

PROVOZIERTE UNRUHE

Von Störungen und Entstörungen in Among Us

Irena Brehm / Beate Ochsner / Henrika Röhr / Anna-Marie
Rönsch / Ramona Schön / Markus Spöhrer / Harald Waldrich

ABSTRACT

Die folgende Analyse beschäftigt sich mit der Frage von Vertrauensbildung oder Vertrauensverlust in Prozessen des Online-Gamings. Gegenstand der Untersuchung ist eine konkrete Spielsituation im Spiel *Among Us*, die im Sinne Harold Garfinkels als *breaching* zu verstehen ist (Garfinkel 1963, 1964). *Breachings* kündigen normierte Handlungsweisen zeitweise auf oder verändern sie und machen auf diese Weise das Vertrauen (zu sich selbst wie auch zu den Spieler*innen oder zwischen ihnen) im Moment seiner Negierung sichtbar. Zugleich erzeugt die Aussetzung des Vertrauens Handlungsweisen ohne Vorbild, Unruhe und Verwirrung und führt zu Zweifeln an der eigenen Kooperationsfähigkeit sowie zum Entzug des Vertrauens in die Kooperationsfähigkeit der ausführenden Person. Die Situation wird dann kooperativ durch Bezeugung, Entschuldigung und/oder Erklärung der vor dem Hintergrund elementarer Kooperationsbedingungen unzurechenbaren Handlung entstört (Schüttpelz 2015). Das zu beschreibende *breaching* ist dabei einerseits als experimentelle Praxis des Spielens und andererseits als Reflexionsmöglichkeit des Forschens zu verstehen, auf Basis dessen gleichermaßen eigene wie auch fremde Routinen erkundet werden. Ziel ist es, die Situation vom *knowing that* zum *knowing how* auf interner und externer Ebene zu analysieren, wobei die Kooperations(aus)handlungen zwischen Infrastrukturen und (gemeinsamen) Handlungsvollzügen im Zentrum unserer Untersuchung stehen.

Keywords: *breaching*, Vertrauen, Kooperationshandlungen, AMONG US

1. BREACHING ALS SPIEL- UND FORSCHUNGSPRAXIS

Als der Ethnomethodologe Harold Garfinkel das klassische Zweipersonen-Strategie Spiel TIC-TAC-TOE für seine Forschungen fruchtbar macht, interessiert ihn die Spielsituation nicht aufgrund ihres unsicheren und damit konstitutiv krisenhaften Ausgangs, sondern vielmehr in Bezug auf ihre verlässliche Handlungskonfiguration. Wie er in seinem Paper „A Conception of, and Experiments with, ‚Trust‘ as a Condition of Stable Concerted Actions“ (Garfinkel 1963) ausführt, legen sich die Spieler*innen noch vor Spielbeginn auf ein feststehendes spielkonstituierendes Regelwerk fest: So verständigen sie sich u. a. dahingehend, Zug um Zug zu spielen, sich an die eigenen Zeichen zu halten, diese in eines der vorgezeichneten Felder zu setzen und zugleich die Markierungen der anderen zu akzeptieren. Vor diesem Hintergrund geht Garfinkel beim Spiel(en) von einer – im Vergleich zum Alltagshandeln – stabilen Ausgangssituation aus (Ayaß 2021, 65). Diese wiederum stellt die Basis für die sogenannten *breachings* dar, ein ebenso prominentes wie immer wieder hinterfragtes Konzept ethnomethodologischen Forschens (Krämer 2016; Anthony, Sebald und Adloff 2016; Schüttpelz 2015). Dieses wird im Deutschen oftmals auch missverständlich mit dem Begriff „Krisenexperimente“ (Ayaß 2021; Schüttpelz 2015) übersetzt, was sich vor allem auf die Bedeutung vom Griechischen *krísis* im Sinne von Entscheidung, Beurteilung oder entscheidende Wendung bezieht.¹ Insofern ist mit Krise (sowie mit dem im Folgenden verwendeten Begriff der Störung oder des Störmanövers) der Höhe- und zugleich Wendepunkt einer Unruhe- und Konfliktentwicklung mit vorausgehender Funktionsstörung gemeint, der eine Entscheidungssituation – Lösung, Verschärfung, Abbruch – verlangt. Diese experimentell herbeigeführten Brüche im Handlungsablauf sind Garfinkel zufolge „specifically senseless“ (Garfinkel 1963, 196), sie produzieren Unruhe und Verwirrung, da kein Referenzrahmen zur Verfügung steht, der den wahrgenommenen Bruch erklären oder einordnen kann. Mit Hilfe der *breachings*, die Garfinkel als „Demonstrationen“ (Garfinkel 1964, 1963) und nicht etwa als Experimente

1 Der Begriff der Krise fällt in keinem der beiden grundlegenden Aufsätze (vgl. Garfinkel 1963 und 1964).

verstand,² sollen Reflexionsprozesse in Gang gesetzt werden, die die „strangeness of an obstinately familiar world“ (Garfinkel 1964, 227) aufzeigen sollen. Wenngleich zumeist nur von geringer Dauer und sofort reparierbar, sind die Demonstrationen auch als *simulierte Anomien* zu betrachten (vgl. Hilbert 1986), die die Selbstverständlichkeiten von Alltagsabläufen, die – so der gleichnamige Titel eines Garfinkel-Textes – „routine grounds of everyday activities“ (Garfinkel 1964) – beschreibbar machen. Dabei lässt sich durch das Außer-Kraft-Setzen von bekannten (Spiel-)Regeln nicht nur eruieren, was nötig ist, um die regelgeleitete Spielhandlung zu stören. Ebenso setzt die absichtliche Störung Prozesse der „Entstörung“ (Schüttpelz 2015, 287) in Gang, deren Zusammenspiel auf die (alltäglichen) komplexen Arbeitsprozesse zwischen stabilen sozialen Strukturen und Störungshandlungen aufmerksam macht. Insofern schlägt Schüttpelz vor, die *breachings* als experimentelle Störung von Kooperationsbedingungen zu begreifen.³ Ziel der Störung (sowie der folgenden Entstörung) ist es aufzuzeigen, dass die Kooperationsbedingungen im Alltag zugleich vorausgesetzt und fortlaufend erarbeitet werden (ebd.).

Als Reflexionsfigur für die Spielforschung macht die auf dieser Basis herbeigeführte Durchkreuzung von Erwartungen und Erwartungshaltungen – „a breach of the background expectancies of everyday life“ (Garfinkel 1964, 236) – zugleich jene invisibilisierten kulturell-sozialen Infrastrukturen und (vertrauensvoll) geteiltes Wissen sichtbar, die das Handlungsfeld *normalerweise* rahmen. Die genaue Analyse der Situation, in denen sich eine maßgebliche, temporär begrenzte Erschütterung gewohnter Routinen ereignet sowie der de- und restabilisierenden Prozesse, liefert darüber hinaus wertvolle Einblicke in die Situativität und Komplexität des Spielens sowie in die Dynamiken von Vertrauensauf- und -abbau im Online-Gaming

2 „Procedures were used to see if a breach of these presuppositions would produce anomie effects and increase disorganization. These procedures must be thought of as demonstrations rather than as experiments.“ (Garfinkel 1963, 2020).

3 „Garfinkel kann durch seine experimentellen Störmanöver demonstrieren, dass die Beteiligten einer Interaktion die vier Kooperationsbedingungen für sich und andere voraussetzen und sie zugleich im Verlauf der Interaktion für sich und ihre Beobachter ständig herstellen, und insbesondere dann, wenn Störungen eintreten, so schnell wie möglich und so rabiät wie nötig, nämlich voller moralischer Empörung wiederherstellen.“ (Schüttpelz 2015, 287; Ayaß 2021, 60).

selbst. Dabei ist es wichtig, dass vorwiegend ungesehene Strukturen – „seen but unnoticed features of common discourse“ (Garfinkel 1964, 230) – zerstört werden, die nicht das Spielhandeln als solches, sondern seinen Sinn zweifelhaft werden lassen (Ayaß 2021, 65-66). *Breachings* kündigen mithin normierte Handlungsweisen zeitweise auf oder verändern sie und machen auf diese Weise das Vertrauen (zu sich selbst wie auch zu den Spieler*innen oder zwischen ihnen) im Problem seiner Negierung sichtbar. Zugleich erzeugt die Aussetzung des Vertrauens Handlungsweisen ohne Vorbild, Unruhe und Verwirrung und führt zu Zweifeln an der eigenen Kooperationsfähigkeit sowie zum Entzug des Vertrauens in die Kooperationsfähigkeit der ausführenden Person. Die Situation kann kooperativ durch Bezeugung, Entschuldigung und/oder Erklärung der vor dem Hintergrund elementarer Kooperationsbedingungen unzurechenbaren Handlung entstört werden.⁴

In der folgenden Analyse einer ausgewählten Situation aus dem Videospiel *AMONG US* (2018) betrachten wir *breachings* im Sinne von Demonstrationen einerseits als experimentelle Praxis des Spielens und – in Bezug auf die weiter unten explizierte seminaristisch-spielerische Experimentalanordnung – als Reflexionsmöglichkeit des Forschens andererseits, um gleichermaßen eigene wie auch fremde Routinen zu explorieren. Insofern geht es einerseits darum, die Gaming-Situationen und -handlungen derjenigen Person, die ein Störmanöver durchführt, zu analysieren. Dazu gehören das Spiel(en) bzw. die Spieler*innen selbst (vgl. Punkt 3), aber auch der Discord-Voice-Chat, der Gruppenchat und die Feldnotizen. Andererseits steht die Perspektive der Forscher*innen zur Debatte, die ebenso wenig auf das *breaching* vorbereitet waren wie die Spieler*innen, gleichwohl jedoch aufgrund ihrer (nur) passiven, beobachtenden Teilnahme an der Gaming-Situation eine andere Position einnehmen. Ziel ist es, die Situation vom *knowing that* zum *knowing how* auf interner und externer Ebene zu analysieren. Dabei geht es auf der Game-Ebene nicht um die Nachvollziehbarkeit individueller Willensakte oder Motivationen, vielmehr stehen

4 Schüttpelz spricht hier von einem „witnessable event“ (2015, 287), das „accountable“ gemacht wird bzw. werden muss (ebd.).

die Kooperations(aus)handlungen zwischen Infrastrukturen und (gemeinsamen) Handlungsvollzügen im Zentrum unserer Untersuchung. Voraussetzung bildet die Überzeugung, dass Spielen im Allgemeinen und Online-Gaming im Besonderen als soziotechnisches Arrangement von Kulturtechniken und Prozessen verteilter und delegierter Handlungsinitiativen zu begreifen und zu untersuchen ist (Waldrich 2019). Dabei können die komplexen Verschränkungen von Online- und Offline-Praktiken nicht (mehr) mit einer medienspezifischen Praxis erklärt werden, sondern müssen in der Verflechtung kultureller, technischer, und sozialer Stabilisierungen basierend auf infrastrukturellen Möglichkeiten und Bedingungen als kooperativ-mediale Handlungen, Aushandlungen und Interaktionen nachvollzogen werden (Schüttpelz/Thielmann 2015).

Bei *breachings* dieser Art werden die Verstöße gegen Regeln, soziale Normen oder den erwartbaren Handlungsablauf in der Regel von entsprechend durch die Forscher*innen instruierten Personen durchgeführt, die unmittelbar an der zu analysierenden Situation beteiligt sind. Ziel ist es, die Reaktionen von Menschen auf die nicht zu erwartenden und darum nicht in einen sinnstiftenden Rahmen zu integrierenden Handlungen beobachtbar zu machen und Rückschlüsse im Hinblick auf die ansonsten unsichtbar bleibende konstitutive Ordnung des Handlungsfeldes zu ziehen. In unserem Fall handelt es sich allerdings um Störmanöver, die von einem*er Spieler*in selbst und ohne externe Anweisung durchgeführt wurden. So richten wir den Fokus darauf, dass ein*e Spieler*in absichtsvoll die Grenzen des (konstitutiven und regulativen) Regelwerks bzw. des zu erwartenden Normalablaufs austestet und damit große Irritation der anderen Spieler*innen bis hin zum Spielabbruch produziert (vgl. Schmidt 2021, 126f). Die Auswirkungen in Bezug auf die aktuelle (wie auch die vergangenen bzw. kommenden) sozialen Interaktionen zwischen den Spieler*innen werden für die Beschreibung der Produktion von Vertrauen bzw. Misstrauen herangezogen. So wird zu zeigen sein, dass die durch die spezifischen Irritationen hervorgebrachten Handlungsweisen sich nicht allein auf die individuelle, psychologisch oder charakterlich motivierte Handlungsweise der Spieler*innen, sondern auf situationspezifische Erwartungen an einen regel- und normkonformen – und somit *normalen* – Spiel- und

Handlungsablauf, auf Fragen der Rollenverteilung innerhalb der Gruppe sowie auf das technische Dispositiv beziehen. Vertrauen bzw. Misstrauen (1.1) erscheint dabei gleichermaßen als Voraussetzung wie auch Effekt der in unserem Fall experimentell erzeugten spezifischen Spielsituation (1.2).

1.1 VERTRAUEN IN KOOPERATIONSHANDLUNGEN

Eine wesentliche Rolle für die Analyse wechselseitiger Kooperationshandlungen wie auch für das ethnomethodologische Forschungskonzept spielt, so unsere These, das soziale Potential von Vertrauen (wie auch von Misstrauen) in kooperativen Prozessen des Online-Gamings wie z.B. bei AMONG US. Diese Art des Spielens ist insofern interessant, als die mehrfachen Rahmungen unserer besonderen Gaming-Situation und damit auch die Stabilität von Spiel- im Vergleich zu Alltagshandlungen durch das komplexe soziotechnische Online-Arrangement immer wieder neue Dynamiken produzieren. Anhand eines absichtsvoll herbeigeführten Störmanövers eines*r Spieler*in werden wir Prozesse der Herstellung von Vertrauen oder Misstrauen untersuchen, die die Kooperationshandlungen ebenso mitbestimmen, wie sie von jenen konstituiert werden.

In der Psychologie wird Vertrauen häufig als zentrales Konstrukt verstanden, das die Grundlage für langfristige zwischenmenschliche Kooperation schafft (Pastoors/Ebert 2019). Im Falle des Online-Spielens muss Vertrauen auf komplexe soziotechnische Arrangements zwischen Spielplattformen, Spieler*innen und digitalen Spielen ausgedehnt werden. Anstatt nun eine neue Definition von Vertrauen in Online-Spielen zu entwickeln, wollen wir zeigen, wie Vertrauen in konkreten Situationen des Online-Gamings und in Abhängigkeit von Spielgenre, Kontext, individuellen Spielweisen sowie Praktiken des Ein- und Ausschlusses entstehen, gefestigt oder auch verspielt werden kann. Während technikwissenschaftliche Studien Vertrauen im Wesentlichen als Glauben an die Verlässlichkeit, Vorhersagbarkeit, Funktionsfähigkeit und Sicherheit eines technischen Systems definieren (Corritore, Kracher und Wiedenbeck 2003), beschreiben kulturwissenschaftliche Studien Vertrauen zumeist entweder als komplexitätsreduzierende Fähigkeit (Luhmann 1989) oder als Mechanismus für

die Kontinuität sozialer Ordnungen (Giddens 1990). In seinem Beitrag über *Vertrauen* als Bedingung stabilen konzertierten Handelns definierte Garfinkel (1963) Vertrauen als Befolgung der „constitutive order of events“ (ebd. 190), an die entsprechende Handlungs- und Verhaltenserwartungen sowie die Erwartung der Erwartungen geknüpft sind. Die Spieler*innen gehen davon aus, dass die anderen sich dem Spiel und seinen Regeln ebenso verpflichtet fühlen wie sie selbst, und sind darüber hinaus überzeugt, dass sie ähnlich denken (ebd.). Während Vertrauen mithin die soziale Komplexität reduziert, führt die Verweigerung von Vertrauen – d.h. Misstrauen – dazu, dass Menschen handlungsunfähig werden (Luhmann 1989).⁵ Insofern müssen diejenigen, die nicht vertrauen, auf eine andere Strategie der Komplexitätsreduktion zurückgreifen und misstrauisch werden. Interessant ist, dass derjenige, der misstraut, in Abhängigkeit von weniger Informationen handelt, um die Möglichkeit, getäuscht zu werden, berechenbar zu halten. Misstrauen ist demzufolge eine belastendere Strategie als Vertrauen. Dies führt oft zu Beziehungen, die mit Vertrauen beginnen.

Garfinkel bezieht Vertrauen zum einen auf die „perceivedly normal environment“ (Garfinkel 1963, 194ff.), was im Falle des Online-Gamings nicht nur auf die (zwischen-)menschliche, sondern auch auf die technische Umgebung und deren reibungsloses Funktionieren anzuwenden ist.⁶ Zugleich führt die vorausgesetzte Normalität der Ereignisse eine zeitliche Ordnung ein, im Rahmen derer Vertrauen – wie bei Luhmann – (normalerweise) antizipiert, im Voraus gewährt und den *Konten der Treuhänder* gutgeschrieben wird. In situierten Online-Gaming-Praktiken sind konstitutive Regeln, Erwartungen und Erwartungserwartungen sowohl menschlicher als auch nicht-menschlicher Akteure damit gleichermaßen Voraussetzung wie Effekt. Vertrauen in und durch Spiele kann folgerichtig nur in Prozessen des Austauschs, d.h. in und durch Prozesse des Spielens untersucht werden. Im

5 An dieser Stelle sei daran erinnert, dass Luhmann darauf hinweist, dass Misstrauen nicht nur das Gegenteil von Vertrauen ist, sondern zugleich ein funktionales Äquivalent, d.h. man kann und muss zwischen Vertrauen und Misstrauen wählen (vgl. 1989, 78).

6 Vernachlässigt wird in der Regel der Zusammenhang zwischen technologischen und sozialen Faktoren und damit der Aspekt, dass soziale, politische und ökonomische Faktoren immer schon in die Technologie eingeschrieben sind und dass Technologien soziales, politisches und ökonomisches Verhalten mitgestalten.

Unterschied zu Garfinkels Demonstrationen handelt es sich in unserem Fall um eine etwas andere Anordnung: Im Rahmen eines Seminars zu Online-Gaming ließen wir eine Gruppe von Studierenden AMONG US spielen.⁷ Die Spieler*innen trafen sich dabei auf der Plattform Discord in ihren jeweiligen Gruppenräumen. Die Spielrunden wurden per Video und Feldnotizen dokumentiert, weiteres Material entstand im Discord-Chat. Diese vielfältige Rahmung durch Seminar, Discord und Spiel führte dazu, dass auch während des Spielens über den Discord-Sprachkanal kommuniziert wurde, obwohl AMONG US keinen eigenen Sprachkanal vorsah.⁸ Je nach individuellem Gaming-Setup (Spielkonsole, Computer, Tablet, Smartphone, Doppelbildschirm, spezielle Gaming-Maustastatur etc.) war es den Spieler*innen möglich, neben dem eigenen Bildschirm auch den Streaming-Bildschirm im Auge zu behalten.

1.2 ZUR RELEVANZ VON GAMING-SITUATIONEN

Da sich Prozesse der Herstellung oder des Verlusts von Vertrauen nicht präjudizieren lassen und sich somit erst im Vorgang des digitalen Spielens von AMONG US ergeben, gehen wir bei dem im Folgenden zu analysierende Beispiel von der „gaming situation“ (Spöhrer/Waldrich 2020; Ochsner/Spöhrer/Waldrich 2020) aus. Dieses Konzept betont „the uncertainty and open potentially that emerges from the combination or integration of numerous phenomena“ (Apperley 2010, 13) im Vollzug ludischer Praktiken und Effekte. Die Situiertheit digitaler Spielprozesse entzieht sich Abstraktionen von *games* bzw. *gaming*, wie dies etwa bei sogenannten

7 Das Seminar fand erstmalig im Wintersemester 2020/2021 und zum zweiten Mal im darauffolgenden Wintersemester statt. Die Teilnehmer*innenzahl war auf 25 Personen begrenzt. Die Lehrenden und Studierenden haben sich auf Discord getroffen, es wurde vierzehntäglich in fünf Gruppen gespielt. Die Sitzungen wurden von den Spielleiter*innen über OBS aufgezeichnet, alle Beteiligten haben Feldnotizen erstellt.

8 Das Spiel selbst bietet dafür einen spielinternen Text-Chat, der aber in unseren Aufnahmen nur selten genutzt wird. Stattdessen nutzen die Spieler*innen den Voice-Chat auf Discord. Dieser ist einerseits im Seminarkontext der Aufzeichnung konstituiert, fügt sich aber auch in die typische Praxis des Onlinespiels ein. Mittlerweile verfügt Among Us auch über einen Voice-Chat, der aber nicht von den offiziellen Entwicklern veröffentlicht wurde, sondern als Mod in das Spiel integriert werden kann.

„systemischen“ oder strukturalistischen Zugängen der Fall ist (Stenros und Waern 2011), die in der Regel die meiste Aufmerksamkeit von Seiten der *Game Studies* erhalten.⁹ Im Kontext von Forschungen zum *situated play*¹⁰ verschiebt sich die Perspektive vom *dekontextualisierten* Spiel hin zu „socially enacted“ (ebd., 2) Prozessen des Spielens, deren soziotechnische Bedingungen sowie Fort- und Ausgang nicht *a priori* bestimmt, sondern in je spezifischen zeiträumlichen Settings und Rahmungen wechselseitig von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren hervorgebracht werden (Quéré 1998). Aufgrund ihrer ephemeren Natur können Spielsituationen Seth Giddings zufolge bevorzugt mit ethnographischen Methoden bzw. einem Ansatz, den er als „microethology“ (2009, 147ff.) bezeichnet, untersucht werden (Giddings 2009; Richardson, Hjorth und Davies 2021). Die Relevanz der Situativität bindet diese Forschungsrichtung aus den *Game Studies* an ethnomethodologische Ansätze zurück, wie Hannes Krämer sie für die Analyse der *breachings* als „erlebte Selbstkrisen“ oder als „beobachtete Fremdkrisen“ (Krämer 2016, 37) empfiehlt. So geht es darum, die reziproken Verfertigungen, Interaktionen und Widerständigkeiten zwischen den Akteuren sichtbar zu machen und die Rolle der Forscher*innen als (wissen)schaffende „part(icipant)s“ (Giddings 2009, 148ff.) im Spielprozess anzuerkennen. Diese Form der „composing ethnography“ (Pink 2013, 265), die alle diejenigen in und an der Situation beteiligten Akteure anerkennt, soll in der folgenden Analyse einer exemplarischen *breaching*-Situation aufgezeigt und in Bezug auf die ein- und zugeschriebenen Prozesse des Vertrauens, auf die Erwartungen *normaler* Abläufe wie auch auf die darauf basierenden Kooperationshandlungen analysiert werden.

9 Sky LaReil Anderson beschreibt diese Tendenz wie folgt: „However, the trend in video game studies is to overemphasize the role of what occurs on the screen and underemphasize the relationships among players, games, viewers, and all the material contexts surrounding games. What Gries calls the ‘dynamic dance of interactions’ among objects, things, visibility, and people is lost when game ‘content’ is the only object of study. What occurs on the game screen or in the game computer means little to a humanistic project without including the role of humans in these processes, and future games research should lean, when appropriate, towards acknowledging gaming as a contextualized experience” (Anderson 2017, 30).

10 Siehe hierzu neue Publikationen aus der videospielethnographischen Forschung wie z.B. (Richardson/Hjorth/Davies 2021; Hjorth et al. 2020; Apperley 2010; Giddings 2009).

2. AMONG US

„If you ever thought you had trust problems with your friends, just wait until they backstab you in electrical“, beschreibt der Blogger Liam Ho (2020) seine Erfahrungen mit AMONG US. Das Spiel aus dem Jahr 2018 wird plattformübergreifend unterstützt und ist, was die Anforderungen angeht, als eher leicht zugänglich zu beschreiben. Die Entscheidung für AMONG US war vor allem dadurch motiviert, dass die Kernmechanik des Spiels auf dem Ausspielen von (Miss-)Vertrauen in verschiedenen Formen und Situationen basiert. Es handelt sich um ein soziales Deduktionsspiel, bei dem bis zu 15 Spieler*innen in ein Raumschiff versetzt werden, um gemeinsam Wartungsarbeiten auszuführen bzw. Sabotageakte zu verhindern oder zu erwirken. Aufgrund dieser Eigenschaften und des *viralen Wachstums* der Beliebtheit besonders während der Corona-Pandemie, konzentrierte sich der Forschungsdiskurs zu AMONG US hauptsächlich auf die pandemische Situation (vgl. Borman/Partnett-Dwyer/Ricketts 2020, 26; Engelbrecht 2022, 172), Sozialität bzw. Kommunikation, Teambuilding und Kooperationsaktivitäten sowie damit zusammenhängend auch Lernpotentiale (vgl. Frazier 2021) und Vertrauensbildungszusammenhänge (vgl. Lee/Malcein/Kim 2021; Cagáň/Papula/Kohnová 2021; Haqq et al. 2021). Zu Beginn einer Spielrunde werden die Rollen der *impostor* (Hochstapler*in) und der *crewmates* geheim zugewiesen. Die Verteilung ist dabei ebenso asymmetrisch wie die Spielmechanik, die dem *impostor* mehr Handlungsmöglichkeiten als den *crewmates* einräumt. Während die *crewmates* gewinnen, wenn sie in kürzester Zeit alle Aufgaben erledigen oder die *impostor* enttarnen und per Abstimmung *ejecten*, versuchen jene durch Sabotage, Intrigen und Tötung der *crewmates* das Spiel für sich zu entscheiden. Wird eine Leiche gefunden, kann sie gemeldet werden und im Verdachtsfall kann ein *emergency meeting* einberufen werden. In beiden Fällen werden alle Spieler*innen in den Diskussionsraum geleitet. Dort werden (verbal) Informationen ausgetauscht und in vorgegebener Zeit abgestimmt, ob eine Person eliminiert oder die Entscheidung auf die nächste Diskussionsrunde verschoben wird. Nach der Abstimmung finden sich alle verbleiben-

den Spielenden wieder im Raumschiff. *Crewmates*, die getötet oder fälschlicherweise votiert wurden, verbleiben dort als unsichtbare Geister. Die Diskussionen werden so lange wiederholt, bis entweder der *impostor* entlarvt wird oder er ausreichend *crewmates* töten konnte, um das Spiel zu gewinnen.

3. ANALYSE

Die im Folgenden analysierte Krisensituation wurde von einer Tutorin während einer 45-minütigen seminaristischen Spielsitzung begleitet. Als stille Beobachterin fertigte sie mit stummgeschaltetem Mikrofon und deaktivierter Kamera Feldnotizen an. Die von uns ausgewählte Situation setzt mit einer neuen Spielrunde ein. Die fünf Spieler*innen und die beobachtende Person kennen sich bereits. Nachdem das Spiel anfänglich von Luka¹¹ gehostet wurde, übernimmt nun Sascha das Hosten und den zu analysierenden Stream. Sascha startet das Spiel, der Countdown beginnt. Kim, Mika, Jona, Sascha und Alex betreten die Lobby. Toni hat technische Probleme, die Aussage – „Ich bin noch nicht dabeee!“ (44:08)¹² – ist jedoch aufgrund der instabilen technischen Vermittlung schlecht zu hören. Ob Jonas Einwurf – „Wir sind noch nicht alle“ (44:10) – als Aufforderung an den Host gerichtet ist, das Spiel zu stoppen, ist nicht entscheidbar; Sascha reagiert nicht und das Spiel läuft ohne die Beteiligung Tonis weiter. Die Spielsoftware signalisiert, dass von nun an keine verbale Kommunikation zwischen den Spieler*innen mehr stattfinden darf. Die Rollen werden zugewiesen, wobei Sascha die Rolle als *crewmate* angezeigt wird. Erst jetzt erklärt Sascha: „Ich hab's zu spät gesehen, aber ich wusste jetzt nicht, ob man den, wie man den Countdown wieder abbrechen kann“ (44:13). So wird angezeigt, dass Sascha die Abweichung vom normalen Ablauf der Versammlung in der Lobby bewusst ist, und dass der Spielstart ohne Toni nicht beabsichtigt war. Damit zeigt Sascha Kooperationsbereitschaft an,

11 Durchgängig wurden geschlechtsneutrale Pseudonyme gewählt

12 Alle folgenden Zeitstempel beziehen sich auf die Videoaufnahme der Gaming-Session vom 20.01.2021, die im Rahmen des Online-Gaming Seminars an der Universität Konstanz im WS 20/21 stattfand. Der analysierte Ausschnitt zeigt die fünfte Spielrunde.

verletzt jedoch zugleich die Spielregel des Schweigens. Doch auch die Mitspieler*innen haben sich in dieser Situation entgegen der Anweisung und ihrer Gewohnheit nicht stumm geschaltet, sodass eine – leider unverständliche – verbale Reaktion von Jonas zu vernehmen ist. Die Verunsicherung der Spieler*innen in dieser Einspielphase und damit im Kontext des wechselseitigen „tuning“ (Pickering 1997, 564) zeigt sich darin, dass sich nun lediglich Alex' und Saschas Avatare bewegen, die anderen nach wie vor unschlüssig abwarten. Während Saschas Avatar zielstrebig zum Raum O2 geht, die dortige Aufgabe aber nicht erfüllt, übernimmt Alex die Organisation des weiteren Ablaufs und zeigt die Handlungsoptionen auf: „Sollen wir so spielen oder einfach den *impostor* rausvoten?“ (44:22) Obgleich eigentlicher Host des Spiels, bleibt Saschas Antwort uneindeutig – „Können wir auch ruhig machen, wie euch beliebt“ (44:28) – Alex kommentiert: „Mir ist's wurscht.“ (44:32). Die durch Tonis unvorhergesehenen Ausschluss erzeugte krisenhafte Situation, die sich durch eine „zeitlich begrenzte Situation der Unsicherheit und Unentschiedenheit“ (Anthony/Sebald/Adloff 2016, 3) auszeichnet, erfordert eine kooperative Entscheidung, was zeitweilig die Schweigeregeln in der operativen Spielwelt außer Kraft setzt. Das von Alex in Folge einberufene *emergency meeting* (44:39) ist folgerichtig als „Normalisierungsanstrengung“ (Krämer 2016, 40) zu verstehen, um die gestörte Interaktion der Einspielung in einem neuen sinnstiftenden Referenzrahmen – entweder als kooperativer Ausstieg oder Fortführung – mit entsprechend verlässlichen Erwartungshaltungen zu reorganisieren.

Im Diskussionsraum möchte Toni erfahren, ob noch weitere Spieler*innen eliminiert wurden. Alex erklärt, es passiere manchmal, dass Spieler*innen aus dem Spiel „rausgekickt“ (44:51) werden. Anschließend wiederholt Alex die Frage, ob nun weitergespielt werden solle oder nicht. Jona plädiert für den Abbruch und befragt die restlichen Spieler*innen. Alex stimmt zu. Sascha reagiert: „Ja, dann überspringen wir.“ (45:11) Diese Aussage ist allerdings zweideutig, denn auf der einen Seite bestätigt sie den per Abstimmung zu erzeugenden Abbruch, auf der anderen Seite aber könnte sich „überspringen“ auch auf die Abstimmung beziehen. Jonas Reaktion – „Häää?“ (45:14) – zeugt von Unverständnis. Saschas folgendes Geständnis – „Ich bin's.“ (45:15) – wird mit Lachen quittiert. Alle warten ab.

Auf Kims Nachfrage, wer denn nun der *impostor* sei (45:25), schweigt die Gruppe zunächst. Saschas Lachen ist zu hören. Jona hält immer noch an Sascha fest, „Sascha, oder?“ (45:30). Gleichzeitig deaktiviert Mika die Stummschaltung, Mikas Geständnis – „Ich war’s“ (45:30) – wird jedoch durch Jona übertönt. Die Aussage kann erst aus der Außenperspektive der Forscher*innen und nach intensiver Beschäftigung mit und mehrfachen Abhörens der Aufzeichnung sowie durch die Beobachtung der Mikrofon-einstellungen über das Discord-Interface wahrgenommen werden. Kim fragt erneut nach. Alex wiederholt Jonas Aussage und Jona bestätigt dies mit: „Ja, habe ich zumindest gevoted“ (45:34). Das Spielprogramm zeigt nun die Stimmverteilung an: Bis auf Mika haben alle für Sascha votiert, woraufhin Saschas Avatar in den Weltraum katapultiert wird und von nun an für die anderen als unsichtbarer Geist im Raumschiff agiert.

Offenbar ist die Gruppe nach Saschas Geständnis davon ausgegangen, dass die Wahrheit gesagt wurde und mit dieser Selbstentlarvung als *impostor* die Runde beendet werden kann. Auf der einen Seite kann Saschas Geständnis als kooperative Handlung verstanden werden, um – im Anschluss an Alex’ Einberufung des Meetings – die Störung zu beheben. Gleichzeitig aber verletzt Sascha die Erwartungen an einen normalen Spielverlauf bzw. an die Rolle als *impostor*, dessen Erfolg daran geknüpft ist, die *crewmates* in den Diskussionsrunden zu täuschen. Doch aufgrund des gemeinsamen Ziels, die Störung zu beheben und das Spiel zu beenden, akzeptieren die Spieler*innen diese abweichende Handlung. Sie vertrauen dem Geständnis, das – dem normalen Ablauf zufolge – nach der Abstimmung den gemeinsam verabredeten Spielabbruch und die Entstörung der krisenhaften Situation herbeiführen soll. Mit dieser Erwartung wird jedoch gebrochen, da das Spiel trotz des vereinbarten Abbruchs weiterläuft, was das Vertrauen in die Normalität des Spielablaufs senkt und zugleich die Komplexität der Handlungssituation erhöht. Die der sinnstiftenden Handlung Alex’, der gemeinsamen Entscheidung des Spielabbruchs, und dem vermeintlich die Situation entstörenden Geständnis Saschas widersprechende Fortsetzung des Spiels, erzeugt eine große Irritation in der Gruppe, deren Erwartungen gebrochen und dadurch beobachtbar werden. Wie Krämer feststellt, ist die zu beobachtende Unruhe und „Sinnlosigkeit dann

am größten, wenn die Normalisierungsversuche der Personen [...] an den Basisregeln des Spiels festhalten“ (Krämer 2016, 40). Alex und Toni (wobei Toni nach wie vor nicht im Spiel, sondern lediglich auf Discord mitdiskutiert) scheinen gänzlich verwirrt: „What?“ [Alex], „What, hä?“ [Toni], „Hä, Sascha?“ [Alex], „Sascha, Mika, What?“ [Toni], „Hä? Das blick' ich jetzt nicht.“ [Toni], „Was passiert hier gerade?“ [Alex] „Ich check es jetzt nicht so richtig“ [Toni] (45:50–46:00). Sascha, obgleich direkt adressiert, bleibt stumm, was den Regeln für Geister in der operativen Spielwelt entspricht. Unterdessen wiederholt Mika das *impostor*-Geständnis (45:33), doch mit Ausnahme von Toni – „Mika?“ (45:56) – reagiert niemand.

Der Verwirrung zum Trotz setzen die Spieler*innen die Spielrunde fort. Zugleich scheint die Gruppe das Spiel nun wie gewohnt weiterzuspielen: Der grüne Taskbalken füllt sich und Mika, der wahre *impostor*, tötet Jonas Avatar. Alex meldet die Leiche. In der anschließenden Diskussionsrunde stellt Alex Kim vor die Wahl, was Kims Verwirrung noch einmal verdeutlicht: Kim hat nicht nur Probleme mit der Audioübertragung, sondern scheint nach wie vor durch Saschas Handlungen irritiert. Alex' humorvoller Umgang mit der Irritation muss als sinnstiftende und normalisierende Handlung und damit auch als Wiederherstellung einer „social reality as a consequence of a breach“ (Garfinkel 1963, 219) gewertet werden – ungeachtet dessen, ob die Handlung bewusst oder unbewusst abläuft. Kim ist unsicher, wer der *impostor* ist – „Öhh, keine Ahnung (lacht). Ich bin richtig verwirrt!“ (46:35) – und auch Alex erklärt lachend, es nicht zu wissen (46:41). Kim glaubt Alex nicht und votet für Alex ebenso wie Mika. Alex votet sich selbst. Als das Spielergebnis erscheint, wiederholt Mika die Aussage, der *impostor* gewesen zu sein, betont dies auch dreifach gesagt zu haben und schließt mit folgenden Worten ab: „Fühlt sich gut an, so ein billiger Sieg.“ (47:22) Zu diesem Zeitpunkt kann Sascha – den Regeln des Spiels zufolge – wieder mit den Mitspieler*innen reden: „Ich hab' mir gedacht, ich gucke einfach mal, wie weit ich gehen kann mit trolling [...].“ (47:26) Garfinkel zufolge normalisiert Sascha auf diese Weise das eigene Verhalten, das als bewusst herbeigeführtes Experiment gerechtfertigt wird: „On the occasions of discrepancies between expected and actual events persons engage in assorted perceptual and judgemental work whereby

such discrepancies are normalized.” (Garfinkel 1963, 188) Die Mitspieler*innen reagieren mit Lachen und Alex kommentiert sarkastisch, dass es wirklich gut funktioniert habe. Als sich die Spielgruppe erneut in der Lobby zusammenfindet, fragt Alex nochmals nach: „Also ist trollen erlaubt, oder?“ (47:40) Der Versuch, aus der vorherigen Störung eine neue Regel abzuleiten, wird von den anderen nicht kommentiert, zeigt jedoch, dass Saschas Störmanöver auf eine moralische Ebene des Zusammenspiels rückt (vgl. Schüttpelz 2015, 293), derer Alex sich offenbar im Vorfeld der nächsten Spielrunden versichern möchte. So zeitigt Saschas Demonstration ebenso wie Garfinkels *breachings*, nachhaltige Auswirkungen auf das soziale Verhalten in der (Spiel-)Gruppe. Dabei muss angemerkt werden, dass AMONG US selbst negativ konnotierte Handlungen erfordert und legitimiert, solange es um den Spielzweck im Sinne von „satisfactory reasons“ (Garfinkel 2019, 51f.) geht. Jedoch konnte das Experiment Sascha keinesfalls zum Sieg verhelfen, da es den Avatar aus dem Spiel nahm.¹³ Gleichwohl lief das Spiel weiter, was die Spieler*innen nachhaltig irritierte. Da man zu diesem Zeitpunkt bereits übereingekommen war, das Spiel abubrechen, brach Sascha mit den Erwartungen der Gruppe, weil das Störmanöver zum einen zum Weiterspielen zwang und zum anderen die Verantwortlichkeit als Host und Mitspieler*in in Frage stellt (Schüttpelz 2015, 289). Dabei lässt sich spekulieren, ob Saschas Experiment nicht nur mit den Erwartungen an den Spielablauf bricht, sondern auch darüberhinausgehend eine Reorganisation in der sozialen Dimension der Spiel- und Seminargruppe erfordert.

4. CONCLUSIO UND AUSBLICK

Während die zugrunde gelegten ethnomethodologischen Studien Garfinkels sowie die damit im Zusammenhang stehenden weiteren Ausführun-

13 Die Herausgeber Max Kanderske und Tim Glaser weisen zu Recht darauf hin, dass der Sieg oder Erfolg innerhalb einer konventionellen Spiellogik für Sascha nicht mehr relevant ist. Seine Entscheidung zu trollen führt ihn dazu, eine eigene Zielsetzung zu verfolgen, was ihn – in der Logik Aarseths (2014) zu einem transgressiven bzw. subversiven Spieler macht. Tim Glaser schlägt hierfür den Begriff des 'sekundären Metagames' (vgl. Boluk und Lemieux 2017) vor.

gen davon ausgehen, dass das Spiel aufgrund seiner Stabilität eine Möglichkeit liefert, Rückschlüsse auf das Alltagsverhalten zu ziehen, ging es in unserer Untersuchungsanordnung vielmehr darum, Prozesse von Vertrauensbildung und -verlust im Online-Gaming in Relation zum seminaristischen bzw. zur sozialen Alltagsrahmungen unter den Spieler*innen beschreibbar zu machen. Durch das *breaching* wurde die Komplexität der beständig ablaufenden Kooperationsprozesse sichtbar, durch die Vertrauen – und das heißt in diesem Fall Vertrauen auf einen normalen Ereignisablauf – auf der Ebene der Technik, des Spiels, der Spieler*innen und der Spielmodi vor dem Hintergrund von Seminar und Alltag ausgehandelt wird. So konnten wir zeigen, dass Vertrauen zwar im Allgemeinen im Voraus gewährt wird, was die Komplexität der Handlungssituation reduziert und zugleich unsichtbar macht. Wird jedoch der normale Handlungsablauf gestört – was zum ersten Mal passiert, als Toni nicht ins Spiel kommt –, müssen die Verhandlungen explizit gemacht werden. Während die Spieler*innen im Anschluss davon ausgehen, dass der Host das Spiel mit seiner Entlarvung als *impostor* beendet, unterläuft dieser die Erwartungshaltungen, was zu erheblicher Verwirrung und Irritation führt. Diese ist nicht allein durch Saschas Lüge über seine*ihre *impostor*-Rolle zu erklären. Ein solcher Bluff ist im Spiel AMONG US durchaus legitimiert, wenn nicht spielkonstituierend. Die Handlung als solche erscheint jedoch unverständlich, da sie Sascha selbst aus dem Spiel wirft, er*sie auf diese Weise den vorzeitigen und vereinbarten Spielabbruch verhindert und zugleich selbst keine Aussichten auf einen Gewinn mehr hat. Man kann nun spekulieren, was Sascha mit diesem Störmanöver tatsächlich bezweckt hat, ob es sich bestenfalls um einen genialen Spielzug im Sinne des Spielens um des Spielens Willen, um eine Art Counter-Gaming, um eine unfaire Handlung gegenüber den anderen oder doch *nur* um einen Fehler handelt. Wichtiger jedoch erscheint uns, dass der Mangel an Informationen über die Ursachen der Störung des Ablaufs eine Erhöhung der Komplexität und damit einhergehend einen Vertrauensverlust zur Folge hat (vgl. Luhmann 1989), der auch in den folgenden Spielrunden eine Rolle spielen wird. Vor dem Hintergrund von Mikas Sieg, der jedoch zugleich sozial verträglich relativiert wird, legt Sascha letztlich die Handlungen als Trolling-Experiment offen, in das er*sie die

Mitspieler*innen ohne deren Wissen und mit dem Ziel der Provokation zwingend einbindet. Insofern steht Saschas Handlung nicht nur in Bezug auf die Spielregeln und die Spiellogik, sondern zugleich auf dem sozialen Prüfstand, d.h. die Spieler*innen müssen das im Voraus kreditierte Vertrauen zum regulären, normalen Ablauf wie auch zum Spielenden bzw. dem*r Kommilitonen*in Sascha überdenken: „Sociologically speaking, it invites a redefinition of ‘social reality’ or, alternatively, of ‘normal play’.“ (Garfinkel 1963, 196) Folgerichtig stellt Alex die Frage, ob in Zukunft die Spielregeln geändert, d.h. das *normal play* neu definiert und *trollen* erlaubt werde.¹⁴ Interessanterweise reagieren die Spieler*innen nicht bzw. nur mit einem situationsentlastenden Lachen oder passiver Kooperationsbereitschaft, was das Bewusstsein um die Folgen des *breachings* und die beständig notwendigen Aushandlungsarbeit andeutet, die Prozesse selbst aber mit Beginn der neuen Spielrunde in den Hintergrund verdrängt.

Über die bereits dargestellten Erkenntnisse hinaus, die aus der Analyse von Störungs- und Entstörungs-Momenten in der Spielsituation für die Prozesse der Vertrauensbildung und des Vertrauensverlustes hervorgehen, erweist sich unser Beispiel ethnographischer Forschung im Bereich Online-Gaming auch für die komplexe Beziehung zwischen Spiel- und Forschungspraktiken aufschlussreich (Klohs 2021). So verstehen wir das in diesem Text beschriebene *breaching* nicht allein als ethnomethodologische Forschungspraxis (Garfinkel 1963; Schüttpelz 2015), sondern gleichermaßen als spezifische Spielpraktik. Während der von der Forschung intendierte Bruch mit den Erwartungen Einsichten in den *normalen* Ablauf des Spielens erlaubt, lässt das *breaching* im Sinne einer Spielpraxis das Spielen aufgrund der epistemologischen Qualität von Spielräumen zu einem Erkenntnismedium und damit einer eigenen Forschungsmethode werden (Adamowsky 2005, 15). Dabei gilt es, sich als forschende Person in die Spiel- und Forschungsräume hineinzubegeben, in denen neue Denkbewegungen und Betrachtungsweisen getestet und ausgereizt werden (vgl. ebd., S. 29). In unserem zwischen Seminar, Discord-Plattform und AMONG US anzusiedelnden *Feldlabor* erhält das Spielen – und Saschas weiter oben

14 Der Mitherausgeber Tim Glaser verweist in diesem Zusammenhang auf (Consalvo 2007).

analysierte Spielweise bestätigt dies – einen experimentellen Status: Die beteiligten Personen hören auf, allein Objekte der Forschung zu sein und werden zu Expert*innen für ihren Erfahrungsbereich. Dies gilt nicht allein für Sascha, sondern auch für die weiteren Mitspieler*innen; ein Aspekt, den man in weiteren Studien vertiefen sollte. Zusammen mit der Forschungsmethode des *breachings* können so „Spannungen und Konflikte choreographiert“ (ebd., 29) werden, mit deren Hilfe sich ansonsten unsichtbar vollzogene Kooperationsaushandlungen erkennen lassen. Bezogen auf das geschilderte Beispiel lässt sich dies an den Feldnotizen der Spieler*innen wie auch an den Diskussionen über die Spielsituationen zwischen und mit den Seminarteilnehmer*innen im Chatlog und im Plenum erkennen, die eine Perspektive eröffnen, die uns als Versuchsleiter*innen nicht zugänglich wäre bzw. immer nur aus einer distanzierten Beobachtung hätte nachempfunden werden können (Fietkau 2005, 22). Diese produktive Verbindung von ethnographischer Forschung bzw. ethnomethodologischem *breaching* und Spiel bzw. Spielen ermöglicht zudem, dass die Teilhabe der Spieler*innen über eine reine Materialerschließung, Erzeugung und Sammlung von Daten hinausgeht, sie vielmehr direkt an der stetigen „Auswertung, Interpretation und Definition von Forschungsproblemen“ (Klohs 2021, 132) beteiligt sind/werden. In unserem Beispiel zeigt sich dies an Sascha, der*die selbst zu einem*r teilnehmenden Forschenden wird, dem*r durch den seminaristischen Kontext und das Anfertigen einer Hausarbeit am Ende des Semesters ebenfalls ein Interesse an neuen Erkenntnissen zugeschrieben werden kann. So wird Sascha zu einem*r Experten*in des *breaching*, dass er*sie ohne Anweisungen der Veranstaltungs- und Forschungsleitung auf Basis der Erfahrungen vorheriger Spielrunden konzipiert und in der Spielgruppe selbstständig durchführt. Gleichwohl kann die Antizipation einer experimentell herbeigeführten Störung nicht als unverfälschte und natürliche Spielsituation (so es eine solche überhaupt gibt!) beschrieben werden, da davon auszugehen ist, dass die seminaristische Rahmung und das bewusste Beobachtet-Werden durch die Forschungsleitung den Handlungsablauf und die Verhaltensweisen der Spieler*innen mitformen.

Unabhängig davon, wie Saschas *Trollen* den Spielablauf lenkt und sich das soziale Gruppengefüge situativ oder auch nachhaltig verändert, erweist sich das *breaching* als erkenntnisträchtig: Garfinkel teilte seinen Studierenden Arbeitsaufträge – die *breachings* – im Vorfeld mit, d.h. dass die Teilnahme der forschenden Person mit den (unwissenden) Forschungssubjekten geplant und nach bestimmten Messtraditionen durchgeführt und analysiert wurde. Die Garfinkel'schen *breachings* dienten maßgeblich dem Zweck, Informationen über Verhalten und Handeln sowie deren Auswirkung zu gewinnen. Sascha hingegen wurde von keiner Forschungsperson instruiert; die auf seine Spielpraxis (*breaching*) folgende Reaktion der beteiligten Akteure ist gleichwohl mit derjenigen vergleichbar, die in Garfinkels Forschungspraxis zu beobachten war. Doch während Garfinkels Ziel die Wiederholbarkeit der durch das *breaching* hervorgerufenen Handlungen darstellt, stellt unser Beispiel eine zufällige, wenn auch sehr spezifische Situation dar, die aktuell nur einen ersten Ausgangspunkt für die Interpretation liefern kann. Es ist daher geplant, diese Form wie auch weitere *breachings* absichtsvoll zu inszenieren und die Reaktionen der Spieler*innen zu vergleichen. Im Sinne der Vergleichbarkeit bietet es sich an beim Spiel AMONG US zu verweilen und zu beobachten, welche weiteren normierten Handlungsabläufe – im Prozess des Spielens aufgedeckt werden können: Ausgehend von spielinhärenten Logiken bieten sich zwei Optionen an: In einem ersten Versuch wird der *impostor* niemanden töten und dadurch gegen die Erwartungen handeln, die mit seiner Rolle verbunden sind. Des Weiteren wird der Host der Spiellobby das Spiel immer wieder abbrechen, was den Einstieg ins Spiel verunmöglicht. Darüber hinaus bieten sich weitere Optionen an, die auf die Interaktionen zwischen den Spieler*innen selbst abzielen: So könnte man z.B. eine*n Spieler*in anweisen, sprachlich besonders aggressiv gegen bestimmte Spieler*innen im Diskussionsraum vorzugehen. Außerdem besteht die Möglichkeit, den Host vorab anzuweisen, auf Nachfragen und/oder Probleme der Mitspieler*innen durchweg übermäßig gereizt oder aber übertrieben fürsorglich zu reagieren.

Für welches *breaching* man sich letztendlich entscheidet – es ist vor dem Hintergrund der notwendigen Tatsache, dass *breachings* verdeckt ablaufen, unerlässlich, die ethischen Implikationen solcher Eingriffe mitzureflektieren (vgl. Pohlmann 2022, 95). Im Vorfeld der Durchführung und Gestaltung der Eingriffe muss mithin bedacht werden, dass die Experimentierenden (abweichende) soziale Handlung zwar simulieren, aber Reaktionen von Seiten der Studierenden durchaus deren sozialer und psychisch-emotionaler Realität entsprechen. Selbst wenn die Experimentierenden eine theatrale *als-ob-Haltung* einnehmen, können dekonstruktive oder sogar beleidigende Aufforderungen bzw. Störungen soziale und emotionale Auswirkungen generieren, die über die Experimentalsituation hinausgehen (vgl. Delaney 2015, 89) und möglicherweise das soziale Gefüge nachhaltig (negativ) beeinflussen. Denkbar sind emotionale Kränkung, Verweigerung der Fortführung des Seminars bzw. der Spielteilnahme, *überreflexives* Verhalten von Seiten der Studierenden (Skepsis), Scham, Wut/Frust (z.B. bei besonders ehrgeizigen Spieler*innen) oder sogar übermäßiger und den Seminarfluss störender Hang zum *breaching* folgender Sitzungen und Experimente. Vor diesem Hintergrund ist das Gebot der minimalen Intervention unbedingt zu beachten.

5. QUELLEN

LITERATUR

- Aarseth, Espen (2014): „I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player.“ In: *From Literature to Cultural Literacy*, hrsg. von Naomi Segal und Daniela Koleva, S. 180–88. London: Palgrave Macmillan.
- Adamowsky, Natascha (2005): „Spiel und Wissenschaftskultur: Eine Anleitung.“ In: Natascha Adamowsky (Hrsg.) *„Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet“: Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis*, Bielefeld: transcript, S. 11–30.
- Anderson, Sky LaRell (2017): „The corporeal turn: at the intersection of rhetoric, bodies, and video games.“ In: *Review of Communication*, Jg. 17, Nr. 1, S. 18–36. DOI: 10.1080/15358593.2016.1260762.

- Anthony, Alexander/Sebald, Gerd/Adloff, Frank (2016): „Handlungs- und Interaktionskrisen Eine Annäherung in systematisierender Absicht.“ In: *Österreich Z Soziol*, Nr. 41, S. 1–15.
- Apperley, Thomas H. (2010): *Gaming Rhythms. Play and Counterplay from the situational to the global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures. <http://networkcultures.org/theoryondemand>.
- Ayaß, Ruth (2021): „Der dünne Boden der natürlichen Einstellung.“ In: Jörg Bergmann/Christian Meyer (Hrsg.): *Ethnomethodologie reloaded: Neue Werkinterpretationen und Theoriebeiträge zu Harold Garfinkels Programm*, Media in action Band 1. Bielefeld: transcript, S. 57–78.
- Boluk, Stephanie/Lemieux, Patrick (2017): *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Electronic mediations 53. Minneapolis, London: University of Minnesota press. <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1n2ttjx>.
- Consalvo, Mia (2007): *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Corritore, Cynthia L./Kracher, Beverly/Wiedenbeck, Susan (2003): „Online trust: concepts, evolving themes, a model.“ In: *International Journal of Human-Computer Studies*, Jg. 58, Nr. 6, S. 737–58. DOI: 10.1016/S1071-5819(03)00041-7.
- Fietkau, Hans-Joachim (2005): „Das Spiel in der experimentellen sozialwissenschaftlichen Forschung.“ WZB Discussion Paper SP IV 2005-104. Unveröffentlichtes Manuskript. <http://hdl.handle.net/10419/49588>.
- Garfinkel, Harold (1963): A conception of, and experiments with, “trust” as a condition of stable concerted actions. In: Harvey, O.J. (Hrsg): *Motivation and Social Interaction: Cognitive Determinants*. New York, Ronald Press, S. 187–238.
- Garfinkel, Harold (1964): Studies of the Routine Grounds of Everyday Activities. In: *Social Problems*, Jg. 11, Nr. 3, S. 225–50. DOI: 10.2307/798722.

- Garfinkel, Harold (2019): *Common Sense Knowledge of Social Structures (1959)*. Unter Mitarbeit von Universitätsbibliothek Siegen: Universitätsbibliothek Siegen. <https://dspace.ub.uni-siegen.de/handle/ubsi/1546>.
- Giddens, Anthony (1990): *The Consequences of Modernity*. California: Stanford University.
- Giddings, Seth (2009): Events and Collusions. A Glossary for the Microethnography of Video Game Play. In: *Games and Cultures* 4 (2), S. 144–54.
- Hilbert, Richard A. (1986): Anomie and the Moral Regulation of Reality: The Durkheimian Tradition in Modern Relief. In: *Sociological Theory*, Jg. 4, Nr. 1, S. 1–19. DOI: 10.2307/202102.
- Hjorth, Larissa/Richardson, Ingrid/Davies, Hugh/Balmford, William (2020): *Exploring Minecraft: Ethnographies of Play and Creativity*. 1st edition 2020. Palgrave Games in Context. Cham: Springer International Publishing.
- Ho, Liam (2020): 'Among Us' taught me not to trust anyone. arc.unsBBw.edu.au/blitz/read/among-us-taught-me-not-to-trust-anyone.
- Klohs, Kathrin (2021): Wissenschaft(-sforschung) und (Computer-)Spieforschung. In: *Spiel/Formen*, Jg. 1, Nr. 1, S. 130–55.
- Krämer, Hannes (2016): Die Krisen der Ethnomethodologie. In: *Österreich Z Soziol*, Jg. 41, Nr. 1, S. 35–56. DOI: 10.1007/s11614-016-0205-y.
- Luhmann, Niklas (1989): *Vertrauen. Ein Mechanismus der Reduktion sozialer Komplexität*. Stuttgart: Ferdinand Enke Verlag.
- Ochsner, Beate/Spöhrer, Markus/Waldrich, Harald (2020): Twitching Laborious Play or: How Game-Streaming Changes Modes of Playing. In: Spöhrer, Markus/Waldrich, Harald (Hrsg.): *Einspielungen. Prozesse und Situationen digitalen Spielens*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 179–206.
- Pastors, Sven/Ebert, Helmut (2019): Vertrauen. In: *Psychologische Grundlagen zwischenmenschlicher Kooperation*. Springer, Wiesbaden, S. 17–22. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-27291-3_4.

- Pink, Sarah (2013): Engaging the Senses in Ethnographic Practice. In: *The Senses and Society*, Jg. 8, Nr. 3, S. 261–67. DOI: 10.2752/174589313X13712175020433.
- Quéré, Louis (1998): The still – neglected situation? In: *reso*, Jg. 6, Nr. 2, S. 223–53. DOI: 10.3406/reso.1998.3344.
- Richardson, Ingrid/Hjorth, Larissa/Davies, Hugh (2021): *Understanding Games and Game Cultures*. London: SAGE Publications Ltd.
- Schüttpelz, Erhard (2015): Gebrochenes Vertrauen, provozierte Rechenschaft. Harold Garfinkels soziologische Kernfusion. In: Bröckling, Ulrich/Dries, Christian/Leanza, Matthias/Schlechtriemen, Tobias (Hrsg.): *Das Andere der Ordnung: Theorien des Exzeptionellen*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft, S. 275–98. DOI: 10.5771/9783845277301-275.
- Schüttpelz, Erhard/Thielmann, Tristan (2015): Medien der Kooperation Überlegungen zum Forschungsstand. In: *Navigationen*, Jg. 15, Nr. 1, S. 7–57.
- Spöhrer, Markus/Waldrich, Harald (2020): Einleitung: Einspielungen. Situationen und Prozesse digitalen Spielens / Introduction: In-play. Situations and Processes of Digital Gaming. In: dies. (Hrsg.): *Einspielungen. Prozesse und Situationen digitalen Spielens*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 1–21.
- Stenros, Jaakoo/Waern, Annika (2011): Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy. In: Evans, Monica (Hrsg.): *Videogames Studies: Concepts, Cultures, and Communication*. Leiden, Boston: BRILL, S. 11–22. https://www.researchgate.net/publication/340677016_Games_as_Activity_Correcting_the_Digital_Fallacy.
- Waldrich, Harald (2019): The Socio-Technical Arrangement of Gaming. In: Spöhrer, Markus (Hrsg.): *Analytical frameworks, applications, and impacts of ICT and actor-network theory*. Hershey, Pennsylvania: IGI Global, S. 52–86.

Irena Brehm / Beate Ochsner / Henrika Röhr / Anna-Marie
Rönsch / Ramona Schön / Markus Spöhrer / Harald Waldrich
Provozierte Unruhe

SPIELE

AMONG US (2018), Innersloth.

TIC-TAC-TOE (o.J.), o.A.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Beate Ochsner, Professorin für Medienwissenschaft, Universität Konstanz.
Forschungsschwerpunkte: Mediale Teilhabe und Partizipationsforschung,
Medienwissenschaft und Dis/Ability, Gaming and Dis/Ability, Accessibility,
Serious Gaming.

Weitere Mitglieder der Arbeitsgruppe sind:

Markus Spöhrer, Postdoktorand / wissenschaftlicher Mitarbeiter, Medien-
wissenschaft Universität Konstanz. Forschungsschwerpunkte: Dis/Ability
und Gaming, Accessibility, mediale Teilhabe und digitale Medien.

Harald Waldrich, Doktorand / wissenschaftlicher Mitarbeiter, Medienwis-
senschaft Universität Konstanz. Forschungsschwerpunkte: Gaming Arran-
gements, Service Games, Digitale Plattformökonomie und digitale Kultur.

Irena Brehm, Wissenschaftliche Hilfskraft, Literatur-, Kunst- und Medien-
wissenschaft Master, Universität Konstanz.

Henrika Röhr, Wissenschaftliche Hilfskraft, Literatur-, Kunst- und Medien-
wissenschaft Master, Universität Konstanz.

Anna-Marie Rönsch, Studentische Hilfskraft, Literatur-, Kunst- und Medi-
enwissenschaft Bachelor, Universität Konstanz.

Ramona Schön, Wissenschaftliche Hilfskraft, Literatur-, Kunst- und Medi-
enwissenschaft Master, Universität Konstanz.