung in Form des Computerspielens heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung der Spieler. Das gilt für ihr Zeitgefühl, die Steuerung ihrer Aufmerksamkeit, die Formierung von Emotionalität, Relevanzen und Orientierungsmodellen (vgl. Krotz, 2009). In diesem Sinne kann die körperlose Immersion in Computerspielwelten immer auch als ein aktiver Akt realweltlicher Reproduktion mit sozialen und kulturellen Bezügen verstanden werden.

Berger und Luckmann (1977) folgend kann *Alltag* als eine intersubjektive Wirklichkeit verstanden werden, die gesellschaftlich konstruiert ist und von den Menschen von unterschiedlichen Standpunkten aus als selbstverständlich wahrgenommen wird. Der Umgang mit Medien ist als Teil dieser Alltagswelt zu verstehen. Wesentlich ist die Erkenntnis, dass Medien nicht nur durch den primären Prozess der Medienaneignung, sondern auch durch Inhalte und Kommunikationsformen in die Routinen des Alltags integriert sind. Dabei durchkreuzen sich einerseits medien- und nichtmedienbezogenes Handeln (Bausinger, 1983, S. 33), andererseits die von den Menschen als selbstverständlich angenommene Alltagswelt mit anderen Wirklichkeitsbereichen ihrer Lebenswelt wie z. B. Phantasie- oder Traumwelten (Schütz & Luckmann, 1979).

In den Game Studies prägte lange Zeit das auf Huizinga zurückgehende Konzept des „Magic Circle", das Spielerleben und -folgen als losgelöst vom realen Leben statt versteht. Huizinga's Vorstellung ist insofern einleuchtend, als dass jegliches Spielverhalten eine ‚Als ob'-Situation darstellt und sich jeder Spieler im Kontext eines Spieles auf bestimmte Rollen und Spielregeln – seien sie noch so abstrus – als gegeben einlassen muss, damit sich ein lustvolles Spielerlebnis einstellen kann. Die Feststellung von Huizinga, dass Spielen keinerlei Effekte außerhalb des Spielraums besitzt, kann allerdings als zu reduktionistisch zurückgewiesen werden, da sie sich allein auf die zu erwartenden Konsequenzen des Spiels für den Spieler bezieht. Zeitgemäßer ist die Vorstellung, dass Spielen auf vielfältige Weise Konsequenzen für das reale Leben hat, denn es erfordert z. B. Zeit, beeinflusst Stimmung und Verhalten und kann als Kommunikationsmedium im Austausch mit anderen Mitspielern zur Identitätsbildung beitragen.

Bisher ist die Frage nach diesem Ineinandergreifen von Virtualität und Realität hauptsächlich auf die Wirkung von digitalen Spielen bezogen worden (vgl. im Überblick Jöckel & Schumann, 2010). Seit dem Plädoyer von Boellstorff (2006) für ethnographisch ausgerichtete Game Studies richten Studien zunehmend ihren

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Fokus auf die subjektive Bedeutung von Computerspielen im Alltag. In der Auseinandersetzung mit Huizinga's Axiomatik machen sie die Einbettung des Spielerlebens in die Alltagsroutinen und die mitunter recht dynamisch und abrupt ablaufenden ‚Grenzwechsel' zwischen Spiel- und Alltagswelt bzw. Spiel- und Alltagssinn greifbar (z. B. Taylor, 2006; Copier, 2009). So können bspw. Pargman und Jakobsson (2008, S. 238) mit Hilfe einer teilnehmenden Beobachtung die Fähigkeit der Spieler zu raschen und dabei Sinngrenzen überschreitenden Kommunikationsprozessen gut verdeutlichen, die sie theoretisch Goffman folgend mit unterschiedlichen Rahmungen des Medienhandelns fassen:

> „There is nothing magical about switching between roles. It is something we do all the time and can literally be done at the blink of an eye. It is analogous to ‚code-switching', i.e. the way that a bilingual person can switch between languages unproblematically if the situation so demands it. […] Thus a player, Alan, can be deeply involved in a discussion about game-related issues ('I need to understand how spawn points work') and then say that he 'needs to go to the bathroom' without confusion breaking out among the other players. They all understand that Alan switched frame and the comment about the spawn point was uttered by Alan-the-player while the comment about the bathroom was uttered by Alan-the-person. On top of this, Alan juggles yet another frame, that of Lohar-the-mighty-warrior (played by Alan-the-player). Lohar has yet other needs [...]."

3. Methodisches Vorgehen: Expedition in die Spielwelt

Um sich dem alltäglichen Umgang mit einem Online-Spiel und der dabei stattfindenden Kommunikations- und Interaktionsprozesse zu nähern, erfolgte die Umsetzung der Studie im Rahmen eines *medienethnographisch orientierten Mehr-Methoden-Designs*. Die Stärke eines medienethnographischen Vorgehens liegt in der Kombination der Beobachtung von Medienpraktiken und der Teilhabe an ihnen mit dem Nachvollzug der damit zusammenhängenden Bedeutungskonstruktionen seitens der Handelnden mit Hilfe von Befragungsinstrumentarien. Bergmann (2008, S. 331) hebt das Potential der Methode im Kontext der Debatte um kausale Medienwirkungen und der zunehmenden Mediatisierung gesellschaftlicher Zusammenhänge hervor, da diese die „Weisen des Gebrauchs von Medien" fokussiert.

Im spezifischen Fall der Online-Spiele – wie für viele mediatisierte Erlebniswelten generell – stellen diese nicht mehr allein Gegenstand der Forschung und Ort kommunikativer Praktiken, sondern auch Mittel medienethnographischen Vorgehens dar. Inhaltlich beziehen sich die hier gemachten empirischen Beobachtungen konkret auf drei Aspekte des Online-Spielens: (1) die individuellen (Spiel-) Praktiken von Individuen, (2) deren sprachliche Reflexion sowie (3) dem Setting (technischen wie sozialen Kontexten) des Online-Spielens (vgl. grundlegend Bachmann & Wittel, 2006). Diese Analyse erfolgte nicht im Sinne einer Ethnography Proper und einer durch lange Feldaufenthalte zu findenden „dichten Beschreibung" der Spielwelt (vgl. Geertz, 1995), sondern bewusst auf ethnographischen Miniaturen – also einer Vielzahl von – z.T. virtuellen – Beobachtungen und Interviews (vgl. Bachmann & Wittel, 2006, S. 189ff.; Hepp et. al., 2011, S. 15), um die jeweils

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

subjektive Perspektive der Spieler in Form von Einzelfallanalysen einzufangen (vgl. Kraimer, 2002). Durch das betont mehrstufige Verfahren (Spielimmersion, Inhaltsanalyse von Spielerpublikationen und Spielartefakte, Leitfadeninterviews) wird einer der methodologischen Problematiken (medien-)ethnographischen Vorgehens – dem alleinigen Fokus auf sekundäre Deutungen von Praktiken (vgl. Neumann-Braun & Deppermann, 1998) – entgegengewirkt.

Im gesamten Forschungsprozess war der Gedanke zentral, andere Lebensentwürfe durch eine „Politik der Anerkennung" nachzuvollziehen (Mikos, 2005, S. 91). Voraussetzung dafür ist eine prinzipielle Offenheit gegenüber dem Erkenntnisgegenstand, die durch eine induktive Vorgehensweise gewährleistet wird. Das Spielen des Browser-Spiels war eine wichtige Vorbereitung auf den eigentlichen Prozess der Datenerhebung, eine mehrmonatige bzw. langjährige Immersion in die Spielwelt von HT – u. a. durch die Mitgliedschaft in verschiedene Spielergemeinschaften – half bei der Annäherung an den Forschungsgegenstand (vgl. Mäyrä, 2008, S. 165).[3] Der medienethnografische Anteil dieser Studie liegt also darin, dass die Forscher, in diesem Fall wortwörtlich, „unterstützende Mitspieler" innerhalb der Spielwelt waren (Winter, 2005, S. 553).[4] Die teilnehmende Beobachtung des Spielgeschehens sowie eine Inhaltsanalyse spielinterner Daten wie v. a. die Publikationen von HT-Spielern auf einem spielinternen Kollektiv-Weblog bildeten den Ausgangspunkt für das weitere Vorgehen. Zentrales Datenerhebungsinstrument waren themenzentrierte und halbstandardisierte Interviews (vgl. Schlehe, 2003), deren Leitfaden sich auf die im Spiel gewonnenen Erkenntnisse stützte.

Als Forschungsobjekt fungiert HT, ein strategisches Fußballmanager-Spiel, das 1997 von dem Schweden Björn Holmér entwickelt wurde. Dieser hatte das Spiel ursprünglich für eine kleine Gruppe von Freunden entwickelt. Aktuell sind über 650 000 Menschen in HT aktiv, darunter rund 55 000 deutsche Nutzer. Hauptziel ist es, den eigenen Fußballverein im Ligasystem zu „Ruhm und Ehre zu führen". HT funktioniert zwar wie der reale Fußball in einem saisonalen Takt (eine Saison läuft 16 Wochen). Es zeichnet sich allerdings nur durch einen schwach ausgeprägten Realitätsbezug aus, da es sich im Gegensatz zu den populären „Fantasy Football"-Managerspielen wie „Comunio" oder „Kicker-Managerspiel" nicht an realen Protagonisten der Bundesliga o. ä. orientiert.

Als Fallbeispiel wurde HT aus mehreren Gründen ausgewählt. Mit als eines der ersten internationalen Browser-Spiele überhaupt ist es stark auf ein so genanntes Social Gaming ausgelegt. Über ein spielinternes Mailingsystem und zahlreiche Foren können die Spieler miteinander kommunizieren. Durch eine erkaufte „Supporterschaft" (Preis z. Z. 34,80 Euro/Jahr) gewinnt ein Nutzer weitere Kommunikationsmöglichkeiten hinzu. Dazu zählt insbesondere die Option, in „Föderationen", so werden in diesem Spiel virtuelle Spielergemeinschaften genannt (vgl. Wimmer et al., 2009), einzutreten oder diese selbst zu gründen. Es gibt Spaßgemeinschaften wie die „Biertrinkenden Hattrick Manager", aber auch politisch motivierte Zusammenschlüsse wie „Politik meets Hattrick". Manche Föderatio-

3 Diese Überlegungen erwiesen sich während der Interviews als hilfreich, wie Bemerkungen der Teilnehmer zeigen: „ (U)nd sie sind ja auch Supporter, sie kennen das ja..." (Klaus)

4 Namen wurden anonymisiert.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

nen halten regelmäßig Stammtische ab, dadurch verlagern sich Vergemeinschaftungsprozesse in das reale Umfeld – wie ein jährlich stattfindendes Deutschlandtreffen.

Um die Kriterien der Analyse nicht nur aus theoretischen und subjektiven Überlegungen abzuleiten, wurde neben der Spielimmersion v. a. der Blog „Hattrick-Press", ein für alle Spieler zugängliches und von HT bereitgestelltes Web-Angebot, als Datenquelle genutzt. Kriterium für die Auswahl eines Artikels war eine darin enthaltende Schilderung der Rolle des Browser-Spiels im Spieleralltag bzw. damit verbundene Alltagsabläufe wie bspw. „Der HT-Samstag" (Manager K,[5] Artikel 13) oder „Mein Leben mit HT" (Manager P, Art. 18). Das Datenmaterial setzt sich insgesamt aus 30 Erfahrungsberichten zusammen, aus denen die relevanten Passagen extrahiert und einer Inhaltsanalyse unterzogen wurden. Resultat der zusammenfassenden Analyse (vgl. Mayring, 2008) war u. a. eine idealtypische Spielerkarriere in HT, deren Phasen an die jeweiligen Lebensumstände und biographischen Wendepunkte der Nutzer gekoppelt sind: Einstieg, Aufbau, Spielabbruch, Identifikation mit Spiel/Verein, Routine (vgl. auch Götzenbrucker & Köhl, 2009, S. 317f.).

Die verschiedenen spielspezifischen Phasen wurden in den Leitfaden der Interviews eingearbeitet und auf die jeweiligen Alltagskontexte der Befragten bezogen. Die mehrstündigen Tiefeninterviews wurden face to face oder per Skype durchgeführt. Der Leitfaden gliederte sich in drei Hauptfrageblöcke (vgl. Tab. 1 im Anhang). Im ersten Themenbereich wurde der aktuelle Tagesablauf der Teilnehmer rekonstruiert. Gegenstand des zweiten Frageblocks war die Spielerkarriere der Befragten. Hier wurde u. a. darüber gesprochen, wie sie auf das Spiel aufmerksam geworden sind, wie sich ihr Spielverhalten im Laufe der Zeit entwickelt hat und in welcher Beziehung es zu ihrem realen Leben stand und steht. Der dritte Block beinhaltete Fragen zu den Vergemeinschaftungsprozessen im Spiel.

Die Rekrutierung der Interviewpartner erfolgte durch In-Game-Kontaktaufnahme und persönlichen Netzwerken, die Auswahl auf Basis von Alter, Geschlecht und formaler Bildung (vgl. Tab. 1). Durch eine Abgrenzung anhand dieser Kriterien konnten unterschiedliche Alltagskonstellationen eingefangen werden. Da während des gesamten Analyseprozesses versucht wurde, die komplexe Verzahnung der medialen wie nicht-medialen Handlungsmuster zu rekonstruieren, um so zu ganzheitlichen Ergebnissen zu gelangen, wurde das Sample aus forschungspragmatischen Gründen (Dauer der Interviews und Aufwand der Auswertung) auf fünf Fälle begrenzt.

5 Namen wurden anonymisiert.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Tabelle 2: Teilnehmer Fallanalysen

	Marc	*Thorsten*	*Klaus*	*Sabine*	*Benjamin*
Alter	30	31	40	27	16
Bildung	Abitur, Studium	Abitur, Studium, Promotion	Realschule, Ausbildung	Realschule, Ausbildung	Hauptschule
Beruf	Informatiker	Referent	Beamter	Hausfrau	Praktikant
Aktuelles	Arbeitssuche	Umzug	–	Umzug	Lehrstellensuche
HT Supporter	3 Jahre	4 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Sonstiges / Familie	Freundin	Freundin	Single	2 Kinder, geschieden, Freund	Freundin

Das Gesamtmaterial wurde mittels Logik der Grounded Theory kodiert (offenes, axiales und selektive Kodierung), um von den Einzelergebnissen allgemeinere Schlüsse abzuleiten und eine theoretische Generalisierbarkeit bezüglich der Aneignung von Online-Spielen im Alltag zu ermöglichen (vgl. Krotz, 2005). Durch die axiale Kodierung konnte sowohl die Spieleaneignung im Rahmen von zehn Kategorien differenziert und dichter beschrieben (vgl. Tab. 3 im Anhang) als auch Thesen bezüglich der im Fokus stehenden Dimensionen und Kontextspezifika extrahiert werden, die sich u. a. auf die Nutzungsorte, Zeitmanagement und Alltagsbedeutung des Spielens beziehen (vgl. Tab. 4 im Anhang.). Eine Verdichtung der Kategorien findet der Diskussion dreier Schlüsselkategorien statt (selektive Kodierung): Konstruktion von Sozialbeziehungen, Strategien der Alltagsintegration sowie spielerbezogene Transfereffekte. Diese drei Kategorien ermöglichen detaillierte Aussagen bzw. eine systematische Beschreibung der alltäglichen Aneignung von Browser-Spielen hinsichtlich ihrer sozialen, situationalen und personalen Dimensionen und Besonderheiten und liefern somit eine theoretische Integration der gefundenen Erkenntnisse.

4. Empirische Ergebnisse: Soziale Beziehungen und Alltagskoordination

4.1 Konstruktion sozialer Beziehungen

Die soziale Dimension der Aneignung des Browser-Spiels HT drückt sich vor allem im Entstehen und Aufrechterhalten sozialer Beziehungen aus. Dabei kann zwischen bereits bestehenden Bindungen wie Freundschaften, Partnerschaften und Familie und über das Browser-Spiel neu aufgebauten Beziehungen differenziert werden. Während die Einen das Spiel als Bezugspunkt im schon vorhandenen Kreis an Verwandten und Bekannten nutzen (Manager O, Art. 17), generieren die Anderen neue Kontakte darüber (Klaus, Sabine). Die kommunikative Prägkraft von HT folgendermaßen beschrieben werden: Es fungiert als eine mediale Schnittstelle bzw. virtueller Treffpunkt, der Gelegenheit zur webbasierten Unterhaltung bietet (Manager C, Art. 4) und, wenn der Spieler als „Supporter" angemeldet ist, über die Anwesenheit Anderer in der Spielwelt informiert. In den meisten Fällen wird HT als Kommunikationsplattform genutzt, aus der Sicht der

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Spieler als ein zusätzliches virtuelles „Postfach", dessen Status jederzeit überprüft werden will (Klaus, Sabine). Ähnlich wie Social Software kann das Online-Spiel daher als ein *Instrument des Beziehungsmanagements* charakterisiert werden (vgl. Schmidt, 2009).

Ein entscheidender Unterschied zu anderen persistenten Online-Spielwelten ist, dass die Spieler im Falle von HT nicht in vollkommender Unwissenheit darüber sind, wann sich das Spielgeschehen verändert. Ein Terminplan zeigt an, wann spielinterne Ereignisse stattfinden. Zu den wichtigen Terminen zählen erstens ein wöchentliches Trainingsupdate, in dem sich die Fähigkeiten der virtuellen Fußballspieler verändern, zweitens die Freundschafts- und Pokalspiele, die hauptsächlich dienstags stattfinden und drittens das samstägliche Ligaspiel. Diese Spielrituale und der damit einhergehende *Möglichkeitsraum kommunikativer Ereignisse* verführen die Spieler immer wieder zum Login:

> „Ich meine zu bestimmten Zeitpunkten weiß man ja, dass was passiert, so wie jeden Dienstagabend, jeden Samstagabend, aber man weiß ja nie, ob, wenn man jemandem was geschrieben hat, ob der jetzt geantwortet hat, oder danach, oder was weiß ich." (Marc)

Wie bereits Bausinger betonte, findet sich die Alltagsbedeutung eines Medienangebots besonders in dessen Rolle als *Gesprächsthema* wieder. Diese verbindende Funktion kann auch als subjektiver Sinn der Nutzung gedeutet werden. Außerhalb der Spielwelt ist das Spiel meist als Small Talk-Thema präsent. Die Nutzer gleichen gegenseitig Entwicklungen ab, erstatten Lageberichte und tauschen Strategien und Taktiken aus (Manager I, Art. 10). HT ist dabei eines von vielen Themen, das routiniert angesprochen wird.

> „[W]enn man sich mit den Leuten trifft oder mal miteinander telefoniert, man spricht über alles Mögliche und fast immer […] ist HT auch ein Thema. Man spricht jetzt vier, fünf verschiedene Sachen kurz an und meistens ist HT mit dabei." (Klaus)

Reale und virtuell simulierte Ereignisse stellen in diesem Kontext grundsätzlich gleichwertige Gesprächsthemen dar. Dass zwischen einem strategischen Fußballmanagementspiel und realem Fußball leicht ein Bezug hergestellt wird, ist nachvollziehbar. In Verbindung mit dem globalen Oberthema „Fußball" kann HT sich zu einem sehr dominanten Gesprächsthema entwickeln.

> „[U]nser Gesprächsstoff ist eigentlich fast nur über das Spiel, halt auch hauptsächlich nur über Fußball. Ich, also ich bin ja noch ziemlich jung und so und kenne mich noch nicht so gut damit aus. Ich frage ihn dann schon, was für taktische Aufstellungen ich machen soll und was für Spieler ich mir kaufen soll, wenn ich irgendwas auf dem Transfermarkt oder so sehe." (Benjamin)

Die Unterhaltung über HT kann ein guter *Anknüpfungspunkt* für den Aufbau neuer sozialer Bindungen sein, da es ein unverbindliches Thema ist, das nicht in allzu private Angelegenheiten vordringt.

> „[W]enn man aber Leute erstmals neu kennenlernt auf Stammtischen und so, dann ist es schon so, dass man sich über HT näher kommt, also da geht es dann tatsächlich in erster Linie nur darum, um HT – welche Spieler hast du gerade gekauft, was ist dein Saisonziel und so. Und dann irgendwann kommt man dann so in persönli-

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> che Bereiche, aber der Start ist so bei allen, also so habe ich es auf jeden Fall bis jetzt erlebt, immer HT." (Sabine)

Die Konstruktion von sozialen Beziehungen in HT ist allerdings vom kompetitiven Charakter des Spiels beeinflusst. So ist die Spielwelt stets ein *Austragungsort von Wettkämpfen*, die virtuelle Leistung der anderen Nutzer wird rege beobachtet und kommentiert. Die Kommentare reichen von spielerischem Necken bis hin zu ernsthafter Kritik von Spielhandlungen, die u. U. in gefühltes Mobbing umschlagen kann:

> „Ich trainiere Spielaufbau, also stelle ich drei normale Mittelfelder auf. [...] Was habe ich gemacht? Ich habe einen Mittelfeld- und zwei Flügelspieler aufgestellt, also das Training verschenkt. [...] Und auf diese Flügelposition auch noch meinen 39-Jährigen Trainer drauf gestellt. [D]ie haben mich echt fertig gemacht und sich echt über mich lustig gemacht. Und ich weiß noch mein Ex, der ist da auch mit drin, in meiner Föderation und ich weiß, der hat auf dem Boden gelegen vor Lachen, als er gesehen hat, was ich da gemacht habe." (Sabine)

Spielleistungen finden wiederum ihren Anklang in Gesprächen per Telefon und bei persönlichen Treffen oder über die Kommunikationsmöglichkeiten im Spiel. Die Bewertung der Spielhandlungen durch andere ist ein Phänomen, das ein Spiel als *Play*, im Sinne des zweckfreien Tuns, verdrängt. Denn dadurch schiebt sich der Wille nach Erfolg in den Vordergrund und zwar sowohl in der Spielwelt als auch im sozialen Netzwerk. Ob die Reaktionen eher ernsthaft oder in einem neckenden Ton ausfallen, variiert und hängt mit der Einstellung zusammen, die ein Nutzer gegenüber dem Spiel vertritt.

Das Spielen von HT ist aus übergeordneter Perspektive auch als eine mediale Praktik zu charakterisieren, bei der man sich gegenseitig *unterstützt*. Aufgrund der eingeschränkten Persistenz der Spielereignisse benachrichtigen sich bspw. HT-Spieler gegenseitig per SMS über die Spielereignisse (Manager Q, Art. 19). Dazu zählt auch das „Account-Sitting", die eigentlich verbotene Übernahme eines Spielerzugangs durch einen Dritten, wenn ein Spieler verhindert ist. Dieses Vorgehen veranschaulicht, dass die Einhaltung gewisser Termine in der Spielwelt als so wichtig erachtet wird, dass sie nicht ausfallen dürfen bzw. wahrgenommen werden müssen. Wenn eine Person aus dem persönlichen Umfeld oder der Spielwelt Interesse an HT äußert und das Spiel erlernen möchte, fühlen sich manche Nutzer verantwortlich, ihr Wissen als „Mentoren" weiterzugeben und den anderen behutsam in die HT-Welt einzuführen, was auch Ausgangspunkt für weiterführendes Engagement in und für die Spielwelt sein kann:

> „Jetzt zum Beispiel bin ich Mitglied in einer Föderation, die sich damit beschäftigt, dass es in HT einige Nazi-Teams gibt [...] und da sind wir relativ aktiv. [E]s gab mal eine Diskussion im Forum, die habe ich auch aus eigenem Interesse verfolgt und bin dann auch auf einen Manager gestoßen, der da sehr aktiv ist und bin dann in diese Föderation mit rein gegangen. Und diese andere Föderation das ist diese Mentoren-Föderation, wo sich Spieler, die das Spiel länger schon spielen, anderen Spieler Hilfestellungen anbieten. Und das ist etwas, was ich rein privat mache, ich habe auch ein bisschen die Zeit dazu. [...] Und der Hintergrund ist auch wieder die Kommunikation. Nicht nur einfach vorm Computer sitzen, sondern auch wirklich mit anderen Menschen zu kommunizieren." (Klaus)

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Dieses Engagement für die Spielgemeinschaft und Spielwelt kann evtl. als Referenz im realen Leben fungieren, wie es die Lehrstellensuche von Benjamin exemplarisch zeigt:

> „Also was für mich war noch ganz gut, dass mir HT eigentlich sehr gut bei meiner Lehrstellensuche geholfen hat. Ich habe das in die Bewerbung rein geschrieben, dass ich beim Organisieren von dem HT-Deutschlandtreffen mitgeholfen habe. Und die fanden das gut, [...] und ich mache da ab Montag jetzt ein Praktikum und." (Benjamin)

Beide anekdotischen Beispiele verdeutlichen, dass bei den Intensivspielern die Grenze zwischen Spiel- und Realwelt im Sinne des von Huizinga postulieren Magic Circle oft überschritten wird.

Führt man sich die Dichte und Qualität sozialer Beziehungen vor Augen, wird deutlich, dass ein abrupter Abbruch der Spielerkarriere mit *sozialen Konsequenzen* verbunden sein kann. Je nachdem wie stark das Browser-Spiel in Beziehungen verflochten ist, geht ein integrierender Faktor verloren, sodass ein Gefühl von Verlassenheit eintreten kann (Klaus). Der Nutzer muss schließlich ohne diesen Bezugspunkt im Alltag auskommen:

> „Ja das wäre wahrscheinlich so was wie, wenn man ganz Deutschland den Fußball wegnimmt […] wenn ich das freiwillig abgebe, dann schließe ich ja damit ab und dann muss ich auch nicht mehr mit anderen Leuten darüber reden. Aber wenn ich das einfach so weggenommen kriege, wäre es so, als wenn ein Fußballfan einfach den Fußballverein weggenommen kriegt." (Marc)

4.2 Spielzeitplan im Alltag: Integrationsstrategien

Durch die Schlüsselkategorie Strategien der Alltagsintegration lassen sich dominante Abläufe benennen, wie Nutzer HT in ihre alltäglichen Routinen einbetten. Auffällig war die Äußerung, dass das Browser-Spiel als eine Art *Begleitprogramm* – ähnlich wie das Phänomen des „Nebenbeifernsehens" (vgl. Kuhlmann & Wolling, 2004) – im Hintergrund auf dem Computer läuft, während eigentlich eine andere Tätigkeit im Vordergrund steht (Manager G, Art. 8). Die Nutzer sind zwar kontinuierlich online, reagieren aber erst, wenn etwas in der Spielwelt passiert – wozu sie durch spezielle Features aufmerksam gemacht werden. Diese Art der Nutzung ist auch an die Lebenssituation der Nutzer gekoppelt. Sabine ist beispielsweise Mutter und Hausfrau, sie loggt sich morgens in das Spiel ein und lässt es den ganzen Tag im Hintergrund laufen. Sie ist zwar nicht permanent aktiv, die Handlung in der Spielwelt ist aber eine allzeit bereit stehende Option. Auch Marc, der momentan einen Arbeitsplatz sucht, ist den größten Teil des Tages zu Hause und lässt HT neben der Jobsuche im Hintergrund laufen. Das Ablenkungspotenzial des Spiels kann spontan ausgeschöpft werden, um sich von der eigentlichen Aktivität zu distanzieren, aber auch Formen von Prokrastination annehmen, wenn es überhand nimmt:

> Also, normalerweise, wenn ich mich einlogge gucke ich nach, ob ich irgendeine HT-Mail bekommen habe. Da das nicht täglich passiert, guck ich kurz im Forum, ob irgendjemand mir oder was interessantes an sich im Forum was geschrieben hat.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> Und wenn nicht, guck ich noch gerade meine Liga an, weil da kann es sein, dass eine Presseerklärung gekommen ist, […].[U]nd ich schau mir noch an, ob irgendein Spieler, den ich unterstütze, gerade online ist, um einfach nur zu sehen, ob er online ist oder nicht und eventuell schreibe ich ihm dann eine Mail." (Marc)

Schwierigkeiten können dann auftreten, wenn die Rückkehr zu der ursprünglichen Tätigkeit mühsam wird, die zeitliche Investition für das Browser-Spiel steigt und als Ressource an anderer Stelle fehlt. Klaus berichtet von einem Wendepunkt in seinem Leben, an dem ihm genau dieser Aspekt bewusst wurde. Die Spielaktivität wurde hier als Teil eines ganzen Problemgeflechts erlebt.

> „[D]a gab es mal eine Phase, […] da hatte ich […] ziemlich private, persönlich Probleme […] so ein Scheidepunkt in meinem Leben […] ich bin natürlich damals auch zu dem Entschluss gekommen, dass HT für mich zu viel Platz einnimmt, in meinem Leben und dass ich meine Zeit in Anführungsstrichen ein bisschen sinnvoller mit etwas anderem verbringen könnte."

Die virtuelle Spielwelt, als ein Areal der Lebenswelt, kann sich somit u. U. ausdehnen und verdrängt dann aufgrund der Zeitintensität andere Tätigkeiten, die alternativ an deren Stelle stehen könnten. Nimmt das Spielen einen zu großen Stellenwert im Alltag ein, kann es eine problematische Lebenssituation durchaus verstärken. Wie die oben genannten Beispiele verdeutlichen, ist hier allerding die Beachtung der Gesamtzusammenhänge von großer Bedeutung. So können andere Areale, wie bspw. das Berufsleben, wiederum die Spielaktivität überlagern (Manager Q, Art. 19). Auch ein ausbalancierter Zustand ist möglich, wenn HT einen festen, zeitlich begrenzten Platz in der Alltagsstruktur einnimmt. Dies ist u. a. der Fall, wenn es explizit als Entspannungsphase nach der Arbeit genutzt wird (Manager B, Art. 3). Gerade bei jüngeren Spielern kann auch ein von den Eltern gesetzter zeitlicher Rahmen Grund für einen ausgewogenen Umgang sein (Benjamin).

Was hinter diesen Beobachtungen steht, ist die Frage nach der Koordination verschiedener Zeitpläne im Alltag. Um den spezifischen Spielplan von HT möglichst zeitnah in die Alltagsstruktur zu integrieren, greifen manche Nutzer in ihren natürlichen, biologischen Zeitrhythmus ein. Sie stehen früher auf oder bleiben länger wach, um Spielveränderungen verfolgen zu können. Manche unterbrechen sogar ihren Schlaf, um z. B. den Transfer eines virtuellen Fußballspielers zu beobachten (Manager P, Art. 18). Es steht zu befürchten, dass langfristig Konflikte bei der Koordination der verschiedenen Aktivitäten im Alltag entstehen. Nehmen die Übergriffe in den natürlichen Zeitrhythmus überhand, können andere Alltagssphären darunter leiden. Denkbar wäre z. B. Müdigkeit während der Arbeitszeit oder die Vernachlässigung anderer Verpflichtungen. Ein extremes Beispiel aus ihrer Vergangenheit schildert Sabine:

> „Mein Freund, der war Nationaltrainer von Deutschland […] und es war immer so schlimm, wenn wir dann Freitags […] nach Wiesbaden zurückgefahren sind und ich wusste schon immer gang genau: Okay, alles klar, gleich ist sechs Uhr, wir müssen wieder irgendwo an eine Raststätte ran fahren, wo W-LAN ist, damit er sich einloggen kann. Das musste er, da er Nationaltrainer ist und noch irgendwelche Spieler aufstellen und irgendwelche Taktiken ändern muss und und und. Aber natürlich, wenn er dann eingeloggt war, dann habe ich mich auch nochmal eben schnell eingeloggt und habe geguckt: Ist irgendwas Neues bei? […] Ich kann ich mir auch nicht

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

> vorstellen, dass man es auf einer Beerdigung oder was weiß ich, auf einer Hochzeit oder so, macht, aber sonst kann man immer mal eben gucken."

Diese Bindungskraft von HT kann einer exzessive Nutzung klar Vorschub leisten (Manager M, Art. 15; Manager H, Art. 9) (vgl. auch Fritz et al., 2011). Alle Teilnehmer betonten zwar, dass z. B. realweltliche Ereignisse, die parallel zu einem Termin in der Spielwelt stattfinden Priorität besitzen. Eingeschränkt wird dies aber dadurch, dass HT in den als wichtiger erachteten Situationen trotzdem durch bestimmte Strategien präsent bleiben kann. Dazu zählt die bereits erwähnte Handhabung, sich SMS-Benachrichtigungen schicken zu lassen oder sich kurz aus einer realen Situation zurückzuziehen, um den virtuellen Spielstand zu verfolgen.

> „Ich bin jetzt halt Samstagabend auf einer Geburtstagsfeier, da sind 20 Leute, die grillen ein bisschen und es ist ein relativ guter Bekannter von mir und dann kann es wirklich passieren, dass ich sage: Hey, kann ich mich ganz kurz bei dir einloggen? Und dann verziehe ich mich halt mal für fünf Minuten." (Klaus)

Völlig tabuisiert ist HT in Alltagssituationen nicht. Dies kommt lediglich vor, wenn Zeit mit Personen verbracht wird, die an dieser Computerspielwelt nicht Anteil nehmen oder kein Interesse an dieser hegen – so schildert Manager B in seiner Blog-Post (Art. 3) ironisch eine Alltagssituation:

> „Samstagabend, kurz nach 18.00, überglücklich, sich die nächsten zwei Stunden freigehalten zu haben und verdammt gespannt, ob der neue Stürmer heute schon knipst. Und plötzlich klingelt es an der Haustür und die liebenswürdige, 73-jährige Nachbarin steht in der Türangel […]. Selbstverständlich ist man gut genug erzogen, um die nette Dame hereinzubitten, ihr den Mantel abzunehmen und einen Tee zu kochen. Doch wie stellt man es jetzt an, sie zumindest bis um 19.00 und damit zur zweiten Halbzeit wieder los zu werden?"

Ein HT-Spieler berichtet in einem föderationsinternen Diskussionsforum etwas augenzwinkernd über das Konfliktpotential zwischen virtuellen und realweltlichen Beziehungen:

> „Manchmal denke ich sogar an Hattrick, wenn meine Freundin rum meckert. Sie denkt dann, mein Lächeln mit gleichzeitigem Nicken bedeutet, dass ich ihr mir Empathie entgegentrete und ihr bei ihren alltäglichen Unwichtigkeiten sogar zustimme, aber eigentlich denke ich nur, Oh ja, genau so mach ich das. Über die Flügel und der Sieg gehört mir.' He, he, ich bin schon ein Managerfuchs." (Olaf)

4.3 Emotionen und Gedanken als Transfereffekte

Durch die skizzierten realen wie virtuellen Spielpraktiken kann es zu Transfereffekten auf mentaler und emotionaler Ebene kommen (vgl. Fritz, 2011). So zeigt sich im Extremfall, dass bei manchen Spielern der Alltag stark von strategischen Gedankengängen begleitet ist, um sie dann im Spiel umzusetzen. Dieses „Tüfteln" an Taktiken wird insofern aus dem Spiel in das reale Umfeld verlagert, als dass Spieler selbst Rechnungen anstellen, um die Spielentwicklungen zu optimieren (Manager F, Art. 7; Thorsten). Diese Aktivität ist eine Art des *engagierten* Handelns, die sich in diesem Fall durch ein hohes Maß an Selbstbezogenheit auszeichnet, da die sozialen Aspekte des Spielens in den Hintergrund rücken. So werden

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

neue Bekanntschaften oftmals allein zum Zweck des Vergrößerns des Spielwissens gesucht (Thorsten). Durch bestimmte Faktoren wird die Präsenz von HT im Alltag verstärkt: einerseits durch die saisonalen Spielabläufe, in denen es spezifische Umbruchphasen gibt, andererseits durch unvorhersehbare Spielereignisse wie z. B. unerwartete Niederlagen. Im Einzelfall können sogar spezifische Konstellationen benannt werden, in denen das Browser-Game die Gedanken der Nutzer beansprucht. So denkt Sabine oft über Hattrick nach, während sie das Mittagsessen zubereitet, „[w]eil die Kinder [...] spielen miteinander und dann kann ich da stehen und rühren, das ist sehr meditativ kochen, und dann denke ich halt über mein Team nach." Bei Marc treten spielstrategische Gedankengänge grundsätzlich beim Autofahren auf.

Was die emotionale Kopplung an HT anbelangt, so muss hier differenziert werden. Neben den skizzierten Kontakten zu anderen kann ein emotionaler Bezug zum Spiel an sich oder den simulierten Fußballspielern entstehen. An diesem Punkt treten parasoziale Tendenzen auf, wenn u. a. von „meine Jungs" oder ähnlichem gesprochen wird (Manager B, Art. 3; Thorsten, Sabine) bzw. eine ‚Trennung' vollzogen wird: „Vor zwei Jahren habe ich mein Team unmittelbar vor einem Jobwechsel und der bevorstehenden Hochzeit auf Platz 1 der Liga V verlassen." (Manager Q, Art. 19)

5. Fazit: Online-Spiele als Laboratorien der Mediatisierung

Die vorliegende Studie folgt dem Grundgedanken der Mediatisierungsforschung, dass es eine relevante Fragestellung ist, inwieweit sich ein Medium in alltägliche Routinen einschreibt und auf welchen Ebenen dieser Prozess erfolgt. Die Befunde zeigen, dass die Nutzung eines Browser-Spiels nicht als etwas vom sonstigen Alltagshandeln völlig Entkoppeltes, sondern als eine in soziale Zusammenhänge und Lebensabläufe eingebettete Handlung verstanden werden kann, die sowohl von diesen Kontexten bestimmt wird als auch einen eigenen Einfluss auf diese ausübt. Hier lässt sich auch ein Anschluss zum Transfermodell von Fritz (1997, 2011) herstellen, in dem postuliert wird, dass Präferenzen, Persönlichkeitsmerkmale sowie konkrete Lebenssituationen einen Bezug zu bestimmten Computerspielen bieten wie z. B. in unserem Beispiel u. U. eine Vorliebe für Fußball auch zur Nutzung einer Fußball-Simulation. Die mediatisierte Erlebniswelt eines Online-Spiels ist somit als Bestandteil der alltäglichen Lebenswelt zu verstehen, der nicht nur im Kontext des Spielens vor dem Bildschirm relevant wird. Aufgrund der vielfältigen und komplexen Möglichkeiten sowohl für interpersonale als auch für gruppenbezogene und damit (teil-)öffentliche Kommunikation ist sie ein hybrider Kommunikationsraum, in der die Spieler nicht nur Unterhaltung suchen und finden. Drei in der Fallstudie herausgearbeitete Schlüsselkategorien verdeutlichen das Zusammenspiel sozialer, situativer und personaler Kontexte, die einen (idealtypischen) Prozess der konkreten Aneignung charakterisieren:

(1) Aus sozialer Sicht fungiert HT als Schnittstelle für kommunikative Prozesse, stellt Gesprächsstoff für den Alltag bereit, ist ein Anknüpfungspunkt für neue Kontakte und ein Ort für ein (rollen-)spielerisches Handeln. Je mehr HT in sozialen Kontexten verflochten ist, desto höher wird der Stellenwert im Alltag und desto

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

größer kann auch der Zeitaufwand werden. Die Persistenz der Spielereignisse *und* der Kommunikationskanäle sind Spieleigenschaften, die zu diesen Entwicklungen beitragen. Die Etablierung und Pflege sozialer Beziehungen stellt dabei eine zentrale Verzahnungsebene zwischen der Spielwelt und der alltäglichen Lebenswelt dar. (2) Eine große Rolle kommt dabei den individuellen und dabei recht situationsspezifischen Integrationsstrategien zu. Als Browser-Spiel kann HT praktisch überall gespielt werden und hält damit Einzug in viele verschiedene Sphären des Alltags. Dabei kann es ein Tagesbegleiter sein oder nur frei verfügbare Stellen im Alltag füllen. Strategische Anpassungsstrategien sorgen dafür, dass HT einen größeren Erreichbarkeitsradius erlangt und durch Änderungen des natürlichen Tagesrhythmus verstärkt in den Alltag integriert wird. Hier ist ein Konfliktpotenzial in der Koordination mit anderen Aktivitäten zu erkennen. Insgesamt ist die gewählte Integrationsstrategie an die Beschaffenheit des Alltags gekoppelt, weshalb Änderungen der Alltagsstruktur (biographische Wendepunkte) das Spielverhalten beeinflussen können. (3) Aus individueller Perspektive ist HT schließlich nicht nur durch den Akt des Login präsent, sondern auch kognitiv und emotional – ein Umstand, der auf die Transferprozesse im Rahmen des Spielerlebens hinweist. Dieser Aspekt unterstreicht die Breite des Aneignungsprozesses. Emotionale (para-soziale) Bindungen an den virtuellen Fußballverein können die Alltagspraktiken der Spieler u. U. stark beeinflussen. Der Aufwand für den Spielerfolg lässt unbewusst einen emotionalen Bezug zu dem virtuellen Fußballverein entstehen und kann ihn bei Misserfolg (kurzfristig) aus dem real-weltlichen Gleichgewicht bringen.

Aus medienökonomischer Sicht verdeutlichen die Befunde, dass die soziale Interaktion in Online-Spielwelten und das dahinter stehende Konzept des „Social Gaming" ein genereller Spielanreiz zu sein scheint, von dem die Spielproduzenten ökonomisch profitieren. Wie im Falle von HT zu beobachten ist, sind Menschen bereit, Geld für soziale Zusatzfunktionen von Computerspielen zu bezahlen. Keiner der Studienteilnehmer und der analysierten Beiträge äußerte sich negativ über den Preis der Supporterschaft. HT wird vielmehr als eine vergleichsweise günstige und zufriedenstellende Dienstleistung betrachtet und kann damit als alltäglicher Bestandteil des konsumorientierten Verhaltens angesehen werden. Interessanterweise sollten im Herbst 2011 aufgrund eines Spielerrückgangs die Preise um ein Drittel erhöht werden. Aufgrund starker Proteste der „Community" wurde dieses Ansinnen allerdings rasch zurückgestellt.

Die vorliegenden Befunde sind natürlich in ihrer Erklärungskraft und Reichweite einzuschränken, da es einerseits um eine sehr spezifische Stichprobe hinsichtlich Spiel, Spieler Spielkultur handelt und andererseits das subjektive Spielerleben der Forscher und deren Teilnahme am Spiel vermutlich Einflüsse gehabt haben. Alle Teilnehmer waren als „Supporter" im Spiel angemeldet, weshalb nur aktive Spieler mit z. T. langjähriger Erfahrung und einer Premiummitgliedschaft mit einbezogen wurden. Auf so genannte Casual Gamer, die sich vermutlich nicht durch ein so hohes Engagement und große Bindung auszeichnen, wurden in dieser Studie nicht berücksichtigt. Die dahinter stehende Begründung ist das explorative Erkenntnisinteresse der Pilotstudie und die Annahme, dass es sich am klarsten bei Intensivspielern zeigt, ob Spielhandeln als eine in soziale Zusammenhänge und Lebensabläufe eingebettete Handlung verstanden werden kann, die sowohl von diesen

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

bestimmt wird als auch einen eigenen Einfluss auf diese ausübt. Weiterführende Studien können diese qualitativen Zusammenhänge auf ihre generelle Aussagekraft für die Gesamtheit der Spieler – aber auch für andere Spielgenres – überprüfen. Diese Auswahl steht in Einklang mit der medienethnographisch orientierten Forschung, die von vornherein auf besonders aktive Formen der Medienaneignung fokussiert (vgl. grundlegend du Gay, 1996). Nichtsdestotrotz finden sich in den Schilderungen und Beobachtungen der hier untersuchten kommunikationsfreudigen Intensivspieler Merkmale, die auf weniger aktive Nutzer ebenfalls zutreffen. So kann den Schlüsselkategorien Sozialbeziehungen, Alltagsintegration und spielerbezogene Transfereffekte eine übergreifende Relevanz zugesprochen werden, da Computerspielen mittlerweile ein steter Bestandteil des Freizeitverhaltens darstellt, insbesondere am Abend als Entspannungsphase nach der Arbeit.

Der konkrete Verdienst der hier entwickelten Perspektive auf Computerspiele liegt – so kann man als Fazit ziehen – insbesondere in der Akzentuierung der Bedeutungsdimension in Rahmen der Computerspielnutzung, der (Re-)Kontextualisierung der angenommenen Wirkungsprozesse und in der Einbettung der Computerspielforschung in einen Theorieansatz, welche zentrale gesellschaftliche Prozesse wie den Mediatisierung berücksichtigt. Sie regt dabei mehr zur theorie- wie methodenkritischen Reflexion an, als dass sie spezifische Untersuchungsanlagen entwirft und testet. Ein Beispiel dafür ist das soziale Engagement der Nutzer. Klaus ist beispielsweise Mitglied in einer Föderation, die sich gegen Vereine in Hattrick mit rechtsradikalen Merkmalen einsetzt. Seine politische Motivation findet hier ihre Umsetzung in der Virtualität. Bezieht man diese Beobachtung auf gesellschaftliche Prozesse, wie es die Mediatisierungstheorie nahelegt, dann kann vermutet werden, dass sich auch die Formen des sozialen Engagements wandeln. Problematisch ist diese Entwicklung, wenn jemand zunehmend reale Ressourcen wie Zeit und Arbeit für eine virtuelle Welt investiert und keinen realen Gegenwert dafür erhält. Wenn Prioritäten sich derart verschieben, sind Konflikte wohl unvermeidbar.

Literatur

Bachmann, G., & Wittel, A. (2006). Medienethnographie. In R. Ayaß, & J. Bergmann (Hrsg.), *Qualitative Methoden der Medienforschung* (S. 146-182). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Bausinger, H. (1983a). Alltag, Technik, Medien. In H. Pross, & C.-D. Rath (Hrsg.), *Rituale der Medienkommunikation. Gänge durch den Medienalltag* (S. 24-36). Berlin, Marburg: Guttandin und Hoppe.

Berger, P. L., & Luckmann, T. (1977). *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*. Frankfurt/Main: Fischer.

Boellstorff, T. (2006). A ludicrous discipline? Ethnography and game studies. *Games and Culture, 1*(1), 29-35.

Caillois, R. (1982 (1966)). Die Menschen und die Spiele. Maske und Rausch. Frankfurt/Main: Ullstein.

Copier, M. (2009). Challenging the magic circle. How online role-playing games are negotiated by everyday life. In M. van den Boomes, S. Lammes, A.-S. Lehmann, J. Raessens,

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

& M. T. Schäfer (Hrsg.), *Digital material – Tracing new media in everyday life and technology* (S. 159-171). Amsterdam: Amsterdam University Press.

du Gay, P. *(*1996). *Consumption and identity at work*. London*:* Sage.

Filiciak, M. (2003). Hyperidentities: Postmodern identity patterns in massively multiplayer online role-playing games. In M. J. P. Wolf, & B. Perron (Hrsg.), *The video game theory reader* (S. 87-103). London: Routledge.

Fritz, J. (1997). Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In J. Fritz, & W. Fehr (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis* (S. 229–246). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Fritz, J. (2011). *Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten*. Berlin: Vistas.

Fritz, J., Lampert, C., Schmidt, J.-H., & Witting, T. (Hrsg.) (2011). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern. Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin: Vistas.

Geertz, C.(1995). *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller System*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Götzenbrucker, G., & Köhl, M. (2009). Ten years later: Towards the careers of long term gamers in Austria. In *Eludamos, 3*(2), 309-324.

Hepp, A., Bozdag, C., & Suna, L. (2011). *Mediale Migranten: Mediatisierung und die kommunikative Vernetzung der Diaspora*. Wiesbaden: VS.

Huizinga, J. (1983 (1939)). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.

Jöckel, S., & Schumann, C. (2010). Spielen im Netz. Online-Spiele als Kommunikation. In K. Beck, & W. Schweiger (Hrsg.), *Handbuch Online- Kommunikation* (S. 460-484). Wiesbaden: VS.

Jöckel, S., Hohmann, F., & Reichenbach, A. (2010). Utopische und dystopische Diskurse über Computerspiele – das Beispiel World of Warcraft. In W. Kaminski, & M. Lorber (Hrsg.), *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr...* (S. 111-128). München: Kopäd.

Kerr, A. (2006). *Business and culture of digital games*. London: Sage Publications.

King, G., & Krzywinska, T. (2006). *Tomb raiders and space invaders. Videogame forms and contexts*. London: Tauris.

Kraimer, K. (2002). Einzelfallstudien. In E. König, & P. Zedler (Hrsg.), *Qualitative Forschung* (2. Aufl.) (S. 213-232). Weinheim: Beltz.

Krotz, F. (2005). *Neue Theorien entwickeln. Eine Einführung in die Grounded Theory, die Heuristische Sozialforschung und die Ethnographie anhand von Beispielen aus der Kommunikationsforschung*. Köln: Halem.

Krotz, F. (2007). *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: VS.

Krotz, F. (2009). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In T. Quandt, J. Wimmer, & J. Wolling (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Aufl.) (S. 25-40). Wiesbaden: VS.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kücklich, J. (2009). Computerspiele, Medialität und Öffentlichkeit. In L. Bisky, K. Kriese, & J. Scheele (Hrsg.), *Medien – Macht – Demokratie. Neue Perspektiven* (S. 411-425). Berlin: Karl Dietz.

Kuhlmann, C., & J. Wolling (2004). Fernsehen als Nebenbeimedium. Befragungsdaten und Tagebuchdaten im Vergleich. In *Medien & Kommunikationswissenschaft, 52*, 386-411.

Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies. Games in culture*. London: Sage Publications.

Mayring, P. (2008). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken* (10. Aufl.). Weinheim/Basel: Beltz.

Mikos, L. (2005). Alltag und Mediatisierung. In L. Mikos, & C. Wegener (Hrsg.), *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch* (S. 80-94). Konstanz: UVK.

Müller-Lietzkow, J. (2009). Überblick über die Computer- und Videospielindustrie. In T. Bevc, & H. Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft* (S. 241-262). Konstanz: UVK.

Neumann-Braun, K., & Deppermann, A.(1998). Ethnographie der Kommunikationskultur Jugendlicher. Zur Gegenstandskonzeption und Methodik der Untersuchung von Peer-Groups. In *Zeitschrift für Soziologie, 27*(4), 239-255.

Pargman, D., & Jakobsson, P. (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies, 11*, 225-244.

Quandt, T., Festl, R., & Scharkow, M. (2011). Digitales Spielen – Medienunterhaltung im Mainstream. GameStat 2011: Repräsentativbefragung zum Computer- und Konsolenspielen in Deutschland. In *Media Perspektiven, 9*, 414-422.

Schlehe, J. (2003). Formen qualitativer ethnographischer Interviews. In B. Beer, Bettina (Hrsg.), *Methoden und Techniken der Feldforschung* (S. 71-94). Berlin: Dietrich Reimer.

Schmidt, J.-H. (2009). *Das neue Netz. Merkmale, Praktiken und Folgen des Web 2.0*. Konstanz: UVK.

Schmidt, J.-H., Dreyer, S., & Lampert, C. (2008). *Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games"*. Hamburg (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 19).

Schütz, A., & Luckmann, T. (1979). *Strukturen der Lebenswelt* (Band 1). Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

Thomas, T., & Krotz, F. (2008). Medienkultur und Soziales Handeln. Begriffsarbeiten zur Theorieentwicklung. In T. Thomas (Hrsg.), *Medienkultur und soziales Handeln* (S. 17-42). Wiesbaden: VS.

van Eimeren, B., & Frees, B. (2011). Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2011. Drei von vier Deutschen im Netz. Ein Ende des digitalen Grabens in Sicht? In *Media Perspektiven, 7/8*, 334-349.

Wimmer, J., Quandt, T., & Vogel, K. (2009): Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In T. Quandt, J. Wimmer, & J. Wolling (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Aufl.) (S. 149-167). Wiesbaden: VS.

Winter, R. (2005). Interpretative Ethnographie. In L. Mikos, & C. Wegener (Hrsg.), *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch* (S. 553- 560). Konstanz: UVK.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Anhang

Tabelle 1: Leitfaden

Block 1: Aktuelle Alltagsstrukturen und -abläufe und HT-Nutzung
Realer Alltag Integration von Hattrick in den realen Alltagsablauf Internetgewohnheiten allg. Routinen beim HT-Spielen
Block 2: HT-Spielerkarriere und Kontexte
Beginn der Karriere Weitere Entwicklung der Karriere Spielabbruch Identifikation mit Spiel/Verein Ausgependelte Routine
Block 3: Soziale Kontakte in HT
Rolle der Community Kommunikation über HT Kommunikation im Spiel
Block 4: Abschluss
Bedeutungszuschreibungen bzgl. HT/Computerspielen allg.

Tabelle 3: Kategorien des axialen Kodierens

Kategorie		Definition
K1	Soziale Einbettung	K1 beschreibt, welche integrative Rolle HT in sozialen Beziehungen spielt.
K2	Spielverhalten	K2 hält fest, wann und in welcher Art und Weise HT genutzt bzw. nicht genutzt wird (Tabuzonen).
K3	Gedanken und Emotionen	K3 beschreibt, wie HT durch spielbezogene Gedanken und Gefühle im Alltag präsent sein kann.
K4	Engagement und Verpflichtungen	K4 umfasst die Aktivitäten, die zusätzlich zur reinen Spielaktivität in einer verpflichtenden Art und Weise in der Spielwelt oder außerhalb dieser getätigt werden.
K5	Selbsteinschätzung	K5 etikettiert die Eigenbewertungen der Teilnehmer bezüglich ihres Spielverhaltens.
K6	„Spill in“	K6 hält fest, inwieweit sich individuelle Eigenschaften der Teilnehmer (z. B. Persönlichkeitsmerkmale) in deren Spielhandlungen niederschlagen.
K7	Reale Investitionen	K7 konkretisiert die Bedeutung der Investition realer Ressourcen für den Stellenwert von HT im Alltag (z. B. Zeit, Arbeit, Geld).

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Kategorie		Definition
K8	Wendepunkte	K8 bezieht sich auf die Situationen, in denen sich entweder die Lebensumstände der Teilnehmer oder die Spielbedingungen geändert haben und zielt auf daran gekoppelte Veränderungen im Spielverhalten ab.
K9	Mikrokosmos gesellschaftlicher Prozesse	K9 fasst in HT ablaufende Prozesse zusammen, die auch in der Realität auf gesellschaftlicher Ebene zu beobachten sind (wie z. B. Unterdrückung, Mobbing etc.).
K10	Spielfoki	K10 beschreibt die Spielweise (wettbewerbsorientiert, kooperativ etc.).

Tabelle 4: Thesen bezgl. der Dimensionen und Kontextspezifika der Spieleaneignung

These 1: Die relevanten Alltagssphären, in denen Nutzer sich in HT einloggen, sind das Zuhause, der Arbeitsplatz und auch der Urlaub. Bei nicht vorhandenem Internetanschluss wird auf alternative Wege zurückgegriffen, um den Spielstand zu erfahren (z. B. SMS).
These 2: HT beinhaltet einen eigenen Zeitplan, der unabhängig von anderen Sphären des Alltags läuft. Dadurch entstehen Konfliktsituationen mit anderen Lebensbereichen, die sich durch eine Kollision der unterschiedlichen Eigenzeiten charakterisieren lassen.
These 3: Maßgeblich für eine stärker werdende Alltagsbedeutung von HT ist dessen Einbettung als Gesprächsthema. Auf diese Art und Weise wird das Online-Spiel an andere Menschen weitervermittelt und damit zu einer Gemeinsamkeit zwischen ihnen.
These 4: Mit dem virtuellen Spielgeschehen sind verschiedene emotionale und mentale Transfers verbunden. Die Entwicklungen im Spiel sind durch Strategien beeinflussbar, sodass die Präsenz von taktischen Überlegungen im Alltag als genrespezifisch charakterisiert werden kann.
These 5: HT ist nicht nur ein Spiel, sondern auch ein Kommunikationsmittel, da es genutzt wird, um Kontakte zu anderen Menschen zu knüpfen, zu pflegen und aufrecht zu erhalten. Soziale Kontakte können dabei aus der realen Welt ins Spiel übertragen werden oder sich erst durch das Spiel ergeben. Ein Austritt aus HT kann dann mit sozialen Konsequenzen verbunden sein.
These 6: Wenn sich die gewohnte Umgebung von HT zu schnell verändert, gehen die angeeigneten Kompetenzen der Spieler verloren, sodass ein im Spiel entwickeltes Routinehandeln nicht mehr möglich ist. Dieser Prozess kann zu einer nachlassenden Spielmotivation führen und im Abbruch der Spielerkarriere münden.
These 7: Durch sogenannte Wendepunkte im Leben der Spieler, die den gewohnten Alltag verändern, können die Spielverpflichtungen überlagert werden. HT findet dann keinen Platz mehr in der Alltagsstruktur der Spieler und geht als Routinehandlung verloren. Andererseits kann Freiraum im Alltag auch dazu führen, dass reale Ressourcen zunehmend innerhalb der Spielwelt investiert werden, sodass eine Art Suchtverhalten entsteht.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

Online Gaming in Everyday Life

A Media Ethnographical Analysis of the Appropriation of the Online Football Manager Hattrick

1. Introduction

Nowadays, digital gaming constitutes an omnipresent, even global phenomenon with enormous social, cultural, technological and economical impact. Especially the debates on its addictiveness and potential for provoking violence, but also the observation of its increasing economic value have raised public awareness. From the perspective of communication science, this public perspective seems rather narrow and constrained as the commonly used term "digital game" signifies a multifaceted phenomenon, which describes many different forms of interactive entertainment and comprises all possibilities of engaging in a game using digital technology. In this analysis, we regard a popular variant of digital games, the so-called online games. The distinctive sociological feature of these games is that they provide various communication tools and thus constitute a new form of media-based communication.

The use of online games has strongly increased in recent years. Representative studies show that second to watching television, online gaming is among the most time-consuming leisure activities with online gamers spending an average of more than 20 hours per week in their virtual gaming environments (Quandt &Wimmer, 2009). This development exemplifies that online games have long become an integral part of everyday life for many people. Analyzing the appropriation of an online game does certainly not refer to discussing the relevance of an apparently pointless activity with no relation to reality. Rather, the game incorporates something that goes beyond the immediate drive for self-affirmation and makes life more meaningful. Bearing this in mind, it is worth focusing on the subjective meaning of an online game in everyday life. Consequently, the main research question of this study is: *How are online games appropriated in the context of everyday life?*

As a research object the browser game Hattrick (HT) was chosen, a strategic football management game released by the Swede Björn Holmér in 1997. HT currently has more than 700,000 active users, including 55,000 German users. The main goal of the game is to develop strategies and tactics that will lead the players' own football club to "honor and glory" within a league system. The game is distinctly designed to satisfy the conditions of so-called Social Gaming. Players can communicate with each other using a game-internal mailing system and numerous forums. Purchasing the optional premium "Hattrick Supporter" service (current asking price €34.80 per year) unlocks a number of additional communication features.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

2. Online games in mediatized everyday life

The conceptual frame of mediatization describes a complex meta-process of social change that is established in and originates from peoples' media-based communication practices (Krotz, 2007). Gaming is therefore linked to the sometimes strongly varying types of daily use, the correlating, often quite different personal experiences and knowledge as well as its integration into the gamers' daily routine: Gaming does not take place in a detached space far from reality, but rather is deeply embedded in true-to-life. In-Game information and communication go beyond a mere human-computer interaction and contribute to the perception of computer gaming as social communication media in everyday life. Consequently, the question arises, which social, cultural, and thus meaningful significance digital games possess and how this is induced.

For a long time, the common understanding in game studies of the gaming experience was coined by Johan Huizinga's concept of the Magic Circle, which is a rather static and formalistic approach that makes a clear distinction between game reality and everyday reality. Current media ethnographic-oriented analyses make the integration of gaming experiences into daily routines and the sometimes quite dynamic or abrupt shifts of boundaries of game world and everyday life more graspable (e.g. Copier, 2009; Taylor, 2006). For example, Daniel Pargman and Peter Jakobsson (2008, p. 238) used participatory observation to clearly identify the ability of computer gamers to engage in rapid, transboundary gameplay and communication. However, the objective of this article is to determine how one sphere can become part of the other, or how the game world is intertwined with the everyday world.

3. Method: Expedition into the game world and case studies

Throughout the entire research period of this study, the main idea was to comprehend alternative concepts of life by using a 'policy of recognition'. A prerequisite for this is a general openness towards the object of knowledge, which is provided by an inductive approach. The study is implemented with a multi-method design: To adequately include the game attributes of HT into the research process, a field phase was first conducted to eradicate the distance to the object. Playing browser games was considered an important preparatory measure before beginning the process of data collection. The researchers' involvement in the game world as literal federation gamers serves as the ethnographic section of this study.

To get an insight into the daily use of HT and its accompanying communication and interaction, structured interviews were used to capture the subjective perspective of the gamers in case-by-case analyses. The "Hattrick Press" section, a quasi-journalistic platform accessible to all users, was used as a data source to ensure that the interview guideline was not entirely based on theoretical considerations. A qualitative content analysis of 30 articles, in which users describe the browser game's role in their everyday life, was used to establish the traits of a typical gaming career with different phases associated to the current life circumstances of the user. The different gaming phases were included into the guidelines

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

for the interviews and associated with the contexts of the participants' particular everyday life. The selection of the interview partners was based on their age, gender and formal education. By distinguishing between these criteria, different constellations of everyday life could be included. For pragmatic reasons, the sample was limited to five cases as the entire analytical process was designed to reconstruct the complexity of mediated and non-mediated everyday practices in order to obtain holistic and multifaceted results.

4. Empirical results

4.1 Communicative construction of social relationships

Already existent relationships such as friends, partnerships and family can be distinguished from new relationships that were newly formed through the browser game. While some use the game as reference point among already existing circles of relatives and friends, others use it to establish new contacts. In this context, HT takes over the following functions: It acts as an interface that facilitates web-based entertainment and, if the user is registered as a supporter, indicates the presence of other in the game world. This function is sometimes used as a controlling mechanism to gain certainty of the other users' state and communicational availability. Hence, HT is a meeting place that indicates what the other person is currently doing. This certainty is used as a starting point to launch communication. Because the online game only features a limited persistent world, it is mainly the unpredictability of communicative events that keeps enticing the user to log in. Because of this, the online game adopts a social function in the users' everyday life. In consideration of these findings, the game is used as an instrument for managing relationships just as well as social software does. The more HT is intertwined with social contexts, the higher its meaning in everyday life and consequentially the time and effort its use can require. The persistence of gaming events and the communicational infrastructure are game attributes that contribute to these developments.

4.2 Game schedule in everyday life: Integration strategies

The players use different prevailing strategies to incorporate everything involving HT into their daily routines. A curious statement was that the browser game is often treated as a "background program", running continuously on the computer while a different activity receives primary attention – similar to the phenomenon of television constantly running in the background of some households. Being continuously online the users react when something occurs within the game world. Complications can arise when returning to the original activity causes difficulty and when the investment of time into the browser game increases although this time resource is required elsewhere. If the gaming activity assumes too much importance in everyday life, a difficult life situation can surely become even more complicated. The described examples show that consideration of the overall context is of great importance. If another sphere, such as the career, consumes tre-

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

mendously much space in the everyday life, it can in turn interfere with the gaming activity. Even a balanced condition is possible if HT assumes a fixed, time-limited position in the everyday structures. For example, this can be the case when it is explicitly used to relax after work. A balanced condition can be provided especially for younger players by parents setting time limits.

5. Conclusion: Online games as laboratories of mediatization

The participants of the study revealed remarkable commitment to the game world. If these observations are associated to social processes as indicated by the conceptual frame of mediatization, it can be presumed that the forms of social commitment will also change. This development becomes problematic if someone increasingly invests real resources such as time and effort into the virtual world but does not receive any real equivalent value in return. If priorities shift to such an extent, conflicts are inevitable. In return, the question arises if game-internal commitment really provides skills that can be applied in a real-life profession. The specific example of HT is especially well suited to demonstrate that the appropriation of online games changes the forms of social interaction and the associated concepts of meaning. It can thus be considered a prime example for the mediatization of our everyday life.

Literature

Copier, M. (2009). Challenging the magic circle. How online role-playing games are negotiated by everyday life. In M. van den Boomes, S. Lammes, A.-S. Lehmann, J. Raessens, & M.T. Schäfer (Eds.), *Digital material – Tracing new media in everyday life and technology* (S. 159-171). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Krotz, F. (2007): The meta-process of `mediatization' as a conceptual frame. *Global Media and Communication, 3*(3), 256-260.

Pargman, D., & Jakobsson, P. (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies, 11*, 225-244.

Quandt, T. & Wimmer, J. (2009). The social impact of online games – The case of Germany. In N. Pantelli (Ed.): *Virtual social networks. Mediated, massive and multiplayer sites*. Basingstoke: Macmillan Palgrave, 75-97.

Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257 - am 23.01.2026, 11:55:54. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -