

www.iu.de

IU DISCUSSION

PAPERS

Design, Architektur & Bau

SOZIALE ANEIGNUNG IN OFFENEN DIGITALEN
SPIELRÄUMEN

JÖRG BURBACH

IU Internationale Hochschule

Main Campus: Erfurt
Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23
Fax: +49 2224.9605.115
Kontakt/Contact: kerstin.janson@iu.org

Autorenkontakt/Contact to the author(s):
Prof. Jörg Burbach
ORCID 0000-0003-3100-8008
IU Internationale Hochschule – Campus Köln
Hildeboldplatz 20
50672 Köln

Telefon: +49-221-2917092
E-Mail: joerg.burbach@iu.org

IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 5, No. 8 (AUG 2026)

ISSN: 2750-6266
DOI: <https://doi.org/10.56250/4147>
Webseite: <https://repository.iu.org>

SOZIALE ANEIGNUNG IN OFFENEN DIGITALEN SPIELRÄUMEN

Normbildung zwischen Selbstorganisation und Gemeinschaft am Beispiel von *GTA Online*

Jörg Burbach

Abstract:

This article examines how social order emerges in open digital game spaces when technical systems enable and structure a wide range of actions without fully determining their specific social meaning. Using Grand Theft Auto Online (GTA Online) as a case study, it argues that communal order emerges neither from formal game rules alone nor exclusively from platform governance. Rather, it develops through processes of social appropriation. The term refers to collective practices through which players socially structure a technically and institutionally framed space of possibilities by establishing shared meanings, expectations, roles, rituals, and rules. Methodologically, the article combines a qualitative-conceptual system analysis of GTA Online with an analysis of publicly accessible platform and community documents as well as the author's previous research. It reconstructs exemplary cases including informal communities of practice such as car meets and photography groups, more enduring group structures such as crews, and institutionalized roleplay servers. These cases are not understood as necessary stages of development, but as ideal-typical positions along a continuum of increasing social consolidation. The analysis shows that actions must first be socially perceived, attributed, interpreted, and evaluated before repeated practices can give rise to situational expectations and, ultimately, communal norms. The effects of these norms remain ambivalent: they can foster reliability, cooperation, and belonging, but can also stabilize exclusion, hierarchies, and conflict. The article's theoretical contribution lies in refining social appropriation as an analytical category for describing the transition from technical openness to communal order.

Keywords:

GTA Online, Grand Theft Auto V, Normbildung, Selbstorganisation, Roleplay, Crews, digitale Spielräume, Plattformgovernance, soziale Aneignung, Game Studies

AUTOR:INNEN



Jörg Burbach ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule. Seine Arbeits- und Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Game Design, Game Studies, Games History sowie der Analyse digitaler Spielräume und Spielkulturen. Er studierte am Cologne Game Lab der TH Köln und verbindet in Forschung und Lehre Perspektiven aus Spieleentwicklung, Gestaltung und kulturwissenschaftlicher Spielanalyse. Er publiziert zu digitalen Spielen, Spielkulturen und Technologie und ist Mitherausgeber des Sammelbands *Generative KI: Handbuch für Praxis und Lehre*.

Einleitung: Offenheit braucht Ordnung

Offene digitale Spielräume gelten als Orte besonderer spielerischer Freiheit. Sie ermöglichen Exploration, Improvisation, Kooperation und Konflikt und erlauben Spieler:innen, eigene Ziele zu verfolgen, Rollen zu wechseln oder etablierte Spielweisen zu unterlaufen. Diese Offenheit macht Open-World-Spiele und persistente Online-Welten zu einem zentralen Gegenstand der Game Studies. Zugleich verweist sie auf ein theoretisches Problem: Technische Systeme strukturieren, was Spieler:innen tun können, legen jedoch nur teilweise fest, welche Handlungen innerhalb einer konkreten Gemeinschaft als erwartbar, legitim oder normverletzend gelten.

Die Forschung verfügt über differenzierte Begriffe zur Beschreibung digitaler Gemeinschaften, ihrer Governance und ihrer Partizipationsformen. Prozesse informeller Rechtsbildung, gemeinschaftlicher Selbstorganisation und hybrider Governance wurden unter anderem für *LambdaMOO*, *EVE Online*, *League of Legends* und andere digitale Spielkulturen untersucht (Dibbell, 1993; Taylor, 2006; Carter & Gibbs, 2013; Carter et al., 2015; Kou & Nardi, 2014). Weniger systematisch ausgearbeitet ist jedoch ein Begriff, der unterschiedliche Verdichtungsgrade des Übergangs von technischer Offenheit zu gemeinschaftlicher Ordnung gemeinsam erfasst. Wie entstehen soziale Bedeutungen, Erwartungen und Regeln, bevor oder während sich stabile Gemeinschaften und institutionalisierte Organisationsformen ausbilden? An dieser Stelle setzt der Begriff der sozialen Aneignung an.

Grand Theft Auto Online (GTA Online, Rockstar North, 2013a) eignet sich besonders zur Untersuchung dieser Frage. Das Spiel stellt einen technisch stark strukturierten Möglichkeitsraum bereit, in dem zahlreiche Spielmechaniken, ökonomische Systeme und Kommunikationsformen zusammenwirken. Stabile soziale Erwartungen entstehen daraus jedoch nicht automatisch. Öffentliche Lobbys können von Konkurrenz, Provokation, situativer Eskalation oder gezielter Störung geprägt sein; dieselbe Spielwelt kann zugleich genutzt werden, um langfristige Gemeinschaften, organisierte Rollenspiele und kooperative Praxisformen aufzubauen. Offenheit erzeugt daher weder notwendig Chaos noch Gemeinschaft. Sie eröffnet einen sozialen Aushandlungsraum, dessen Ordnung immer wieder hergestellt werden muss.

Der Beitrag vertritt die These, dass gemeinschaftliche Ordnung in offenen digitalen Spielräumen nicht allein durch Spielregeln oder Plattformgovernance entsteht, sondern wesentlich durch soziale Aneignung. Darunter werden kollektive Praktiken verstanden, durch die Spieler:innen einen offenen digitalen Spielraum mit gemeinsam geteilten Bedeutungen versehen und mittels wiederholbarer Erwartungen, Rollen, Rituale und Regeln sozial strukturieren. Nicht jede Interaktion stellt bereits soziale Aneignung dar. „Sozial“ bezeichnet hier daher nicht bereits die Interaktion mehrerer Spieler:innen, sondern die gemeinschaftliche Strukturierung des Spielraums durch geteilte Bedeutungen und wiederholbare Erwartungen. Flüchtige Begegnungen, individuelles Spielen oder kurzfristige Kooperationen ohne geteilte Erwartungsbildung genügen hierfür nicht. Von sozialer Aneignung wird dort gesprochen, wo Erwartungen von mehreren Beteiligten getragen werden, situationsübergreifend wiederholbar sind und das gemeinsame Handeln zumindest für einen bestimmten sozialen Zusammenhang verlässlich strukturieren.

Situative Erwartungen sind dabei noch nicht mit gemeinschaftlichen Normen gleichzusetzen. Erst wenn Erwartungen wiederholt, generalisiert, sozial anerkannt und gegebenenfalls durch Legitimation oder Sanktionsmöglichkeiten stabilisiert werden, verdichten sie sich zu Normen. Stabilisierte Normen

erscheinen somit als mögliches Ergebnis sozialer Aneignung, während vorläufige Übereinkünfte und situative Erwartungen bereits Bedingungen des Aneignungsprozesses bilden.

Soziale Aneignung ist weder notwendig demokratisch noch grundsätzlich positiv. Sie kann Kooperation und Zugehörigkeit ermöglichen, aber ebenso Ausschlüsse, Hierarchien, aggressive Außenbeziehungen und neue Machtasymmetrien begünstigen. Der Begriff bezeichnet daher zunächst die gemeinschaftliche Strukturierung eines Spielraums, nicht deren moralische Qualität.

Der Beitrag verfolgt zwei Ziele. Erstens wird soziale Aneignung als analytische Kategorie zur Beschreibung von Normbildungsprozessen präzisiert. Zweitens wird am Beispiel von *GTA Online* rekonstruiert, wie unterschiedliche soziale Ordnungen zwischen normativer Unbestimmtheit, informeller Selbstorganisation und institutionalisierter Gemeinschaft entstehen. Der Fall wird nicht als repräsentativer Durchschnitt digitaler Spielkulturen behandelt, sondern als analytisch aufschlussreicher Extremfall, an dem sich das Verhältnis von technischer Offenheit, Plattformmacht und gemeinschaftlicher Ordnung besonders deutlich beobachten lässt.

Prozessmodell sozialer Aneignung und Normbildung

Abbildung 1 visualisiert das im Beitrag entwickelte Prozessmodell. Ausgangspunkt ist ein technisch strukturierter und institutionell gerahmter Möglichkeitsraum, der Handlungen ermöglicht, begrenzt und teilweise vorstrukturiert, ihre konkrete soziale Bedeutung jedoch nicht vollständig festlegt. Handlungen und Interaktionen werden innerhalb situativer Kontexte wahrgenommen, sozial zugerechnet, interpretiert und bewertet. Durch Wiederholung, Aushandlung und gemeinsame Bedeutungsbildung können daraus zunächst situative Erwartungen und gemeinschaftliche Aneignungspraktiken entstehen. Werden solche Erwartungen generalisiert, von mehreren Beteiligten anerkannt und durch Regeln, Legitimation oder Sanktionsmöglichkeiten stabilisiert, verdichten sie sich zu gemeinschaftlichen Normen.

Diese Normen wirken auf die Interpretation zukünftiger Handlungen zurück. Sie können Orientierung, Vorhersagbarkeit, Vertrauen und Konfliktbearbeitung ermöglichen. Die daraus hervorgehenden Ordnungsfolgen bleiben jedoch ambivalent: Soziale Aneignung kann Verlässlichkeit, Kooperation und Zugehörigkeit fördern, aber auch Exklusion, Hierarchien, Konflikte oder Fragmentierung festigen. Institutionelle Rahmenbedingungen, soziale Kontexte und sich überlagernde Praxisorientierungen beeinflussen die einzelnen Prozessstufen, ohne ihre Ergebnisse zu determinieren.

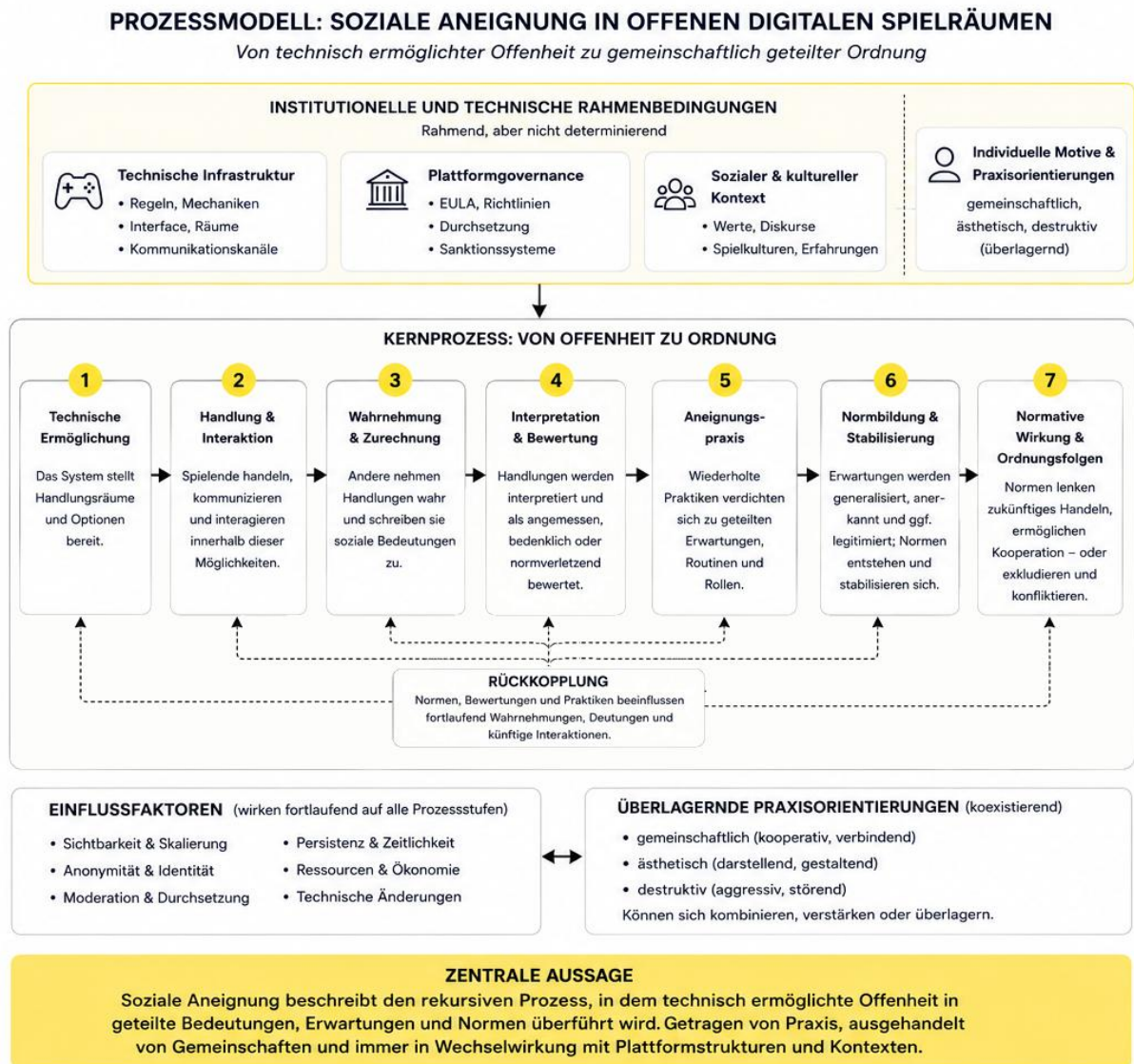


Abbildung 1 Prozessmodell sozialer Aneignung in offenen digitalen Spielräumen. Eigene Darstellung, 2026.

Forschungsstand und theoretischer Rahmen

Die Entstehung sozialer Ordnung in offenen digitalen Spielräumen lässt sich nicht durch eine einzelne Theorie erklären. Formale Spielregeln, Interaktionsordnungen, Commons-Governance und alltägliche Aneignungspraktiken beleuchten unterschiedliche Teilaspekte desselben Prozesses. Der Beitrag behandelt diese Ansätze daher nicht als konkurrierende Gesamterklärungen, sondern als komplementäre Perspektiven.

Formale Regeln und soziale Normen

Salen und Zimmerman (2004) beschreiben Spiele als Regelsysteme, die Handlungen ermöglichen, begrenzen und mit Folgen versehen. Formale Regeln bestimmen jedoch nicht vollständig, wie Spieler:innen ein Spiel tatsächlich nutzen oder sozial bewerten. Zwischen dem technisch Möglichen und dem sozial Erwartbaren entsteht ein Bereich gemeinschaftlicher Interpretation. Das Spielsystem kann einen Angriff technisch verarbeiten und seine unmittelbaren Folgen bestimmen; ob dieser Angriff

als legitimer Wettbewerb, Versehen, Provokation, Griefing oder Regelverletzung gilt, hängt dagegen vom sozialen Kontext ab.

Normative Unbestimmtheit und Anomie

Durkheims Anomiebegriff bezeichnet nicht schlicht Regellosigkeit, sondern den Verlust oder die Schwächung gemeinsamer Orientierung unter Bedingungen unzureichender oder widersprüchlicher Normen (Durkheim, 1897/1951). Für *GTA Online* ist diese Perspektive aufschlussreich, weil das Spiel über ein komplexes technisches Regelwerk verfügt, soziale Verlässlichkeit aber nur begrenzt erzeugt. Es erlaubt Kooperation ebenso wie gezielte Störung, ohne die soziale Legitimität jeder Handlung abschließend festzulegen.

Der Begriff wird hier nicht in seiner ursprünglichen gesellschaftstheoretischen Reichweite übernommen. *GTA Online* ist ein technisch begrenzter und grundsätzlich verlässbarer Handlungsraum. Anomie bezeichnet daher in einem engeren, strukturanalogen Sinn eine wiederkehrende normative Unbestimmtheit: Das System stellt Handlungsmöglichkeiten bereit, für die sich zwischen den Beteiligten nicht notwendig gemeinsame Bewertungsmaßstäbe etabliert haben. Diese Perspektive beschreibt das Ausgangsproblem, erklärt aber noch nicht die Entstehung neuer Ordnung.

Gemeinschaftliche Regelbildung

Ostroms Arbeiten zu Commons richten den Blick auf gemeinschaftliche Verfahren der Regelbildung, Konfliktbearbeitung und Sanktionierung (Ostrom, 1990). Eine öffentliche Lobby in *GTA Online* ist kein Gemeingut im klassischen Sinn. Dennoch bestehen vergleichbare Koordinationsprobleme: Sicherheit, Aufmerksamkeit, ökonomischer Fortschritt, Status und störungsarme Nutzungsmöglichkeiten sind ungleich verteilt und können durch das Verhalten anderer beeinträchtigt werden. Ostroms Perspektive hilft zu erklären, wie Gruppen Regeln und Sanktionsverfahren verstetigen. Sie beantwortet jedoch nur teilweise, wie ein offener digitaler Spielraum zunächst als gemeinsam interpretierbarer und regelungsbedürftiger Raum hervorgebracht wird.

Interaktionsordnung und soziale Lesbarkeit

Goffmans Konzept der Interaktionsordnung lenkt den Blick auf situative Erwartungen, durch die Handlungen für Beteiligte lesbar werden (Goffman, 1983). Auch digitale Begegnungen setzen Erwartungen darüber voraus, wie Kooperation signalisiert, Distanz gewahrt, Konkurrenz ausgetragen oder eine Normverletzung erkannt wird. In *GTA Online* können identische technische Handlungen je nach Situation unterschiedliche Bedeutungen annehmen. Crews, Roleplay-Server und informelle Praxisgemeinschaften entwickeln daher nicht nur zusätzliche Regeln, sondern Interpretationsordnungen. Sie reduzieren sowohl Handlungsoffenheit als auch Bedeutungsoffenheit.

Aneignung als alltägliche Umdeutung

De Certeaus Aneignungsbegriff liefert den Ausgangspunkt für die prozessuale Perspektive des Beitrags (de Certeau, 1984). Räume erhalten ihre soziale Bedeutung nicht allein durch Planung und technische Struktur, sondern durch wiederholte Praktiken ihrer Nutzer:innen. Aneignung bezeichnet hier keinen Besitz, sondern die fortlaufende Umdeutung und Nutzung vorhandener Strukturen. Für offene digitale Spielräume lässt sich dieser Gedanke präzisieren: Soziale Aneignung bezeichnet jene gemeinschaftlichen Praktiken, durch die technische Möglichkeiten in sozial lesbare, wiederholbare und normativ strukturierte Handlungsmöglichkeiten überführt werden.

Digitale Gemeinschaften und Governance

Frühere Arbeiten zeigen, wie virtuelle Gemeinschaften technische Systeme durch informelle Regeln, Institutionen und Sanktionsmechanismen ergänzen. Dibbell (1993) dokumentiert die Auseinandersetzung um informelle Rechtsbildung in LambdaMOO. Taylor (2006) untersucht die Bedeutung inoffizieller Praktiken für Online-Spielkulturen. Arbeiten zu *EVE Online* zeigen, wie Fairness, Grenzziehungen und akzeptables Verhalten in einem formal offenen Wettbewerbsraum ausgehandelt werden (Carter & Gibbs, 2013; Carter et al., 2015).

Forschung zur Governance in Online-Spielen beschreibt zudem das Zusammenspiel von Community-Urteilen, Sanktionen und hybriden Moderationsformen (Blackburn & Kwak, 2014; Kou & Nardi, 2014). Über den Spielkontext hinaus zeigt Matias (2019), dass sichtbar kommunizierte soziale Normen Belästigung reduzieren und Beteiligung fördern können. Medienethnografische Forschung wiederum verdeutlicht, dass digitale Spiele in alltägliche Routinen und gemeinschaftliche Praktiken eingebettet und dabei aktiv angeeignet werden (Nickol & Wimmer, 2012).

Der vorliegende Beitrag führt diese Perspektiven unter einer spezifischen Fragestellung zusammen. Seine Eigenleistung liegt nicht in der erstmaligen Beschreibung selbstorganisierter Spielgemeinschaften, sondern in der Modellierung des Übergangs von technischer Offenheit über soziale Interpretation und gemeinschaftliche Aneignung zur Normbildung. Informelle Praxisgemeinschaften, Crews und Roleplay-Server werden dabei als unterschiedliche, nicht notwendig aufeinanderfolgende Formen sozialer Verdichtung betrachtet.

Methode und Material

Der Beitrag verfolgt einen qualitativ-konzeptionellen Forschungsansatz. Ziel ist keine repräsentative Beschreibung der *GTA-Online*-Community, sondern die theoretisch kontrollierte Rekonstruktion von Bedingungen, unter denen soziale Aneignung und gemeinschaftliche Normbildung möglich werden. Der Fall *GTA Online* dient als analytischer Extremfall eines offenen digitalen Spielraums.

Die Analyse verbindet drei Materialebenen.

Erstens wird die Systemstruktur von *GTA Online* untersucht. Berücksichtigt werden Regeln, Spielmechaniken, Kommunikationsformen, Gruppenfunktionen, ökonomische Anreize und Möglichkeiten sozialer Interaktion. Das Spiel wird als kulturelles und technisches Artefakt verstanden, dessen Gestaltung bestimmte Handlungen ermöglicht, andere begrenzt und unterschiedliche soziale Praktiken wahrscheinlicher oder weniger voraussetzungsfull macht. Die Analyse rekonstruiert keine quantitativen Häufigkeiten, sondern systemisch angelegte Handlungsmöglichkeiten und ihre sozialen Deutungsspielräume.

Zweitens werden öffentlich zugängliche Dokumente ausgewertet. Das Korpus umfasst die Community Guidelines von Rockstar Games, die Supportdokumentation zur Sprachmoderation, Rockstars Mitteilung zur Integration von Cfx.re sowie öffentlich zugängliche Informations- und FAQ-Seiten von NoPixel. Die Dokumente werden hinsichtlich der jeweils formulierten Verhaltensanforderungen, Zugangsbedingungen, Moderationszuständigkeiten und Sanktionsmöglichkeiten gelesen. Sie gelten nicht als Belege für tatsächliches Verhalten, sondern als Ausdruck institutioneller Erwartungen und formaler Ordnungsversuche. Aussagen über NoPixel werden auf jene Strukturen begrenzt, die durch die öffentlich zugänglichen Dokumente nachvollziehbar sind.

Drittens fließen eigene Vorarbeiten zu toxischer Kommunikation in GTA Online und langjährige Spiel- und Beobachtungserfahrungen als analytische Sensibilisierung ein (Burbach, 2025). Sie dienen insbesondere der Auswahl analytisch relevanter Praxisformen und ihrer theoretischen Interpretation, werden jedoch nicht als eigenständiger empirischer Datensatz behandelt. Diese Erfahrungen ersetzen keine systematische Ethnografie und keine neue Primärdatenerhebung.

Ausgewertet werden die Materialien entlang der im Prozessmodell ausgewiesenen Kategorien: technische Ermöglichung, Handlung und Interaktion, soziale Wahrnehmung und Zurechnung, Interpretation und Bewertung, gemeinschaftliche Aneignungspraxis, Normbildung und Stabilisierung sowie normative Wirkung und ambivalente Ordnungsfolgen. Der wissenschaftliche Ertrag der Untersuchung liegt in der begrifflichen Präzisierung und exemplarischen Anwendung des Modells, nicht in der empirischen Prüfung kausaler Zusammenhänge.

GTA Online als normativ unbestimmter Praxisraum

Im Einzelspielermodus von *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013b) bleibt Los Santos trotz seiner Offenheit narrativ gerahmt. Gewalt, Kriminalität und moralische Grenzüberschreitungen sind in eine fiktionale Erzählung eingebettet und richten sich überwiegend gegen computergesteuerte Figuren. Mit dem Eintritt anderer Spieler:innen verändert sich diese Logik. Derselbe Raum wird zu einem sozialen Erfahrungsraum, dessen Dynamik nicht mehr ausschließlich durch Spielmechaniken und Narration bestimmt wird.

GTA Online verfügt über technische Regeln, ökonomische Systeme, Fortschrittsmechaniken und Plattformrichtlinien. Normative Unbestimmtheit entsteht daher nicht aus Regellosigkeit. Sie entsteht aus der begrenzten Fähigkeit dieser Regeln, soziale Erwartungen zwischen wechselnden Spieler:innen dauerhaft zu festigen. Andere Avatare können Kooperationspartner:innen, Konkurrent:innen, zufällige Begegnungen oder Angriffsziele sein. Dieselbe Mechanik ermöglicht gemeinschaftliche Heists und systematisches Griefing. Das technische System bestimmt unmittelbare Spielzustände, nicht aber abschließend die soziale Legitimität der jeweiligen Praxis.

Dabei ist zwischen technischer und sozialer Zurechnung zu unterscheiden. Das System kann registrieren, welcher Avatar einen anderen angegriffen hat. Erst die Beteiligten oder eine Gemeinschaft beurteilen jedoch, ob es sich um legitimen Wettbewerb, ein Versehen, eine Provokation oder einen Normverstoß handelt. Normbildung setzt deshalb bei der gemeinschaftlichen Interpretation und Zurechnung von Handlungen an. Sie benötigt soziale Lesbarkeit: Beteiligte müssen erkennen können, wer gehandelt hat, in welchem Kontext dies geschah und welche Erwartung dadurch erfüllt oder verletzt wurde.

Die ökonomische Struktur verstärkt diese Dynamik. Fortschritt ist eng mit Geld, Fahrzeugen, Waffen, Immobilien und Statussymbolen verbunden. Diese Ressourcen besitzen funktionalen und sozialen Wert. Erfahrene und gut ausgestattete Spieler:innen können andere leichter dominieren; neue Spieler:innen sind verletzlicher. Konkurrenz und Störung sind unter bestimmten Bedingungen technisch besonders leicht realisierbar, während Kooperation zusätzliche Verständigung und Vertrauen erfordert.

Aus dieser Struktur folgt weder notwendig Toxizität noch zwangsläufig Gemeinschaft. Sie eröffnet vielmehr verschiedene Praxisorientierungen. Spieler:innen können den Raum gemeinschaftlich, ästhetisch oder destruktiv aneignen; diese Orientierungen können sich überlagern. Eine Crew kann

Kooperation nach innen und aggressive Dominanz nach außen organisieren. Eine Fotogruppe verbindet ästhetische Wahrnehmung mit sozialen Regeln. Roleplay verbindet narrative, soziale und institutionelle Aneignung. Der analytische Fokus dieses Beitrags liegt auf den gemeinschaftlichen Praktiken, durch die aus normativer Unbestimmtheit sozial lesbare und wiederholbare Ordnungen entstehen.

Formale Regulation: Plattformgovernance als Rahmen

Rockstar Games reagiert auf problematische Praktiken durch Community Guidelines, Meldeverfahren, Sanktionen und technische Moderationssysteme. Die Community Guidelines definieren einen institutionellen Mindeststandard zulässigen Verhaltens (Rockstar Games, n.d.). Die dokumentierte Sprachmoderation in *GTA Online* soll problematische Kommunikation anhand dieser Richtlinien erkennen und dabei auch den Kontext von Äußerungen berücksichtigen (Rockstar Games, 2026).

Diese Regulation unterscheidet sich von sozialer Aneignung. Plattformregeln beruhen auf institutioneller Autorität; sie werden vom Betreiber vorgegeben und durch technische oder organisatorische Verfahren durchgesetzt. Gemeinschaftliche Normen entstehen dagegen durch wiederholte Praxis, wechselseitige Erwartungen und soziale Anerkennung. Plattformgovernance kann Verhalten begrenzen, Risiken reduzieren und Mindeststandards setzen. Sie erzeugt aber nicht automatisch Zugehörigkeit, Vertrauen oder eine gemeinsame Interpretation des Spielraums.

Ein digitaler Raum kann frei von eindeutig sanktionierbaren Verstößen sein und dennoch von Distanz, Misstrauen und fehlender Kooperation geprägt bleiben. Umgekehrt können Gemeinschaften innerhalb der Plattform eigene Regeln ausbilden, die strenger oder anders ausgerichtet sind als die allgemeinen Richtlinien. Plattformgovernance und soziale Aneignung erfüllen daher unterschiedliche, aber miteinander verbundene Funktionen: Die Plattform strukturiert und begrenzt den technischen Möglichkeitsraum; Gemeinschaften erzeugen innerhalb dieses Rahmens lokale Bedeutungen und Erwartungen.

Der institutionelle Rahmen besteht dabei nicht nur aus Moderation. Code, Infrastruktur, ökonomische Gestaltung, Kommunikationsfunktionen, Zugangsbedingungen und geltendes Recht beeinflussen ebenfalls, welche Gemeinschaftspraktiken möglich sind. Diese Bedingungen determinieren soziale Ordnung nicht, verteilen aber Handlungsmöglichkeiten und Abhängigkeiten ungleich.

Verdichtungsformen sozialer Aneignung

Soziale Aneignung kann unterschiedliche Grade von Dauerhaftigkeit, sozialer Bindung und Formalisierung annehmen. Diese Unterschiede lassen sich in *GTA Online* exemplarisch an informellen Praxisgemeinschaften, Crews und Roleplay-Servern beobachten. Die drei Formen bilden keine notwendigen Entwicklungsstufen. Sie markieren vielmehr idealtypische Positionen, an denen sichtbar wird, wie sich situative Erwartungen unterschiedlich stark zu gemeinschaftlicher Ordnung verdichten können.

Informelle Praxisgemeinschaften wie Car Meets oder Fotogruppen zeigen eine vergleichsweise wenig formalisierte Form sozialer Aneignung. Bei einem Car Meet werden Fahrzeuge präsentiert statt zerstört, Aufstellungen eingehalten oder gemeinsame Routen gefahren. Gerade der Verzicht auf technisch mögliche Gewalt kann dabei zum sozialen Zeichen werden. Ähnlich verändert sich die Bedeutung des Spielraums in Fotogruppen, wenn Orte gemeinsam ausgewählt, Bildideen entwickelt und andere Spieler:innen bei der Inszenierung unterstützt werden. Solche Praktiken benötigen weder formale

Mitgliedschaft noch umfangreiche Regelwerke, setzen aber geteilte Erwartungen voraus. Ihre Ordnung bleibt vergleichsweise fragil, weil diese Erwartungen wiederholt bestätigt werden müssen und häufig nur begrenzte Möglichkeiten zur Sanktionierung von Störungen bestehen.

Crews verdeutlichen eine stärker verstetigte Form gemeinschaftlicher Ordnung. Die technische Infrastruktur stellt zwar Gruppenfunktionen, Ränge und sichtbare Identitätsmerkmale bereit, erzeugt daraus jedoch noch keine Gemeinschaft. Erst durch wiederholte Interaktion werden diese Funktionen sozial angeeignet: Gemeinsame Aktivitäten können zu Routinen, Orte zu Treffpunkten und Fahrzeuge oder Embleme zu Zeichen der Gruppenzugehörigkeit werden. Wiederkehrende Interaktion und dauerhafte Gruppenstrukturen können dabei Kooperation und gemeinschaftliche Organisation begünstigen (Ducheneaut et al., 2007). Zugleich erhöht die Verstetigung die soziale Zurechenbarkeit von Handlungen. Erwartungen können gruppenspezifisch generalisiert und ihre Verletzung als Versehen, Provokation oder Verrat interpretiert werden. Die daraus entstehende Kohäsion bleibt ambivalent: Kooperation und Schutz nach innen können mit Exklusion, Hierarchien oder aggressiver Dominanz gegenüber Außenstehenden verbunden sein.

Eine besonders stark formalisierte Ausprägung sozialer Aneignung findet sich im Roleplay. Auf der technischen Grundlage von FiveM (Cfx.re, 2015) erhalten vorhandene Orte, Objekte und Handlungen neue sozial geteilte Bedeutungen. Eine Kreuzung kann zum Ort einer Verkehrskontrolle, ein Krankenhaus zur Institution medizinischer Versorgung und ein Fahrzeug zum Bestandteil einer erzählten Biografie werden. Rollen, Berufe, Routinen und Regeln strukturieren eine Ordnung, die aus den Regeln des Basisspiels nicht unmittelbar hervorgeht. Kategorien wie Powergaming, Metagaming oder Fail RP verdeutlichen, dass dabei nicht nur einzelne Handlungen, sondern auch die gemeinsam getragene Darstellungs- und Erzählordnung normativ bewertet werden. Öffentlich dokumentierte Strukturen von NoPixel können als Beispiel einer stark institutionalisierten Roleplay-Community dienen (NoPixel Studios, n.d.-a, n.d.-b). Die Integration von Cfx.re in das Rockstar-Ökosystem im Jahr 2023 zeigt zugleich, dass solche gemeinschaftlich hervorgebrachten Ordnungen weiterhin in übergeordnete Plattform- und Eigentumsstrukturen eingebunden bleiben (Rockstar Games, 2023).

Informelle Praxisgemeinschaften, Crews und Roleplay-Server unterscheiden sich damit vor allem hinsichtlich der Dauerhaftigkeit und Reichweite geteilter Erwartungen sowie des Grades ihrer Formalisierung. Eine dauerhaft organisierte Car-Meet-Community kann stärker formalisiert sein als eine lose Crew; ebenso können sich gemeinschaftliche, ästhetische, narrative oder destruktive Praxisorientierungen innerhalb derselben Gruppe überlagern. Die Beispiele beschreiben daher keine lineare Entwicklung von informeller zu institutionalisierter Ordnung. Sie veranschaulichen unterschiedliche Möglichkeiten, wie technische Handlungsoffenheit durch wiederholte soziale Wahrnehmung, Zurechnung und Aushandlung in gemeinschaftlich strukturierte und schließlich normativ geordnete Handlungsmöglichkeiten überführt werden kann.

Normbildung zwischen gemeinschaftlicher Legitimität und Plattformmacht

Soziale Aneignung entsteht nicht unabhängig von technischen und institutionellen Bedingungen. Spieler:innen können Communities organisieren, verfügen aber nicht souverän über den digitalen Raum. Serverarchitektur, Sichtbarkeit, Kommunikationsfunktionen, Lizenzbedingungen und grundlegende Zugriffsmöglichkeiten werden durch Plattform- und Infrastrukturanbieter geprägt.

Normbildung besitzt daher mehrere Ebenen. Innerhalb einer informellen Praxisgemeinschaft gilt als legitim, was durch wiederholte Übereinkunft getragen wird. In einer Crew wird Legitimität zusätzlich an Gruppenzugehörigkeit und interne Rollen gebunden. Auf einem Roleplay-Server können formalisierte Verfahren, Moderation und dokumentierte Regeln hinzukommen. Auf Plattformebene definieren Betreiber Mindeststandards und technische Grenzen. Dieselbe Handlung kann innerhalb einer Community legitim, nach den allgemeinen Plattformregeln jedoch unzulässig sein oder umgekehrt.

Gemeinschaftliche Normen stellen Interpretationsordnungen bereit. Sie machen Handlungen sozial lesbar und reduzieren Bedeutungsoffenheit (Goffman, 1983). Durch wiederholte Praxis verändern sie zugleich die Nutzung und Bedeutung vorhandener technischer Strukturen (de Certeau, 1984). Legitimität ist deshalb keine einheitliche Eigenschaft, sondern das Ergebnis mehrschichtiger Aushandlungen.

Plattformgovernance begrenzt soziale Aneignung und schafft zugleich Bedingungen für sie. Kommunikationswerkzeuge, Gruppenfunktionen, Moderationsmöglichkeiten und Serverinfrastruktur können Gemeinschaftsbildung erleichtern. Dieselben Instrumente können Zugang kontrollieren, Sichtbarkeit ungleich verteilen und Abhängigkeiten verstärken. Soziale Aneignung bedeutet daher nicht die souveräne Inbesitznahme eines Raums, sondern seine fortlaufende gemeinschaftliche Umdeutung innerhalb asymmetrischer Machtverhältnisse.

Der Begriff der Normbildung ist in diesem Zusammenhang präziser als eine pauschale Rede von digitaler Demokratie. Die beobachtbaren Praktiken umfassen lokale Regelsetzung, Legitimation, Konfliktbearbeitung und Sanktionierung, sind aber nicht notwendig demokratisch organisiert. Sie bleiben an private Infrastrukturen und ungleich verteilte Entscheidungsmacht gebunden.

Diskussion: Soziale Aneignung als analytische Kategorie

Die Analyse legt nahe, soziale Aneignung als gemeinschaftlich orientierte Form der Aneignung offener digitaler Spielräume zu verstehen. Ihr Kennzeichen besteht nicht in bloßer Ko-Präsenz, sondern in der Entstehung wiederholbarer Bedeutungen und Erwartungen, die gemeinsames Handeln strukturieren.

Das Prozessmodell unterscheidet drei analytische Ebenen. Erstens werden technische Ereignisse sozial wahrgenommen, zugerechnet und bewertet. Zweitens entstehen durch Wiederholung und Aushandlung gemeinsame Bedeutungen und situative Erwartungen. Drittens können sich diese Erwartungen zu generalisierten Normen verdichten, wenn sie sozial anerkannt, legitimiert und durch Sanktionsmöglichkeiten abgesichert werden. Normative Wirkung zeigt sich anschließend in Orientierung, Vorhersagbarkeit, Vertrauen und Konfliktbearbeitung.

Diese Ebenen sind analytisch unterscheidbar, verlaufen in der Praxis aber nicht linear. Normen wirken auf spätere Interpretationen zurück, während Konflikte bestehende Regeln revidieren oder neue Aneignungsprozesse auslösen können. Gemeinschaftliche Ordnungen können sich festigen, fragmentieren oder exklusive und hierarchische Formen annehmen. Das Modell beschreibt soziale Aneignung daher als rekursiven und grundsätzlich offenen Prozess. Unterschiedliche Praxisorientierungen können sich dabei überlagern: Gemeinschaftliche Aneignung kann etwa mit ästhetischen, narrativen oder destruktiven Praktiken verbunden sein. Die im Beitrag beschriebenen Verdichtungsformen sind entsprechend nicht als feste Typen oder Entwicklungsstufen zu verstehen.

Die Übertragbarkeit des Modells ist nicht auf Open-World-Spiele beschränkt. Auch kompetitive Shooter, Survival-Spiele oder Echtzeitsimulationen stellen technische Handlungsmöglichkeiten bereit, deren soziale Bedeutung gemeinschaftlich interpretiert wird. Ob eine Handlung als legitimer Wettbewerb, Kooperation, Fahrlässigkeit oder Normverletzung erscheint, hängt von den Erwartungsstrukturen des jeweiligen Kontexts ab. Vergleichende Untersuchungen müssten prüfen, welche technischen und institutionellen Bedingungen soziale Lesbarkeit, Normbildung und Verlässlichkeit in unterschiedlichen Genres begünstigen.

Fazit

Der Beitrag ging von der Frage aus, wie in offenen digitalen Spielräumen gemeinschaftliche Ordnung entsteht, wenn technische Systeme vielfältige Handlungen ermöglichen, deren soziale Bedeutung jedoch nicht vollständig festlegen. Am Beispiel von *GTA Online* wurde gezeigt, dass technische Regeln und Plattformgovernance soziale Ordnung strukturieren und begrenzen, aber nicht allein hervorbringen.

Soziale Aneignung bezeichnet die gemeinschaftlichen Praktiken, durch die Spieler:innen technische Möglichkeiten wahrnehmen, sozial zurechnen, interpretieren und mit geteilten Bedeutungen versehen. Aus wiederholter Aushandlung können situative Erwartungen entstehen. Werden diese generalisiert, anerkannt und durch Regeln, Legitimation oder Sanktionsmöglichkeiten verstetigt, verdichten sie sich zu gemeinschaftlichen Normen. Informelle Praxisgemeinschaften, Crews und Roleplay-Server veranschaulichen unterschiedliche Grade von Dauerhaftigkeit und Formalisierung. Sie sind keine notwendigen Entwicklungsstufen. Gemeinsam ist ihnen, dass sie den technischen Spielraum durch wiederholbare soziale Erwartungen strukturieren.

Die Folgen bleiben ambivalent. Soziale Aneignung kann Verlässlichkeit, Kooperation und Zugehörigkeit ermöglichen. Sie kann ebenso Exklusion, Hierarchien, Konflikte und Machtungleichheiten zur Folge haben. Gemeinschaftliche Ordnung entsteht zudem innerhalb institutioneller Rahmenbedingungen, über die Spieler:innen nur begrenzt verfügen. Normbildung bewegt sich deshalb dauerhaft zwischen lokaler Legitimität und Plattformmacht.

Der Beitrag entwickelt keinen empirisch geprüften Kausalansatz, sondern eine analytische Kategorie und ein Prozessmodell. Zukünftige Forschung sollte das Modell anhand systematischer Beobachtungen, Interviews, Dokumentenanalysen und vergleichender Fallstudien prüfen. Besonders relevant sind die Bedingungen, unter denen situative Erwartungen generalisiert werden, die Rolle technischer Identifizierbarkeit für soziale Zurechnung sowie das Verhältnis von gemeinschaftlicher Selbstorganisation und privater Plattformgovernance.

Soziale Aneignung beschreibt damit keinen Besitz digitaler Räume. Sie bezeichnet den rekursiven Prozess, durch den offene technische Möglichkeiten innerhalb institutioneller Grenzen gemeinschaftlich interpretiert, strukturiert und normativ geordnet werden.

Literatur

- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014). STFU NOOB!: Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. In C.-W. Chung, A. Z. Broder, K. Shim, & T. Suel (Eds.), *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web* (pp. 877–888). ACM.
<https://doi.org/10.1145/2566486.2567987>
- Burbach, J. (2025). Digitale Eskalation: Zur Systematik toxischer Kommunikation am Beispiel von GTA V. *IU Discussion Papers – Design, Architektur & Bau*, 4(4). IU Internationale Hochschule.
<https://doi.org/10.56250/4062>
- Carter, M., & Gibbs, M. (2013). eSports in EVE Online: Skullduggery, fair play and acceptability in an unbounded competition. In G. N. Yannakakis, E. Aarseth, K. Jørgensen, & J. C. Lester (Eds.), *Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 47–54). Society for the Advancement of the Science of Digital Games.
http://fdg2013.org/program/papers/paper07_carter_gibbs.pdf
- Carter, M., Gibbs, M., & Arnold, M. (2015). The demarcation problem in multiplayer games: Boundary-work in EVE Online's eSport. *Game Studies*, 15(1). <http://gamestudies.org/1501/articles/carter>
- de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press.
- Dibbell, J. (1993, December 23). A rape in cyberspace. *The Village Voice*, 38(51), 36–42.
https://www.juliandibbell.com/texts/bungle_vv.html
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2007). The life and death of online gaming communities: A look at guilds in World of Warcraft. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 839–848). ACM. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240750>
- Durkheim, É. (1951). *Suicide: A study in sociology* (J. A. Spaulding & G. Simpson, Trans.). Free Press. (Original work published 1897)
- Goffman, E. (1983). The interaction order. *American Sociological Review*, 48(1), 1–17.
<https://doi.org/10.2307/2095141>
- Kou, Y., & Nardi, B. (2014). Governance in League of Legends: A hybrid system. In *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*. Society for the Advancement of the Science of Digital Games. http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_16.pdf
- Matias, J. N. (2019). Preventing harassment and increasing group participation through social norms in 2,190 online science discussions. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 116(20), 9785–9789. <https://doi.org/10.1073/pnas.1813486116>
- Nickol, J., & Wimmer, J. (2012). Online-Spiele(n) im Alltag der Spieler: Eine medienethnographische Analyse der Aneignung digitaler Spiele am Beispiel des Browser-Spiels Hat trick. *SCM – Studies in Communication and Media*, 1(2), 257–282. <https://doi.org/10.5771/2192-4007-2012-2-257>
- NoPixel Studios. (n.d.-a). FAQ. Retrieved June 23, 2026, from <https://www.nopixel.net/faq>
- NoPixel Studios. (n.d.-b). NoPixel Studios. Retrieved June 23, 2026, from <https://www.nopixel.net/>
- Ostrom, E. (1990). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge University Press.

Rockstar Games. (2023, August 11). *Roleplay community update*. Rockstar Newswire.

<https://www.rockstargames.com/newswire/article/8971o8789584a4/roleplay-community-update>

Rockstar Games. (2026, February 4). *Voice chat moderation in Grand Theft Auto Online FAQ*. Rockstar

Games Customer Support. <https://support.rockstargames.com/en-US/articles/468kV5K1q7zWtaaviqNOV/voice-chat-moderation-in-gta-online-faq>

Rockstar Games. (n.d.). *Community guidelines*. Retrieved June 23, 2026, from

<https://www.rockstargames.com/community-resources/guidelines>

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

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

<https://doi.org/10.7551/mitpress/5418.001.0001>

Ludographie

Grand Theft Auto V. Rockstar Games. PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S.

Grand Theft Auto Online. Rockstar Games. Bestandteil von *Grand Theft Auto V*.

Cfx.re. (2015). *FiveM [Video game modification platform]*. Cfx.re. <https://fivem.net/>

Rockstar North. (2013a). *Grand Theft Auto Online [Video game]*. Rockstar Games.

<https://www.rockstargames.com/gta-online>

Rockstar North. (2013b). *Grand Theft Auto V [Video game]*. Rockstar Games.

<https://www.rockstargames.com/gta-v>