



Warum spielen Menschen in virtuellen Welten?

Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern

Abschlussarbeit zur Erlangung
des akademischen Grades eines Diplom-Soziologen
vorgelegt dem Fachbereich 12 – Sozialwissenschaften
an der Johannes Gutenberg Universität Mainz

von
Olgierd Cypra
aus Krakau

Mainz, Mai 2005

Inhaltsverzeichnis

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	2
1. Einleitung	3
2. Geschichte der Online-Rollenspiele.....	9
2.1. Geschichte der MUDs	9
2.2. Geschichte der MMORPGs	13
2.3. Unterschiede und Gemeinsamkeiten von MUDs und MMORPGs	18
3. Theoretische Grundlagen: Weshalb Menschen spielen	28
3.1. Was ist ein Spiel?	28
3.1.1. Wesensbestimmung des Spiels	28
3.1.2. Übertragung der Wesensbestimmung auf (Online-)Spiele	32
3.2. Theorien des Spiels	39
3.2.1. Funktionen des Spiels	39
3.2.2. Interaktionismus, soziale Identität und gender swapping	41
3.3. Warum faszinieren Computerspiele?	44
3.3.1. Strukturelle Koppelung	45
3.3.2. Macht, Herrschaft und Kontrolle	47
3.4. Wen faszinieren Computerspiele?.....	52
4. Zielsetzung der Untersuchung.....	56
5. Methodische Vorgehensweise.....	60
5.1. Die Grundgesamtheit	60
5.2. Forschungsdesign und Datenerhebung	62
5.3. Methodische Probleme der Datenerhebung	64
5.4. Verwendete statistische Auswertungsverfahren	67
5.5. Datenaufbereitung und Fehlerkorrektur	69
6. Wer spielt Online-Rollenspiele?	71
6.1. Alter und Geschlecht.....	71
6.2. Erwerbssituation und Bildungsabschluss.....	74
6.3. Subjektive Schichtzugehörigkeit und Zufriedenheit mit Lebensstandard ..	75
6.4. Spielgewohnheiten: Wer spielt wie lange?	77
7. Welche Faktoren erhöhen die Dauer des Spielkonsums?	82
7.1. Kompensation realweltlicher Defizite.....	82
7.2. Tausch der Geschlechtsidentität.....	86
7.3. Beziehungspflege in der Gilde	89
7.4. Abhängigkeit	95
7.5. Herrschaft und Meisterschaft	102
8. Fazit.....	107

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

ABBILDUNG 1: SZENE AUS HABITAT	13
ABBILDUNG 2: STRUKTUR DER ULTIMA ONLINE-GESELLSCHAFT (NACH GÖTZENBRUCKER 2001, 49).....	26
ABBILDUNG 3: DAS BRETTSPIEL	35
ABBILDUNG 4: DAS OFFLINE-COMPUTERSPIEL	36
ABBILDUNG 5: DAS ONLINE-ROLLENSPIEL (OHNE KOMMUNIKATIONSPROGRAMME WIE "TEAMSPEAK") ..	38
ABBILDUNG 6: REGELKREIS STRUKTURELLER KOPPELUNG (NACH FRITZ/ FEHR 1997, 66)	48
ABBILDUNG 7: FERTIGKEITENBAUM DES SPIELS "ASHERONS CALL 2"	50
ABBILDUNG 8: ANZAHL AKTIVER ABONNEMENTS AUF ONLINE-ROLLENSPIELE WELTWEIT, AUSGENOMMEN LINEAGE I + II UND RAGNAROK ONLINE (STAND: APRIL 2005).....	61
ABBILDUNG 9: SUBJEKTIVE SCHICHTZUGEHÖRIGKEIT DER ONLINE-ROLLENSPIELER IN DEUTSCHLAND, VERGlichen MIT DER GESAMTBEVÖLKERUNG NACH ALLBUS 2003	75
ABBILDUNG 10: MEDIENWELT 12 BIS 19JÄHRIGER (IN DEUTSCHLAND): EIGENBESITZ AUSGESUCHTER MEDIEN IN DER STICHPROBE, VERGlichen MIT DER PEER-GROUP IN DER GESAMTBEVÖLKERUNG (NACH JIM-STUDIE 2003)	76
ABBILDUNG 11: DURCHSCHNITTLICHE SPIELDAUER/WOCHE IN DER STICHPROBE UND BEI NICK YEE, 2004	78
ABBILDUNG 12: ZUFRIEDENHEIT MIT DEM LEBENSSTANDARD IN DER STICHPROBE NACH SPIELERTYP UND DER GESAMTBEVÖLKERUNG NACH SOEP 2003, DIFFERENZIERT NACH ALTERSGRUPPEN.....	81
ABBILDUNG 13: WICHTIGKEIT EINZELNER LEBENSBEREICHE ZWISCHEN 0 („ÜBERHAUPT NICHT WICHTIG“) UND 1 („SEHR WICHTIG“) MIT 99%-KONFIDENZINTERVALLEN	90
ABBILDUNG 14: RELATIVE HÄUFIGKEITSVERTeilUNG DES INDEX "SUCHT-ANZEICHEN" (MIT DURCHSCHNITTLICHEM SPIELKONSUM/ WOCHE IN DER JEWELIGEN AUSPRÄGUNG)	98
TABELLE 1: SOZIALISIERUNG DURCH KONFLIKTE IM SPIEL (NACH BUTTON-SMITH 1972, 128).....	41
TABELLE 2: ALTER UND GESCHLECHT NACH AUSGESUCHTEN SPIELEN	72
TABELLE 3: REGRESSIONSMODELL: EINFLUSS DES INDEX „REALWELTLICHES DEFIZIT“ (UNABHÄNGIGE VARIABLE) AUF DIE SPIELDAUER (ABHÄNGIGE VARIABLE).....	83
TABELLE 4: ZUSAMMENHANG DES INDIZES „REALWELTLICHES DEFIZIT“ UND DER SPIELDAUER (NACH PEARSON) UNTER KONSTANTHALTUNG DES FREI VERFÜGBAREN EINKOMMENS UND DER BILDUNGSJAHRE	85
TABELLE 5: REALWELTLICHES UND VIRTUELLES GESCHLECHT	87
TABELLE 6: FRAGE "HABEN SIE IHREN MITSPIELER SCHON EINMAL HINSICHTLICH IHRES WAHREN GESCHLECHTS GETÄUSCHT?", DIFFERENZIERT NACH REALWELTLICHEM GESCHLECHT	87
TABELLE 7: REGRESSIONSMODELL 1: EINFLUSS DER GESCHLOSSENEN INTERNET-FREUNDSCHAFTEN (UNABHÄNGIGE VARIABLE) AUF DEN SPIELKONSUM (ABHÄNGIGE VARIABLE) BEI GILDENMITGLIEDERN.....	91
TABELLE 8: REGRESSIONSMODELL 2: EINFLUSS DER GESCHLOSSENEN INTERNET-FREUNDSCHAFTEN (UNABHÄNGIGE VARIABLE) AUF DEN SPIELKONSUM (ABHÄNGIGE VARIABLE) NACH QUALITÄT DER GESCHLOSSENEN FREUNDSCHAFTEN	92
TABELLE 9: REGRESSIONSMODELL 3: EINFLUSS DER GESCHLOSSENEN INTERNET-FREUNDSCHAFTEN (UNABHÄNGIGE VARIABLE) AUF DEN SPIELKONSUM (ABHÄNGIGE VARIABLE) NACH QUALITÄT DER GESCHLOSSENEN FREUNDSCHAFTEN (MIT INTERAKTIONSEFFEKT ZWISCHEN DER DUMMY-VARIABLE UND DEM LIKERT-ITEM)	92
TABELLE 10: WAHrgENOMMENE QUALITÄT DER VIRTUELLEN KONTAKTE NACH SPIELERTYP	94
TABELLE 11: ANTEIL DER VON SUCHT "SEHR STARK" BETROFFENEN PERSONEN, DIFFERENZIERT NACH SOZIODEMOGRAFISCHEN UND SOZIALSTRUKTURELLEN MERKMALEN.....	99
TABELLE 12: FAKTORENANALYSE: FAKTORENLOADUNGEN AUF DEN DIMENSIONEN „HERRSCHAFT“ UND „MEISTERSCHAFT“	103
TABELLE 13: SCHRITTWEISE REGRESSION: EFFEKT DES INDIZES „MEISTERSCHAFT“ AUF DEN INDEX „SUCHT“ (MODELL1); EFFEKT DER BEIDEN INDIZES „MEISTERSCHAFT“ UND HERRSCHAFT AUF DEN INDEX „SUCHT“ (MODELL2).....	104
TABELLE 14: SCHRITTWEISE REGRESSION: EFFEKT DES INDIZES „MEISTERSCHAFT“ AUF DEN SPIELKONSUM (MODELL1); EFFEKT DER INDIZES „MEISTERSCHAFT“ UND „HERRSCHAFT“ AUF DEN SPIELKONSUM (MODELL2).....	105
TABELLE 15: REGRESSIONSMODELL: EINFLUSS DER DUMMIES „GESCHLECHT“ UND „POWERGAMER- VERHALTEN“ AUF DAS ITEM „ICH SPIELE VIEL, UM DEN RESPEKT DER COMMUNITY ZU GEWINNEN“	106

1. Einleitung

Erst seit einigen Jahren steht das Internet weiten Teilen der Bevölkerung für den privaten Gebrauch zur Verfügung. In den Anfangstagen war es für militärische Zwecke vorgesehen. Die amerikanische Armee vernetzte im Jahr 1969 zunächst vier universitäre Großrechner miteinander, um bei einem etwaigen Ausfall eines einzelnen Computers nicht bereits zusammengetragenes Wissen zu verlieren (Hafner/ Lyon 2000, 22ff). Die Idee der dezentralen Datenverwaltung kann aus heutiger Sicht als revolutionär bezeichnet werden. Jedoch hielt es damals kaum jemand für möglich, dass das Internet wenige Jahrzehnte später aus dem alltäglichen Leben der Menschen – zumindest in den westlichen Gesellschaften - nicht mehr wegzudenken sein wird. Die Kommerzialisierung des Internet für private Zwecke gab den entscheidenden Anstoß nicht nur für seine Massenverbreitung, sondern auch für eine rasante technologische Entwicklung. Die Übertragungsgeschwindigkeiten der privaten und gewerblichen Internetverbindungen werden sukzessive schneller, was schließlich zu einer Ausweitung der Einsatzmöglichkeiten des Internet führt. Die technischen Voraussetzungen für Literatursuche in Online-Datenbanken, „plaudern“ (chatten) oder das Erledigen von Bankgeschäften sind unlängst gegeben, immer weitere Einsatzmöglichkeiten tun sich auf. Dazu gehört auch die Verwendung des weltweiten Netzes als Plattform für Spiele.

Vor einigen Jahren erkannten findige Computerspiele-Hersteller die Möglichkeit, ihre Produkte über das Internet verwendbar zu machen. Diese technische Innovation gibt Computerspielen eine ganz neue Qualität, denn bisher war nur möglich, sein Können mit einer künstlichen, vom Computer gesteuerten Intelligenz zu messen, falls kein Mitspieler am Ort war. Die Faszinationskraft dieser Neuerung liegt auf der Hand: erstens spielen Menschen mit einiger Übung besser als jede künstliche Intelligenz¹, und dies fördert sicherlich die Motivation,

¹ Den Wettstreit „Mensch gegen Maschine“ kann man wohl am besten am Beispiel des Schachcomputers „Deep Blue“ mitverfolgen. Tatsächlich gelang es dem Rechner, im Jahr 1997 den amtierenden Weltmeister Kasparov zu bezwingen (research.ibm.com 1997). Im speziellen Fall des Schachspiels mag es vielleicht eine spielstärkere künstliche als natürliche Intelligenz geben; zu bedenken ist jedoch, dass die Entwicklung des Supercomputers Millionen von Dollar verschlungen und Jahre gedauert hat. Für ein „einfaches“ Computerspiel lässt sich nach dem derzeitigen technologischen Stand eine künstliche Intelligenz, die vergleichbar mit Deep Blue wäre, auf keinen Fall programmieren. Zudem ist erwiesenermaßen jeder Mensch intelligenter als Deep Blue,

ein Spiel meistern und im Wettkampf gegen andere bestehen zu können. Zweitens - und dies ist viel entscheidender - besteht die Möglichkeit, mit Menschen aus aller Welt zu spielen. Bis zu diesem Zeitpunkt boten einige Programme die Möglichkeit an, an einem Computer gegeneinander anzutreten, oder es bestand zweitens die Option, Computer direkt miteinander zu vernetzen. So oder so, beide Methoden ermöglichten ein Spiel mehrerer nur in einem kleinen, bescheidenen Rahmen, zudem musste man sich an einem bestimmten Ort treffen. Diese Einschränkung besteht nun nicht mehr. Völlig problemlos können ein Amerikaner und ein Europäer von zuhause aus zusammen spielen, sofern beide einen Internetanschluss besitzen.

Inzwischen kann man alle möglichen Spiele online nutzen. Am beliebtesten sind Action-Spiele: alleine „Counterstrike“, das dank seiner vermeintlich brutalen Gewaltdarstellung eine hohe Medienpräsenz genießt, spielen derzeit weltweit mehrere Millionen Menschen (csports.net 2004). In diesen sogenannten „Ego-Shootern“ steht der Wettstreit unter den Spielern im Vordergrund; man spielt gegeneinander, um sein Können zu messen – ganz ähnlich dem Sport. Im Gegensatz dazu sind Online-Rollenspiele in erster Linie auf kooperatives Spiel ausgelegt. Nur mit Hilfe anderer Mitspieler lässt sich beispielsweise eine besonders schwere Aufgabe lösen. Aus diesem Grund schließen sich hier viele Spieler in Gemeinschaften zusammen, die abhängig vom Programm entweder Gilden, Clans, player associations oder ähnlich genannt werden. Neben dieser Tatsache macht zumindest eine weitere Eigenart Online-Rollenspiele besonders untersuchenswert. Die Spieler kreieren vor Spielbeginn einen Charakter. Mit diesem alter ego sind sie fortan Teil einer virtuellen Welt, die sich durch Regeln und Verhaltensweisen, Institutionen, geografische Geschlossenheit etc. auszeichnet. Beispielsweise ist ein zentraler Bestandteil jedes Rollenspiels, mit dem Charakter einen bestimmten Beruf zu erlernen und so eine wichtige soziale Rolle in der Spielwelt auszuüben.

Ohne auf den Inhalt des Hauptteils der vorliegenden Arbeit weiter vorgreifen zu wollen, sollte an dieser Stelle nur in aller Kürze gezeigt werden, wie ertragreich

wie es ein französischer Journalist und Schachspieler auf den Punkt bringt: „That doesn't mean the machine is going to walk out of the hotel there and start doing extraordinary things. It's a very particularized type of machine. [...] It can't manage a baseball team. They can't tell you what to do with a bad marriage.” (Plimpton 2004)

die Untersuchung von virtuellen Welten sein kann. Online-Rollenspiele sind mit ihrem komplexen sozialen Netzwerken, ihrer differenzierten Binnenstruktur und ständiger Interaktion ihrer Nutzer voller Sozialität, und deshalb auch Untersuchungsgegenstand der Soziologie. Doch die Thematik ist noch aus mindestens drei weiteren Gründen von soziologischer Bedeutung:

(1) Spätestens nachdem man beim Amokläufer von Erfurt Computerspiele mit gewaltverherrlichendem Inhalt gefunden hat, werden diese im Lichte der Medien äußerst kritisch beäugt. Die Regierung reagierte prompt auf die Stimmung im Lande und installierte die USK², welche Altersbeschränkungen für Bildschirmspiele vergibt, ganz so wie es bei Filmen schon lange üblich ist. Wie man aus dieser staatlichen Maßnahme ersehen kann, wird Computerspielen im Allgemeinen eine nicht zu unterschätzende Einflussnahme auf menschliches Handeln zugesprochen. Fast ausschließlich wird mit Bildschirmspielen jedoch etwas Negatives konnotiert, sei es nun wie im obigen Fall Gewaltbereitschaft³, oder man vermutet die Vereinsamung der Spieler vor dem Monitor. Gerade dieses Vorurteil wird häufig in Verbindung mit Online-Rollenspielen gebracht, weil diese eine virtuelle Scheinwelt simulieren, in die man sich zu sehr vertieft und seine realweltlichen Aufgaben vernachlässigt. Oft wird deshalb im Zusammenhang mit der angeblichen Einsamkeit auch von Sucht gesprochen (z.B. Mazenauer 2004), insbesondere nachdem das Thema „Internet-Sucht“ an die Öffentlichkeit gelangte. Die vorliegende Diplom-Arbeit muss sich aufgrund dieser momentan stattfindenden Debatte auch der Frage widmen, ob die allgemein verbreitete Vermutung, Online-Rollenspiele könnten abhängig machen, berechtigt sind, oder ob es sich um haltlose Beschuldigungen handelt, die empirisch nicht bestätigt werden können.

(2) Fakt ist jedoch, dass Online-Rollenspiele tatsächlich mehr Zeit in Anspruch nehmen als alle anderen Spiele-Genres. Die Spielmechanik ist so angelegt, dass es auch nach mehrmonatigem Spielen stets Neues zu sehen, stets Neues auszuprobieren, stets Neues zu entdecken gibt. Die Spieler werden beispielsweise

² USK steht für „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“

³ Der Zusammenhang zwischen Gewaltbereitschaft und dem Konsum von Videospiele war in den vergangenen Jahren ein beliebter Untersuchungsgegenstand in den Sozialwissenschaften. Für einen knappen Überblick von Ergebnissen diverser Studien zum Thema vgl. Nachez/ Schmoller 2002, 3ff.

mit ständigen Verbesserungen der Spielwelt und einer epischen Handlung, welche für gewöhnlich in regelmäßigen Abständen fortgeführt wird, bei der Stange gehalten. So sind die Nutzer virtueller Welten Figuren in einem Fortsetzungsroman, und sie können sogar ein Teil der Geschichte selber schreiben. Kontrastiert man diese Konzeption mit der von Strategie-, Action-, oder Sport-Spielen, könnte der Gegensatz nicht krasser sein: an einem Abend lassen sich im Virtuellen nämlich viele Hügel erobern und viele Eishockey-Matches gewinnen, aber es kann Monate und sogar Jahre dauern, bis man im Online-Rollenspiel seine Spielfigur auf die höchste Erfahrungsstufe gebracht hat. Man muss einen guten Teil seiner Freizeit – womöglich sogar seine gesamte freie Zeit – dem Spiel opfern.

(3) Die MMORPG-Forschung⁴ wird damit zu einem wichtigen Teil der Freizeitforschung, zumal mehr und mehr Menschen von ihnen Gebrauch machen. Seit der Stunde null im Jahr 1997, dem Jahr als mit „Ultima Online“ das erste Online-Rollenspiel auf den Markt kam, hat sich die Anzahl der Personen auf den Servern rasant entwickelt. Nach aktuellster Schätzung haben derzeit über drei Millionen Menschen weltweit ein gebührenpflichtiges Abonnement auf ein Spiel laufen (Sterling-Woodcock 2005). Gerade auch dieser Punkt macht MMORPGs nicht nur für Sozial-, sondern auch für Wirtschaftswissenschaftler in zunehmendem Maße interessant. Aus soziologischer Perspektive ist jedoch vor allem bemerkenswert, dass man mittlerweile von einem Massenphänomen sprechen kann – in wenigen Jahren auf jeden Fall von einem Massenphänomen sprechen muss, wenn sich die Nutzerzahlen weiterhin nach oben entwickeln, wovon auszugehen ist. Umso erstaunlicher ist deshalb, dass die Thematik zumindest im deutschsprachigen Raum weitgehend ignoriert wird. Bis heute gibt es nur sehr wenige Untersuchungen, die sich explizit mit MMORPGs befasst haben⁵. Die vorliegende Arbeit ist daher auch von explorativem Charakter.

⁴ Das Akronym MMORPG steht für „massively multiplayer online role playing game“ und wird im Folgenden synonym für „Online-Rollenspiel“ verwendet.

⁵ Weit besser sind die sogenannten MUDs schon erforscht. Ein positives Beispiel ist Gerit Götzenbrückers „Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten“, wobei auch hier der Schwerpunkt auf den zumeist textbasierten MUDs, und weniger auf den eher grafikorientierten MMORPGs liegt. Zur Unterscheidung dieser beiden Spiel-Genres siehe Kapitel 2 dieser Arbeit.

Aus dem bisher Gesagten leitet sich die Fragestellung dieser Arbeit ab. Beantwortet werden soll, *wer Online-Rollenspiele nutzt und welche Motive Menschen haben, um dies zu tun*. Vor allem interessiert, *weshalb Menschen viel, oder gar exzessiv spielen*. Was unterscheidet sie von der Mehrheit der Normalspieler? Ist beispielsweise Realitätsflucht das Motiv, oder handelt es sich bei diesen Spielern um schüchterne Menschen, denen die Kontaktaufnahme im virtuellen Leben leichter fällt? Das Erkenntnisinteresse gilt in erster Linie dem Teil der Frage, bei welchem der Zusammenhang verschiedener Einflussfaktoren (z.B. Einsamkeit, kompensatorisches Verhalten) mit der abhängigen Variable *Dauer des Spielkonsums* betrachtet werden.

Die Problemstellung wird in drei Schritten abgearbeitet:

Der erste Abschnitt widmet sich der *Geschichte und Spielmechanik* der Online-Rollenspiele. Ihre Wurzeln haben sie in den so genannten „Multi-User-Dungeons“; moderne MMORPGs sind eine Weiterentwicklung dieses in den späten 1970er Jahren entstandenen Spielprinzips. Das einleitende Kapitel ist vor allem als Einführung in die Thematik der Arbeit zu verstehen, in dem zentrale Begriffe erläutert werden, welche für den weiteren Verlauf der Untersuchung unabdingbar sind (Kap. 2).

In einem *theoretischen* Teil wird anschließend geklärt, was überhaupt unter einem „Spiel“ im wissenschaftlichen Sinne zu verstehen ist, und in wieweit sich Online-Spiele von anderen Spielen unterscheiden. Zudem werden theoretische Modelle vorgestellt, weshalb Menschen überhaupt spielen, insbesondere am Computer (Kap. 3). Aus den theoretischen Überlegungen leiten sich Hypothesen ab, die im empirischen Teil überprüft werden sollen (Kap. 4). Die Daten für den Hypothesentest werden mit einem Online-Fragebogen erhoben. Den angewandten Methoden gebührt ein gesondertes Kapitel, in jenem insbesondere Auskunft über die Ermittlung der Grundgesamtheit, das Forschungsdesign und die angewandten statistischen Verfahren gegeben wird (Kap. 5).

In der *empirischen Demonstration* werden drittens die anfangs aufgestellten Hypothesen mit den gewonnenen Daten getestet. Ergänzt und verglichen werden die eigenen Ergebnisse mit anderen Studien. Geklärt wird hier, ob die unabhängigen Variablen – z.B. Einsamkeit und Selbstwert – mit der abhängigen Variable „Dauer des Spielkonsums“ in Zusammenhang stehen, bzw. für welche

Spielertypen (*Normal-, Viel- oder Hardcore-Spieler*) die Aussagen besonders zutreffen (Kap. 6 und Kap. 7). Zum Abschluss werden im Fazit die Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst und die Fragestellung der Arbeit beantwortet (Kap. 8).

2. Geschichte der Online-Rollenspiele

Online-Rollenspiele haben ihre Wurzeln einerseits in den „pen-and-paper“-Rollenspielen, und andererseits in text-basierten Online-Computerspielen (MUDs). In ersteren sitzen die „Abenteurer“ zusammen mit einem Spielleiter am Spielbrett. Sie verkörpern wie in allen Rollenspielen dabei auch einen Charakter, dessen Entwicklung mit „Stift und Papier“ festgehalten wird. In direkter Tradition zu diesen pen-and-paper-Rollenspielen, auf die in vorliegender Arbeit nicht weiter eingegangen werden kann, stehen die MUDs. Der Computer übernimmt für die Spieler die Dokumentation des Spielgeschehens und die Spielleitung (Kap. 2.1). Aus diesen relativ primitiven Online-Spielen entwickelten sich schließlich im Zuge der Massenverbreitung des Internet in den 1990er Jahren die ersten modernen Online-Rollenspiele, seitdem MMORPGs genannt (Kap. 2.2). MUDs und MMORPGs sind enge Verwandte, weisen aber nicht nur Gemeinsamkeiten, sondern auch teilweise große Unterschiede auf. Das abschließende Kapitel 2.3. ist darum bemüht, diese herauszuarbeiten und mit den MMORPGs den Untersuchungsgegenstand vorliegender Arbeit, klar von den älteren text-basierten MUDs, abzugrenzen.

2.1. Geschichte der MUDs

Über das Erscheinungsdatum des ersten Online-Spiels gibt es in der Literatur zum Teil widersprüchliche Aussagen. Bereits im Jahr 1977 soll Jim Guyton das Spiel *Mazeworld* über das ARPAnet⁶ zum Laufen gebracht haben (Bruckman 1992, 5). Die Nutzer konnten sich in dem Spiel gegenseitig beschießen und voreinander verstecken, sie konnten allerdings noch nicht auf andere Weise miteinander in Interaktion treten. In den Jahren 1978/1979 erschienen dann die ersten Programme, die man tatsächlich als Multi-User-Rollenspiele bezeichnen konnte. Zum einen ist hier *Scepter Of Goth* von Alan Kietz zu nennen (Bruckman 1992, 6). Weitaus prominenter jedoch ist das inzwischen legendäre MUD1, welches dem Genre seinen Namen gab. Das Akronym MUD steht für „Multi-User-Dungeon“, wobei das Wort „Dungeon“ sich von dem älteren Offline-Spiel

⁶ Das ARPAnet ist der Vorgänger des heutigen Internet.

ADVENT aus dem Jahr 1976 ableitet, welches an das pen-and-paper-Rollenspiel Dungeons & Dragons angelehnt war (Koster 2000). Im Folgenden soll deshalb die Entstehung dieses Meilensteins der Computerspiele-Geschichte genauer skizziert werden.

Im Frühjahr 1979 erblickte die erste Version des Ur-MUD an der Universität Essex in Großbritannien das Licht der Welt. Zu diesem Zeitpunkt konnte man bei dem Programm allerdings noch kaum von einem Spiel sprechen. Es handelte sich vielmehr um miteinander verbundene Räume, in denen man chatten konnte. Erst in späteren Versionen des MUD wurden Objekte und eine Geschichte hinzugefügt, genauso wie die Möglichkeit, im späteren Spielverlauf Teile der Welt zu verändern (Bartle 1990, 1). Bis heute sind dies alles wesentliche Bestandteile von Online-Rollenspielen.

Im Grunde war MUD1 wie auch seine unmittelbaren Nachfolger von der Spielmechanik den so genannten Textadventures sehr ähnlich. Wie der Name schon vermuten lässt, bestanden diese Spiele nur aus Textzeilen bzw. ASCII-Codes, was auch die Darstellung von Punkten, Kommata, Schrägstrichen und weiteren Sonderzeichen erlaubte. Dies war weniger der Ausdruck einer bestimmten Spieldesign-Philosophie, sondern ist auf die begrenzte Leistungsfähigkeit damaliger Rechner zurückzuführen. Grafikausgabe war auf dem DECSYSTEM 10, auf dem MUD1 programmiert wurde, schlichtweg nicht vorhanden (Cuciz 2004a, 1).

Die Spielmechanik gestaltet sich durch die begrenzten Möglichkeiten der Hardware recht simpel. Der Spieler wird in eine Welt versetzt, die ihm ganz so wie in einem Abenteuerroman nur durch Text erklärt wird – den Rest muss er sich gedanklich ausmalen. Größter Unterschied zum Buch ist die Tatsache, dass der Nutzer nicht einfach passiv eine Geschichte lesen kann, sondern dass er aktiv in das Geschehen eingreifen muss, wenn er das Ende des Abenteuers wissen will. Zu diesem Zweck erteilt er durch den sogenannten „Parser“ am unteren Bildschirmrand dem Programm Kommandos. In den Anfangstagen der Textadventures waren diese auf aus nur zwei Worten bestehende Befehle begrenzt, etwa

>TAKE SWORD

>OPEN WINDOW

Zu diesen Grundzutaten kam bei MUD1 noch der entscheidende Aspekt hinzu: die Möglichkeit, diese virtuelle Welt mit anderen Menschen zu erkunden und eine gemeinsame Geschichte zu erleben. Vor allem aber erweiterte das Programm die altbekannte Spielmechanik um die Möglichkeit, miteinander zu reden (chat), und virtuelle Gegenstände auszutauschen (einen Schlüssel, ein Schwert etc.); es ergaben sich damit für die Spielmechanik aber auch einige Schwierigkeiten: wie sollten mehrere Personen ein und die selbe Aufgabe erfüllen können, wenn es den für die Lösung des Rätsels nötigen Gegenstand nur einmal in der Spielwelt gab? Die Spieler mussten sich diese Gegenstände gegenseitig abnehmen können, notfalls indem sie den gegnerischen Charakter töteten und ausplünderten („to kill and loot“). Die Spieler standen in einem Konkurrenzverhältnis, deshalb war es in der gesamten Spielwelt erlaubt, andere Charaktere anzugreifen. Damit war bereits im MUD1 das Phänomen geboren, welches unter Spielern als „playerkilling“ (oder kurz: Pking) bezeichnet wird: Manche erfahrenen Spieler machten sich einen Spaß daraus, junge unerfahrene Charaktere anzugreifen und ihr Hab und Gut zu plündern (Jones 2004, 2).

MUD1 hatte noch kein fein ausdifferenziertes soziales Gefüge wie spätere Spiele, doch schon früh führte Erfinder und Programmierer Roy Trubshaw die „wizards“ in das Spiel ein. Als „wizards“ werden besonders mächtige Spielfiguren bezeichnet, die großen Einfluss auf das Geschehen nehmen können, beispielsweise dürfen sie sich für gewöhnlich unsichtbar machen und neue Gegenstände und Räume in der virtuellen Welt erschaffen. Für Trubshaw hatte diese Idee zunächst jedoch nur ganz praktische Gründe:

„As things got more complicated the idea of a debug or ‚wizard‘ mode was born. This allowed the creator to fiddle with the internals of the game to test out new features without all the tedious mucking about opening doors, and scrabbling for light sources at which point the idea of invisible, glow-in-the-dark, all powerful wizards was just obvious.“ (Trubshaw 2004, zit. nach Cuciz 2004, 6)

Die Einführung von besonders mächtigen Spielfiguren war demnach keine bewusste Design-Entscheidung, sondern sollte den Entwicklern einfach nur die Arbeit erleichtern. Aus modernen Online-Rollenspielen ist dieses Feature in einer sehr viel weiter entwickelten und ausdifferenzierten Form nicht mehr wegzudenken.

Nach und nach entstanden weitere MUDs, wobei eine Differenzierung hinsichtlich des Spielinhalts stattfand. Im Wesentlichen unterscheidet man vier Typen: Die LP-MUDs sind im Grunde eine direkte Weiterentwicklung des MUD1. Der Spieler wird in einer Phantasie-Welt ausgesetzt und muss sich in ihr zurechtfinden. Es geht vor allem darum, Reichtümer zu erobern, Monster zu töten, Erfahrungspunkte zu bekommen und zum „wizard“ aufzusteigen. Diku- und Aber-MUDs sind im Inhalt den LP-MUDs⁷ sehr ähnlich, jedoch haben hier „wizards“ eine sehr exponierte Stellung. Als Belohnung für den Aufstieg in ihren Rang erhalten sie Zugriff auf eine Programmiersprache, mit deren Hilfe sie neuen Spielinhalt erschaffen können. Die Familie der Tiny-MUDs (auch: Teeny-MUD) sind in ihrer Ausrichtung weniger auf kämpferische Auseinandersetzungen, sondern mehr auf soziale Aktivitäten der Spieler ausgerichtet; man loggt sich ein um Bekannte zu treffen, neue Freunde zu machen und um zu chatten. Ähnlich verhält es sich mit den MOOs (=Multi User Dungeon, Object Oriented), die jedoch eine objekt-orientierte Programmiersprache verwenden (Smith 2004).

Die Ausdifferenzierung der MUDs kann man neben den verschiedenen Typen auch gut an ihrer stetig gestiegenen Anzahl erkennen, die heute auf etwa 1750 beziffert werden kann (mudconnect.com 2004). Jeder Spieler findet bei dieser großen Auswahl das Programm, das zu ihm passt. Inzwischen gibt es auch eine Vielzahl an deutschsprachigen MUDs. Eines der bekannteren ist *Silberland*, welches schon einmal im Interesse einer wissenschaftlichen Untersuchung stand (vgl. Götzenbrucker 2001, 42ff).

⁷ LP-MUD, da das erste Spiel dieser Art von einem Programmierer namens **Lars Penji** programmiert wurde. Diku-MUDs verdanken ihren Namen der Institution, an welcher sie entstanden sind: **Datalogisk Institut ved Kobenhavns Universitet** (faqs.org 1998).

2.2. Geschichte der MMORPGs

Im Jahr 1985 veröffentlichte die amerikanische Spieleschmiede Lucasfilm das Programm *Habitat*⁸ für den Heimcomputer C64, in Kooperation mit Quantum Computer Services (dem Vorläufer von AOL). Auf den Markt kam das Spiel als ein „multi-player online virtual environment“ und war der erste Versuch, eine virtuelle Lebenswelt dieser Größenordnung zu erschaffen; angestrebt waren 20000 Nutzer (Morningstar/ Farmer 1991).

Abbildung 1: Szene aus Habitat



Quelle: Morningstar/ Farmer 1991

In der grafischen Welt von *Habitat* werden die Spieler durch Avatare⁹ repräsentiert, welche sie mittels ihres Joysticks durch die Welt bewegen. Kommuniziert wird ganz so wie in textbasierten MUDs durch chat, doch erlaubt die grafische Darstellung von *Habitat* noch weitere Möglichkeiten, Informationen an den Gesprächspartner zu geben. Wie man in der oben dargestellten Spielszene sehen kann, redet ein weiblicher mit einem männlichen Avatar, der gerade die Hand hebt. Die Menge an symbolisch vermittelter Interaktion ist höher als in rein textbasierten Spielwelten.

⁸ Aus dem Lateinischen *habitare* = wohnen, leben.

⁹ Unter einem *Avatar* (eigentl. *Avatara*) bezeichnet man in der indischen Mythologie eine Gottheit, welche die Gestalt eines Menschen annimmt (wikipedia 2005). Analog dazu versteht man in Online-Rollenspielen unter einem Avatar eine Spielfigur, welche von einem Menschen gelenkt wird (im Unterschied zu einem NPC=“non player character“, der vom Computer gesteuert wird).

Habitat war zwar noch kein Online-Rollenspiel, aber schon ein entscheidender Schritt in diese Richtung. Den Grund dafür findet man in erster Linie in den Avataren, die das alter ego in der virtuellen Welt abbilden. Waren die textbasierten MUDs entweder auf chatten, Leute treffen und Kämpfen aus, so drängt sich bei *Habitat* durch die Existenz der Avatare ein anderer Aspekt in den Vordergrund: die des Lebens einer selbst geschaffenen Identität in einer virtuellen Welt (Lischka 2000, 11). In textbasierten MUDs konnte man zwar auch schon ein beliebiges Geschlecht annehmen, sich Kleider anziehen und in der Gegend umherlaufen, aber man konnte es nicht *sehen*.

Mit *Meridian 59* von 3DO wurde 1996 das erste Programm veröffentlicht, das man als modernes Online-Rollenspiel bezeichnen kann. Es war in vielerlei Hinsicht wegweisend. Bis dato war es bei Online-Spielen üblich, die Gebühren für kostenpflichtige Spiele auf minütlicher oder stündlicher Basis zu entrichten. Bei *Meridian 59* wurde hingegen erstmals eine einmalige monatliche Abonnement-Gebühr erhoben, weitere Kosten vielen nicht an (Kent 2004a). Zum anderen war es das erste „wahre“ Internet-Spiel. Frühere Online-Spiele waren netzwerk-basiert. Das Spiel mehrerer von verschiedenen Orten aus war zwar schon möglich, jedoch mussten alle Teilnehmer Mitglied desselben Netzwerkes sein (im Beispiel *Habitat* das Quantum-Netzwerk). Durch die erweiterten Möglichkeiten der neuen Technologie wurde ein viel größerer Markt angesprochen. Zum ersten Mal war es bei *Meridian 59* möglich, dass man sich von überall auf der Welt in das Spiel einloggen konnte, falls man einen Internet-Zugang zur Verfügung hatte und der Client¹⁰ auf dem Rechner installiert war. Trotzdem war das Spiel nicht der erhoffte kommerzielle Erfolg; es zählte nur um die 12000 Abonnenten (Kent 2004a).

Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig in Interaktion treten konnten, war auf 250 begrenzt. Auch hier stellte *Meridian 59* keine neuen Rekorde auf, denn so viele Nutzer konnten seinerzeit schon in textbasierten MUDs aufeinander treffen. Gegenüber dem *MUD1* von 1979, der nur 35 Spieler gleichzeitig beherbergen konnte (Lischka 2000, 107f), war dies aber schon ein gewaltiger Sprung nach oben.

¹⁰ Als *Client* bezeichnet man (nicht nur) bei Online-Rollenspielen die Software, die auf dem Rechner installiert sein muss, um sich in das Spiel einwählen zu können.

Mit dem am 26. September 1997 erschienenem *Ultima Online* wurde eine neue Ära eingeläutet. Die Marketing-Abteilung des Publishers Electronic Arts warb für das Spiel mit der Phrase „massively multiplayer online role-playing game“ (ea.com 2004), seitdem steht die Abkürzung MMORPG für das Genre Online-Rollenspiel. Viele Gründe sprechen dafür, dass *Ultima Online* zu Recht mit dem Beginn des MMORPG-Zeitalters in Verbindung gebracht werden kann.

Einerseits war es das erste Spiel dieser Art, welches einen Massenmarkt erreichen konnte. Während *Meridian 59* noch ein Nischenprodukt war, erreichte *Ultima Online* mit zeitweilig 200000 Abonnements den mainstream im Computerspiele-Markt (Kent 2004a). Den Erfolg hat das Programm ganz sicher auch seinen Offline-Vorgängern zu verdanken: bei *Ultima* handelt es sich um eine Serie von Fantasy-Rollenspielen des Designers Richard Garriott. Vor der Veröffentlichung des Online-Ablegers waren bereits sechs Spiele der Reihe erschienen, denen allesamt ein großer Zuspruch der Konsumenten vergönnt war. Der kommerzielle Erfolg von *Ultima Online* scheint unter Berücksichtigung dieser Umstände nur eine logische Folge zu sein. Das Spiel war jedoch auch aufgrund seiner Technik revolutionär. Auf einem Server konnten sich hunderte bis tausende Spieler gleichzeitig einloggen. Zum ersten Mal konnte man wohl zu Recht von „massiv vielen“ Nutzern sprechen.

Während MMORPGs seit *Ultima Online* in Europa und den USA sukzessive erfolgreicher werden, sind sie schon heute in Asien extrem populär. Bereits im Jahr 1998 veröffentlichte der koreanische Entwickler NCSoft das Spiel *Lineage*. Es ist heute (Stand: April 2005) mit etwa 2,1 Millionen Abonnenten das immer noch erfolgreichste MMORPG der Welt¹¹, wobei jedoch nur 7000 der Spieler aus den USA stammen (Sterling-Woodcock 2005). Der Erfolg beschränkt sich fast ausschließlich auf den asiatischen Raum, und dort am stärksten auf das Herkunftsland des Spiels, Korea. Doch weshalb sind Online-Spiele in Korea so erfolgreich? Der inzwischen für NCSoft arbeitende Garriott bringt es in zwei Sätzen auf den Punkt:

¹¹ Das Sequel *Lineage II* spielen inzwischen auch über zwei Millionen Menschen, und wird in absehbarer Zeit wohl den ersten Platz in der Rangliste übernehmen (Woodcock-Sterling 2005).

„The government, a decade or more ago, decided to make a strategic investment in broadband service to the country. [...] The result of the government investment [...] resulted in PC Games becoming more popular, and in particular online games” (Garriott 2004)

Die Verbreitung von Breitband-Internet-Anschlüssen für die Bevölkerung war politisch gewollt und wurde durchgesetzt. Dies führte zu einem Vorsprung der Asiaten, im Besonderen der Süd-Koreaner und Japaner, gegenüber den Ländern der westlichen Hemisphäre auf diesem Gebiet. Schon viel früher waren diese Länder „online“. Der durchschlagende kommerzielle Erfolg von MMORPGs (aber auch anderen Internet-Diensten) lässt sich neben kulturellen Verschiedenheiten auf eben diese gesellschaftlichen Rahmenbedingungen zurückführen (Kent 2004a). In der Politik hierzulande setzte sich erst viel später die Einsicht durch, dass sich die Verbreitung des Internet in der Bevölkerung steigern müsse. Erst kürzlich sprach sich Bundeswirtschaftsminister Clement wieder für eine stärkere Verbreitung von Breitband-Internet-Anschlüssen in Deutschland aus (Schröder 2004), nachdem bereits die Regierung im Jahr 2000 das Programm „Internet für alle“ verkündete.

Mit *Everquest* erschien 1998 ein weiterer Meilenstein der MMORPG-Geschichte. Erstmals benötigte der Rechner bei einem Online-Rollenspiel einen 3D-Beschleuniger, damit die realistischen Landschaften der *Everquest*-Welt dargestellt werden konnten. Viel entscheidender als der neuerliche technologische Quantensprung war jedoch das veränderte Spieldesign. Während die marktführenden MMORPGs *Ultima Online* und *Lineage* auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe ausgerichtet waren, wurde in *Everquest* zum ersten Mal das kooperative Spiel der Nutzer in den Vordergrund gestellt (Jones 2004). Eine mutige Entscheidung, die sich für Sony Entertainment auszahlen sollte. Mit zeitweilig 460000 Abonnenten avancierte *Everquest* zum populärsten Online-Rollenspiel in der westlichen Welt (Sterling-Woodcock 2005) und dient aufgrund seines Erfolgs als Spieldesign-Vorlage für neue Online-Rollenspiele. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, findet man dieses neue Konzept in den meisten Online-Rollenspielen wieder.

Seitdem das „*Everquest*-Zeitalter“ begonnen hat, veränderte sich das eigentliche Spielkonzept kaum mehr. Für die Jahre seit 1998 kann man von einer sichtlichen

Ausdifferenzierung des MMORPG-Marktes sprechen, sowohl in der Breite, als auch im Inhalt des Angebots. In manchen Spielen wird der Spieler-gegen-Spieler-Charakter mehr herausgehoben (z.B. in *Dark Ages Of Camelot*), andere Spiele betonen mehr das „Sandkasten-Prinzip“, bei welchem der Spieler in eine fremde Welt ausgesetzt wird, die es zu erkunden gilt; beispielsweise *Star Wars Galaxies* (Jones 2004). Insgesamt ist die Anzahl der verfügbaren Spiele bis zum Jahr 2002 dermaßen gestiegen, dass inzwischen von einer Sättigung des Marktes gesprochen werden kann, obwohl die absolute Anzahl der Spieler weiterhin kontinuierlich wächst (Sterling-Woodcock 2005). Dies zeigt überdeutlich, dass die großen Software-Häuser sich ein möglichst großes Stück dieses heiß umkämpften Marktes sichern wollen, weil sie in Online-Spielen die Gewinnbringer des Spielmarktes schlechthin sehen. Zum Beispiel entfällt mit den ständigen Einnahmen durch Abonnements der durch Raubkopien entstehende Schaden komplett.

Durch die kürzliche Veröffentlichung des Spiels *World Of Warcraft* ist ein Boom im MMORPG-Markt ausgelöst worden. Laut einer Pressemitteilung des Herstellers Blizzard Entertainment haben bereits einen Monat nach Veröffentlichung etwa 500000 Menschen alleine in Europa ein Abonnement auf das Spiel laufen, weltweit sind es inzwischen 1,5 Millionen Spieler (Blizzard Entertainment 2005; Stand: März 2005). Diese Zahl wird in den kommenden Monaten alleine schon durch die Tatsache, dass der chinesische Markt bisher noch nicht bedient wurde, noch stark steigen.

Mit den beeindruckenden Verkaufszahlen wird auch das öffentliche Interesse für MMORPGs im Allgemeinen geweckt. *Spiegel Online* berichtet schon seit langem über Online-Spiele; inzwischen wurde das „Phänomen MMORPG“ in den Kulturseiten jeder größeren Tageszeitung vorgestellt, sogar die „Tagesthemen“ widmeten in der Sendung vom 13.4.2005 einen Bericht ganz dem Spiel *World of Warcraft*. Anscheinend ist es Blizzard Entertainment gelungen, durch eine einfach zu erlernende Spielmechanik den Online-Massenmarkt nun auch in Deutschland zu erreichen. Gewiss mussten aber auch die Grundvoraussetzungen für diesen Erfolg vorhanden sein, und diese sind inzwischen auch hierzulande gegeben. Nach der „Marktstudie Deutschland-Online“ ist das Breitband-Geschäft am Boomen: Im Jahr 2003 betrug das Marktvolumen noch 1,8 Milliarden Euro, und

es soll im Jahr 2007 bereits bei 3,83 Milliarden Euro liegen. Für das Jahr 2010 sind 6,38 Milliarden Euro prognostiziert (Wirtz/ Schmidt-Holtz/ Beaujean 2004, 14). Unter Berücksichtigung dieser Informationen ist sehr davon auszugehen, dass sowohl MMORPGs im Speziellen, als auch Online-Produkte im Allgemeinen in den nächsten Jahren ein großes Marktpotential haben.

2.3. Unterschiede und Gemeinsamkeiten von MUDs und MMORPGs

Gemeinsam ist MUDs und MMORPGs das grundsätzliche Spielprinzip, nach dem man online in einer virtuellen Spielwelt mit anderen Menschen in Interaktion tritt. Um die beiden Genres auseinander halten zu können, muss deshalb eine analytische Trennung vorgenommen werden. MMORPGs zeichnen sich durch die Existenz eines Avatars aus, den man durch eine virtuelle Spielwelt steuern kann. Anweisungen, die man der Spielfigur gibt (z.B. winken, grüßen) sind sichtbar, genauso wie seine Kleidung und Ausstattung. MUDs hingegen verzichten auf eine grafische Darstellung des alter ego, und oftmals auch der Spielwelt. Befehle werden nicht über einen Avatar, sondern über eine Eingabeaufforderung direkt vermittelt. Online-Spiele, bei denen der Avatar nicht *sichtbar* und vom Spieler *steuerbar* ist, können per definitionem für die Zwecke der vorliegenden Arbeit keine MMORPGs sein.

Nach dieser grundsätzlichen Differenzierung sollen im Folgenden weitere Unterschiede (und auch Gemeinsamkeiten) der Genres MUD und MMORPG herausgearbeitet werden:

Kommerzialisierung

MUDs sind meist (aber nicht immer) kostenfrei nutzbar. Dies liegt vor allem an der Tatsache, dass die wenigsten von ihnen aus einem kommerziellen Interesse heraus programmiert wurden. Beispielsweise war es für den Programmierer des *MUD1*, Roy Trubshaw, mehr ein Privatvergnügen und eine Fingerübung. Im Jahr 1985 veröffentlichte Trubshaw mit seinem Kollegen Bartle das kostenpflichtige *MUD2*, welches bis heute betrieben wird. Obwohl es eines der wenigen kommerziellen MUDs ist, steckten in der Entwicklung des Spiels nie mehr als einige wenige Personen (Bartle 2004). Insofern sind diese Programme überhaupt

nicht mit modernen Online-Rollenspielen vergleichbar, die mit einem beträchtlichen Aufwand hergestellt werden. Die Entwicklung eines MMORPGs beschäftigt ein großes Team von Programmierern, Grafikern, Designern etc. über Jahre, die Entwicklungskosten sind vergleichbar mit Hollywood-Filmproduktionen. Alleine *Everquest* verschlang etwa 30 Millionen Dollar während der Entstehungsphase, hinzu kommen 14 Millionen Dollar im Jahr an laufenden Kosten (Hardy 2004, 1), bei *World Of Warcraft* wird das Budget auf 40 bis 50 Millionen Dollar geschätzt; ein Team von mindestens 60 Leuten arbeitete über Jahre an der Verwirklichung des Titels (worldofwar.net 2004). Selbstverständlich muss hinter solchen Vorhaben ein kommerzielles Interesse liegen (vgl. auch Burke 2004, 10).

Wie bereits erwähnt wurde, werden Erträge meist durch den Verkauf des Spiels einerseits, und die monatliche Abonnement-Gebühr andererseits erzielt. Andere Ertragsmodelle, wie etwa die Finanzierung des Spiels durch Werbung, sind in der Minderheit. Seitdem sich mit *Meridian 59* das Abonnement-Modell durchgesetzt hat, sind die Preise zudem stetig gestiegen (Kosak 2004, 3). *Meridian 59* (1996) kostete seinerzeit noch 9,95\$ im Monat, die Spieler von *Asheron's Call 2* (2002) werden mit 12,95\$ zur Kasse gebeten, und die neueste Generation von MMORPGs (*Everquest 2*, *World Of Warcraft*, beide 2004) verlangen 14,99\$ für ein Monats-Abonnement¹².

Technik und Präsentation

Aus dem eben Gesagten wird klar, dass MUDs in Sachen Präsentation und Aufmachung nicht mit MMORPGs mithalten können. MUDs sind technisch schlicht und stellen niedrige Anforderungen an die Hardware. Dies hat den Vorteil, dass sich nahezu jeder Rechner mit Internetanschluss in das Spiel einloggen kann, aber auch den Nachteil, dass sie für die Konsumenten von modernen Offline-Computerspielen keine wirkliche Alternative darstellen. Computerspiele entwickeln sich in ihren technischen Möglichkeiten stetig weiter und werden von Jahr zu Jahr in ihrer Darstellung realistischer¹³. Die meisten

¹² Die Angaben beziehen sich auf Ein-Monats-Abonnements. Es besteht bei den meisten Programmen auch die Möglichkeit, sich für einen niedrigeren Preis über mehrere Monate zu binden.

¹³ Zur Veranschaulichung sind in Abschnitt IV des Anhangs Spielszenen aus diversen modernen Online-Rollenspielen abgebildet.

Spieler schreckt deshalb eine Präsentation ab, welche sich seit den achtziger Jahren nicht mehr entscheidend fortentwickelt hat.

Konsumfelderweiterung

Der Begriff Konsumfelderweiterung geht auf Günther Wiswede zurück und beschreibt unter anderem zwei Phänomene, die sich sehr gut bei virtuellen Spielwelten beobachten lassen: zum einen die Ausweitung des Marktes auf vormals nicht konsumierbare Bereiche, zum anderen die Ausdifferenzierung der Produktpalette zur Erschließung neuer Zielgruppen (Schneider 2000, 18f).

In den frühen MUD-Tagen war der Zugang zum Spiel nicht jedem gewährt. Das Internet war in den frühen achtziger Jahren noch vor allem auf das Militär und Universitäten beschränkt, deshalb gehörten zu den ersten Nutzern von virtuellen Welten vor allem Studenten (Lischka 2000, 108). Für die meisten Menschen war demnach die Teilnahme am Spiel aufgrund verwehrten Zugangs nicht möglich. Inzwischen sind die MUDs genauso wie MMORPGs für jedermann über das Internet erreichbar. Es ist deshalb davon auszugehen, dass sowohl bei MUDs, als auch bei MMORPGs die Spielerstruktur aufgrund der besseren Verfügbarkeit weit ausdifferenzierter ist als noch vor zwanzig Jahren, zumal sich auch die Produktpalette inzwischen in Breite und Inhalt des Angebots vergrößert hat.

Außerdem wird in Online-Spielen die Möglichkeit gesehen, den Produktmarkt so zu erweitern, dass aus ehemaligen Nicht-Computerspielern neue Konsumenten rekrutiert werden können (Kent 2004b). Diese Meinung ist jedoch umstritten, da auf der anderen Seite behauptet wird, die Abonnement-Gebühren binde das Budget der Computerspieler, und ließe sie deshalb sukzessive auf Offline-Produkte verzichten, anstatt insgesamt mehr zu konsumieren (Lober 2004). Ganz gleich, welche Vorhersage nun eintrifft – mit virtuellen Spielwelten wurde ein Produkt geschaffen, das zuvor nicht konsumierbar war und deshalb zur Konsumfelderweiterung beiträgt.

Spielinhalte

MUDs und MMORPGs ähneln sich in ihren Spielszenarien sehr. Besonders Fantasy- und Science Fiction-Spielwelten sind in beiden Genres beliebt. Auch inhaltlich gibt es durchaus Parallelen, denn auch in Online-Rollenspielen spielt der „player created content“, also von Spielern selbst erstellter Inhalt, eine

gewichtige Rolle. Wie schon die „wizards“ in den MUDs, können auch in MMORPGs mächtige Avatare die Spielwelt manipulieren, sie können beispielsweise ein Haus bauen oder gar eine ganz Stadt errichten. Die zentrale Funktion dieses Spielelements ist, den Spielern zu ermöglichen, etwas Dauerhaftes zu schaffen, etwas, worauf sie stolz sein können und was ihren ganz persönlichen Beitrag zum Spielgeschehen darstellt (Garden 2004).

Bei den MMORPG-Entwicklern wird von Spielern geschaffener Inhalt zwar ausdrücklich begrüßt und gefördert, jedoch muss dieser im Unterschied zu MUDs stärker kontrolliert werden. Mark Jacobs, der Präsident von Mythic Entertainment und Lead Designer des demnächst erscheinenden Spiels *Imperator*, formuliert es treffend:

„As one of the early Mud players and designers I've seen player created stuff that has been great and stuff that has been awful. In a free Mud if a player-created thing is bad, after all it's free and everybody knows that the Mud is free and that some stuff may be bad, offensive, etc. In a MMORPG where a company is expected to maintain a certain level of quality, control, standards, etc. allowing these types of things in the game can be bad.“ (vnboards.ign.com 2002)

Dadurch, dass die Nutzer für das Spielangebot eines MMORPGs Geld zahlen, im Unterschied zu den vielen kostenfreien MUDs, tragen sie auch die Verantwortung den zahlenden Kunden gegenüber – und diese wollen sich in erster Linie amüsieren. Wäre es Online-Rollenspielern beispielsweise erlaubt, selbst „quests“ zu entwerfen, könnten sich die Erschaffer des Spielinhalts dadurch Vorteile erschleichen. „Player created content“ wird aus diesem Grund auch durchaus ambivalent von den Spielern selbst gesehen (Garden 2004).

Ein zentraler Bestandteil jedes Rollenspiels ist ebenso, ganz gleich ob nun online oder offline, in eine fremde Rolle zu schlüpfen und den angenommenen Charakter in seinen Fähigkeiten zu verbessern. Jedes Spiel handhabt dies auf seine Weise, aber gemeinsam ist allen die Belohnung des Spielers mit Erfahrungspunkten, die er in irgendeiner Form gegen Erfahrungsstufen, Talente oder Fähigkeiten umtauschen kann. Auch nicht fehlen darf virtuelles Geld, in Fantasy-Spielen meist „Goldstücke“, in Science-Fiction-Spielen oftmals „Credits“ genannt, mit dem der

Nutzer neue Ausrüstungsgegenstände und Waffen kaufen kann, um in den Kämpfen und „quests“ besser gewappnet zu sein.

In vielen der älteren MUDs war es möglich, dass sich Spieler jederzeit gegenseitig angreifen konnten. Seit *Everquest* dominiert die Kooperation der Spieler untereinander als Designvorlage.

Das *player-versus-player*-Konzept (kurz: *PvP*) wurde aber nicht aufgegeben. In den meisten MMORPGs ist es üblich, dass *PvP* auf bestimmte Zonen der Spielwelt begrenzt ist. Kämpfe untereinander können also immer noch in einem „virtuellen Boxring“ ausgetragen werden, außerdem stellen die meisten Spiele einen *PvP*-Server zur Verfügung. Auf diesem darf man Avatare aus einem feindlichen Lager grundsätzlich angreifen; sinnbildlich gesprochen sind diese *PvP*-Server der „wilde Westen“, eine Welt der Gesetzlosigkeit, in dem nur der Stärkere überlebt. Daneben stellen einige MMORPGs „Rollenspiel“-Server zur Verfügung, auf dem meist sehr strenge Regeln gelten. In diesen speziellen Welten wird von jedem Spieler erwartet, dass er die angenommene Rolle auch wirklich lebt. Spielt ein Rollenspieler in *Star Wars Galaxies* beispielsweise einen „Wookiee“ - eine Rasse, die in der Filmvorlage oft als ein unzivilisiertes Volk dargestellt wird - dann erwartet man vom Spieler ein entsprechendes Auftreten. Überhaupt nicht gerne gesehen werden auf diesen besonderen Servern unter anderem Anspielungen auf die reale Welt (*real life*), weil so das Spielerlebnis derjenigen, die ganz im Einklang mit ihrer Rolle und der Spielwelt leben wollen, beeinträchtigt wird.

Gilden und soziale Rollen

Sowohl in MUDs, als auch in MMORPGs finden sich Gilden. Unter ihnen werden Zusammenschlüsse von Spielern bezeichnet, die sich regelmäßig in der Spielwelt treffen, um gemeinsam Aufgaben (quests) zu lösen, Erfahrungspunkte zu sammeln, die Welt zu erkunden, zu chatten oder kurz: um gemeinsam zu spielen. Fast alle Gilden haben einen Kodex, der sie meist zu bestimmten gemeinsamen Aktivitäten verpflichtet. Beispielsweise ist die gegenseitige Hilfestellung ein essentieller Bestandteil der meisten Gildenkodexe, vor allem den erfahrenen den neuen Spielern gegenüber.

Gilden können sich bezüglich ihrer Hierarchie, ihres konkreten Vereinsziels, ihrer Gruppengröße etc. stark voneinander unterscheiden. Manche Gilden sind in ihren Hierarchie-Rängen mit dem Militär vergleichbar. Als Fallbeispiel soll die Gilde *Tirisfal*, die in *World Of Warcraft* aktiv ist, genauer betrachtet werden:

Die Gilde gliedert sich in verschiedene Ränge, namentlich in aufsteigender Reihenfolge die Trial-Novizen, Novizen, Krieger, Mentoren, Wächter und den Hohen Rat.

Das höchste Gremium der Gilde ist der Hohe Rat, der aus acht Mitgliedern besteht und jeweils einen der im Spiel wählbaren Stämme repräsentiert. Der hohe Rat wählt die Wächter, welche die rechte Hand der Ratsmitglieder darstellen, allerdings dürfen von jedem Stamm höchstens drei Wächter gewählt werden. Unterhalb dieser beiden Kasten, die man als Führungselite der Gilde bezeichnen kann, stehen die „einfachen“ Ränge der Vereinigung. Am niedrigsten stehen die Trial-Novizen, die noch kein echtes Mitglied der Gilde sind und sich zunächst noch beweisen müssen, bevor sie mit dem Rang des Novizen die Vollmitgliedschaft erreichen. Die Krieger stellen die zahlenmäßig am stärksten vertretenen Rang innerhalb der Gilde dar; man wird von der Führungselite zum Krieger befördert, wenn man sich als „reif“ für diese Aufgabe erwiesen hat. Noch eine Stufe über den Kriegern stehen die Mentoren, die auch gleichzeitig die Ansprechpartner für die Trial-Novizen sind, von denen jeder Mentor bis zu acht Anwärtern betreuen darf. Mentoren werden vom Stammesführer (= Mitglied des hohen Rates) berufen. Sie werden von ihm mit Anweisungen für seine Lehrtätigkeit instruiert und mit der Vollmacht ausgestattet, einen Anwärter zum Vollmitglied zu erheben.

Wie auch andere Gilden ist *Tirisfal* eine exklusive Vereinigung. Um überhaupt beitreten zu dürfen, muss der Anwärter zunächst den Kodex des Clans ohne Widerworte akzeptieren, anschließend wird er sich nach der Anmeldung auf der Gilden-Homepage im Spiel einem Mentor vorgestellt. Der Kodex sieht unter anderem vor, in erster Linie mit anderen Gildenmitgliedern zu spielen, einen Teil seines Spielgeldes in die Gildenkasse abzutreten und regelmäßig online zu sein. Die Exklusivität der Organisation wird dadurch unterstrichen, dass man nicht noch gleichzeitig Mitglied in einer anderen Gilde sein darf. Zeichnet sich ein

Spieler in besonderem Maße aus, kann er zusätzlich zu seinem Rang mit einem Orden ausgezeichnet werden. Besonders loyale Spieler können beispielsweise mit dem „Orden der Treue“ dekoriert werden.

Was hier exemplarisch an der Gilde *Tirisfal* dokumentiert wurde, lässt sich in ähnlicher Form in anderen Vereinigungen betrachten. Soziologisch gesehen handelt es sich bei Gilden demnach um Organisationen, genauer: um *Interessenorganisationen* (Schimank 2000, 310). Rollenspieler-Gilden erfüllen die Merkmale einer Organisation, indem sie wie gezeigt erstens dauerhaft ein Ziel verfolgen, und zweitens „eine formale Struktur aufweisen, mit deren Hilfe Aktivitäten der Mitglieder auf das verfolgte Ziel ausgerichtet werden sollen“ (Kieser/Kubicek 1992, 4).

Am eben genannten Beispiel wird auch deutlich, dass es in einer Gilde ein ausdifferenziertes Rollengefüge gibt. Eine soziale Rolle ist in der Soziologie definiert als „ein Bündel von Erwartungen, die sich in einer gegebenen Gesellschaft an das Verhalten der Träger von Positionen knüpfen“ (Dahrendorf 1958, 144). Die bereits oben beschriebenen Ränge innerhalb der Gilde *Tirisfal* sind allesamt als soziale Positionen zu begreifen, der eine Rolle zugeordnet ist. Beispielsweise spielt ein *Mentor* die Rolle des Lehrers, der die Neulinge in das Gildenleben einweist. Die Bezugsgruppe der *Trial-Novizen*, welche die Komplementärrolle spielen, erwarten von den Mentoren eine gute Betreuung und erhoffen sich eine schnelle Beförderung in den nächst höheren Rang. Die *Wächter* kontrollieren die Leistungen der Mentoren und sanktionieren sie gegebenenfalls bei Abweichung von ihren Rollenpflichten - beispielsweise indem die Wächter einen Mentoren in den Krieger-Status „degradieren“. Ganz gleich wer welche Position einnimmt, jeder muss sich an die Gruppennormen halten, die im Gildenkodex schriftlich niedergelegt sind und die jedes Mitglied kennt. Abweichungen von diesen allgemeinsten Normen werden von der Führungselite der Gilde kontrolliert, und nur sie ist in der Lage, diese Normen per Beschluss zu ändern.

Auch außerhalb der Gilden sind Online-Rollenspiele per definitionem vollgepackt mit sozialen Rollen. Schon vor Spielbeginn muss sich jeder Spieler für eine

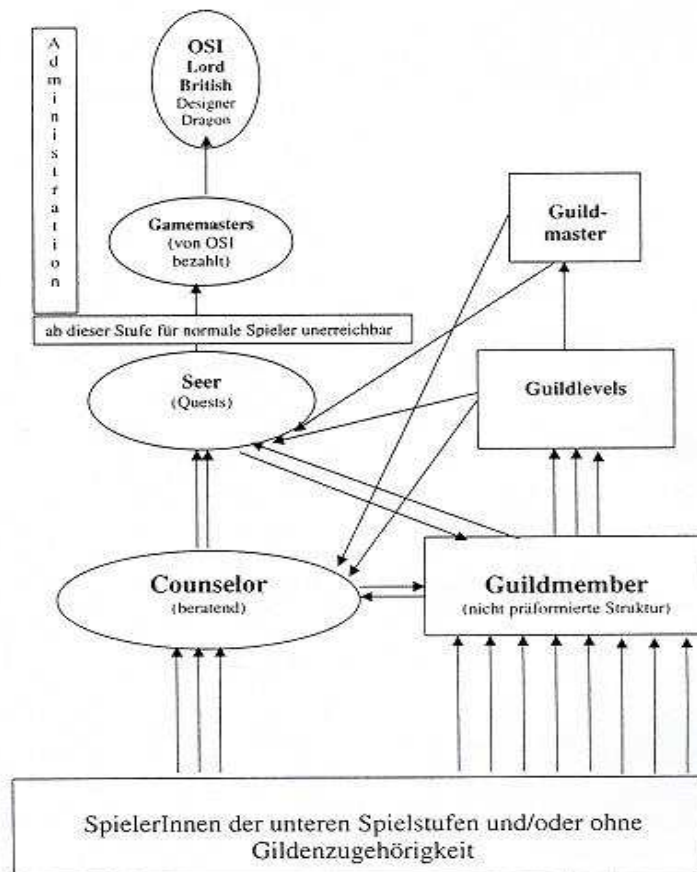
bestimmte Rolle entscheiden¹⁴, sei es in seiner „Rasse“ (ein Mensch, ein Zwerg, ein Ork,...), seiner „Klasse“ (ein Krieger, ein Paladin, ein Mönch,...), seinem „Beruf“ (ein Fischer, ein Entertainer, ein Arzt,...) und so weiter. Mit der gespielten Rolle werden von den anderen Avataren bestimmte rollenspezifische Handlungen erwartet. Haben sich mehrere Spieler zu einer Gruppe zusammen getan, um eine „quest“ zu erledigen, wird beispielsweise von einem zauberkundigen Avatar erwartet, die anderen Gruppenmitglieder mit Verstärkungszaubern („buffs“) und gegebenenfalls Heilzaubern zu versorgen. Auf der anderen Seite darf der Heiler von den Kämpfern in der Gruppe erwarten, dass sie die Gegner im Gefecht erledigen. Als Sanktionsmaßnahme steht jedem Spieler beispielsweise die Möglichkeit offen, die Gruppe zu verlassen und damit zu schwächen.

¹⁴ Von Spiel zu Spiel unterscheidet sich die Fülle an Entscheidungen vor Spielbeginn recht erheblich voneinander. So sucht man sich beispielsweise in *Asheron's Call 2* am Anfang nur eine von drei Rassen aus, die weitere Berufs- und Klassen-„Karriere“ wird noch nicht festgelegt.

Der Aufbau einer Online-Rollenspiel-Gesellschaft kann somit durchaus komplex ausfallen. Die hier aufgeführte Abbildung zeigt die hierarchische Struktur des MMORPG-Klassikers *Ultima Online*:

Abbildung 2: Struktur der Ultima Online-Gesellschaft (nach Götzenbrucker 2001, 49)

Struktur der ULTIMA ONLINE-„Gesellschaft“



Quelle: Götzenbrucker 2001, 49

Auch die Gesellschaften in MUDs ließen sich mit einer solchen Zeichnung veranschaulichen. Je nach Spiel fällt die Struktur unterschiedlich komplex aus; es lässt sich nicht verallgemeinernd sagen, ob MMORPG-Gesellschaften per se komplexer sind als MUDs – oder umgekehrt.

In den MUDs nehmen oft die „Wizards“ eine exponierte Stellung im Geschehen ein. Sobald ein Spieler im MUD *Silberland* genügend Erfahrungspunkte gesammelt und sich bei der Administration um eine solche Stellung beworben hat, kann er zum „Magier“ ernannt werden. Diese Position erlaubt dem Spieler die Erschaffung von eigenem Spielinhalt (*Soll-Erwartung* der Rolle) und verpflichtet

ihn gleichermaßen, anderen Spielern – vor allem Anfängern – zu helfen (*Muss-Erwartung* der Rolle). Außerdem ist ein Magier ein in punkto Höflichkeit und Freundlichkeit vorbildlicher Spieler (*Kann-Erwartung* der Rolle).

Ganz gleich ob MUD oder MMORPG – Vereinigungen von Spielern und die Übernahme von Rollen ist in beiden Genres von zentraler Bedeutung. Die Komplexität der Spielwelt, und der damit verbundenen Menge an Positionen und sozialen Rollen, ist von Programm zu Programm höchst unterschiedlich. Im Allgemeinen lässt sich jedoch feststellen, dass moderne Online-Rollenspiele von höherer Komplexität sind als MUDs. Diese Schlussfolgerung lässt sich unter Berücksichtigung der oben genannten Verschiedenheiten der beiden Spieltypen unter vielen Gesichtspunkten ziehen: an der höheren durchschnittlichen Anzahl der Nutzer pro Spielwelt und der Anzahl der Personen, die hinter einem solchen Programm stehen (Programmierer, Grafiker, Vertrieb, Fanseiten-Betreiber, etc.), an ihrer grafischen Darstellung und der Existenz eines sichtbaren Avatars, an ihrer kommerziellen Vermarktung und dem damit verbundenen Streben der Entwickler, den Nutzer mit einer großen Menge an spielerischem Inhalt an das Produkt zu binden.

3. Theoretische Grundlagen: Weshalb Menschen spielen

Das Spiel gehört zweifelsfrei zu den wichtigsten kulturellen Errungenschaften des Menschen. Fast alle Lebensbereiche sind mit spielerischen Inhalten durchsetzt: Kinder spielen im Sandkasten, Musiker spielen auf ihrem Instrument, Verliebte spielen mit ihren Blicken, Demagogen spielen mit Worten und Gesten. Doch nicht immer wird das Spiel als Kulturleistung anerkannt. Besonders Computerspiele sind ein ausgezeichnetes Beispiel für ein Kulturgut, welches in der öffentlichen Wahrnehmung ausgesprochen große Schwierigkeiten hat, als solches auch akzeptiert zu werden - dabei gehört der deutsche Videospiegelmarkt zu den größten der Welt.

Was fasziniert Menschen so daran, vor dem Bildschirm zu sitzen und „ihre Zeit zu verschwenden“? Weshalb spielen Menschen eigentlich überhaupt? Vorliegendes Kapitel wird sich dieser Fragen annehmen. Eingangs wird jedoch zunächst geklärt, was genau unter dem doch recht abstrakten Begriff „Spiel“ zu verstehen ist.

3.1. Was ist ein Spiel?

Als Wissensbasis für die Beantwortung dieser Frage dient der Klassiker „Homo ludens“, in welchem sich Autor Johan Huizinga ausgiebig mit dem Spiel als Kulturfunktion beschäftigt und eine systematische Einführung in das Wesen des Spiels gibt. Die von Huizinga eingeführten elementaren Merkmale des Spiels werden anschließend aufgegriffen und um weitere wichtige Aspekte bereichert (Kap. 3.1.1), danach wird die vorgenommene Wesensbestimmung auf Online-Spiele in Abgrenzung zu Offline- und Brettspielen übertragen. (Kap. 3.1.2).

3.1.1. Wesensbestimmung des Spiels

Spiel ist mehr als eine biologische und psychologische Funktion des Körpers. Huizinga bemüht sich in seinem Werk darzulegen, dass das Spiel als Faktor des kulturellen Lebens der Menschen zu begreifen ist, der in alle Bereiche

menschlichen Zusammenlebens eingreift. Selbst unsere Sprache, ist voller „Wortspiele“ (Huizinga 1966 [1938], 12).

Um Spiel als eigenständige Kategorie herauszustellen, wird es von Huizinga dem Ernst entgegengesetzt: „Wir können sagen: Spiel ist Nicht-Ernst“ (Huizinga 1966 [1938], 13). Dabei ist keineswegs gemeint, dass Spiele nicht ernsthaft durchgeführt werden können. Von Profi-Fußballern wird auch erwartet, Pflichtspiele mit eben professionellem Ehrgeiz zu betreiben – man will gewinnen, denn man wird dafür bezahlt. Vielmehr geht es um die *Nicht-Ernsthaftigkeit* des Spiels *an sich*, es werden keine lebenswichtigen Handlungen unter dem Begriff „Spiel“ subsumiert. Ganz im Gegenteil wird der Prozess der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten durch das Spiel unterbrochen. Die Ziele, welche durch Spiele verfolgt werden, liegen außerhalb dieses Bereichs. Misserfolge bleiben ohne größere Konsequenzen (Scheuerl 1990, 69). Es ist ziemlich belanglos, ob beim Freizeitsport Mannschaft x gegen Mannschaft y gewinnt oder verliert, denn für alle Beteiligten handelt es sich beim sonntäglichen Kick nicht um eine lebensnotwendige Tätigkeit.

Ein weiteres formales Merkmal ist die *Freiwilligkeit*. Grundsätzlich ist jedes Spiel ein freies Tun. Ein befohlenes Spiel ist per definitionem ausgeschlossen (Huizinga 1966 [1938], 15). Die Freiwilligkeit kann als das allgemeinste und unabdingbarste Wesensmerkmal des Spiels angesehen werden. Wieder bedeutet dies nicht, dass ein Spieler im Rahmen des Spielgeschehens vollkommene Freiheit genießt. Beispiel „Monopoly“: wie bei allen Brettspielen gibt es auch hier ganz eindeutige Regeln, an die sich jeder zu halten hat. Es wird der Reihe nach gewürfelt, man muss seine Spielfigur gemäß der Augenzahl der Würfel fortbewegen, man muss die „Übernachungskosten“ mit Spielgeld bezahlen, falls man auf der Straße eines gegnerischen Spielers gelandet ist und dieser bereits gebaut hat. Freiwilligkeit bedeutet in diesem Sinne natürlich nur, dass die Spieler sich aus freien Stücken ans Brett gesetzt haben.

Nicht ausgeschlossen ist damit, dass eine Gruppe von Menschen sich regelmäßig zum Spielen verabredet und so durchaus Zwang auf den individuellen Spieler ausgeübt werden kann. Wenn sich beispielsweise drei Männer jeden Mittwoch Abend auf eine Runde Skat treffen, dann ist jedem einzelnen bewusst, dass das

Zustandekommen des Spiels von seiner Person abhängt. Ebenso kann keiner der drei Herren, ist das Spiel einmal begonnen, jederzeit nach Hause gehen, weil die Regeln genau drei Spieler erfordern. Dies alles ändert aber nichts am Wesen der Freiwilligkeit, denn die Regeln des Spiels und die Verabredung zum Spielen wurden ohne Ausübung von Zwang angenommen.

Das dritte Kennzeichen des Spiels ist seine *Begrenztheit*. Diese äußert sich auf zwei verschiedene Weisen:

Zum einen ist seine zeitliche Begrenztheit zu erwähnen. Ein Spiel kann nur über eine bestimmte Zeit fort dauern und ist dann beendet, meistens geben dies die Regeln vor: beim Tennis spätestens nach dem fünften Satz, bei „Wer wird Millionär?“ entweder wenn der Kandidat eine Antwort nicht gewusst, oder die Million gewonnen hat. Durch seine zeitliche Begrenztheit und seine Regeln kann ein Spiel beliebig oft wiederholt werden, sowohl als Ganzes als auch in Teilen (Huizinga 1966 [1938], 17). Ein Schachspiel kann man beispielsweise „italienisch“ oder „skandinavisch“ eröffnen, um eine bestimmte Spielstrategie, die sich in der Vergangenheit bewährt hat, zu reproduzieren.

Zum anderen ist ein Spiel räumlich begrenzt (Buytendijk 1933, 118). Ganz offensichtlich wird dies bei tatsächlich vorhandenen Markierungen und Grenzen: ein Hockeyspiel findet auf einem Hockeyfeld statt, welches speziell dafür mit Linien, Fahnen, Toren etc. abgegrenzt wurde. Aber ein Spielfeld kann auch nur gedacht sein, etwa wenn vereinbart wird, eine Schnitzeljagd auf dem universitären Campus auszutragen. Es gibt keine offensichtlichen Markierungen und Begrenzungslinien, das Spielfeld ist nur den Menschen, die den Campus zum Spielfeld erklärt haben, bekannt. Ein Außenstehender erkennt das Gelände aufgrund mangelnder Symbole nicht als ein solches.

Die drei eben genannten Wesensmerkmale des Spiels wurden bereits von Huizinga zusammengetragen. Es gibt jedoch mindestens zwei weitere Merkmale, welche an dieser Stelle genannt werden müssen¹⁵.

Zum einen will sich jedes Spiel, im sogenannten *Moment der Unendlichkeit*, solange es geht am Leben erhalten und wiederholt werden:

¹⁵ Für eine systematische und um Vollständigkeit bemühte Wesensbestimmung des Spiels vgl. Scheuerl 1990, 65-112.

„Während Arbeit und Kampf ,erledigt' sein wollen, während jedes triebhafte Bedürfnis seinen eigenen ,Tod' will, will das Spiel ,Ewigkeit'. Seine Bewegungen streben nach möglicher Ausdehnung in der Zeit, gegebenenfalls um dieser Ausdehnung willen auch nach ständiger Selbstwiederholung“ (Scheuerl 1990, 72, Hervorh. d. Autor)

Ein Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass es eine angenehme Tätigkeit ist, von welcher man sich solange nicht abwendet, bis äußere Einwirkungen am Weiterspielen hindern. Gemeint sind einerseits Lebensnotwendigkeiten wie Essen und Schlafen, aber auch alle Tätigkeiten, die aus subjektiver Sicht in das Reich des „Ernst“ gehören. Dies muss nicht unbedingt etwas Unangenehmes sein, möglicherweise „mit dem Hund rausgehen“ oder „die Pflanzen gießen“. Jedoch muss man von diesen Pflichten zumindest für den Augenblick befreit sein, um spielen zu können. Gäbe es diese Pflichten nicht, wäre der Mensch geneigt, ewig zu spielen. Der Grund hierfür ist die Triebstruktur des Spiels, aufgrund derer keine dauerhafte Befriedigung, sondern höchstens vorübergehende Sättigung aus jedem spielerischen Handeln gezogen werden kann (Scheuerl 1990, 73f).

Das letzte Merkmal ist die *Ambivalenz* des Spiels (Plessner 1950, 101). Ein Spiel muss sich von der Welt außerhalb des Spielgeschehens unterscheiden, aber nur in einem noch rekodierbaren Umfang. Jeder kennt dies von Büchern und Rollenspielen aus dem Fantasy-Bereich. In Tolkiens „Herr der Ringe“ treten genretypisch Zwerge, Hobbits und Elben auf, alles fremdartige Wesen, die es in der Realität nicht gibt. Auf der anderen Seite ist der „Herr der Ringe“ überhaupt nicht von einer anderen Welt, denn Königsdynastien, Schwertkämpfe und Burgen sind natürlich an dem „echten“, realweltlichen Mittelalter angelehnt. Die Doppelnatur des Spiels lässt sich kurz gefasst auf folgende Formel bringen: „Das völlig Bekannte ist zum Spielen genau so sehr ungeeignet wie das völlig Unbekannte“ (Buytendijk 1933, 144). Völlig ohne Bezug zur Welt außerhalb wäre jedes Spiel zu kompliziert, ein Übermaß an Bezug zur realen Welt macht ein Spiel hingegen schlicht uninteressant: Wer will schon „Fensterputzen“ oder „Hausarbeiten korrigieren“ spielen? Die Ambivalenz des Spiels kann sich außerdem darin ausdrücken, dass der Spieler zugleich *gespannt* vom Spielgeschehen und aufgrund vorübergehender Befreiung von weltlichen Pflichten *entspannt* ist, zugleich kann er physisch *erschöpft*, aber doch geistig

ausgeruht sein. Der spielende Mensch befindet sich während des Spiels in einem Zustand *zwischen den Welten* (Plessner 1950, 105).

3.1.2. Übertragung der Wesensbestimmung auf (Online-)Spiele

Inwieweit lassen sich nun die im vorigen Abschnitt formulierten Kennzeichen auf Online-Rollenspiele, in Abgrenzung zu „konventionellen“ Brettspielen und herkömmlichen Offline-Computerspielen, übertragen? Völlig außerhalb der Diskussion ist der Aspekt *Freiwilligkeit*. Man muss davon ausgehen, dass Menschen sich aus freiem Willen an ein Spielbrett oder an den Computer setzen, ganz gleich ob nun Offline- oder Online-Spiel. Die Freiwilligkeit des Spielens ist ein a priori.

Schon nicht mehr ganz so eindeutig stellt sich der Sachverhalt bei der *Nicht-Ernsthaftigkeit* dar. Bereits angesprochen wurde der Bereich Profi-Sport. Der Sport *an sich* ist nicht lebensnotwendig, seine Kommerzialisierung für die Athleten hingegen schon. Aufgrund dessen wird er auch sehr wohl ernsthaft betrieben und ist gerade in Deutschland mit seinen zahlreichen Verbänden hervorragend organisiert. Doch selbst im Profi-Bereich ist den Betroffenen klar, dass beispielsweise Fußball immer noch ein Spiel ist, auch wenn es für den einen oder anderen Fan mehr als das zu sein scheint. So sagte Jürgen Klopp, Trainer des FSV Mainz 05, nach dem zweiten auf tragische Weise verpassten Aufstieg in die Bundesliga zu den trauernden Anhängern: „Es ist nichts passiert. Es ist doch nur Fußball.“ Diese Aussage trifft den von Huizinga gemeinten Sinn von *Nicht-Ernsthaftigkeit* sehr treffend.

Sehr interessant ist die Entwicklung der Professionalisierung von Online-Computerspielen anzusehen. Tatsächlich kann man inzwischen vom Wettstreit am Bildschirm leben. Angefangen hat die Entwicklung des „esport“ in Asien, wo gute Spieler – in der Szene Pro-Gamer genannt - schon seit Jahren viel Geld verdienen und dank regelmäßiger Berichterstattung wie Filmstars auf der Straße erkannt werden (DeSV 2003). Inzwischen gibt es einen Weltverband, und jüngst wurde - nach Vorbild der ATP-Tour im Tennis oder der PGA-Tour im Golfen – die WCG-

Tour¹⁶ im professionellen Computerspielen installiert. Bei Preisgeldern von 10000 US-Dollar pro Turnier (Austinat 2004, 177) ist der *esport* zur „ernsten Sache“ geworden. Dass *esport* in Deutschland immer mehr Popularität erfährt, kann man auch an der Gründung des hiesigen *esports*-Verbandes DeSV ersehen. Gespielt werden auf den Turnieren vornehmlich Action- und Strategiespiele. Diese Genres wurden teilweise speziell für den Wettstreit entwickelt, zum Beispiel trägt *Unreal Tournament* diese Idee bereits im Namen.

Online-Rollenspiele sind weniger auf die Auseinandersetzung mit anderen Spielern, als vielmehr auf deren Kooperation ausgelegt. Deshalb sind Online-Rollenspiele in der Regel auch nicht für den *esport* geeignet¹⁷. Dies liegt vor allem daran, dass bei Online-Rollenspielen kein wirkliches Spielziel erreicht werden kann, denn die virtuellen Welten bestehen auch dann weiter, wenn ein einzelner Spieler gerade nicht eingeloggt ist. Ganz gleich wie viele Stunden bereits gespielt wurden, bei jedem erneuten Einloggen in die Spielwelt sind neue Aufgaben zu bestehen. Online-Rollenspiele sind *zeitlich nicht begrenzt, sie dauern ewig an*, und damit stehen sie im Widerspruch zu einem Wesensmerkmal des Spiels: der *Begrenztheit*. Tatsächlich ist dieser Aspekt etwas vollkommen Neuartiges. Brettspiele dauern so lange, bis sich die am Spiel beteiligten Personen vom Brett entfernen. Sobald sie Ihre Aufmerksamkeit nicht mehr dem Spiel schenken, ist es „gestorben“. Ganz ähnlich verhält es sich bei Offline-Computerspielen – das Spiel existiert nur so lange, wie es mit einem anderen gespielt wird. Der wesentliche Unterschied zum nicht-virtuellen Spiel ist hier jedoch, dass der menschliche Mit- oder Gegenspieler vom Computer, einer künstlichen Intelligenz, ersetzt werden kann. Doch diese spielt auch nur genau so lange, bis der Rechner ausgeschaltet ist. Genau da liegt der krasse Unterschied zu Online-Rollenspielen, denn ob man nun will oder nicht, das Spiel geht auch in Abwesenheit weiter, die virtuelle Parallelwelt lebt und entwickelt sich fort, ganz gleich ob man im Spiel eingeloggt ist oder nicht. Während sich Offline-Spiele auf dem eigenen Computer abspielen, sind die virtuellen Welten auf Servern gespeichert, auf welche sich die Nutzer vom heimischen Rechner einloggen müssen, und diese Server sind die ganze Zeit

¹⁶ Die Abkürzung WCG bedeutet „world cyber games“

¹⁷ Eine Ausnahme bildet *World Of Warcraft*. Angedacht ist eine Liga für Kämpfe unter den Spielern, die in bestimmten Zonen der Spielwelt ausgetragen werden können (worldofwar.de 2005).

eingeschaltet. Natürlich ist diese Ewigkeit nur eine Fiktion. Betrieben werden die Server von den Spieleherstellern aus kommerziellem Interesse. Sobald ein Spiel nicht mehr wirtschaftlich ist, gibt es keinen Grund mehr, es noch am Leben zu halten. Vielen Online-Rollenspielen ist dieses Schicksal schon widerfahren, zum Beispiel *Earth And Beyond*; auf der anderen Seite lebt die Mutter aller MMORPGs heute noch. Britannia, die Welt des Spiels *Ultima Online*, existiert seit 1997 und wird aufgrund zahlreicher Fans in absehbarer Zeit nicht eingestellt werden.

Die zweite Dimension der Begrenztheit, die räumliche Begrenztheit, lässt sich an Online-Rollenspielen hingegen gut illustrieren. Die Spielwelt hat klare Grenzen¹⁸. Beispielsweise spielt sich die Handlung von *World Of Warcraft* in der virtuellen Welt „Azeroth“ ab. Eine Welt außerhalb dieser auf einer Landkarte fassbaren Fläche gibt es nicht.

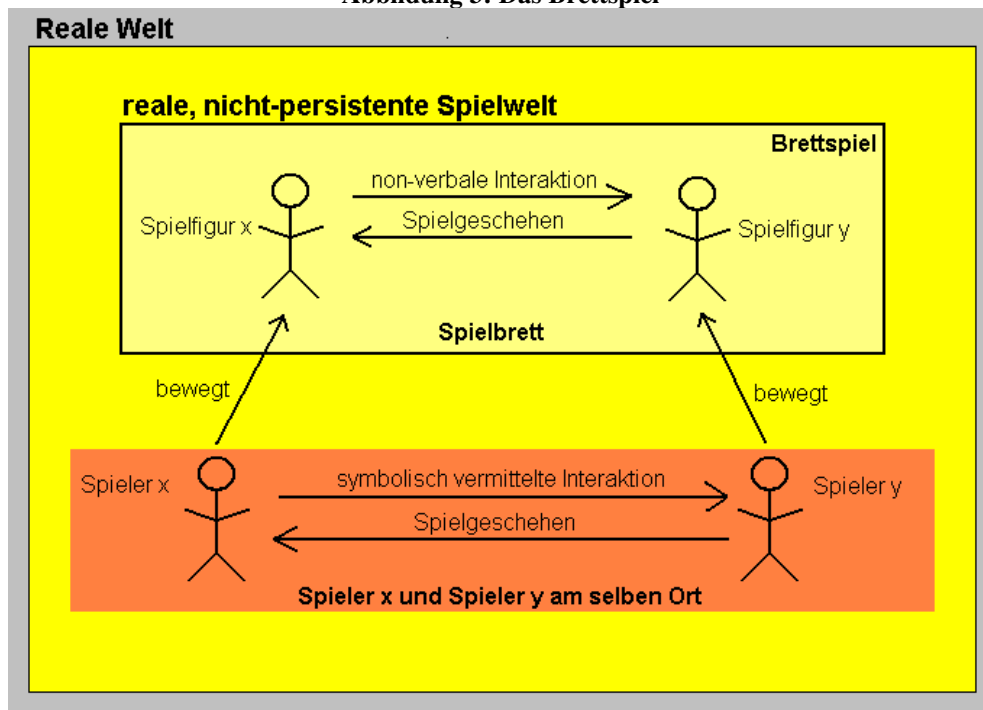
Wie schon im vorigen Kapitel am Beispiel des Buches „Der Herr der Ringe“ gezeigt, lässt sich das Wesensmerkmal der *Ambivalenz* ähnlich unproblematisch auf Online-Spiele übertragen. Die meisten Rollenspiele sind in einem mittelalterlichen Szenario beheimatet (*Asheron's Call*, *Lineage*, *Ultima Online* etc.). Ebenso sehr beliebt ist eine Science-Fiction-Umgebung (*Star Wars Galaxies*, *Eve Online*, *Neocron* etc.). Aus der Alltagswelt bekannte Muster tauchen auch in Online-Spielen wieder auf, um sie greifbar und schnell erlernbar zu machen. Hier gibt es kaum Unterschiede zu Offline-Rollenspielen und zu Offline-Computerspielen im Allgemeinen. Aufgrund ständiger technischer Verbesserungen im Computerbereich werden virtuelle Spielwelten, ob nun online oder offline ist dabei unerheblich, immer realistischer und lebensechter. Tatsächlich erfordert das Hineinversetzen in ein Brettspiel eine viel höhere Vorstellungskraft. Beim Schach verschiebt man „Bauern“, „Springer“ und die „Dame“, alle äußerst abstrakt durch Figuren dargestellt, die auf einem ebenso abstrakten, schwarz-weiß karierten „Schlachtfeld“ bewegt werden. Durch das Ziehen der Figuren befindet man sich einem Zustand „zwischen“ den Welten, da man gleichzeitig „all seine Figuren ist“, man ist „weiß“ oder „schwarz“. Die „Schnittstelle“ (Wenz 2004) zwischen Realität und Spiel ist beim Online-

¹⁸ Vergleiche hierzu auch den Aufsatz von Jürgen Fritz „Die ‚Landschaft‘ der Computerspiele“, der unter anderem die räumliche Begrenztheit von Computerspielwelten thematisiert (vgl. Fritz 1997, 81-86)

Rollenspiel der Avatar, die vom Spieler gesteuerte, virtuelle Spielfigur. Der Avatar ist weit weniger abstrakt als eine Schachfigur, denn man hat ihn selbst erschaffen und im Laufe des Spiels nach seinen Vorstellungen ausgestattet. Die Ambivalenz des Online-Rollenspiels wird an dieser Stelle ganz deutlich: Persönlichkeitsmerkmale *können* auf ein virtuelles Selbst portiert werden, um mit einem *alter ego* teilweise man selbst - z.B. ein Mann, immer in Schwarz gekleidet, immer hilfsbereit - und teilweise etwas vollkommen anderes als im realen Leben zu sein - ein Zwerg, ein Magier, ein Eroberer (vgl. hierzu u.a. Bromberg 1996, Bruckman 1992, Mischke 2004, Vogelgesang 2000).

In den Abbildungen wird zusammenfassend veranschaulicht, wie sich Brettspiele, Offline-Computerspiele und Online-Rollenspiele voneinander unterscheiden; in allen drei Grafiken sind diese Spielwelten dargestellt als eine in die reale Welt (äußerer Rahmen) eingelassene Welt.

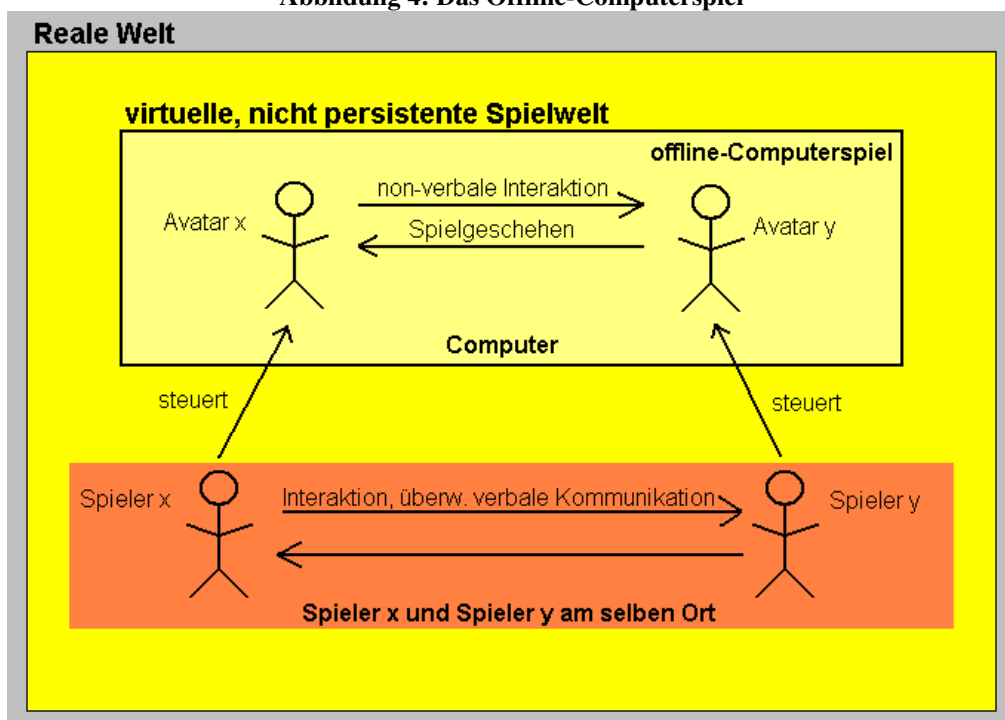
Abbildung 3: Das Brettspiel



Bei der Unterscheidung der drei hier vorgestellten Spieltypen ist zunächst die *Beschaffenheit* der Spielwelten zu nennen. Nur bei Brettspielen ist diese real, das heißt: man kann sie wirklich anfassen, man kann sie wirklich betreten. Dies gilt nicht nur für Brettspiele. Das Gleiche gilt im besonderen Maße auch für den Sport, denn meistens sind besondere, real existierende Spielfelder für ihn

vorgesehen (z.B. Tennis-Court). Im Gegensatz dazu sind alle Computer-Spielwelten virtuell. Sie können nicht wirklich betreten werden, sie existieren nur in der Form von Bits und Bytes. Gemeinsam ist den Brett- und Computerspielen hingegen, dass alle Mitspieler sich an einem Ort versammeln müssen, um zu spielen. Sehr wohl ist jedoch der *Ort des Spielgeschehens* verschiedenartig. Bei Bildschirmspielen findet dieser nur medial vermittelt statt und *nicht direkt* zwischen den Spielern. Beispielsweise steuern Spieler mit einem Gamepad oder der Tastatur in einem Rennspiel einen Boliden. Der Ort des Spielgeschehens ist der Bildschirm. Dadurch, dass die Hände beim Spielen mit dem Steuern des Wagens beschäftigt sind, ist auch die direkte Interaktion zwischen den Spielern eingeschränkt. Meistens findet diese dann nur noch verbal statt. Anders beim Brettspiel: Der Ort des Spielgeschehens ist nicht nur das Spielbrett, auf dem die Figuren bewegt werden. Auch außerhalb des Spielbretts findet das Spielgeschehen statt. So müssen Schachspieler nach dem Ziehen ihrer Figur die Uhr drücken, und bei Monopoly können Spieler Spielgeld unmittelbar gegen „Straßen“ tauschen.

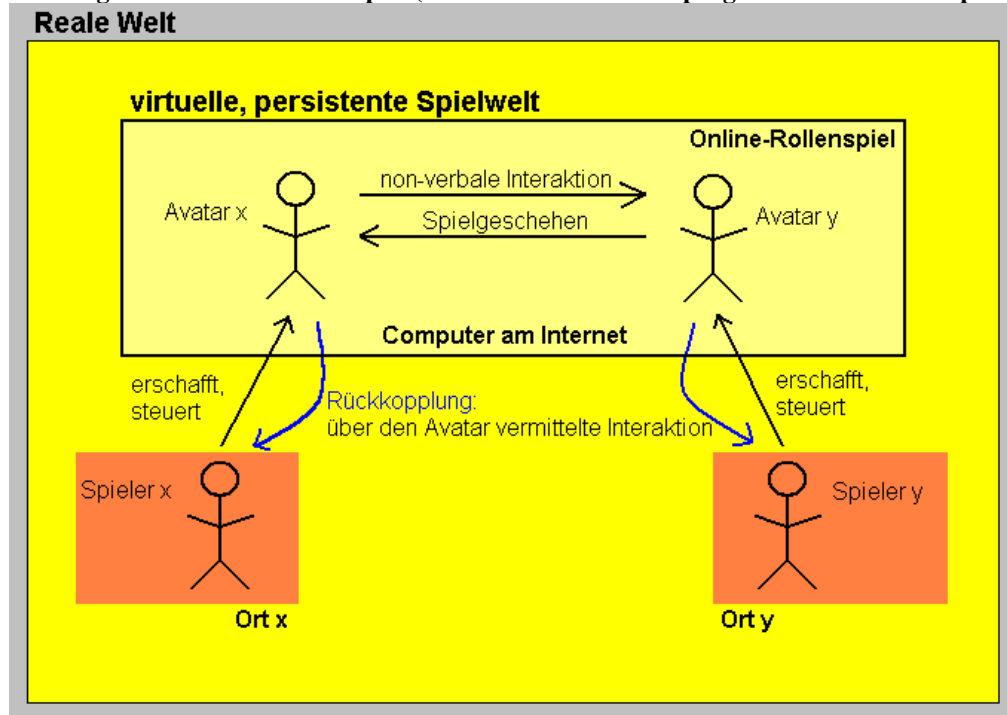
Abbildung 4: Das Offline-Computerspiel



Prinzipiell ähnlich bezüglich der Spielmechanik sind sich Offline- und Online-Spiele. Zwei wesentliche Unterschiede lassen sich dennoch attestieren: Zum einen findet jedes Online-Rollenspiel in einer persistenten Welt statt, während eine

Offline-Spielwelt nicht-persistent ist (bereits oben erwähnt). Zum anderen steuern die Spieler ihre Avatare von verschiedenen Orten aus. Dies macht MMORPGs in vielerlei Hinsicht zu einem besonderen Spielerlebnis, das andere Spiele nicht bieten können. Nicht nur, dass die Mitspieler von unterschiedlichen Erdteilen kommen können, sondern auch in der Art der Interaktion, die zwischen Menschen stattfindet. Diese kann *nur* medial vermittelt stattfinden, über den Avatar. Eine direkte Interaktion zwischen den Mitspielern ist *nicht vorgesehen*. Wollen sich zwei Rollenspieler unterhalten, dann können sie dies nur über ihr alter ego tun. Konkret sind die beiden Möglichkeiten der Interaktion die *chat* und die *emotes*. Im *chat* werden (meist kurze) Textmitteilungen an eine oder mehrere andere Personen gesendet. Handelt es sich um eine Nachricht ohne Adressaten, dann erscheint die Mitteilung bei allen anderen Avataren, die in „Sichtweite“ des Sprechers stehen, in einem Nachrichtenfenster. Man kann auch unsichtbar für andere direkt mit einem anderen Avatar *chatten*. Die zweite Möglichkeit der Kommunikation, die *emotes*, sind Anweisungen des Spielers an den Avatar, eine bestimmte Geste auszuführen. Je nach Spiel gibt es eine Vielzahl an verschiedenen *emotes*, die ausgeführt und von anderen gesehen werden können. Zum Standard-Repertoire jedes Online-Rollenspiels gehören Anweisungen wie „Lachen“, „Winken“, „Verbeugen“, „Gähnen“ etc. Ob nun durch *chat* oder *emotes*, die Interaktion ist nicht verbal, sondern im wahrsten Sinne des Wortes symbolisch vermittelt. Diese symbolisch vermittelte Interaktion unter den Avataren wird von ihren Spielern gesehen und aufgegriffen, um weitere Interaktion einzuleiten (in der Grafik als „Rückkopplung“ veranschaulicht).

Abbildung 5: Das Online-Rollenspiel (ohne Kommunikationsprogramme wie "Teamspeak")



Es gibt jedoch eine Ausnahme, wie Spieler doch direkt in Interaktion treten können. Mit dem Programm „Teamspeak“¹⁹ und entsprechendem Zubehör, einem Headset, ist es möglich, sich mit anderen Spielern zu unterhalten. Auf diese Weise kann ein Kontakt zustande kommen, der nicht über den Avatar vermittelt wurde. Es ist jedoch ganz klar darauf hinzuweisen, dass Programme wie „Teamspeak“ externe Software sind, die mit dem Spiel an sich nichts zu tun haben. Man sieht einem anderen Spieler (beziehungsweise seinem Avatar) deshalb auch nicht an, ob er Teamspeak gerade benutzt oder nicht – man muss dies erfragen. Von den MMORPGs selbst wird eine solche Funktion nicht angeboten; ebenso könnte man mit einer anderen spielenden Person telefonieren, um einen ähnlichen Effekt hervorzurufen. „Teamspeak“ ist beispielsweise in *Dark Ages Of Camelot* weit verbreitet und wird benutzt, um sich bei Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen schnell miteinander absprechen zu können, ohne die Zeit auf das Chatten über die Tastatur zu verschwenden.

¹⁹ Es gibt noch einige andere Programme (z.B. Skype), jedoch ist „Teamspeak“ das am weitesten verbreitete.

3.2. Theorien des Spiels

Im diesem Kapitel werden einige klassische Theorien des Spiels zusammenfassend vorgestellt. Besonderer Wert wird dabei auf die Funktionen gelegt, die das Spiel für den Menschen haben kann (Kap. 3.2.1). Ein gesonderter Abschnitt ist dem symbolischen Interaktionismus gewidmet. Bei Mead ist das Spiel (*play* und *game*) von zentraler Bedeutung für die Identitätsbildung eines Menschen. In einem weiteren Schritt wird dargelegt, wie die Nutzer von virtuellen Spielwelten die Schaffung eines Avatars im Online-Spiel zum „Austesten“ einer anderen Identität gebrauchen können (Kap. 3.2.2).

3.2.1. Funktionen des Spiels

Eine systematische Auseinandersetzung mit Spieltheorien beginnt mit dem 18. Jahrhundert, was wenig überraschend ist, da zu jener Zeit das Bürgertum gerade auf dem Weg war, sich als gesellschaftliche Klasse aufzustellen. Dies führte in der Folge zur Etablierung der Kindheit als eigenständigen Lebensabschnitt (Rosenbaum 1982, 267ff). Die Theoreme jener Zeit beschäftigen sich deshalb oft mit der Frage, wie man das Spiel pädagogisch sinnvoll einsetzen kann²⁰. Ernst Trapp sieht in der „Überlistung der Mühe durch das Angenehme“ (Trapp 1997 [1787]) die Möglichkeit, mit spielerischen Tätigkeiten menschliche *Fähigkeiten einzuüben*. Da Kinder nichts lieber tun als zu spielen sei es von Vorteil, jedwede Arbeit mit Spiel zu verknüpfen. Auf diese Weise kann man Kinder schon früh an ihr künftiges Arbeitsleben gewöhnen und im Optimalfall gar so erziehen, dass sie die Arbeit eben so sehr mögen wie Spiele. Guts Muths setzt diese Überlegung fort: durch gemeinsames Spielen gewinnt der Erzieher das Vertrauen des Kindes. Außerdem werden die Sinne geschärft, vor allem aber auch die Phantasie angeregt und die Aufmerksamkeit verbessert. Enthält man Kindern hingegen das Spielen vor, muss man mit negativen Auswirkungen auf die Persönlichkeit des Kindes rechnen; sie werden störrisch, unduldsam und eigensinnig (Guts Muths 1997 [1796], 27). Auch in den Überlegungen Rousseaus ist die Einübung von

²⁰ Diese Idee ist jedoch nicht vollkommen neu, denn bereits Platon machte sich Gedanken, wie man Spiele in der Erziehung von Kindern anwenden sollte (Runkel 1985, 7).

Fähigkeiten ein zentraler Gedanke: „Wenn ein Kind mit dem Federball spielt, so übt es Auge und Arm in der Genauigkeit“ (Rousseau 1997 [1762], 22f).

Ein weiteres, häufig wiederkehrendes Konzept in Spieltheorien ist die *Katharsis*. Das Spiel wird verstanden als eine Verarbeitung von überschüssiger geistiger und körperlicher Energie. Im Kindesalter profitiert vor allem die geistige Entwicklung von jeder spielerischen Tätigkeit, während die körperliche Entwicklung in den jungen Jahren von ganz allein fortschreitet. Erwachsene erfahren die reinigende Wirkung des Spiels im Genuss der Freiheit, in Abgrenzung zum Überdruß, welcher sich durch Arbeit anstaut (Paul 1997 [1807], 41ff). Den Abbau eines Kraftüberschusses sieht auch Herbert Spencer als eine zentrale Funktion des Spiels an. Tiere, so Spencer, verwenden all ihre Kraft zur Lebenserhaltung. Menschen hingegen haben es nicht mehr nötig, dafür ihre gesamten Energiereserven aufzuwenden. Der Überschuss an Kraft („surplus of vigour“), welcher dadurch entsteht, muss auf irgendeine Weise „entladen“ werden. Menschen tun dies, indem sie spielen (Spencer 1997 [1855], 56).

Ebenso von zentraler Bedeutung ist die *Erholungsfunktion* des Spiels. Schon für John Locke war Erholung gar „so nötig wie Arbeit oder Nahrung“ (Locke 1997 [1693], 17). Jedoch kann sie nicht ohne Vergnügen stattfinden, und diese finden Menschen vor allem in einer ihnen nicht aufoktroierten Tätigkeit. Jedes befohlene Spiel ist aber der Erholung nicht förderlich, deshalb sollte man gerade Kindern freie Hand lassen bei der Ausübung von Spielen, sofern sie kein Unheil anrichten oder ihrer Gesundheit schaden. Des Weiteren hat auch bei Locke die freie Entfaltung im Kinderspiel den positiven Effekt, Fähigkeiten des Kindes gezielt fördern zu können und ein etwaiges Talent zu erkennen (Locke 1997 [1693], 19). Die Erholung kennt zwei Dimensionen: es ist durchaus vorstellbar, sich bei einem Spiel körperlich völlig zu verausgaben, und sich doch geistig zu erholen. Eine ständige Abwechslung von geistiger und körperlicher Arbeit, gepaart mit einer Abwechslung von Ernst und Scherz, ist nach Guts Muths Auffassung „die vollkommenste Erholung“ (Gut Muths 1997 [1796], 28).

Mit der *Anpassung* formuliert Button-Smith eine moderne Funktion des Spiels (Button-Smith 1972, 123ff). Gemeint ist hier nicht die Einübung von bereits

Bekanntem, sondern das Vertrautwerden mit Neuem. Durch das Spiel wird ein Bestand an Wissen, Reaktionen und „Rezepten“ erlernt, die sich dann auf die Welt außerhalb des Spiels anwenden lassen können. Welche Spiele in einer Gesellschaft gespielt werden, hängt in entscheidendem Maße von den jeweiligen Umweltbedingungen ab. Bei den Urvölkern machen vor allem Spiele Sinn, bei denen die Gegensätze von *Verfolgung und Flucht* erlernt werden, gewissermaßen als Schulung auf das wirkliche Leben, in dem man sich Nahrung erjagen muss. Durch ständige Wiederholung werden immer ausgefeiltere Strategien entwickelt, um das Spiel zu gewinnen. In der Sprache Button-Smiths wird ständig nach einer besseren „Antithese“ zur aufgestellten „These“ gesucht. Am konkreten Beispiel stellt die „Flucht“ die These dar und die Verfolgung die „Antithese“. Button-Smith formuliert neben der eben genannten noch sieben weitere Antithesen, die durch *Konflikt im Spiel* sozialisiert werden (siehe Tabelle 1).

Tabelle 1: Sozialisierung durch Konflikte im Spiel (nach Button-Smith 1972, 128)

Antithese	These
Ordnung	Anarchie
Annäherung	Ablehnen
Verfolgen	Fliehen
Angreifen	Verteidigen
Erfolg	Versagen
Jagen	Überholen
Bereichern	Verzichten

Quelle: Button-Smith 1972, 128

3.2.2. Interaktionismus, soziale Identität und gender swapping

Bei George Herbert Mead, einem der Mitbegründer des Symbolischen Interaktionismus, ist die zentrale Funktion des Spiels seine Bedeutung für die Entstehung der sozialen Identität eines Menschen. Nach Mead hat der Mensch eine Identität, weil er die Fähigkeit besitzt, sich selbst zum Objekt zu machen. Er hat ein Bewusstsein über die eigene Bedeutung, d.h. er weiß, dass andere ihn als Objekt begreifen. Der Identitätsentstehungsprozess beginnt in früher Kindheit

durch die Übernahme von Rollen anderer. Mead unterscheidet dabei zwei Stufen der Entwicklung (vgl. Mead 1973, 194ff):

Im *play* übernimmt das Kind in einer ersten Phase Rollen anderer – etwa „Polizist“, „Vater“, „Mutter“ und so weiter. Durch die Übernahme dieser Rollen lernt es, nach und nach eine eigene Identität aufzubauen. Das *game* (zweite Phase) zeichnet sich gegenüber dem *play* dadurch aus, dass der Teilnehmer nicht nur seine eigene Rolle annimmt, sondern auch die Haltung aller teilnehmenden Personen in sein Handeln einbezieht. Beispiel: Der Stürmer im Fußball spielt unter der Berücksichtigung seiner Hintermannschaft und natürlich auch der gegnerischen Spieler. Er weiß um die Aufgaben der anderen, darauf richtet er sein Spiel aus (Preglau 2001, 60).

Die Summe der Rollenübernahmen bezeichnet Mead als das *me*. Hier ist wiederum zu unterscheiden zwischen *generalized other* („verallgemeinerten Anderen“), dessen Rollen übernommen werden („der Polizist“, „der gegnerische Spieler“), und dem *significant other* („signifikanter Anderer“; eine konkrete Bezugsperson, wie etwa die eigene Mutter). Der *signifikante Andere* vermittelt die Haltungen der *verallgemeinerten Anderen* und repräsentiert sie. Neben dem *me* besteht die Identität auch aus dem „I“ („Ich“), dem spontanen, impulsiven Teil der Identität, welcher einzigartig und deshalb individuell verschieden in jedem Menschen ist. Die Identität (*self*) ist nun ein permanentes Wechselspiel aus *I* und *me*, wobei das *me* den Anlass für Reaktionen des „I“ liefert. Nur im spontanen Ausdruck des „I“ kann sich Neues manifestieren, denn für einen anderen Menschen wird es zum *me* (Mead 1973, 258ff).

Online-Rollenspielen wird nachgesagt, dass sie vor allem Menschen ansprechen, die gerne eine andere soziale Identität ausleben möchten. Tatsächlich eignen sie sich aus zwei Gründen besonders gut dafür: Zum einen ist durch die Anonymität des Internet das Ausleben einer anderen Identität möglich, ohne dabei „enttarnt“ zu werden. Zum anderen erfordern Online-Rollenspiele die Schaffung eines Avatars, auf den man diese andere Identität aufspielen kann. Legt man nun das oben dargelegte interaktionistische Modell der Identitätsentstehung an, so ist der Schöpfer des Avatars dessen *me*, sein Fremdeinfluss. Da aber ein Avatar kein *I*

hat, ist er eine reine Projektion seines Fremdeinflusses – also des Spielers. Was der Spieler auf den Avatar projiziert, ist dabei ihm selbst überlassen: er kann den Avatar als „Versuchskaninchen“ für seine reale Identität benutzen (z.B. kann man Witze erst einmal in der Anonymität testen, bevor man sie seinen Kollegen erzählt), und Identitäten „ausprobieren“, die ihm im realen Leben verschlossen bleiben. Beispielsweise kann man mit dem Avatar das andere Geschlecht annehmen; dieser Vorgang wird auch als *gender swapping* bezeichnet.

Gender swapping findet in Rollenspielen möglicherweise vor allem deshalb statt, weil man nirgendwo sonst so einfach den Einfluss des Geschlechts auf andere Menschen beobachten kann. Die amerikanische Sozialwissenschaftlerin Bruckman beschäftigte sich schon Anfang der 90er Jahre mit diesem Phänomen in den damals noch text-basierten virtuellen Spielwelten (Bruckman 1992). Die Mehrheit der Nutzer (84%) war in dem von Bruckman untersuchten Spiel männlich, was die Anwesenheit einer Frau in der Spielwelt zu etwas „Besonderem“ machte. Weibliche Avatare waren deshalb sofort umschwärmt von männlichen Spielern:

„New female players are often swarmed with male players vying for their attention. The male players offer technical assistance and gifts of money or objects to help the female player get started.” (Bruckman 1992, 22)

Natürlich ist die Versuchung groß, dass ein männlicher Spieler eine weibliche Identität annimmt um sich so einerseits Hilfe, andererseits aber auch Zuneigung zu erschleichen. Um in der Sprache des Interaktionismus nach Mead und Goffman zu bleiben: man verpasst seinem Avatar ein weibliches *self*. Diese *Fassade* erscheint in der *Kulisse* Online-Rollenspiel besonders attraktiv und macht eine *Selbstinszenierung* besonders einfach. Der Spieler tut dies in Erwartung einer anderen als der üblichen Reaktion der Mitspieler (dem *me*). Schon bevor der Täuscher in seine weibliche Rolle eintaucht, weiß er, mit welchen Reaktionen er von „den Männern“ ungefähr rechnen kann und wie er sich selbst als „Frau“ zu verhalten hat (*generalized others*). Die Möglichkeit, sich jederzeit aus der Welt auszuloggen, macht die *unwahre Darstellung* glaubhaft, denn die *Maskerade* muss nur für eine kurze Zeit aufrecht erhalten bleiben und kann abgelegt werden, wenn sie zu anstrengend wird oder eine Gefahr der Demaskierung besteht. Vor

allem jugendliche Spieler scheinen gerne mit der Geschlechtsidentität zu spielen um die Vorzüge der anderen Rolle zu genießen. In einer deutschen Untersuchung sagt ein Online-Spieler:

„Im MUD da bin ich eine Frau. Weil das ganze Spiel anonym ist, merken die anderen ja nicht, dass ich eigentlich ‚male‘ bin. Nicht wie im Rollenspiel am Tisch, wo man sich gegenüber sitzt und jeder weiß, der spielt jetzt eine weibliche Rolle. Im Netz sieht dich dagegen keiner. Da bist du wirklich frei und kannst mit ‚male‘ und ‚female‘ rumexperimentieren“ (Vogelgesang 2000, 249)

Natürlich kann man im Rollenspiel auch in ganz andere Rollen schlüpfen. Doch weiß jeder Mitspieler, dass obwohl ein Avatar ein Zwerg, ein Gnom, ein Jedi-Ritter oder eine sonstige sagenhafte Kreatur sein mag, der Spieler am Monitor es sicher nicht ist. Diese Figuren eignen sich folglich nicht zum Täuschen der Mitspieler - da kann man noch so glaubhaft eine Fee spielen, niemand wird denken, der dahinter steckende Nutzer sei auch im realen Leben eine Fee. Folglich können die Reaktionen der anderen auf die Rolle „Fee“ auch nur Spiel sein; beim *gender swapping* sind die Reaktionen auf die Geschlechtsrolle jedoch nicht gespielt – sofern die Mitspieler die unwahre Darstellung nicht enttarnt haben, und dazu haben sie im vorhinein keinen Anlass. Zwar weiß jeder um die Möglichkeit, von jemand anderen mit einem falschen Geschlecht getäuscht werden zu können, doch man kann sich dessen auch nicht sicher sein. Deshalb verhält man sich „vorsichtshalber“ so, als hätte man es wirklich mit der vorgegebenen Geschlechtsrolle zu tun (Bruckman 1992, 26). Als eine weitere wichtige Funktion des Spiels - jedoch nur des anonymen Online-Spiels - kann aus diesem Grund das *Identitätsspiel*, bzw. die Möglichkeit des *Geschlechtertauschs auf Zeit* genannt werden.

3.3. Warum faszinieren Computerspiele?

Im vorhergehenden Kapitel wurde geklärt, welche Funktionen Spiele erfüllen. Zur Ergänzung der vorgestellten Spieltheorien wird in diesem Abschnitt erläutert, was Menschen an Bildschirmspielen fasziniert. Ein gängiges Konzept zur Erklärung, weshalb Menschen am Computer spielen, ist die „strukturelle Koppelung“ (Kap. 3.3.1). Die wichtigste Determinante der Faszinationskraft von Computer-Entertainment ist die Möglichkeit, über eine virtuelle Welt Macht auszuüben und

sie zu kontrollieren. Für einige Spieler kann diese Faszination jedoch in Spielsucht überschlagen (Kap. 3.3.2).

3.3.1. Strukturelle Koppelung

Das Konzept der *strukturellen Koppelung* stammt ursprünglich aus dem Radikalen Konstruktivismus und beschreibt die strukturellen Zusammenhänge zwischen der von Menschen konstruierten Umwelt und individuellen Persönlichkeitsmerkmalen. Nach Fritz und Fehr lässt sich diese Denkfigur auf Bildschirmspiele übertragen. Menschen nutzen am Computer gerne die Spiele, in denen sie Anknüpfungspunkte zu ihrem realen Leben finden (Fritz/ Fehr 1997, 67). Diese Annahme wurde in zwei Untersuchungen mit Kindern und Studenten empirisch bestätigt. Dabei kristallisierten sich vier Dimensionen heraus, in denen die strukturelle Koppelung wirkt: in *Assoziationen* der Spieler, in ihren *Vorlieben und Interessen*, in ihren *Persönlichkeitsmerkmalen* und der *konkreten Lebenssituation* (Misek-Schneider 1995, 58ff). Mit *Assoziationen* sind Bilder und Erinnerungen gemeint, die in einem Spiel wiedergefunden werden und sie für den individuellen Spieler so unterhaltsam machen. Dies ist etwa dann der Fall, wenn die virtuelle Spielwelt einer echten, real existierenden Ortschaft nachempfunden ist, mit welcher der Spieler vertraut ist. Außerdem werden Spiele mit dem eigenen Lebensstil abgeglichen. Hat jemand beispielsweise ein *Interesse* für Tennis, ist er in seiner *konkreten Lebenssituation* gar selbst Mitglied im Verein, dann werden Tennisspiele ihm besonders gut gefallen. Die *Persönlichkeitsmerkmale* können sich ebenso in der Wahl des Spiels äußern. Ein ordnungsliebender Mensch bevorzugt möglicherweise ein Runden-Strategiespiel vor einem Echtzeit-Spiel, weil er bei einem Runden-Spiel in aller Ruhe seine Züge planen kann, bevor er zieht (Misek-Schneider 1995, 61).

Lassen sich Lebenskontexte im Spiel einfach weiterführen, wie eben beschrieben, spricht man von *paralleler Koppelung* (Fritz/ Fehr 1997, 67). In der Realität lässt sich dieses Phänomen relativ einfach wiederfinden. Beim konkreten Spiel *Fussballmanager 2005*, bei dem man als Manager die Geschicke eines Profiklubs leitet, finden sich im offiziellen, vom Vertreiber Electronic Arts betriebenen Forum viele User mit Namen wie „Borussia MG14“, „Libero“, „Maldini“ oder

„Lilienpower“. Die Nutzerprofile werden oft angereichert mit Vereinswappen, dem Konterfei eines bekannten Fußballers und Bemerkungen wie „Dortmund-Fan seit Geburt“ oder ähnlichem. Der Nutzer „steff96“ schreibt eine mehrseitige Abhandlung darüber wie es ihm gelungen ist, den SK Rapid Wien zur Meisterschaft zu führen. Ganz offensichtlich wird von diesen Spielern eine im realen Leben existierende Verbundenheit zu einem real existierenden Club im virtuellen Leben fortgeführt. Die Diskussionen im Forum drehen sich um Dinge wie die beste Aufstellung, ob man nun mit zwei oder drei Stürmen spielen sollte, oder ob die Viererkette effektiv ist. Ohne ein sowohl im Spiel *als auch* im realen Fußballfan-Dasein vorhandenen Expertenwissen kann man hier nicht mitreden²¹.

Eine ganz andere Art der Anknüpfung von virtueller an realer Welt ist die *kompensatorische Kopplung*. Im Grunde genommen handelt es sich hierbei um das genaue Gegenstück zur eben beschriebenen parallelen Koppelung. Von den Konsumenten werden Spiele mit einem Inhalt genutzt, der von ihnen in der realen Welt zwar nicht umsetzbar ist, aber aus subjektiver Sicht als sehr erstrebenswert erscheint. Ein Beispiel hierfür wäre ein Kind, das aufgrund seiner Fettleibigkeit nicht am Sportunterricht teilnehmen kann, aber dafür umso lieber Sportspiele am Computer spielt. Im Interesse des Spielers ist dabei, die gute Leistung im Spiel besonders gut sichtbar zu machen, um vom realweltlichen Defizit so gut wie möglich abzulenken (Fritz/ Fehr 1997, 67). Aus dieser Sicht eignen sich Online-Rollenspiele aus mindestens zwei Gründen besonders gut als kompensatorisches Ventil: Zum einen liegt dies an der hervorragenden *Sichtbarkeit* der eigenen Leistungen für andere. Während Offline-Spiele entweder alleine oder nur im kleinen Freundeskreis gespielt werden können, sind die Eigenschaften des Avatars im Online-Spiel für Tausende von Mitspielern gleichzeitig einsehbar. Generell sind die Ergebnisse in allen Online-Spiele für andere gut sichtbar, dies gilt insbesondere auch für Action- und Strategiespiele. Beispielsweise wird im Echtzeit-Strategiespiel *Warcraft 3* eine Rangliste geführt, die sich im Internet abrufen lässt, es werden Turniere ausgetragen und Fanseiten im Internet berichten über die besten Spieler. Die Sichtbarkeit der Leistungen ist hier sogar besonders gut. Doch haben diese Spiele nicht den epischen Charakter von Online-

²¹ Alle hier genannten Beispiele und Zitate sind dem Forum auf <http://boards.electronic-arts.de> entnommen.

Rollenspielen. Hier nämlich werden die Spieler in eine Welt versetzt, die den Anschein erweckt, sie würde parallel zur Wirklichkeit verlaufen und ewig andauern. Diese *Unendlichkeitsfiktion* suggeriert den Rollenspielern also auch, dass ihre Leistungen in alle Ewigkeit bestehen bleiben. Fakt ist, dass ein Spiel jederzeit unterbrochen und zu einem beliebigen Zeitpunkt fortgeführt werden kann, ohne dass der Avatar an Erfahrungspunkten oder Fähigkeiten verliert. Im eben genannten *Warcraft 3* ist dem nicht so: wer nicht regelmäßig spielt, verliert Ranglistenpunkte. Der Erfolg ist nur von kurzer Dauer und muss jedes Mal aufs Neue behauptet werden. Im Rollenspiel hingegen sind einmal erzielte Leistungen für alle Zeiten auf der Habenseite verbucht und können dem Spieler nicht mehr genommen werden.

3.3.2. Macht, Herrschaft und Kontrolle

Der Aspekt der Ausübung von Macht, Herrschaft und Kontrolle über das Spielgeschehen kann nach derzeitigem Stand der Forschung als die zentrale Determinante der Faszinationskraft von Bildschirmspielen angesehen werden (vgl. Oerter 1997, Wegge et al. 1995, Fritz/ Fehr 1997).

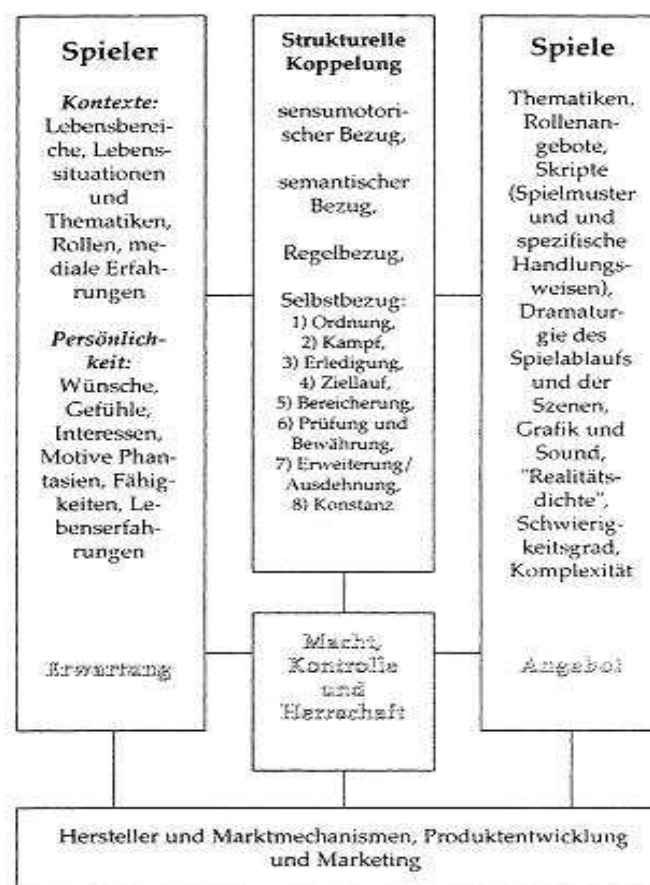
Beispielsweise sind in vielen Strategiespielen die Elemente „Basis bauen – Einheiten produzieren – Gegner vernichten“ von zentraler Bedeutung, das Geschehen sieht man aus der „Gott-Perspektive“ von oben (z.B. *Command & Conquer, Die Siedler, Civilization*). Strategie-, Taktik- und Aufbauspiele bieten das Motiv „Herrschaft ausüben“ und ganz offensichtlich Raum für „Allmachtsphantasien“ (Oerter 1997, 61) an, doch lässt sich dies ohne Mühe auf jegliches Bildschirmspiel übertragen. Natürlich geht es auch in den Sportspielen *NHL Hockey* und *Pro Evolution Soccer* darum, Kontrolle über eine Mannschaft auszuüben. In jedem beliebigen Ego-Shooter – die Spiele werden so genannt, weil man seine Spielfigur aus der Ich-Perspektive steuert – ist das Spielziel, durch das Töten von „Feinden“ Herrschaft über die Spielwelt zu erlangen (z.B. *Doom, Counterstrike, Far Cry*).

Macht und Kontrolle wollen Menschen nicht nur in der virtuellen, sondern auch in der realen Welt ausüben. Über das Konzept der *strukturellen Koppelung* gelingt

der Brückenschlag von Realität zu Virtualität: Menschen finden in Spielen Kontrollmotive wieder (z.B. Ordnung, Kampf, Erledigung, Ausdehnung), greifen diese auf und versuchen dann, sich im Spiel zu beweisen. Ist das Leben eines Menschen beispielsweise insbesondere durch das Motiv „Erledigung“ geprägt, wird es sich auch im favorisierten Spiel wieder finden. Dabei handelt es sich nicht um ein Kausalverhältnis, sondern vielmehr um eine Parallelität zwischen realer Daseins-Welt und virtueller Spielwelt (Fritz/ Fehr 1997, 68).

Abbildung 6: Regelkreis struktureller Koppelung (nach Fritz/ Fehr 1997, 66)

Regelkreis der strukturellen Koppelung



Quelle: Fritz/ Fehr 1997, 66

Wie man dem Schaubild entnehmen kann, sind sich auch die Hersteller über das gemeinsame Motiv von Computerspielen und Spielern bewusst. Dies wird von ihnen aufgegriffen und in Produktentwicklung und Marketing entsprechend berücksichtigt. Beispielsweise wirbt EA für das Spiel *Black & White* mit dem Slogan „Be good. Be evil. Be a god“ (ea.com 2004). Natürlich werden hier die eben angesprochenen Allmachtsphantasien der Spieler bedient. Das Angebot wird

von den Konsumenten vor allem dann angenommen, wenn ein Produkt die Möglichkeit der Machtausübung auch tatsächlich bietet. Eines der wesentlichen Merkmale für einen Verkaufshit ist der in der Fachsprache *flow* genannte Spielfluss. Der entscheidende Faktor ist hierbei der Schwierigkeitsgrad: Ist ein Spiel sehr einfach zu meistern, kommt sich der Spieler unterfordert vor und kann sich nicht so recht über seine Meisterschaft freuen. Ist der Schwierigkeitsgrad hingegen zu hoch, wird er sich frustriert vom Spiel abwenden. Ein perfektes Spiel hat eine sanft ansteigende Lernkurve, am Anfang leicht und mit vielen Erfolgserlebnissen, später herausfordernd, aber nie unfair. Auf den Punkt bringt es Bill Roper, Designer des vor allem in Asien extrem erfolgreichen Strategiespiels *Starcraft*, in einem Interview mit einer Fachzeitschrift:

“The difficulty of the game certainly increased as the campaigns progressed, but we did try to balance out the *flow* of the campaign so that by the end of the game, most people would be able to finish it. [...] The game needs to be challenging to as many people as possible without becoming boring or impossible to the other [...] *the game is easy to learn but hard to master.*” (Trembow 2000, Hervorh. O.C.)

Grundsätzlich lässt sich dies auch auf jedes beliebige Online-Rollenspiel übertragen. An dieser Stelle soll es am Beispiel des Programms *Ashérons Call 2* veranschaulicht werden. Typisches Merkmal eines Rollenspiels sind die Fähigkeiten der Spielfigur, welche im Laufe des Spiels immer besser werden. *Ashérons Call 2* ist hier keine Ausnahme.

Abbildung 7: Fertigkeitenbaum des Spiels "Asherons Call 2"



Quelle: ac2vault.ign.com 2005

Die Abbildung zeigt den so genannten Fertigkeitenbaum („skilltree“) des Spiels an. Die Fertigkeiten werden vom Programm freigeschaltet, nachdem der Spieler mit seinem Avatar eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten („experience points“, erhält der Spieler durch Lösen von Aufgaben und durch siegreiche Kämpfe) und eine bestimmte Erfahrungsstufe („experience level“) erreicht hat. Diese „skills“ machen aus dem Avatar sukzessive eine immer mächtigere Spielfigur, die dem Nutzer erlauben in neue, noch gefährlichere Teile der Spielwelt vorzudringen.

Der Anstieg in den ersten zehn (von insgesamt 50) Erfahrungsstufen geht sehr zügig vonstatten, danach bedarf es immer größerer Anstrengungen, um eine neue Fertigkeit zu erhalten. Für einen Aufstieg auf Level 2 benötigt man bei diesem Spiel 96 Erfahrungspunkte, für Level 3 sind es 176, auf Level 4 kommt man mit 287. Will man mit Level 50 die höchste Erfahrungsstufe erreichen, benötigt man über 784 Millionen Erfahrungspunkte. Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die man im Laufe des Spiels durch Lösen von Aufgaben bekommt, steigt zwar auch, aber

nicht in dem Maße, wie Punkte für einen Stufenanstieg benötigt werden; kurz: die Lernkurve wird sukzessive steiler. Berücksichtigt man diese Fakten so wird klar, warum Online-Rollenspiele so zeitraubend *sein können*. Für manche Spieler kann es der Reiz sein, die höchste Stufe unbedingt erreichen zu wollen. Doch diese kann nur erreicht werden, wenn der Spieler regelmäßig und ausdauernd sehr viel Zeit in das Spiel investiert. Wollte man mit einem Zeitraum ausdrücken, wie lange es dauert, um den sogenannten „level cap“ (Stufen-Obergrenze) zu erreichen, dann kann man je nach Spielverhalten einige Wochen oder einige Monate veranschlagen. Meisterschaft kann in *Asheron's Call 2* und jedem anderen Online-Rollenspiel nur derjenige erringen, welcher sich intensiv mit dem Spiel auseinander gesetzt und weite Teile seiner Freizeit geopfert hat.

Genau dieser Wille, Meisterschaft zu erringen, kann Spielern zum Verhängnis werden. In der öffentlichen Diskussion wird oft die angebliche Suchtgefahr bei Online-Spielen thematisiert. Extensives Spielen kann durchaus süchtig machen (Bruckman 1992, 32ff); dies liegt aber nicht am Spiel selbst - so wie bei Drogensüchtigen die Droge süchtig macht – sondern am Verlangen nach Kontrolle und Meisterschaft, welche dann überhand nimmt und sich verselbständigt:

„People are not ‚addicted‘ to test piloting or race-car driving or computer programming. They are addicted to playing with the issue of control. [...] Mastery can cease to be a growing force in individual development and take on another face“ (Turkle 1984, 210).

Das Verlangen nach Meisterschaft ist an sich nichts Schädliches. Ganz im Gegenteil: von Kindesbeinen an versuchen Menschen, alle möglichen Alltagssituationen zu meistern. Am Anfang eines Lebens lernen Kinder, alleine die Toilette zu benutzen und später, sich die Schuhe zu binden. Im weiteren Lebensverlauf wird man Lesen und Schreiben lernen, später die Benutzung eines Autos „meistern“. Auf der anderen Seite gibt es viele Dinge, die nicht gemeistert werden können, aber möglicherweise abverlangt werden. Beispiele können eine nicht bestandene Prüfung sein, oder ein Fehlverhalten aufgrund der eigenen Unwissenheit über die Sitten eines fremden Landes. Mit solchen Situationen wird man jedoch erst im späteren Lebensverlauf konfrontiert; die Medienpsychologin Sherry Turkle sieht hier die Adoleszenz als den einschneidenden Zeitraum an. Mit

dem Beginn der Adoleszenz verlässt man den „sicheren Hafen“ der Kindheit, in der man vor potentiell belastenden Situationen geschützt war. Deshalb fliehen gerade Menschen in diesem Alter zurück in selbstgeschaffene „Mikrowelten“, in denen ihre Meisterschaft außer Frage steht (Turkle 1984, 207f).

Diese können natürlich alles Erdenkliche zum Inhalt haben: Autos, Literatur, Sport – oder auch Online-Rollenspiele. Und wie oben gezeigt wurde, eignen sich Rollenspiele besonders gut für die Befriedigung des Bedürfnisses nach Meisterschaft. Legt man diese theoretischen Überlegungen zugrunde, dann müssten MMORPGs für eine bestimmte Anzahl von Spielern eine gute Möglichkeit darstellen, einem realweltlichen Defizit zu entfliehen.

3.4. Wen faszinieren Computerspiele?

In der Medienwirkungsforschung gibt es eine Vielzahl von Ansätzen. Anfang des 20. Jahrhunderts dominierten Theoreme, nach denen der Mediennutzer eine sehr passive Rolle zugewiesen bekam und den Inhalten regelrecht ausgesetzt war. Spätestens mit den 70er Jahren setzte sich mit dem *uses-and-gratification-approach* ein Paradigmenwechsel durch. Die Forschung fragte sich fortan nicht mehr, was die Medien mit dem Rezipienten „anrichten“ konnten, sondern umgekehrt, welche Inhalte das Publikum dazu bringen, ein bestimmtes Medium zu nutzen (Baacke et al 1997, 40). Ebenfalls aus den 70er Jahren stammt der sogenannte Wissensluft-Ansatz (*knowledge-gap-hypothesis*). Unter der Vielzahl von Ansätzen zeigt sich dieser unter anderem für die Computerspiele-Forschung als besonders ertragreich.

Nach der Wissensluft-Hypothese werden neue Medien von den Menschen genutzt, die sozialstrukturell besser gestellt und bereits gut medial versorgt sind. Der souveränere Umgang mit vielen verschiedenen Medien führt zu einer erhöhten Kommunikationskompetenz der in dieser Hinsicht ohnehin schon privilegierten Menschen. Wörtlich heißt es bei der für die Wissensluft-Hypothese verantwortlichen Forschergruppe:

„Wenn der Informationsfluss von Massenmedien in einem Sozialsystem wächst, tendieren Bevölkerungssegmente mit höherem sozioökonomischen Status zu einer rascheren Aneignung dieser Information als die statusniedrigeren Segmente, so dass die Wissenskluft zwischen diesen Segmenten zu- statt abnimmt“ (Tichenor/ Donohue/ Olien 1970, zit. nach Baacke et al 1997, 41).

Auf längere Sicht entsteht durch die Ausweitung des Medienangebots ein immer größer werdender Graben zwischen besser und schlechter situierten Menschen. Besser gestellte Statusgruppen sind die Pioniere bei der Nutzung neuer Medienangebote – vor allem auch deshalb, weil neue Medien anfangs durch ihre Exklusivität entsprechend teuer bezahlt werden müssen, bevor sie später auf dem Massenmarkt zu erschwinglichen Preisen für jedermann erwerbbar sind (Jäckel/ Kochhan 2000, 87). Waren Fernseher in den 50er Jahren noch Luxusartikel, die sich nur Großverdiener leisten konnten, zählen sie heute zur unpfändbaren Grundausstattung eines jeden Haushalts. In abgeschwächter Form lässt sich dies auch für die 90er Jahre an Mobiltelefonen und Internet-Anschlüssen beobachten. Die Nutzung neuer Medien gibt den Technik-Pionieren einen Wissensvorsprung, denn „diese verstehen es, neue Informationskanäle rascher und effizienter für die Befriedigung ihrer Bedürfnisse zu verwenden als diejenigen mit geringerer Kommunikationskompetenz. Und Kommunikationskompetenz korreliert bekanntlich stark mit Bildung“ (Saxer 1983, 24). Eine Ausweitung des Medienmarktes führt demnach nicht zur Egalisierung von Ungleichheiten, sondern zu ihrer Verschärfung. Die Wissenskluft-Hypothese wurde hinreichend getestet und kann heute als empirisch bestätigt angesehen werden (Baacke et al 1997, 41).

Legt man nun die Hypothese als Schablone über die Nutzer von Computerspielen an, müssten Personen höherer Statusgruppen eher spielen, weil diese überhaupt erst Zugang zu einem Rechner haben. Der Computer ist zwar schon lange kein exklusives Medium mehr, doch lassen sich schichtspezifische Nutzungsunterschiede auch noch aktuell beobachten. Vor allem Bildungsunterschiede machen sich bemerkbar: in den letzten Jahren hat die Anzahl jugendlicher Computernutzer bei den Haupt- und Realschülern deutlich weniger zugenommen, als bei den Gymnasiasten (Feierabend/ Klingler 2003, 454). Die Differenz zu Ungunsten der niedriger Gebildeten lässt sich damit begründen, dass ein Rechner im elterlichen Haushalt oftmals gar nicht vorhanden

ist und die Kinder somit gar nicht die Chance bekommen, den Umgang mit dem Computer zu erlernen. In einer Studie aus dem Jahr 2000, bei welcher jugendliche Nicht-Computerspieler nach den Gründen für ihre Spiel-Enthaltbarkeit gefragt wurden, zeigt sich tatsächlich ein starker Zusammenhang zwischen dem sozio-ökonomischen Status der Eltern und der Mediennutzung der Kinder. 38% der Arbeiterkinder, 29% der Angestelltenkinder, 22% Kinder von Selbstständigen und 11% der Beamtenkinder sind Nicht-Spieler (Vollmer 2000b, 168). Es ist in Anbetracht des bisher Gesagten wenig verwunderlich, dass vor allem Arbeiterkinder der Aussage „Ich habe kein Gerät, sonst würde ich spielen“ zustimmen. Die Spiel-Enthaltbarkeit ist also oft nicht frei gewählt, denn es besteht schlicht kein Zugang zur notwendigen Ressource. Immerhin knapp die Hälfte *aller* Befragten (48,4%) stimmte dieser Aussage zu, andererseits findet ein etwa genau so großer Teil (49,4%) Computerspiele „einfach langweilig“, vor allem Mädchen: 76% aller weiblichen Befragten spielt nicht (Vollmer 2000b, 167ff). Nicht explizit gefragt wurde in dieser Studie nach Online-Spielen, jedoch kann das oben dargestellte Gefälle nur noch extremer ausfallen als es ohnehin schon ist, denn ein Internet-Zugang ist an die Voraussetzung Computer geknüpft. Wer also schon keinen Rechner zuhause hat und nicht spielen kann, der kann erst recht keine Online-Spiele nutzen. Tatsächlich scheint die soziale Schicht eine gewichtige Determinante für die Kluft zwischen Spielern und Nicht-Spielern zu sein.

Doch weshalb sind Mädchen so wenig begeistert von Computerspielen? Es kann sich wohl kaum um einen Wissensvorsprung der Jungen handeln. Vielmehr ist davon auszugehen, dass junge Männer in Computerspielen viel mehr Anknüpfungspunkte zu ihrem realen Leben finden als junge Frauen (siehe Kapitel 3.3.1. „Strukturelle Koppelung“). Damit verbunden haben Männer anscheinend auch eher das Bedürfnis, Kontrolle und Macht über eine virtuelle Spielwelt auszuüben als Frauen (siehe Kapitel 3.3.2. „Macht, Herrschaft und Kontrolle“). Auch dies lässt sich empirisch darlegen: Frauen spielen seltener als Männer, aber wenn sie schon spielen, dann bevorzugen sie friedliche und lustige Inhalte, bei denen die Spielfiguren nicht extremen Situationen wie Leben und Tod ausgesetzt sind. Genau dies wird viel eher von Männern bevorzugt – was selbstverständlich nicht heißt, dass Männer ausschließlich Spiele mit brutalen Inhalten nutzen (Fritz

et al 1995, 240). Vergleichbare Ergebnisse finden sich auch bei einer Untersuchung mit Schulkindern. Jungs spielen wesentlich häufiger als Mädchen und bevorzugen besonders Kampfspiele. Mit gut 30% aller Nennungen sind diese das Lieblings-Genre der Jungen. Bei Mädchen hingegen stehen mit 48% „Jump and Runs“ („harmlose“ Actionspiele mit sehr wenig bis gar keiner Gewaltdarstellung) auf Platz eins, gefolgt von Denk- und Geschicklichkeitsspielen mit etwa 20% (Vollmer 2000a, 41). Zusammenfassend betrachtet ist Computerspielen ein ausgesprochen männerspezifisches Hobby.

4. Zielsetzung der Untersuchung

Im empirischen Teil dieser Arbeit werden die Merkmale der Spieler untersucht. Die der Auswertung zugrunde liegenden Daten werden mit Hilfe eines Online-Fragebogens erhoben. Folgende beiden Leitfragen liegen dabei dem Erhebungsinstrument zugrunde:

a. Wer spielt Online-Rollenspiele?

Beantwortet werden soll hier die Frage, welche sozialstrukturellen und soziodemographischen Merkmale die Spieler tragen. Angenommen werden kann hierbei, dass es sich bei der Zielpopulation vorwiegend um jugendliche Männer handelt. Zum einen ließe sich dies mit der generellen Affinität dieser Gruppe zu technischem Gerät im Allgemeinen und Computern im Speziellen gut erklären (vgl. Ulbrich-Hermann 1998, 125ff). Zum anderen sind Online-Rollenspiele sehr zeitaufwendig und werden wohl daher hauptsächlich von Personen mit viel frei verfügbarer Zeit gespielt. Kinder und Jugendliche haben viel Freizeit und kommen daher als potentielle Spieler besonders in Frage.

Zusätzlich kann auf Basis vorangegangener Untersuchungen die Hypothese aufgestellt werden, bei den Online-Rollenspielern handele es sich um Personen, die *nicht* von Armut betroffen sind (siehe Kapitel 3.4). Diese zweite Hypothese kann wieder differenziert begründet angenommen werden: Zum Spielen bedarf es eines Rechners im Haushalt, und dieser muss mit Internet ausgestattet sein. Neben dieser Grundvoraussetzung kommen noch die monatlich anfallenden Kosten bei einem Online-Rollenspiel hinzu. Ein Abonnement auf ein Spiel kann mit etwa 12 bis 15€/Monat veranschlagt werden.

Aber nicht nur die materiellen Bedingungen müssen erfüllt sein. Die Beteiligung an Online-Rollenspielen fordert auch die kognitiven Fähigkeiten des Spielers. Beispielsweise ist die Beherrschung der englischen Sprache Pflicht, wenn man auf internationalen Servern spielen will. Dies ist zwar nicht zwingend erforderlich, da viele Spiele auch rein deutschsprachige Server zur Verfügung stellen, aber auf jeden Fall aber muss der Spieler die Bereitschaft aufbringen, die „ungeschriebenen Gesetze“ und die Slang-Sprache der Spielwelt zu lernen (siehe Abschnitt VI im Anhang). Geduld und Lernbereitschaft sind unerlässlich. Daher ist anzunehmen, dass der Bildungsgrad auf einem relativ hohen Niveau liegt.

Vermutet werden deshalb überdurchschnittlich viele Gymnasiasten und Studierende unter den Spielern.

Gesondert wird der Frage nachgegangen, wie hoch der Anteil derjenigen Spieler ist, für welche aufgrund hohen Spielkonsums kaum mehr von Spiel, sondern eher von einer Lebensaufgabe gesprochen werden kann. Gerade solche Menschen müssen über viel Freizeit verfügen, deshalb sind unter ihnen vor allem Schüler, Studierende, Arbeitslose und Nicht-Erwerbspersonen zu erwarten. Für den Zweck der Unterscheidung der Menschen, die nur gelegentlich spielen und solchen, die Online-Rollenspiele exzessiv betreiben, werden die Spieler in die drei Gruppen *Normal-, Viel- und Hardcore-Spieler* unterteilt. Aufgrund der explorativen Natur der Untersuchung wird erst im Anschluss an die Erhebung die Höhe des Spielkonsums, der für die jeweilige Spielergruppe qualifiziert, zugewiesen.

b. Welche Motive stehen in Zusammenhang mit der Dauer des Spielkonsums?

Nachdem die sozialstrukturelle Lage der Benutzer geklärt und das Verhältnis von *Hardcore-Spielern* zu *Normalspielern* und *Vielspielern* ermittelt wurde, stellt sich im Anschluss die Frage, welche Faktoren die Höhe des Spielkonsums beeinflussen. Die zu erklärende, abhängige Variable ist demnach die Dauer des Spielkonsums, welche in Abhängigkeit von folgenden Dimensionen betrachtet wird.

- *Das Spiel dient der Kompensation realweltlicher Defizite*

Anders als im wirklichen Leben lässt sich die soziale Rangordnung in MMORPGs relativ einfach erklimmen. Im Grunde bedarf es nur viel Zeit, um sein alter ego auf eine hohe „Erfahrungsstufe“ zu bringen und so den Respekt der „community“ zu genießen. Vor allem die Möglichkeit, die eigenen Erfolge im virtuellen Leben für andere gut sichtbar zu machen, lässt Online-Rollenspiele als geeignetes Mittel erscheinen, um von einem realweltlichen Defizit abzulenken (siehe Kapitel 3.3.1). Getestet werden soll, ob Viel- und Hardcore-Spieler signifikante Unterschiede bezüglich solcher realweltlichen Defizite gegenüber Normalspielern aufweisen. Die Annahme ist hierbei, dass sich mehr Personen mit einem Bedürfnis, einen

Mangel (z.B. niedriger Selbstwert, Kontaktscheue) ausgleichen oder verdrängen zu wollen unter den Viel- und Hardcore-Spielern finden lassen.

- *Der Tausch der Geschlechtsidentität dient als kompensatorisches Ventil*

Im Virtuellen haben die Spieler die Möglichkeit, ihrem Avatar „das andere Geschlecht“ zu geben. Nach Bruckman sind es vor allem Männer, die ihrem Charakter eine weibliche Geschlechtsidentität geben, da durch die Mehrheit an männlichen Spielern die Anwesenheit einer Frau zu „etwas Besonderem“ wird; viele versprechen sich davon eine größere Aufmerksamkeit und Hilfsbereitschaft von anderen, als wenn sie mit einem männlichem Charakter spielen würden (siehe Kapitel 3.2.2). Möglicherweise sind Viel- und Hardcore-Spieler deshalb so viel online, um im Virtuellen die Zuneigung anderer zu bekommen, welche ihnen im realen Leben verwehrt bleibt. Es wird die These geprüft, ob die Dauer des Spielkonsums in Abhängigkeit mit der Tatsache zusammen steht, ob ein Spieler bzw. eine Spielerin sich unter einer falschen Geschlechtsidentität ausgibt.

- *Die Pflege der Online-Beziehungen führen zu einer höheren Spieldauer*

MMORPGs sind darauf ausgelegt, dass Spieler kooperieren. Faktisch lassen sich komplexere Aufgaben („quests“) nicht alleine lösen. Aus diesem Grund schließen sich viele Spieler in sogenannten Gilden (auch: Clans, player associations) zusammen, um gemeinsam zu spielen (siehe Kapitel 2.3). Wie sehr beeinflusst die Mitgliedschaft in einer Gilde die Dauer des Spielkonsums? Anzunehmen ist, dass Gildemitglieder länger als Nicht-Gildemitglieder spielen, um ihre virtuellen Freundschaften aufrecht zu erhalten: Je mehr Freunde man im Netz hat, desto länger spielt man, um diese Kontakte aufrecht zu erhalten. Die Dauer des Spielkonsums kann so als Investition in diese Bekanntschaften interpretiert werden, welche sich in der beigemessenen Qualität der Online-Bekanntschaften niederschlägt.

- *Der Wille nach Herrschaft und Meisterschaft führen zu einer Abhängigkeit und damit zu einem erhöhten Spielkonsum*

Um seinen Avatar in eine hohe Position im virtuellen sozialen Gefüge zu bringen, bedarf es wie bereits erwähnt viel Zeit. Möglicherweise wird der Antrieb, die

eigene Spielfigur auf die höchste Erfahrungsstufe zu „leveln“, für einige Benutzer dermaßen extrem, dass sie nicht einfach aufhören können zu spielen. Grund dafür ist nicht das Spiel an sich, sondern der Drang nach *Herrschaft* und *Meisterschaft* des Spielgeschehens. Nach Interpretation Bruckmans von Sherry Turkles Studien sind der Wille zur Herrschaft und Meisterschaft des Spielgeschehens Indikatoren für Sucht: Besonders Menschen, die Kontrolle über die Spielwelt ausüben und Meisterschaft des Spiels erringen wollen, sind von Abhängigkeit nach Online-Spielwelten betroffen (siehe Kapitel 3.3.2). Um diesen Zusammenhang zu überprüfen, wird ein Index für die „Sucht nach Online-Rollenspielen“ erstellt, der in Abhängigkeit der beiden Dimensionen *Herrschaft* und *Meisterschaft* gesetzt wird.

Anschließend wird überprüft, wie stark der Drang nach Herrschaft und Meisterschaft *direkt* die Dauer des Spielkonsums beeinflussen: Besonders Menschen, bei denen diese beiden Motive besonders stark ausgeprägt sind, müssten folglich länger spielen als Menschen, die nicht nach Herrschaft und Meisterschaft streben. Gerade bei Männern sollten diese Aspekte aus der Sicht des Konzepts der „parallelen Koppelung“ (siehe Kapitel 3.3.1) besonders stark ausgeprägt sein, da Wettkampf und Auseinandersetzungen in der Lebenswelt von Männern eine größere Bedeutung spielen als bei Frauen (vgl. Fritz/ Fehr 1997, 73ff).

5. Methodische Vorgehensweise

Der Methodenteil gibt Auskunft über die Grundgesamtheit und Datenerhebung der Untersuchung (Kap. 5.1 und 5.2), sowie die methodischen Probleme, die sich in diesem Zusammenhang ergeben. Insbesondere werden die negativen Effekte durch Selbstselektion und soziale Erwünschtheit thematisiert (Kap. 5.3). Nach einer knappen Zusammenfassung der verwendeten statistischen Auswertungsverfahren (Kap. 5.4) wird erläutert, wie in der Datenaufbereitung die Angaben auf Plausibilität und Konsistenz geprüft worden sind (Kap. 5.5).

5.1. Die Grundgesamtheit

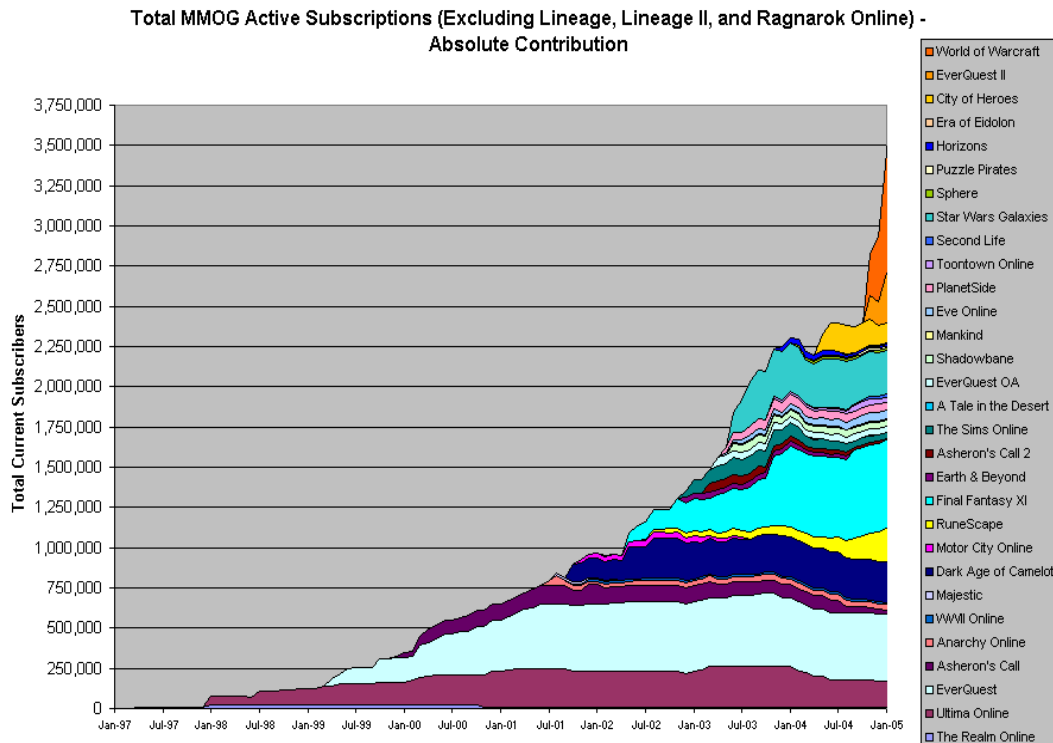
Die der Arbeit zugrunde liegende Grundgesamtheit sind alle deutschsprachigen Personen, die zurzeit aktiv ein MMORPG spielen, oder schon einmal gespielt haben. Sowohl die Größe, als auch die Verteilung wichtiger soziodemografischer und sozialstruktureller Merkmale innerhalb der Grundgesamtheit kann man nur abschätzen. Genaue Daten über alle deutschsprachigen Online-Rollenspieler liegen von offizieller Seite nicht vor. Alleine schon aus diesem Grund kann die vorliegende Studie nur von explorativem Charakter sein.

Auf Globalebene liegen plausible Schätzungen der Nutzerzahl von Online-Rollenspielen vor. Der Analyst Woodcook-Sterling publiziert in regelmäßigen Abständen auf seiner Webseite die aktuellsten Werte. Die nachstehende Grafik zeigt eine Schätzung der Nutzerzahlen der größten Online-Rollenspiele in der westlichen Welt.²² Zumindest eine Erkenntnis lassen die Zahlen zu: Die Anzahl der Spieler ist in den vergangenen Jahren stetig gestiegen, und ein Abwärtstrend ist nicht ersichtlich. Ganz im Gegenteil ist der Anstieg in den letzten beiden Jahren ein wenig rasanter als noch in den Jahren 1997 bis 1999 – damit ist die Entwicklung der Spielerzahlen vergleichbar mit denen der Internetnutzer allgemein. Da die Anzahl der Internetnutzer in den nächsten Jahren steigen wird

²² Das vor allem in Asien populäre *Lineage* und sein Sequel sind nicht im Chart abgebildet. Alleine in Korea liegt die Zahl der Rollenspieler weit über dem hier gezeigten Wert von etwa drei Millionen Abonnenten.

(Wirtz/ Schmidt-Holtz/ Beaujean 2004, 19), ist ebenso davon auszugehen, dass auch die Anzahl der Spieler weiter wächst.

Abbildung 8: Anzahl aktiver Abonnements auf Online-Rollenspiele weltweit, ausgenommen Lineage I + II und Ragnarok Online (Stand: April 2005)



Quelle: Woodcock-Sterling 2005

Die Schätzung von Nutzerzahlen gestaltet sich aus verschiedenen Gründen schwierig. Es ist beispielsweise unzulässig, einfach die verkaufte Stückzahl eines Produktes mit den Spielerzahlen gleichzusetzen. Schließlich verlieren viele Spieler nach einiger Zeit die Lust auf ein Programm und scheiden aus. Laut einer Sprecherin von Sony Entertainment hat das Spiel *Everquest* eine durchschnittliche Lebensspanne von etwa zehn Monaten (Kent 2004b), bevor der Konsument zum nächsten Titel wechselt. Zuverlässiger ist deshalb die Angabe der Abonnentenzahlen, weil man dann auch von einer regelmäßigen Nutzung des Spiels ausgehen kann. Viele Hersteller geben aber nicht bereitwillig diese Zahlen an die Öffentlichkeit, denn gerade bei kommerziellen Misserfolgen bedeutete die Veröffentlichung einen Imageverlust. Andererseits gehen bereits einige Hersteller dazu über, andere Zahlungsmethoden neben dem Abonnement anzubieten bzw. die Betriebskosten anderweitig gegen zu finanzieren (z.B. durch Werbung). Die von Woodcock-Sterling präsentierten etwa 3,5 Millionen Spieler sind aus diesem Grund mit viel Vorsicht zu genießen und nicht mit der *tatsächlichen* Nutzerzahl

gleichzusetzen (die aus eben genannten Gründen wahrscheinlich höher liegt), wemgleich es keine vergleichbar gute Informationsbasis zu diesem Thema gibt.

Zwar ist nichts Genaues über die Verteilung wichtiger Merkmale in der Grundgesamtheit bekannt, aber zumindest über zwei andere Gruppen, aus denen sich die Online-Rollenspieler rekrutieren: zum einen den *Internetnutzern* allgemein, und zum anderen den *Computerspielern* allgemein. Von Internetnutzern weiß man, dass sie überwiegend männlich, jünger als die Gesamtbevölkerung, und zudem überdurchschnittlich gut gebildet sind (Bandilla 2003, 71ff). Bei Computerspielern ist dies ganz ähnlich (siehe Kapitel 3.4). Auch wenn diese Hinweise nahe legen, den Rollenspielern dieselben sozialstrukturellen Merkmale zuzuweisen, besteht doch die Gefahr eines ökologischen Fehlschlusses. Dies wäre dann der Fall, wenn es gerade die schlechter Gebildeten unter den Internetnutzern bzw. Computerspielern wären, die MMORPGs spielen. Zudem lässt sich die Größe der Grundgesamtheit nicht deduktiv herleiten und bleibt eine Unbekannte.

5.2. Forschungsdesign und Datenerhebung

Die Auswertung stützt sich hauptsächlich auf quantitative Daten, welche durch qualitative Daten ergänzt werden. Mit einem standardisierten Online-Fragebogen (siehe Abschnitt II im Anhang) wurden insgesamt 11732 Rückläufe erzielt. Alle Personen, die den Fragebogen vollständig ausgefüllt haben, wurden zudem eingeladen, in einem speziell für die Untersuchung geschaffenen Diskussionsforum Ergänzungen zu den im standardisierten Messinstrument gestellten Fragen zu schreiben. Insgesamt kamen auf diese Weise 472 Beiträge zusammen (siehe Abschnitt VII im Anhang).

Das quantitative Messinstrument war im Untersuchungszeitraum unter der Webseite <http://www.mmorpg-research.de> im Internet zugänglich. Vor der Untersuchung wurde vom 2.12.2004 bis 5.12.2004 ein Pre-Test mit insgesamt 24 Personen durchgeführt. Bei den Testern handelte es sich hauptsächlich um MMORPG-Experten, die per e-mail zum Pre-Test eingeladen wurden; unter anderem beteiligten sich Betreiber von Online-Rollenspiel-Fanseiten und

Gildenmitglieder. Es ergaben sich keine Schwierigkeiten mit dem Erhebungsinstrument, so dass die Hauptuntersuchung plangemäß im Zeitraum vom 6.12.2004 bis 31.12.2004 durchgeführt werden konnte.

Um eine hohe Rücklaufzahl zu erreichen, wurde der Fragebogen auf drei Wegen beworben:

- (1) *Link auf MMORPG-Fanseiten*: Viele Fanseitenbetreiber erklärten sich bereit, auf ihrer Webseite²³ einen Link zum Fragebogen zu posten. Auf diese Weise kamen etwa zwei Drittel aller Rückläufe zustande.
- (2) *E-mail-Einladung*: Vor allem Rollenspieler von Spielen, deren Fanseiten keinen Link auf ihre Webseite setzten wollten, wurden per e-mail zur Untersuchung eingeladen. In der Einladung wurde auch darum gebeten, die e-mail an Bekannte, die ebenfalls MMORPGs spielen, weiterzuleiten. Die e-mail-Adressen der Spieler wurden über Gilden-Webseiten recherchiert.
- (3) *Forenpostings*: Zu den meisten Spielen gibt es neben Fanseiten auch Foren, in denen sich Spieler über ihre Erfahrungen austauschen. Der Link zum Fragebogen wurde in Foren zu Spielen, zu denen es keinen Link auf einer Fanseite gab, gepostet²⁴. Zudem wurden in der e-mail-Einladung Gildenführer darum gebeten, einen Link in ihrem Gildenforum zu setzen, falls es eines gibt.

Von der letzten Seite des Fragebogens aus bestand für die Untersuchungsteilnehmer zudem die Möglichkeit, über die Subdomain <http://forum.mmorpg-research.de> ins Diskussionsforum zu gelangen. Neben der Möglichkeit, Kommentare zum Fragebogen selbst abzugeben, wurden hier den Teilnehmer auch offene Fragen gestellt, die sie ausführlich schriftlich beantworten konnten. Auf diese Weise kamen qualitative Daten zustande, die allerdings nur eine Ergänzung zu den quantitativen Daten sein können, und ausdrücklich *keine* eigenständige Erhebung. Beispielsweise lassen sich mit dieser Methode die

²³ Konkret handelt es sich um folgende Webseiten: wow.gamona.de; inwow.de; ragnarok.gamona.de; ultimaonline.gamigo.de; ryzom-game.info; everquestii.info; onlinewelten.com; pexsus.com; tibia.de; daoc.4players.de

²⁴ Unter anderem auf diesen Boards wurde ein Link gesetzt: <http://community.mystics.de>; <http://forum.mdo-games.de>; <http://forum.gamer.nl>; <http://erinia-forum.gamigo.de>; <http://pp.gamigo.de>

qualitativen Daten nicht mit denen des standardisierten Instruments verknüpfen, sodass man keinerlei Hinweise auf die Personen hat. Trotzdem können sie eine Hilfe sein, um die durch quantitative Daten geschlossenen Zusammenhänge besser zu verstehen.

5.3. Methodische Probleme der Datenerhebung

Wie jede Befragungstechnik bringt auch die Online-Befragung ihre spezifischen Vor- und Nachteile mit sich. Besonders unvorteilhaft ist beispielsweise, dass nicht jede Person über einen Internetzugang verfügt, und so nicht an Online-Befragungen teilnehmen kann. Vor allem ältere Personen und bildungsferne Schichten sind seltener online, die Internetgemeinde ist daher kein repräsentatives Abbild der Bevölkerung (Bandilla 2003, 78). Untersuchungen, bei denen die Gesamtbevölkerung die Grundgesamtheit darstellt, müssen daher mit Quoten hantieren (beispielsweise die Studie „Perspektive Deutschland“, eine der größten Online-Befragungen hierzulande). In vorliegender Untersuchung stellt sich diese Problematik nicht, denn alle Online-Rollenspieler sind per definitionem regelmäßig online. Ganz im Gegenteil wirkt sich hier der vermeintliche Nachteil sehr positiv aus, denn durch die Affinität der Zielpopulation zum Medium der Untersuchung ist eine hohe Beteiligung an der Untersuchung zu erwarten, und möglicherweise besteht auch ein größeres Vertrauen als in eine andere Befragungstechnik.

Trotz dieses großen Vorteils wiegt auf der anderen Seite der Nachteil schwer, dass die Grundgesamtheit sowohl in ihrer Größe, als auch in der Verteilung charakteristischer Merkmale nicht genau definiert ist. Dies hat zur Folge, dass keine *Zufallsauswahl* aus der Zielpopulation gezogen werden und damit nicht mit Sicherheit gesagt werden kann, dass die Ergebnisse repräsentativ für alle Online-Rollenspieler sind. Die im vorangegangenen Abschnitt vorgestellte Platzierung des Fragebogens auf Fanseiten und die email-Einladungen stellen eine *bewusste Auswahl* dar. Dabei wurde versucht, die Rückläufe weitmöglichst zu diversifizieren, indem viele verschiedenen Webseiten um einen Link auf den Fragebogen gebeten wurden. Trotz breiter Bekanntmachung der Befragung in der Spiele-Szene ist von einer *Selbstselektion* der Teilnehmer auszugehen. Zum einen

werden die Fansseiten von jeweils anderen Personengruppen besucht, die sich unter anderem im Alter und dem Geschlechterverhältnis voneinander unterscheiden. Dies kann natürlich eine verzerrende Wirkung auf das Ergebnis haben. Zum anderen nehmen relativ öfter Personen mit höherem sozioökonomischen Status freiwillig an Befragungen teil, als schlechter situierte Personen (Kromrey 1995, 303). Da aber über die Verteilung innerhalb der Grundgesamtheit nichts bekannt ist, und deshalb auch nicht mit Quoten die Stichprobe entsprechend gewichtet werden kann, ist auch hier von einer Verzerrung auszugehen. Ein weiteres sehr spezielles Problem von Online-Befragungen ist die mangelnde Kontrolle darüber, dass der Fragebogen nicht mehrfach von derselben Person ausgefüllt wird. Zwar wurden in vorliegender Befragung Gegenmaßnahmen ergriffen²⁵, jedoch stellen diese keine besondere Sicherheit dar – gerade weil die Befragten Personen mit überdurchschnittlich guten EDV-Kenntnissen sind.

Bezüglich des Antwortverhaltens der Teilnehmer stellt der Online-Fragebogen wiederum ein gutes, weil im Vergleich zu anderen Befragungstechniken wenig reaktives Messinstrument dar. Interviewereffekte entfallen ebenso wie Teilfälschungen gänzlich. Von allen Befragungsmethoden ist die standardisierte Online-Befragung diejenige mit höchster Anonymität – die postalische Adresse und die Telefonnummer bleiben unbekannt, der Befragte gibt nicht einmal seine Handschrift preis.

Von großem Vorteil sind diese Merkmale des Erhebungsinstruments beim Problem der *sozialen Erwünschtheit*. Darunter versteht man die Tendenz der Befragten, vor allem bei „heiklen“ Fragen die in einer Gesellschaft „wünschenswerte“ Antwort zu geben. Beispielsweise geben Menschen in einer Befragung tendenziell ein größeres Umweltbewusstsein an, als sie im Alltagsleben wirklich an den Tag legen (Diekmann 2000, 382f). Da der Untersuchungsteilnehmer bei Online-Befragungen anonym antworten kann, ohne dass er sich einem Interviewer „offenbaren“ müsste, sind die negativen Effekte sozialer Erwünschtheit als relativ gering einzuschätzen. Es ist der Befragungstheorie zufolge davon auszugehen, dass die Online-Rollenspieler auch bei den heiklen Fragen ehrlicher geantwortet haben als bei einem reaktiverem

²⁵ Während des Ausfüllens des Fragebogens wurde ein Cookie gesetzt. Dies verhindert die mehrmalige Teilnahme an der Umfrage am selben Rechner. Jedoch lassen sich die Cookies ganz einfach über das Optionsmenü des Webbrowsers löschen.

Messinstrument, zumal sie möglicherweise ein besonderes Vertrauen in das Medium Internet haben.

Hier wiederum wirkt sich allerdings nachteilig aus, dass Computerspieler eine stigmatisierte Gruppe sind. Tatsächlich wird der (übermäßige) Genuss von Bildschirmspielen vor allem seit den Amokläufen von Littleton und Erfurt von den Medien äußerst kritisch gesehen. Vor allem über die sogenannten Ego-Shooter fällt die Berichterstattung negativ aus, aber auch MMORPGs geraten durch ihre zunehmende Verbreitung immer mehr in den Fokus. Da oft ein kausaler Zusammenhang zwischen Spielkonsum und negativen Merkmalen (z.B. Einsamkeit) konstruiert wird, fühlen sich Computerspieler oft unter Generalverdacht gestellt. Dies führte auch bei der hier durchgeführten Befragung vereinzelt zu Abwehrreaktionen. Manche Teilnehmer sahen in der Studie den Versuch, dieses negative Bild weiter zu festigen, gerade weil auch hier heikle Fragen gestellt wurden:

„das is sone art dokumentation wo am Ende wieder rauskommt wie geistesgestört doch Leute sind die Computer zoggen“
Forennutzerin „Black Widow“, 7.12.04

Dieses Zitat zeigt stellvertretend für ähnliche Äußerungen, wie groß das Misstrauen mancher Teilnehmer gegenüber einer wissenschaftlichen Untersuchung ist. Diese Skepsis könnte für viele Befragte zur Folge haben, heikle Fragen nicht wahrheitsgemäß, sondern in Richtung der gesellschaftlich erwünschten Position zu beantworten, damit das geliebte Hobby von weiterer negativer Berichterstattung verschont bleibt. Da die Untersuchungsteilnehmer den Fragebogen ohne Anwesenheit eines Interviewers ausfüllen, und damit unter niedriger sozialer Kontrolle stehen, ist es besonders einfach, eine unwahrheitsgemäße Antwort zu geben. Die anfangs aufgeführten positiven Auswirkungen des Online-Fragebogens auf den *Effekt sozialer Erwünschtheit* werden auf diese Weise teilweise aufgehoben.

Trotz der angeführten Kritik scheint der Online-Fragebogen das beste Instrument zu sein, um Online-Rollenspieler zu befragen. Es erscheint kaum möglich, eine ähnlich hohe Rücklaufzahl binnen so kurzer Zeit mit einer anderen Befragungstechnik zu erzielen, gerade auch wegen der Affinität der Zielgruppe zum Medium. Durch die hohe Rücklaufzahl kann wiederum begründet

angenommen werden, dass die Abwehrreaktionen mancher Teilnehmer nicht allzu schwer ins Gewicht fallen werden. Außerdem sei bemerkt, dass die Online-Befragung mit Abstand die preiswerteste Befragungstechnik darstellt.

5.4. Verwendete statistische Auswertungsverfahren

Im Folgenden werden die verwendeten statistischen Auswertungsverfahren knapp beschrieben, und es wird auf die mit ihnen verbundenen methodischen Schwierigkeiten hingewiesen.

Häufigkeitsauszählungen werden vor allem im deskriptiven Teil der Untersuchung verwendet, besonders wenn Vergleiche zu anderen, nicht selbst erhobenen Daten gezogen werden (in Kapitel 6). *Mittelwertsunterschiede* werden mit *Konfidenzintervallen* auf Signifikanz geprüft. Gegenüber dem t-Test haben diese den Vorteil, dass nicht nur ein gegebener Mittelwertsunterschied nachgewiesen, sondern anhand der Breite deren Intervalle auch dessen Qualität interpretiert werden kann. Außerdem hat der t-Test den Nachteil, dass er bei hohen Fallzahlen selbst bei kleinsten Mittelwertsunterschieden signifikant wird. Aus diesen Gründen werden 99%-Konfidenzintervalle verwendet; von einem signifikanten Mittelwertsunterschied wird gesprochen, falls sich die Intervalle nicht überlappen.

Im analytischen Teil der Arbeit wird bevorzugt mit *Indizes* gearbeitet, welche aus den im Fragebogen erhobenen Likert-Skalierungen erstellt werden. Dieses Verfahren wird einerseits verwendet, um ein multidimensionales Konstrukt zu bilden; beispielsweise besteht der in Kapitel 7.1. gebildete Index *realweltliches Defizit* unter anderem aus den Dimensionen *Einsamkeit*, *Selbstwert* und *Geselligkeit* einer Person. Zum anderen werden Indizes erstellt, um einem Konstrukt durch das Zusammenfassen mehrerer Items, die auf einer einzigen Dimension messen, eine höhere Reliabilität zu verleihen. Mit einer *Faktorenanalyse* wird ermittelt, ob alle Aussagen auf ein und derselben Dimension messen. Eine Faktorenanalyse wurde bei den Indizes *Herrschaft* bzw. *Meisterschaft über das Spielgeschehen* durchgeführt (siehe hierfür Kapitel 7.5).

In beiden Fällen sollte der gebildete Index einer *Reliabilitätsprüfung* unterzogen werden. Das Gütemaß *Cronbachs alpha* gibt an, ob die verwendeten Items zu einem Index zusammengefasst werden dürfen. Nach herrschender Lehrmeinung

sollte der Wert $\alpha=0,5$ nicht unterschritten werden, um eine „ausreichende“ Reliabilität zu gewährleisten (Bortz/ Lienert/ Boehnke 1990, 60); alle in dieser Arbeit verwendeten Indizes weisen ein α deutlich über diesem Wert aus²⁶. Die gebildeten Indizes sind so rekodiert, dass sie wie die Ausgangsitems fünf Ausprägungen haben („sehr stark“, „eher stark“, „teils, teils“, „eher schwach“, „sehr schwach“).

Regressionsanalysen werden verwendet, um den linearen Zusammenhang zwischen den gebildeten Indizes (unabhängige Variable) und der Dauer des Spielkonsums (abhängige Variable) zu berechnen. Zur Berechnung einer Regressionsanalyse werden sowohl bei der unabhängigen, als auch bei der abhängigen Variablen Daten benötigt, die zumindest intervallskaliert sind. Während beispielsweise die Variable für die Dauer des Spielkonsums - welche durchgängig die zu erklärende Größe darstellt - eine echte metrische Variable ist, sind Indizes und Likert-Skalierungen nur ordinal skaliert. In vorliegender Arbeit werden diese aber wie in der sozialwissenschaftlichen Forschungspraxis üblich dennoch als unabhängige Variablen eingesetzt, da man sie als metrische Daten interpretieren kann (vgl. Diekmann 2000, 578f).

Um die Zusammenhänge in *Kreuztabellen* darstellen zu können, wurde die Variable für den Spielkonsum auch in ordinal skalierte Größengruppen umkodiert. Die drei Ausprägungen der neu gebildeten Variablen tragen die Titel *Normal-*, *Viel-* und *Hardcore-Spieler*. Durch die Generierung von Größenkategorien lassen sich die in den Regressionsanalysen berechneten Zusammenhänge besser veranschaulichen. Ebenso in Kreuztabellen werden Korrelationen zwischen nominal skalierten Daten (z.B. Geschlecht) dargestellt. Als Zusammenhangsmaß zwischen ordinal skalierten Daten wird durchgängig *Spearman's R* verwendet, bei nominal skalierten Daten *Cramers V*, und bei metrisch skalierten Daten der *Korrelationskoeffizient* nach *Pearson*. Signifikante Werte sind mit drei Sternen (***) für das 99,9%-Niveau, mit zwei Sternen (**) für das 99%-Niveau und mit einem Stern (*) für das 95%-Niveau gekennzeichnet (Beispiel: $R=0,32^{***}$).

²⁶ Konkret ist die jeweilige Höhe von Cronbachs α in allen in dieser Arbeit selbst gebildeten Indizes wie folgt:

Index „realweltliches Defizit“ $\alpha=0,73$

Index „Sucht-Anzeichen“ $\alpha=0,67$

Index „Meisterschaft des Spiels“ $\alpha=0,62$

Index „Herrschaft über das Spielgeschehen“ $\alpha=0,73$

Die qualitativen Daten aus dem Diskussionsforum werden nur ergänzend verwendet, da sie keine eigenständige Erhebung darstellen. Ebenso ist auf Kommentare aus anderen Online-Rollenspiel-Diskussionsforen im Internet zurückgegriffen worden. Falls die Berechnungen der quantitativen Daten sich mit einem häufig *wiederkehrenden Muster* in den qualitativen Daten deckt, werden diese zur inhaltlichen Unterstreichung des mathematischen Zusammenhangs angeführt.

5.5. Datenaufbereitung und Fehlerkorrektur

Vor der Analyse wurden die erhobenen Daten auf Fehler geprüft. Besonderes Augenmerk lag hierbei auf den unplausiblen und inkonsistenten Werten, die das Ergebnis verfälschen könnten. Gerade bei Online-Fragebögen, bei deren Beantwortung die Befragten alleine sind und unter geringer sozialer Kontrolle stehen, kann es zu „Scherzantworten“ kommen, das heißt: einige Befragte versuchen bewusst, das Ergebnis zu verzerren (Diekmann 2000, 552). Außerdem sind noch die gewöhnlichen Falschantworten zu berücksichtigen, die dadurch entstehen können, dass kein Interviewer den Befragten bei der Beantwortung des Fragebogens hilft (zum Beispiel wenn eine Frage nicht richtig verstanden wurde). Konkret blieben folgende Fälle in der Auswertung unberücksichtigt:

- *Dauer des Spielkonsums >140h in der Woche*: Eine Woche besteht aus 168 Stunden. Gaben die Befragten an, sie würden sich insgesamt mehr als 140 Stunden in der Woche mit ihrem Hobby beschäftigen, fänden sie kaum noch Zeit zum Schlafen und zum Essen. Diese Angaben sind unplausibel und bleiben deshalb unberücksichtigt.
- *Dauer des Spielkonsums = 0h UND „Spiele Online-Rollenspiele seit 0 Jahren“*: Einige Befragte gaben an, gar nicht zu spielen. Dies ist an sich schon wenig plausibel, jedoch könnte die Frage auch dahingehend verstanden worden sein, wie viele Stunden in der letzten oder diese Woche gespielt wurden. Ausgeschlossen wurden die Fälle dann, wenn diese Personen zudem noch angaben, erst seit „null“ Jahren Online-Rollenspiele zu spielen. Diese Menschen sind folglich Nicht-Spieler und nicht Teil der Grundgesamtheit, die laut Einladung zur Studie „aus Personen besteht, die zur Zeit ein Online-

Rollenspiel spielen oder schon einmal gespielt haben“. Auf diese Weise wurden auch die Personen ausgeschlossen, die den Fragebogen ausgefüllt haben, ohne jemals ein Online-Rollenspiel gespielt zu haben.

- *Fragebogen wurde in weniger als 300 Sekunden ausgefüllt:* Im Datensatz wurde für jeden Befragten die benötigte Zeit für das Ausfüllen des Fragebogens gespeichert. Das arithmetische Mittel der Ausfülldauer liegt bei 745 Sekunden bei einer Standardabweichung von 365 Sekunden; etwa 99,4% aller Befragten benötigten für das Ausfüllen des Fragebogens mehr als 300 Sekunden. Es ist davon auszugehen, dass die Bearbeitung des Fragebogens in weniger als 300 Sekunden nicht zu bewerkstelligen ist, selbst wenn man sehr schnell liest. Sehr auffällig ist zudem, dass gerade die Personen, die nur sehr wenig Zeit benötigten, sehr aus dem Rahmen fallende Antworten gegeben haben. Hier wurde offensichtlich versucht, durch ein schnelles „Durchklicken“ das Ergebnis zu verfälschen. Es ist m.E. deshalb zu vertreten, diese Fälle unberücksichtigt zu lassen, selbst wenn einige Personen wirklich in der Lage waren, den Fragebogen so schnell auszufüllen – der durch die Verfälscher verursachte Schaden ist größer, als er von den wahrheitsgemäßen Antworten aufgewogen werden könnte.
- *Angabe bei „Alter“ und „Seit wie vielen Jahren spielen sie bereits Online-Rollenspiele?“ sind inkonsistent:* Werte, die eine Differenz der beiden Werte von <6 erzeugen, werden aufgrund mangelnder Plausibilität ausgeschlossen (Bsp.: „Alter“=26 Jahre, „Seit wann Spieler“=22 Jahre).
- *Einzelfälle:* Zudem wurde der Datensatz auf weitere Auffälligkeiten geprüft. So ist es etwa auch höchst unplausibel, dass eine 90-jährige Frau über 100 Stunden in der Woche spielt. Ebenso sind Einkommensangaben wie etwa 99995€ im Monat sehr unwahrscheinlich, ebenso promovierte 16-jährige.

Durch die Datenaufbereitung bleiben 287 der insgesamt 11732 Fälle unberücksichtigt, dies sind 2,4% aller Rückläufe. Ausgewertet werden somit 11445 gültige Fälle.

6. Wer spielt Online-Rollenspiele?

Die beiden folgenden Abschnitte bilden den empirischen Teil der Arbeit. Zunächst wird in diesem sechsten Kapitel auf die soziodemografischen und sozialstrukturellen Merkmale der Spielerschaft eingegangen. Deskriptiv werden unter anderem das Alter, Geschlecht und die subjektive Schichtzugehörigkeit dargelegt (Kap. 6.1, 6.2 und 6.3), bevor die Spieler anschließend in die drei Gruppen *Normal-*, *Viel-*, und *Hardcore-Spieler* aufgeteilt werden. Es soll überprüft werden, ob zwischen diesen Spielertypen Unterschiede hinsichtlich ihrer sozialen Situation bestehen (Kap. 6.4). Die Unterscheidung nach Dauer des Konsums ist vor allem entscheidend für den analytischen Teil der Untersuchung im darauf folgenden siebten Kapitel, da die Spieldauer dort die abhängige Variable darstellt.

6.1. Alter und Geschlecht

Als erster Schritt werden zunächst die Alterstruktur und das Geschlechterverhältnis der Spielerschaft untersucht. Internationale Forschungsergebnisse weisen auf eine überwiegend männliche und relativ junge Gruppe hin: in der österreichischen Studie von Götzenbrucker werden unter anderem die Nutzer von *Ultima Online* befragt. Die Spielerschaft ist im Durchschnitt etwa 30 Jahre alt und weist ein überaus unausgeglichenes Geschlechterverhältnis aus – es findet sich kaum eine Frau unter den Befragten (Götzenbrucker 2001, 68). Der amerikanische MMORPG-Forscher Nick Yee stellt für *Everquest* ein Durchschnittsalter von etwa 25,7 Jahren fest, wobei Frauen signifikant älter sind als Männer (m = 25,2 Jahre, w = 29 Jahre), und überdies einen beträchtlichen Anteil der Gesamtgruppe ausmachen: etwa 16% der von Yee befragten Personen gaben an, weiblichen Geschlechts zu sein (Yee 2001). In einer in Deutschland durchgeführten Online-Umfrage im Rahmen einer studentischen Abschlussarbeit zu Online-Spielern allgemein betrug der Anteil weiblicher Rollenspieler 4% (Schob 2003). Alleine schon an diesen wenigen Ergebnissen sieht man, wie widersprüchlich die MMORPG-Forschung zurzeit

noch ist; bei Götzenbrucker ist der Anteil der Spielerinnen nahe null, bei der Studie von Yee ist etwa jeder sechste Spieler weiblich.

Die Daten der vorliegenden Arbeit beziehen sich nicht auf die Anhängerschaft eines bestimmten Spiels, sondern auf (deutschsprachige) Online-Rollenspieler allgemein. Die Befragten sind im Durchschnitt 22,5 Jahre alt, wobei Frauen wie auch bei Yee signifikant älter sind als Männer (m = 22,2 Jahre, w = 25,6 Jahre). Der Frauenanteil im Sample liegt bei 7,1%.

Damit liegen die Werte im selben Bereich wie die oben genannten Zahlen. Dieses verhältnismäßig ausgeglichene Ergebnis lässt sich auf die Berücksichtigung aller Online-Rollenspieler zurückführen, und nicht auf die Beschränkung auf ein einziges Spiel. Dies wird überdeutlich, wenn man die Befragten differenziert nach dem mit ihnen zu assoziierenden Spiel betrachtet. Der den ausgewerteten Daten zugrunde liegende Fragebogen wurde auf diversen Seiten verlinkt, im Besonderen Fansseiten von bestimmten Spielen, die allesamt eine andere, sehr spezielle Klientel anziehen²⁷.

Tabelle 2: Alter und Geschlecht nach ausgesuchten Spielen

Link auf Seite zu...:	Alter in Jahren (arithmetisches Mittel)	Frauenanteil (in %)	Gesamt n
World of Warcraft	21,0	2,3	4654
Dark Age of Camelot	24,6	7,1	1735
Ragnarök	20,1	23,3	907
Everquest 2	26,3	6,7	150
Ultima Online	29,9	11,9	202
Sonstige (z.B. andere Fansseiten, Link in einem Gildenforum)	23,3	8,8	3797
Gesamt	22,5	7,1	11445

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Diese Zahlen belegen eindrucksvoll, dass es „den“ typischen Online-Rollenspieler nicht gibt. Jedes Spiel hat seine eigene Spielerstruktur, welche sich nach demografischen Merkmalen differenzieren lässt. Damit stehen die hier präsentierten Ergebnisse im Einklang mit der oftmals in der Fachpresse postulierten Behauptung, jedes Programm begeistere eine andere Klientel (Paul/Steiger 2005, 50). Die stark voneinander abweichenden Ergebnisse der oben

²⁷ Im Datensatz wurde die IP-Adresse erfasst, von der die Untersuchungsteilnehmer auf den Fragebogen gelangten.

aufgeführten Untersuchungen lassen sich demnach durch einen sehr starken Selbstselektions-Effekt durch das jeweilige Spiel erklären. Auch im vorliegenden Sample sind die Schwankungen teilweise extrem groß; etwa ein Viertel aller Spieler, die mit *Ragnarök* in Verbindung gebracht werden können, ist weiblich (Frauenanteil: 23,3%) – auf der anderen Seite interessiert sich kaum eine Frau für *World of Warcraft* (2,3%).

Besonders auffällig ist der hohe Anteil an Spielern, die von einer *World Of Warcraft*-Fanseite auf den Fragebogen klickten. Dies lässt sich durch den sehr großen „Hype“ um das Spiel während des Befragungszeitraumes (Dezember 2004) erklären. Durch die vielen Befragten, die von mit diesem Spiel assoziierten Seiten kamen, wird das Gesamtergebnis „vermännlicht“ und „verjüngt“. Da davon auszugehen ist, dass der Anteil der Spieler in der Grundgesamtheit niedriger ist als in der Stichprobe, muss man eine systematische Verzerrung des Samples befürchten. Auf der anderen Seite können Spieler anderer Online-Rollenspiele über eine *World of Warcraft*-Fanseite auf den Fragebogen gekommen sein, und außerdem wurden alle offensichtlichen Nicht-Online-Rollenspieler in der Datenbereinigung ausgeschlossen (siehe Kapitel 5.4). Ohne den „WoW-Effekt“ liegt der Frauenanteil bei 10,3%, und das Durchschnittsalter beträgt ohne Berücksichtigung dieser Gruppe 23,5 Jahre.

Ganz gleich jedoch, von welcher Seite man die Daten betrachtet: Durch die Vielzahl der in diese Richtung zeigenden Forschungsergebnisse kann als gesichert gelten, dass die überwältigende Mehrheit der Spieler männlich ist. Das Durchschnittsalter lässt sich allgemein gesprochen als „Twen-Alter“ angeben. Nicht unplausibel erscheint zudem, dass durch neue Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* das Konsumfeld auf jüngere Spieler ausgeweitet werden soll, um den Markt für das Produkt „Online-Rollenspiel“ insgesamt zu vergrößern (siehe Kapitel 2.3).

6.2. Erwerbssituation und Bildungsabschluss

Die am stärksten vertretene Gruppe im Sample sind mit 34,5% die Schüler. Dies ist wenig überraschend, haben doch Schüler viel Freizeit, die sie mit Computerspielen verbringen können. Viel überraschender ist hingegen, dass noch vor den Studierenden (17%) die Angestellten mit 17,6% die zweitgrößte Gruppierung in der Stichprobe darstellen. Auf den Plätzen folgen die Auszubildenden (10,7%) und die Arbeitslosen (5,5%).

Die hohe Anzahl der Angestellten lässt sich plausibel mit deren Spielbiografie erklären: seit durchschnittlich 3,8 Jahren spielen Angestellte bereits Online-Rollenspiele, der Durchschnitt im Gesamtsample liegt bei nur 3,0 Jahren. Bei einem relativ niedrigen Durchschnittsalter von 29,1 Jahren der Angestelltenschaft in der Stichprobe ist stark davon auszugehen, dass diese Personen mit dem Spielen von MMORPGs zu einem Zeitpunkt angefangen haben, als sie noch in einer anderen Erwerbssituation (z.B. Studium, Ausbildung) waren und damit auch mehr Freizeit hatten. Ein ähnlicher Effekt lässt sich auch bei den Beamten beobachten, die mit einem Durchschnittsalter von 29,8 Jahren schon seit 3,7 Jahren spielen. Dies lässt sich dahingehend interpretieren, dass die betreffenden Gruppierungen den Rollenspielen treu geblieben und gemeinsam mit ihnen gealtert sind.

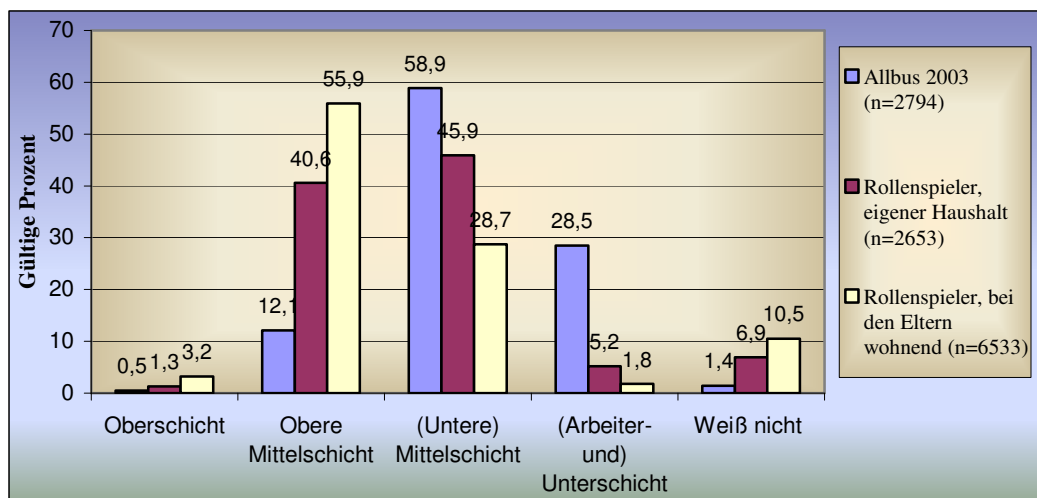
Der Bildungsstand in der Stichprobe ist wie angenommen relativ hoch. Deutlich über die Hälfte aller befragten Schüler (58,6%) strebt das Abitur an, bei den aus Deutschland stammenden Schülern liegt dieser Wert mit 59,3% sogar noch etwas höher (siehe Anhang Tabelle A). Der Anteil der Schulabgänger, welcher die allgemeine Hochschulreife im Schuljahr 2002/2003 erreichte, liegt in Gesamtdeutschland aber bei nur 23,5%; im selben Jahr verließen 26% die Schule mit einem Hauptschulabschluss, weitere 8,9% sogar ohne Schulabschluss (StBa 2004). Selbst wenn einige der befragten Rollenspieler mit ihrem Ziel, das Gymnasium mit Abitur abzuschließen, scheitern sollten, wird das Bildungsniveau in der Stichprobe dramatisch über dem der Gesamtbevölkerung liegen. Diese Annahme wird bestätigt, wenn man seinen Blick auf die Nicht-Schüler richtet; knapp die Hälfte der Personen in dieser Gruppe gibt an, das Abitur oder einen höherwertigen Schulabschluss zu besitzen. Der Anteil der hochgebildeten

Rollenspieler aus Deutschland (mindestens Fachhochschulabschluss) liegt bei exakt 15%. In der Gesamtbevölkerung (Personen über 15 Jahre) können gemäß dem Mikrozensus des Jahres 2000 nur etwa 10% ein Bildungszertifikat dieses Ranges vorweisen (StBa 2002).

6.3. Subjektive Schichtzugehörigkeit und Zufriedenheit mit Lebensstandard

Nach dem bisher Gesagten kann es kaum überraschen, dass sich die Rollenspieler subjektiv einer höheren sozialen Schicht zuordnen, als die Gesamtbevölkerung. 40,6% der deutschen Rollenspieler mit eigenem Haushalt sehen sich in der „oberen Mittelschicht“. Nach der allgemeinen Bevölkerungsumfrage ALLBUS vom Jahr 2003 ordnen sich im gesamten Bundesgebiet jedoch nur 12,1% dieser sozialen Schicht zu.

Abbildung 9: Subjektive Schichtzugehörigkeit der Online-Rollenspieler in Deutschland, verglichen mit der Gesamtbevölkerung nach ALLBUS 2003



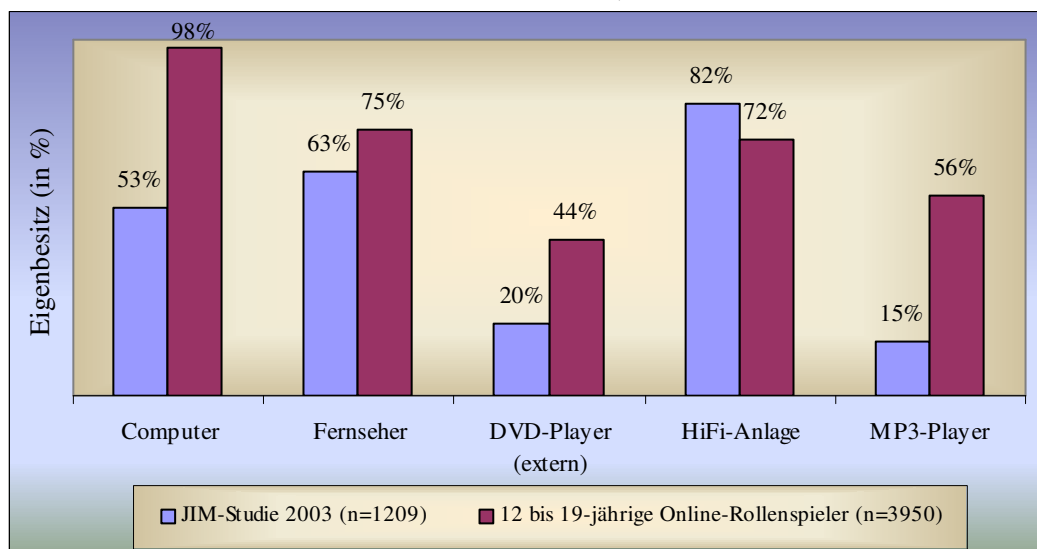
Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz, eigene Berechnungen ALLBUS 2003

Auf der anderen Seite will kaum eine Person in der Stichprobe der Unterschicht angehören, während sich nach dem ALLBUS 2003 etwa 28% aller Deutschen genau dort sehen. Noch besser sozialstrukturell gestellt stufen sich Österreicher und Schweizer ein (nicht in Abb. 9 enthalten). Hier übersteigt der Anteil der Personen mit eigenem Haushalt, die sich der oberen Mittelschicht zuordnen, jeweils die 50%-Marke (Ö = 57,1%, CH = 50,9%).

In allen Ländern ist auffällig, wie gut situiert sich die Personen sehen, die noch bei ihren Eltern wohnen (Durchschnittsalter = 18,4 Jahre, n = 6533). Zwar kann

etwa jeder zehnte Befragte dieser Gruppe mit der Frage nach der sozialstrukturellen Selbstverortung nur wenig anfangen und wählt „weiß nicht“, die antwortende Mehrheit sieht sich aber größtenteils auch in der „oberen Mittelschicht“, zirka 3 bis 5% gar in der „Oberschicht“. Die subjektiv gefühlte bessere Positionierung im Schichtungsgefüge ist auch an manifesten Kriterien ablesbar: In der JIM-Studie 2003 („Jugend, Information, Multimedia“) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes wurden 12 bis 19-jährige Jugendliche (n=1209, repräsentativ für die Gesamtbevölkerung Deutschlands) unter anderem nach ihrer Medienausstattung gefragt. Die Vergleichsgruppe im hier vorliegenden Datensatz (n=3950) ist insgesamt deutlich besser medial ausgestattet, als ihre peer-group (siehe Abb. 10).

Abbildung 10: Medienwelt 12 bis 19jähriger (in Deutschland): Eigenbesitz ausgesuchter Medien in der Stichprobe, verglichen mit der peer-group in der Gesamtbevölkerung (nach JIM-Studie 2003)



Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz; JIM-Studie 2003

Online-Rollenspiele machen den Daten zufolge vor allem besser gestellte „Mittelschicht-Kids“; dies deckt sich mit den anfangs formulierten Hypothesen und den Forschungsergebnissen der Offline-Computerspieleforschung (siehe Kapitel 3.4.). Wie bereits vermutet, sind die jungen, bei den Eltern wohnenden Online-Spieler noch etwas besser sozialstrukturell gestellt als die Vergleichsgruppe der Offline-Spieler, da an den Spielkonsum die zusätzliche Bedingung des bestehenden Online-Zugangs geknüpft ist, und Internetanschlüsse findet man häufiger in Haushalten, in denen der Haushaltsvorstand eine höhere Bildung und sozialstrukturelle Position hat (Deutschland Online 2004). Die

Personen mit eigenem Haushalt (Durchschnittsalter = 28 Jahre) sehen sich zwar sozialstrukturell nicht so hoch verortet wie die eben beschriebenen jüngeren Spieler, jedoch immer noch wesentlich besser als die Vergleichsgruppe im ALLBUS.

Insgesamt kann man diese Ergebnisse als eine weitere Bestätigung der Wissensluft-Hypothese (siehe Kapitel 3.4) ansehen, nach der sozial besser gestellte Personen einen kompetenteren Umgang mit neuen Medien (hier: Online-Rollenspielen) aufzeigen, und dieser kompetentere Umgang steht wiederum in einem positiven Zusammenhang mit den Bildungschancen dieser Technikpioniere. Als Gradmesser der Begeisterung für neue Technik kann die Verbreitung von Breitband-Internetanschlüssen genannt werden, der bei den aus Deutschland stammenden Befragten 95,8% beträgt (Gesamtsample: 95,4%). Schätzungen einer aktuellen Studie zufolge ist im Jahr 2005 hingegen nur in 18% aller deutschen Haushalte ein Breitband-Anschluss installiert (Deutschland Online 2004).

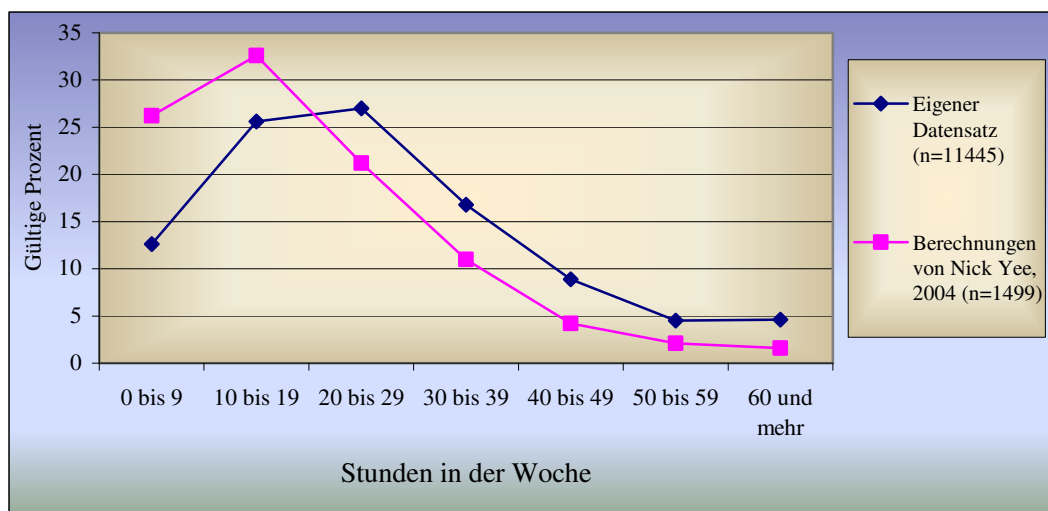
Die höhere Formalbildung und die hoch angesiedelte subjektive Schichtzugehörigkeit machen sich erwartungsgemäß in einer relativ hohen Zufriedenheit der Rollenspieler bemerkbar. Auf einer standardisierten Skala, auf der die Untersuchungsteilnehmer die Zufriedenheit mit ihrem Lebensstandard angeben sollten, liegen die Werte in allen Altersgruppen über dem der Gesamtbevölkerung (nach SOEP 2003). Aufgrund der niedrigen Fallzahl bei den älter als 50-jährigen Spielern aus Österreich und der Schweiz ($n = 7$ bzw. $n = 1$), muss hier auf eine Angabe des Zufriedenheitswertes verzichtet werden (siehe Anhang Abb. A).

6.4. Spielgewohnheiten: Wer spielt wie lange?

Das arithmetische Mittel der Spieldauer beträgt in der Stichprobe 24,6 Stunden/Woche, der Median liegt bei 20. Damit spielen die Befragten länger als in der von Yee durchgeführten Untersuchung, bei dem der arithmetische Mittelwert bei nur 21,9h liegt; der Median beträgt aber ebenso exakt 20 Stunden. Diese Differenz lässt sich zum einen auf das höhere Durchschnittsalter bei Yee zurückführen, denn die von ihm befragten unter 23-jährigen spielen auch etwa zwei Stunden mehr als

die über 23-jährigen (Yee 2004). Zum anderen wurde Yee's Untersuchung in englischer Sprache durchgeführt und vor allem in den Vereinigten Staaten publik gemacht; es ist demnach davon auszugehen, dass vor allem Amerikaner den Fragebogen ausgefüllt haben. In Westeuropa arbeiten die Menschen jedoch weniger als US-Amerikaner und haben insgesamt mehr Freizeit, und damit auch mehr Zeit zum Spielen (Welter 2004, 12). Unter Berücksichtigung dieser Umstände lässt sich bei der Betrachtung der ähnlichen Charakteristiken der Verteilungen in beiden Studien (siehe Abb. 11) von einem plausiblen Ergebnis der vorliegenden Messung sprechen.

Abbildung 11: Durchschnittliche Spieldauer/Woche in der Stichprobe und bei Nick Yee, 2004



Quelle: eigene Berechnungen, Rollenspieler-Datensatz; Yee 2004

Für den Fortgang der Untersuchung wird die Stichprobe in die drei Spielertypen *Normalspieler*, *Vielspieler* und *Hardcore-Spieler* aufgeteilt. Die Grenze bei Normalspielern wird bei maximal 29 Stunden Spielzeit in der Woche festgelegt. In Anbetracht der Verteilung in der Stichprobe erscheint dies am sinnvollsten, da bei der Angabe 20 bis 29 Stunden die meisten Spieler zu finden sind und so auch der arithmetische Mittelwert eingeschlossen wird. Man erhält eine Gruppierung, welche die Mehrheit der Spieler abbildet und somit die Bezeichnung Normalspieler verdient: Mit ihnen sind etwa zwei Drittel aller Spieler abgedeckt. Als Normalspieler werden somit nicht nur Gelegenheitsspieler, sondern auch ambitionierte Hobbyspieler bezeichnet, bei denen der Lebenswandel nicht *zwingend* auf das Spielen ausgerichtet sein muss.

Vielspieler sind Nutzer, die mindestens 30, aber höchstens 59 Stunden eingeloggt sind (zirka 30% der Stichprobe). Es wurde bei dieser Gruppe ebenso die Spanne von 30 Stunden gewählt, um eine Kategorie derselben Größenordnung zu erhalten. In bisherigen Studien zu Offline-Computerspielern wurde die Schwelle zum „Vielspieler“ drastisch niedriger angesetzt. Beispielsweise galten in einer Untersuchung der Jahre 1993/1994 die Untersuchungspersonen bereits mit einem wöchentlichen Spielkonsum von zirka 7 Stunden als „Vielspieler“ (Fritz et al. 1997, 199). Eine solche Definition verbietet sich im Zusammenhang mit Online-Rollenspielen jedoch völlig: Legte man hier das selbe Maß an und unterschiede zwischen den Gruppen „bis einschließlich sieben Stunden“ und „über sieben Stunden in der Woche“, läge das Verhältnis bei 10 zu 1 zugunsten der Vielspieler. Als Vielspieler werden in vorliegender Arbeit deshalb Personen mit einem Spielkonsum in einer Höhe bezeichnet, bei welcher man begründet davon ausgehen kann, dass der Lebenswandel *zu weiten Teilen auf das Spielen ausgerichtet* sein muss. Bei sieben Stunden in der Woche ist dies gewiss noch nicht der Fall, aber spätestens bei einem Konsum von 30 Stunden in der Woche ist selbst bei Personengruppen mit viel frei verfügbarer Zeit (z.B. Arbeitslose, Schüler) der Tagesplan zumindest teilweise auf das Spielen abgestimmt .

Hardcore-Spieler sind die verbleibenden knapp 5%, die mindestens 60 Stunden in der Woche spielen. Bei dieser Gruppe kann mit einer durchschnittlichen Verweildauer von etwa 9h/Tag im Spiel von *exzessivem Konsum* gesprochen werden.

Zwischen den Gruppen bestehen teilweise drastische und überraschende Unterschiede hinsichtlich der soziodemographischen und sozialstrukturellen Merkmale der Personen. Der Anteil der Frauen in den jeweiligen Gruppen ist mit dem Spielkonsum ansteigend: finden sich unter den Normalspielern nur 6,2% Frauen, sind es bei den Vielspielern bereits 8,4% und bei den Hardcore-Spielern schließlich 11,2%. Damit ist die Wahrscheinlichkeit, eine Frau unter den exzessiv spielenden Nutzern von MMORPGs anzutreffen fast doppelt so hoch wie unter den Hobbyspielern. Hinsichtlich ihres Alters unterscheiden sich diese Nutzerinnen von ihren männlichen Mitspielern: während das Durchschnittsalter bei den Männern mit steigendem Spielkonsum sinkt, ist es bei den Frauen konstant. Aufgrund der relativ niedrigen Fallzahl bei den weiblichen Hardcore-Spielerinnen

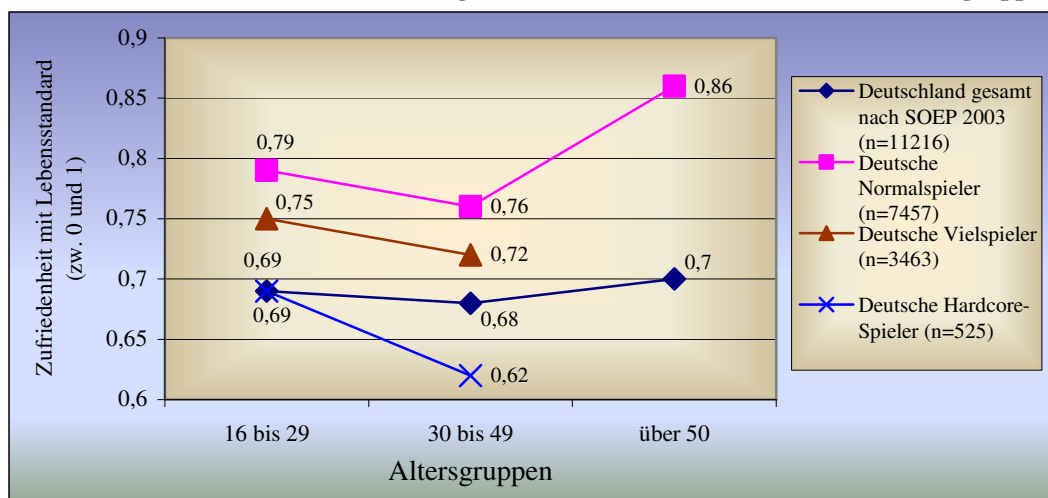
sollte man sich nicht auf das arithmetische Mittel verlassen, weil einzelne Ausreißer das Ergebnis nach oben verzerren könnten. Der Median ist zwischen den Gruppen jedoch annähernd identisch, genauso wie das arithmetische Mittel zwischen Normal- und Vielspielerinnen (siehe Anhang Tabelle B).

Die Erwerbssituation unterscheidet sich bei Normalspielern deutlich von den Hardcore-Spielern: Während bei ersteren gerade einmal 3,0% arbeitslos sind, sind es unter den Vielspielern bereits 8,1%, und in der Gruppe der Hardcore-Spieler 23,8% (sic!). Ähnlich verhält es sich mit den Nicht-Erwerbspersonen (z.B. Hausfrauen, Rentner), die sich zwar nur zu 1,0% unter den Normalspielern finden, dafür aber mit über 6,5% bei den Hardcore-Spielern (unter den Vielspielern: 2,0%). Erwartungsgemäß spiegelverkehrt verhält es sich bei den Berufstätigen: sowohl Angestellte, Beamte, Arbeiter, als auch Selbstständige sind häufig unter den Normalspielern, seltener unter den Vielspielern, und kaum unter den exzessiven Spielern vertreten. Überraschend hingegen ist, dass Studenten – eine Personengruppe, der man viel Freizeit nachsagt - ebenso wie die Berufstätigen-Gruppen stark vertreten sind unter den Normalspielern, und relativ selten unter den Hardcore-Spielern (hier nur 8,8% gegenüber 13,1% aller Vielspieler und 19,3% der Normalspieler). Schüler stellen einen Sonderfall dar, denn sie sind innerhalb jeder Gruppe mit etwa 34% bis 35,4% sehr gleichmäßig verteilt, und damit immer die stärkste Fraktion in den jeweiligen Spielertyp-Gruppen.

Analog zur Erwerbssituation sind die Bildungszertifikate zwischen den Gruppen ungleich verteilt; die höchste Formalbildung besitzen Normalspieler, die Vielspieler belegen die Mittelposition, und die Hardcore-Spieler sind am schlechtesten gebildet. Betrachtet man nur Deutschland, wo die exzessiven Spieler (Median des Alters in dieser Gruppierung: 19 Jahre) auch am schlechtesten abschneiden, ist das Bildungsniveau aber immer noch etwas höher als in der im Alter vergleichbaren Gruppe in der Gesamtbevölkerung: die Mittlere Reife haben unter den Spielern 40,9%, Abitur 23,5% und Fachabitur 11,9%. Diese Werte gleichen fast genau denen des Abschlussjahrganges 2003 (StBa 2004). Jedoch sind unter den deutschen Hardcore-Spielern weniger Hauptschulabsolventen und Personen ohne Schulabschluss als in der Vergleichsgruppe, weshalb man hier zu Recht von einem höheren Bildungslevel sprechen kann.

Entsprechend den Anteilen der einzelnen Erwerbs- und Bildungsgruppen unter den Spielertypen verändern sich auch die Zufriedenheitswerte unter den Gruppen. Am zufriedensten mit ihrem Lebensstandard sind Normalspieler. Weniger zufrieden sind Vielspieler, am unzufriedensten Hardcore-Spieler. Damit liegt diese Gruppe unter dem entsprechenden Zufriedenheitswert der Gesamtbevölkerung (siehe Abb. 12, die Angaben beziehen sich nur auf Deutschland).

Abbildung 12: Zufriedenheit mit dem Lebensstandard in der Stichprobe nach Spielertyp und der Gesamtbevölkerung nach SOEP 2003, differenziert nach Altersgruppen



Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz, eigene Berechnungen SOEP 2003

Zusammenfassend lässt sich demnach sagen, dass zwischen Lebenssituation und Spielkonsum ein Zusammenhang besteht. Menschen, die viel oder gar exzessiv MMORPGs spielen, sind häufig in einer schlechteren Lebenslage als Menschen, die nur gelegentlich spielen. Nun stellt sich die Frage, welche Motive die Personen dazu antreiben, viel oder sehr viel zu spielen, ob sie beispielsweise „einsamer“ sind als Normalspieler, oder eher besessen von dem Gedanken, ihren Avatar auf die höchste Erfahrungsstufe zu bringen. Dieser Frage wird im folgenden Abschnitt nachgegangen.

7. Welche Faktoren erhöhen die Dauer des Spielkonsums?

Viele Untersuchungen rund um das Thema Computerspiele beabsichtigen die Frage zu beantworten, welche Auswirkungen diese auf den Menschen haben, insbesondere wenn sie exzessiv gespielt werden. In vorliegender Arbeit ist die Dauer des Spielkonsums jedoch nicht die unabhängige, sondern die zu erklärende Variable: Welche Faktoren erhöhen die Dauer des Spielkonsums? Spielen Menschen mit einem „realweltlichen Defizit“ länger als Personen, die keines aufweisen? (Kap. 7.1) Oder sind manche Spieler von der Möglichkeit, ihr Geschlecht online zu tauschen so fasziniert, dass sie dadurch mehr spielen? (Kap. 7.2) Da viele Online-Rollenspieler Mitglied in einer Gilde sind, wird auch der Frage nachgegangen, ob und wie stark die Pflege dieser virtuellen Beziehungen den Spielkonsum steigert (Kap. 7.3). Anschließend wird untersucht, welche der Bedeutung Online-(Rollenspiel-)Abhängigkeit zukommt (Kap. 7.4), und in wie weit diese durch den Drang nach Herrschaft und Meisterschaft des Spielgeschehens hervorgerufen wird (Kap. 7.5).

7.1. Kompensation realweltlicher Defizite

Ziehen sich Menschen ins Virtuelle zurück, weil sie ein wie auch immer geartetes „realweltliches Defizit“ aufweisen? Tatsächlich belegt eine ältere Studie, die mit Offline-Computerspielern durchgeführt wurde, dass schon bestehende Rückzugstendenzen durch das Spielen am Computer verstärkt werden können. Außerdem sehen die Autoren in der steigenden Realitätsnähe der Bildschirmspiele den hauptsächlichen Grund, weshalb sich diese Tendenz in Zukunft noch verstärken wird (vgl. Hoffmann/ Wagner 1995, 167). Sicherlich ist damit die immer realistischere Darstellung der Spielwelt und die immer bessere „Simulation von Wirklichkeit“ gemeint, aber womöglich hatten die Urheber der Studie auch schon damals Online-Spiele im Sinn.

Die Ergebnisse der Untersuchung von Wagner und Hoffmann lassen zumindest vermuten, dass Computerspielen bei einer gewissen Anzahl von Personen wirklich als kompensatorisches Ventil für eine realweltliche Schieflage zu

verstehen ist. Doch was genau ist ein „realweltliches Defizit“? Auf jeden Fall muss dies als ein multidimensionales Konstrukt verstanden werden. Konkret wird in vorliegender Arbeit bei Personen von einem *real life*-Defizit ausgegangen, wenn

- die Person unzufrieden mit ihrem Privatleben ist (Frage Nr. 31)
- es der Person schwer fällt, im „real life“ Kontakt zu anderen Menschen aufzunehmen (Frage Nr. 26), bzw. sie sehr schüchtern ist (Frage Nr. 30)
- neben dem Online-Rollenspielen nicht viele andere Freizeitbeschäftigungen vorhanden sind (Frage Nr. 24)
- von der Online-community mehr Respekt entgegengebracht wird, als vom realweltlichen Umfeld (Frage Nr. 28)
- keine Zukunftszuversicht vorhanden ist (Frage Nr. 34)

Die eben vorgetragenen Ausprägungen des „realweltlichen Defizits“ wurden mit Likert-Items erfasst, es handelt sich demnach um die subjektive Bewertung dieser Aussagen durch die Untersuchungspersonen. Nach einer einfachen Häufigkeitsauszählung haben 2,3% der Befragten ein „sehr stark“, 14,5% ein „stark“, 40,7% ein „mittelstark“, 39,7% ein „eher schwach“ und 2,7% ein „sehr schwach“ ausgeprägtes realweltliches Defizit. Eine Regressionsanalyse, bei der man die Dauer des Spielkonsums in Abhängigkeit des eben gebildeten Index setzt, zeigt, dass es einen positiven linearen Zusammenhang zwischen den Variablen gibt²⁸. Jede Erhöhung im Index „realweltliches Defizit“ um einen Punkt erhöht die Dauer des Spielkonsums um etwa 5,5 Stunden in der Woche, bei einem Ausgangswert von 17,3h/ Woche, falls *kein* „realweltliches Defizit“ besteht.

Tabelle 3: Regressionsmodell: Einfluss des Index „realweltliches Defizit“ (unabhängige Variable) auf die Spieldauer (abhängige Variable)

Modell	Koeffizienten		Signifikanz
	B	Standardfehler	
Konstante	17,279	0,290	,000***
Index: „realweltliches Defizit“	5,511	0,188	,000***
N=11444; R ² =0,07***; Abhängige Variable: Spielkonsum in der Woche (Frage Nr. 6)			

²⁸ Die Verwendung einer Likert-Skalierung bzw. einer Skala, welche aus Likert-Items zusammengesetzt wurde, als unabhängige Variable in einer Regressionsanalyse, macht einen Definitionsbereich nötig; ‚0‘ steht dabei für die schwächste Ausprägung *trifft überhaupt nicht zu*; ‚1‘ für *trifft eher nicht zu*; ‚2‘ für *teils, teils*; ‚3‘ *trifft eher zu*; ‚4‘ für die stärkste Ausprägung *trifft voll und ganz zu*. Werte höher als ‚4‘ und niedriger als ‚0‘ einzusetzen verbietet sich, da diese nicht definiert sind.

Werden Likert-Skalierungen bzw. selbst erstellte Skalen im Folgenden als unabhängige Variablen in Regressionsanalysen verwendet, so gilt immer der Definitionsbereich D=[0;4].

Da R^2 mit etwa 7% erklärter Gesamtvarianz relativ niedrig ist, beeinflussen noch viele andere Faktoren den hier unterstellten linearen Zusammenhang. Allerdings ist der *Effekt* der Dimension realweltliches Defizit auf die Spieldauer mit einer Zunahme von über fünfeinhalb Stunden in der Woche durch Erhöhung des Indizes um einen Punkt *sehr stark*. Ist der Index voll ausgeprägt ($y=4$), liegt der zu erwartende Spielkonsum bei 39,3h in der Woche²⁹. Mit anderen Worten: es ist viel wahrscheinlicher, Personen mit „realweltlichen Defizit“ unter den Viel- und Hardcore-Spielern zu finden, als unter den Normalspielern³⁰. Die theoretischen Überlegungen (siehe Kapitel 3.3) legen nahe, den erhöhten Spielkonsum als ein kompensatorisches Verhalten der Personen mit ausgeprägten „realweltlichen Defizit“ zu interpretieren.

Es stellt sich nun die Frage, ob dieser Zusammenhang nicht auf Drittvariablen zurückzuführen ist. Schließlich unterscheidet sich die sozialstrukturelle Positionierung unter den Spielertypen sehr voneinander (siehe Kapitel 6). Besteht also nicht viel mehr ein Zusammenhang zwischen sozialstruktureller Lage und Spielkonsum, und wird die Variable „realweltliches Defizit“ eigentlich nur von der jeweiligen Lebenssituation bestimmt? Diese Frage lässt sich mit einer Partialkorrelation zwischen dem Index und der Dauer des Spielkonsums unter Konstanthaltung des frei verfügbaren Einkommens (Frage Nr. 66) und der höchsten erreichten Formalbildung³¹ beantworten. Da viele Teilnehmer die Antwort auf die Frage nach dem frei verfügbaren Einkommen verweigerten, wurde die Selbstzuordnung im Schichtungsgefüge als Ersatzindikator zusätzlich aufgenommen.

²⁹ Dieser Wert ergibt sich aus der Regressionsgleichung $f(4) = 17,279 + 4 * 5,511$

³⁰ Siehe dazu auch Tabelle G im Anhang dieser Arbeit.

³¹ Um die Formalbildung als metrisch skalierte Variable interpretieren zu können, wurde sie in „Bildungsjahre“ umkodiert, wobei „kein Schulabschluss“=8 Bildungsjahre, „Hauptschulabschluss“=9 Bj., „Realschulabschluss“=10 Bj., „Fachabitur“=12 Bj., „Abitur“=13 Bj., „Hochschulabschluss“=18 Bj. und „Promotion“=21 Bj. zugewiesen wurde.

Tabelle 4: Zusammenhang des Indizes „realweltliches Defizit“ und der Spieldauer (nach Pearson) unter Konstanthaltung des frei verfügbaren Einkommens und der Bildungsjahre

Anzahl Kontrollvariablen	Kontrollvariablen	Pearsons R	n
(keine)	Ausgangswert (realweltliches Defizit x Spieldauer)	0,26***	11442
1	+ Frei verfügbares Einkommen <i>konstant</i>	0,26***	6638
	+ Selbstzuordnung soziale Schicht <i>konstant</i>	0,25***	10359
	+ Bildungsjahre <i>konstant</i>	0,24***	11442
2	+ Einkommen <i>und</i> Bildungsjahre <i>konstant</i>	0,24***	6638
	+ Soziale Schicht <i>und</i> Bildungsjahre <i>konstant</i>	0,24***	10359

Die Kontrollvariablen wirken sich kaum auf den bestehenden Zusammenhang aus. Dies bedeutet: selbst wenn man annimmt, die höchsten erreichten Bildungszertifikate und das frei verfügbare Geld wäre unter den Normal-, Viel- und Hardcore-Spielern gleich verteilt, besteht ein fast unveränderter mathematischer Zusammenhang zwischen dem „realweltlichen Defizit“ und dem Spielkonsum. Die Korrelation zwischen diesen beiden Variablen lässt sich nicht auf eine unterschiedliche sozialstrukturelle Positionierung der Spielerschaft zurückführen.

Auf die direkte Frage, ob sie durch das Spielen Misserfolge im wirklichen Leben ausgleichen wollen (Frage Nr. 29), zeigt sich tendenziell das gleiche Bild. Zwar stimmt eine Mehrheit der Befragten der Aussage in allen Gruppen „eher nicht“ oder „überhaupt nicht“ zu, jedoch wird dieser Anteil mit steigendem Konsum niedriger. Nur wenige Normalspieler hingegen stimmen der Aussage „eher“ oder „voll und ganz“ zu (6%). Bei den Vielspielern ist dieser Anteil mit 10,8% schon wesentlich höher, bei Hardcore-Spielern gibt knapp jeder vierte (23,4%) Befragte an, ein realweltliches Defizit durch Spielen auszugleichen. Damit zeigt sich, dass die Viel- und Hardcore-Spieler nicht nur auf dem hier gebildeten Index hoch laden, sondern oft auch selbst offen zugeben, dass sie Spielen, um ein realweltliches Defizit zu kompensieren. Die Mehrheit jedoch gibt an, *nicht* aus diesem Grund zu spielen.

7.2. Tausch der Geschlechtsidentität

Im theoretischen Teil der Arbeit wurde erwähnt, das anonyme Online-Spiel biete die Möglichkeit des *Geschlechtertauschs auf Zeit*. Amy Bruckman weist darauf hin, vor allem männliche Spieler würden von dieser Möglichkeit Gebrauch machen und sich im Virtuellen als Frau ausgeben, um sich Hilfe und Zuneigung der größtenteils männlichen Spielerschaft zu erschleichen (siehe Kapitel 3.2.2). Hält die qualitative Studie Bruckmans einer Überprüfung mit quantitativen Daten Stand? Wie oft tauschen Männer und Frauen nun eigentlich in MMORPGs ihr Geschlecht?

Eine einfache Kreuztabelle des wahren Geschlechts als unabhängige Variable und der Online-Identität als abhängige Variable zeigt, dass sich längst nicht alle Spieler für solche Identitätsspiele interessieren. Insgesamt besteht ein starker übereinstimmender Zusammenhang zwischen wahren und virtuellem Geschlecht³². Vor allem Frauen spielen auch im Virtuellen ausschließlich weibliche Charaktere (in 77,1% der Fälle). Bei Männern ist die Situation zwiegespalten. Etwa die Hälfte (48,1%) hat noch nie das Geschlecht virtuell getauscht, aber ein sehr großer Teil (44,4%) der männlichen Spieler gibt an, dass sie sowohl weibliche, als auch männliche Charaktere spielen. Männer finden es allem Anschein nach interessanter als Frauen, ihre Geschlechtsidentität zumindest kurzzeitig zu wechseln. Immerhin 7,6% aller männlichen Spieler bevorzugen ausschließlich weibliche Charaktere und geben sich in ihrem virtuellen Leben dauerhaft als Frauen aus.

³² Das Zusammenhangsmaß Cramers V für nominal skalierte Daten weist zwischen der Variable Geschlecht und der Variable für das Geschlecht des Avatars (Frage Nr. 22) den sehr hohen Wert 0,621*** aus.

Tabelle 5: Realweltliches und virtuelles Geschlecht

Virtuelles Geschlecht?		Realweltliches Geschlecht		Gesamt
		männlich	weiblich	
„Immer männlich“	Anzahl	5104	32	5136
	in %	48,1%	4,0%	44,9%
„Immer weiblich“	Anzahl	803	623	1426
	in %	7,6%	77,1%	12,5%
„Spiele beide Geschlechter“	Anzahl	4712	153	4865
	in %	44,4%	18,9%	42,6%
Gesamt		10619	808	11427
		100%	100%	100%
Cramers V (Realweltliches Geschlecht x Virtuelles Geschlecht) = 0,621***				

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Bruckman geht demnach Recht in der Annahme, vor allem Männer betrieben *gender swapping*, aber täuschen Männer ihren Interaktionspartner auch gezielt über ihr wahres Geschlecht? Diese Aussage muss man schon viel kritischer betrachten: Diejenigen Spieler, welche schon einmal ihr Geschlecht gewechselt haben (n=4751), klären ihren Interaktionspartner in vier von fünf Fällen auf Anfrage über ihr wahres Geschlecht auf. Dabei gibt es *keinen* Unterschied zwischen Männern und Frauen. Zwar tauschen Frauen seltener als Männer das Geschlecht, aber wenn sie es doch tun, dann täuschen sie ihre Mitspieler genau so selten wie Männer. Ein *gender swapping* mit dem Ziel, sich Hilfe zu erschleichen oder mit der anderen Geschlechterrolle gefahrlos zu experimentieren, kann mit vorliegendem Datensatz nur für eine Minderheit der Befragten nachgewiesen werden.

Tabelle 6: Frage "Haben Sie ihren Mitspieler schon einmal hinsichtlich ihres wahren Geschlechts getäuscht?", differenziert nach realweltlichem Geschlecht

Mitspieler getäuscht?		Realweltliches Geschlecht		Gesamt
		männlich	weiblich	
Nein, wahres Geschlecht immer aufgeklärt	Anzahl	3713	182	3895
	in %	82,0%	80,9%	82%
Ja, das habe ich schon einmal gemacht	Anzahl	813	43	856
	in %	18,0%	19,1%	18%
Gesamt		4526	225	4751
		100%	100%	100%
Cramers V (Realweltliches Geschlecht * Mitspieler getäuscht?) = 0,06 (<i>nicht signifikant!</i>)				

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Ein „Tauscher“ ist somit noch lange kein „Täuscher“. Fällt die Wahl eines männlichen Spielers auf einen weiblichen Avatar – oder umgekehrt die Wahl einer Spielerin auf einen männlichen Charakter – dann muss dies ganz und gar nicht hinterlistige Absichten haben. Oft wird das Geschlecht gewechselt, weil „es einfach zur Rolle passt“. Auf den Diskussionsforen zum Spiel *World of Warcraft*³³ fragte ein Spieler, der offensichtlich vom Geschlechtertausch nichts hält, „wie man nur eine Frau spielen kann“. Daraufhin entbrannte eine heiße Diskussion, für welche die Antwort des Forenusers „Tareg“ stellvertretend stehen soll:

„ey mann, das ist doch wieder typisch... ich hab in diablo2 schon ne magierin gespielt, da war das übrigens so fest vorgegeben, da konnte man nicht aussuchen ob mann oder frau. und die wollte ich halt jetzt auch in wow zocken. ich finde, eine frau passt einfach zur rolle des magiers, das ist alles. bin ich jetzt ein perverser?“

Die Tatsache, ob ein Spieler einen Mitspieler schon einmal über sein wahres Geschlecht nicht aufgeklärt hat, steht darüber hinaus in keinem mathematischen Zusammenhang mit der Dauer des Spielkonsums. Unter den drei Spielertypen *Normal-, Viel- und Hardcore-Spieler* sind die „Täuscher“ annähernd gleich verteilt (Cramers $V = 0,027^*$; siehe Anhang Tabelle C). Anscheinend fasziniert der Tausch der Geschlechtsidentität kaum jemanden so sehr, dass er dadurch länger am Bildschirm bleibt.

Zusammenfassend ist somit festzuhalten, dass es wie schon früher in den von Bruckman untersuchten MUDs auch in den modernen, grafischen MMORPGs das Phänomen *gender swapping* zwar gibt. Allerdings machen die meisten Spieler nicht von dieser Möglichkeit Gebrauch, und schon gar nicht, um eine andere Geschlechtsidentität auszuprobieren, indem sie ihre Mitspieler bewusst täuschen. Einen Zusammenhang zwischen der Vortäuschung einer „falschen“ Geschlechtsidentität und dem Spielkonsum besteht so gut wie gar nicht.

³³ Zu erreichen sind diese unter <http://forums-de.wow-europe.com/>

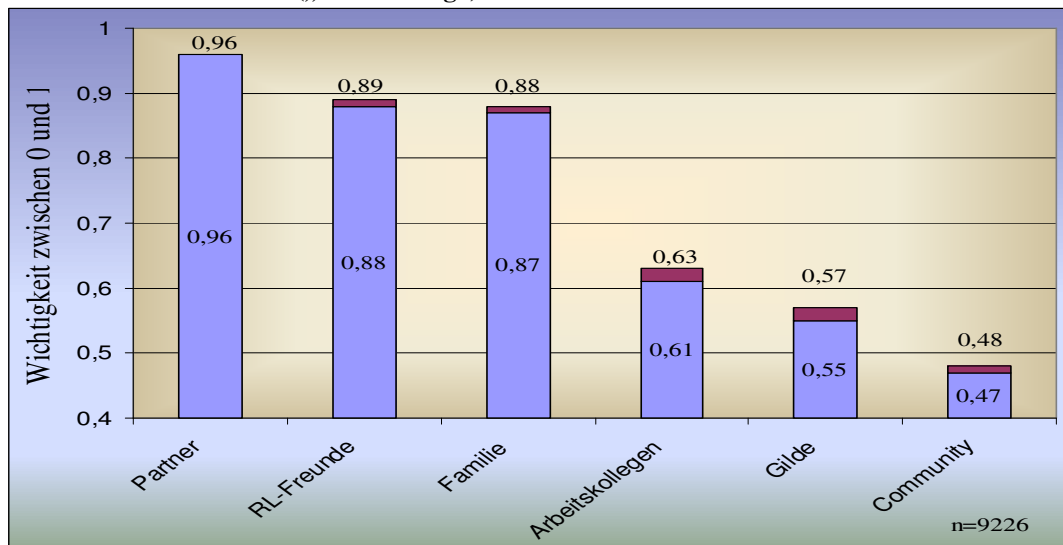
7.3. Beziehungspflege in der Gilde

In Gilden findet verstärkt Interaktion zwischen den Spielern statt. Nicht nur durch das Spiel an sich, also dem Lösen von quests und dem Sammeln von Erfahrungspunkten, sondern auch durch Treffen – sowohl virtuellen als auch realweltlichen - und anderen Gilden-Ritualen (z.B. Zeremonien anlässlich eines bestimmten Ereignisses). Insgesamt gaben 9226 Befragte an, Mitglied einer Gilde zu sein, dies sind 80,6% des Gesamtsamples. Die Ausführungen in diesem Kapitel beziehen sich, soweit nicht anders explizit angegeben, nur auf diese Teilgruppe³⁴.

Wie wichtig sind diesen Menschen die virtuellen Kontakte, im Vergleich zu ihren realen? Besteht die Tendenz, virtuelle Kontakte zu übersteigern, und die realweltlichen hintan zu stellen? Bezogen auf alle Gildenmitglieder kann davon keine Rede sein. Die Kontakte zu Partner, Freunden und Familie übersteigt die Wichtigkeit der Gilde und der Online-Community bei weitem. Schon eher lässt sich die Qualität der Online-Beziehungen mit denen zu Arbeitskollegen bzw. Schulkameraden vergleichen, erreicht aber ebenso nicht ganz dieselbe Höhe. Realweltliche Kontakte sind den Befragten *wichtiger* als ihre virtuellen.

³⁴ Die Fragen, die der Auswertung in diesem Kapitel zugrunde liegen, wurde nur Gildenmitgliedern gestellt (Abschnitt V im Fragebogen).

Abbildung 13: Wichtigkeit einzelner Lebensbereiche zwischen 0 („überhaupt nicht wichtig“) und 1 („sehr wichtig“) mit 99%-Konfidenzintervallen



Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Anmerkung: Im Balken befindet sich der Wert für das untere Ende des Konfidenzintervalls, über dem Balken der Wert für dessen oberes Ende. Lesebeispiel: Mit einer Wahrscheinlichkeit von 99% befindet sich der Wert für die Wichtigkeit des Lebensbereichs „Gilde“ unter allen 9226 Befragten zwischen 0,55 und 0,57.

Mit zunehmendem Spielkonsum wird die Wichtigkeit der virtuellen Kontakte ausgeprägter, jedoch erreichen auch bei exzessiven Spielverhalten diese Werte nicht das Niveau der realweltlichen Kontakte; hierbei ist jedoch interessant, dass bei Hardcore-Spielern die realweltlichen Lebensbereiche relativ am schlechtesten von allen Spielertypen abschneiden, die virtuellen relativ am besten. Bei den Normalspielern verhält es sich genau umgekehrt, während die Vielspieler immer eine Mittelposition einnehmen (siehe Anhang Abb. B). Kaum eine Person bewertet die virtuellen Lebensbereiche Gilde und Online-community allerdings *immer* höher als die Familie, den Partner, die realweltlichen Freunde und die Arbeitskollegen.

Fragt man die Gildenmitglieder nach der *Qualität* der Beziehungen im Clan (Frage Nr. 39), antworten 27% der Befragten, dass die virtuellen Kontakte genau so gut sind wie die realweltlichen, und immerhin knapp 6% schätzen sie sogar höher ein als diese. Den Spielern sind demnach zwar realweltliche Lebensbereiche durchweg wichtiger, jedoch wird die Qualität der Beziehungen im Internet nicht selten hoch angesehen.

Hat die Anzahl der Kontakte im Netz nun einen Einfluss auf den Spielkonsum, wie anfangs in den Hypothesen vermutet? Als Indikator kann gelten, dass sich die

Anzahl der neuen Freundschaften durch Online-Rollenspiele positiv auf die Spieldauer auswirkt. Tatsächlich ist dies der Fall, wie folgende Regressionsanalyse zeigt:

Tabelle 7: Regressionsmodell 1: Einfluss der geschlossenen Internet-Freundschaften (unabhängige Variable) auf den Spielkonsum (abhängige Variable) bei Gildenmitgliedern

Modell 1	Koeffizienten		Signifikanz
	B	Standardfehler	
Konstante	19,107	0,395	,000***
Item: „Habe viele neue Freunde im Netz gefunden“ (Variable <i>bez3</i>)	2,708	0,14	,000***
N=9207; R ² =0,04***			
Abhängige Variable: Spielkonsum in der Woche (Frage Nr.6); Bedingung: nur Gilden-Mitglieder			

Befragte Gildenmitglieder, die dem Item „Ich habe viele neue Freunde im Netz gefunden“ überhaupt nicht zustimmen, spielen durchschnittlich 19,1 Stunden in der Woche. Doch mit jedem weiteren Anstieg um einen Punkt auf der fünfstufigen Likert-Skala steigt ebenso der zu erwartende Spielkonsum um 2,7 Stunden in der Woche. Bei *Nicht*-Gildenmitgliedern ist der Effekt der unabhängigen Variable bei weitem nicht so groß, außerdem ist die Güte des linearen Zusammenhangs schlechter: r^2 beträgt nur 0,022 und der Anstieg pro Punkt auf der Likert-Skala beläuft sich auf 1,7 Stunde, bei einem niedrigeren Ausgangswert von 15,7 Stunden Spielzeit/ Woche (siehe Anhang Tabelle D).

Allem Anschein nach wirkt sich aber nicht nur die Mitgliedschaft in einer Gilde, sondern auch das Vertrauen in virtuelle Kontakte positiv auf die Dauer des Spielkonsums aus, wie das Regressionsmodell unter Hinzunahme einer Dummy-Variablen zeigt (Regressionsmodell 2). Der Dummy nimmt den Referenzwert 0 ein, falls die Qualität der Beziehungen in der Gilde als schlechter als die realweltlichen Kontakte wahrgenommen werden, der Wert 1 wird zugewiesen, falls die Qualität der Kontakte als mindestens gleichwertig angesehen werden. Der Spielkonsum beträgt 18,8 Stunden in der Woche bei Gildenmitgliedern, die keine neuen Freunde gefunden haben *und* virtuellen Kontakten keine hohe Qualität beimessen. Werden diese Kontakte jedoch mindestens gleichwertig mit realweltlichen wahrgenommen, ist der Spielkonsum um mehr als 4 Stunden in der

Woche höher. Die Hinzunahme der Dummy-Variablen erwirkt eine Erhöhung der Güte des linearen Zusammenhangs: in Modell 3 beträgt $r^2=0,054^{***}$.

Tabelle 8: Regressionsmodell 2: Einfluss der geschlossenen Internet-Freundschaften (unabhängige Variable) auf den Spielkonsum (abhängige Variable) nach Qualität der geschlossenen Freundschaften

Modell2	Koeffizienten		Signifikanz
	B	Standardfehler	
Konstante	18,818	0,401	,000***
Dummy: Beigemessene Qualität der virtuellen Kontakte	4,397	0,375	,000***
Item: „Habe viele neue Freunde im Netz gefunden“ (Variable <i>bez3</i>)	2,219	0,148	,000***
N=8593; R ² =0,054***			
Abhängige Variable: Spielkonsum in der Woche (Frage Nr.6); Bedingung: nur Gilden-Mitglieder			

Berücksichtigt man wie in folgendem Modell zusätzlich den *Interaktionseffekt* zwischen den unabhängigen Variablen (Regressionsmodell 3), so stellt man fest, dass bei den Personen mit höherem Vertrauen in virtual-life-Kontakte die Anzahl der geschlossenen Freundschaften *einen stärkeren Effekt* auf die Spieldauer hat als bei Leuten, die virtuellen Kontakten eine geringe Qualität beimessen.

Tabelle 9: Regressionsmodell 3: Einfluss der geschlossenen Internet-Freundschaften (unabhängige Variable) auf den Spielkonsum (abhängige Variable) nach Qualität der geschlossenen Freundschaften (mit Interaktionseffekt zwischen der Dummy-Variable und dem Likert-Item)

Modell3	Koeffizienten		Signifikanz
	B	Standardfehler	
Konstante	19,194	0,452	,000***
Dummy: Beigemessene Qualität der virtuellen Kontakte [x]	2,72	1,01	,000***
Item: „Habe viele neue Freunde im Netz gefunden“ [y]	2,058	0,173	,000***
Interaktionseffekt [xy]	0,593	0,331	,044 *
N=8593; R ² =0,055			
Abhängige Variable: Spielkonsum in der Woche (Frage Nr.6); Bedingung: nur Gilden-Mitglieder			

Die Formel der Regressionsgleichung in Modell 3 lautet:

$$f(x,y) = 19,194 + 2,72x + 2,058y + 0,593xy$$

Konkret würde dies an einem Rechenbeispiel bedeuten, dass ein Gildemitglied, welches virtuellen Kontakten nicht traut ($x=0$), und dem Likert-Item überhaupt nicht zustimmt ($y=0$), einen erwarteten Spielkonsum von 19,2h/ Woche hat. Bei einer Person, die virtuellen Freundschaften jedoch eine hohe Qualität beimisst, ist der Ausgangswert des Spielkonsums erhöht (um 2,72 Stunden), *zudem* fällt der Anstieg im Spielkonsum verhältnismäßig höher aus (um 0,593 je Punkt auf dem Likert-Item): Falls eine Person dem Likert-Item voll und ganz zustimmt ($y=4$), beträgt die zu erwartende Spieldauer in der Woche 32,5 Stunden³⁵. Die Berechnungen lassen sich somit inhaltlich wie folgt zusammenfassen:

- Die Mitgliedschaft in einer Gilde fördert den Spielkonsum.
- Die Anzahl der durch das Spielen gefundenen Freundschaften erhöht den Spielkonsum.
- Der Spielkonsum unter den Gildemitgliedern fällt vor allem dann hoch aus, wenn die dortigen Kontakte als qualitativ hochwertig (den realweltlichen Kontakten mindestens ebenbürtig) angesehen werden.

Die Tatsache, ob eine Person die anderen Gildemitglieder schon vor seinem eigenen Beitritt realweltlich kannte, hat *kaum einen Einfluss* auf die Qualität der dort gehegten Beziehungen. Auffällig ist jedoch, dass unter den Personen, die virtual-life-Kontakten eine hohe Qualität beimessen, etwa doppelt so viele sind, welche die anderen Gildemitglieder vorher *nicht* kannten (siehe Anhang Tabelle H). Ebenso eine *geringe Wirkung* auf die Qualität haben realweltliche Treffen der Gilde. Zwar ist die Qualität der virtuellen Kontakte dann etwas höher, jedoch bleiben selbst in diesem Fall für 64,6% aller Gildemitglieder diese schlechter als realweltliche Kontakte (gegenüber 70,8%, falls es keine Treffen gibt; siehe Anhang Tabelle I).

Diese beiden Berechnungen kann man dahingehend interpretieren, dass virtuelle Kontakte auch dann nicht erheblich an Qualität gewinnen, wenn sie durch realweltliche Kontakte „abgesichert“ sind. Werden virtuelle Kontakte als „minderwertig“ wahrgenommen, dann können auch realweltliche Treffen mit denselben Personen kaum etwas daran ändern. Auf der anderen Seite spielt jedoch die Zeit, welche man in die virtuellen Kontakte investiert hat, eine viel

³⁵ Zu beachten ist aber, dass das letzte Modell nur auf dem 95%-Niveau signifikant ist. Der Interaktionseffekt ist mit einer Fehlerquote von 4,4% belegt (mit dieser Wahrscheinlichkeit muss angenommen werden, dass es keinen Interaktionseffekt gibt).

gewichtigere Rolle bei der Beurteilung dieser Bekanntschaften. Bei Gildenmitgliedern, die virtual-life-Kontakten mindestens die Qualität realweltlicher Beziehungen geben, ist die Spieldauer in der Woche um 5,9 Stunden höher (siehe Anhang Tabelle J). Die weiter oben durchgeführten Regressionsanalysen zeigen, dass nicht realweltlicher Austausch, sondern virtuelle Treffen mit der Gilde den Spielkonsum erhöhen. Konkret bedeutet dies: Nicht realweltliche Treffen mit den Personen, mit denen man in erster Linie im Web Umgang hat, schaffen Vertrauen zu eben diesen Menschen. Vielmehr schaffen virtuelle Treffen Vertrauen zu virtuellen Bekanntschaften – je häufiger diese Kontakte stattfinden, beispielsweise eben gerade in Online-Rollenspieler-Gilden, desto höher die beigemessene Qualität dieser Kontakte.

Um diesen Zusammenhang visuell deutlicher herauszustellen, sei an dieser Stelle die wahrgenommene Qualität der virtuellen Kontakte nach den Spielertypen Normal-, Viel- und Hardcore-Spieler aufgeschlüsselt. Unter den Hardcore-Spielern findet sich mit 54,6% gar eine Mehrheit, die virtual-life-Kontakten eine mindestens genau so hohe Qualität beimisst, wie den realweltlichen.

Tabelle 10: Wahrgenommene Qualität der virtuellen Kontakte nach Spielertyp

Spielertyp		Wahrgenommene Qualität der virtuellen Kontakte		Gesamt n
		VL-Kontakte sind schlechter als RL-Kontakte	VL-Kontakte sind mindestens so gut wie RL-Kontakte	
Normalspieler	Anzahl	3868	1445	5313
	In %	72,8%	27,2%	100%
Vielspieler	Anzahl	1746	1129	2875
	In %	60,7%	39,3%	100%
Hardcore-Sp.	Anzahl	192	231	423
	In %	45,4%	54,6%	100%
Gesamt n	Anzahl	5806	2805	8611
	In %	67,4%	32,6%	100%

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

7.4. Abhängigkeit

Das Thema Internet-Sucht steht seit einigen Jahren schon im wissenschaftlichen Interesse und wird inzwischen als Krankheit anerkannt. Der Begriff *Internet Addiction Disorder (IAD)* wurde erstmals im Jahr 1995 verwendet und stammt ursprünglich von Ivan Goldberg. Allerdings handelte es sich eher um eine Zufallsentdeckung, denn der Psychologe verstand die Übertragung von Suchtmerkmalen auf Internet-Nutzer eher als einen Scherz. Öffentlich beklagte sich Goldberg über seine angebliche Internet-Sucht, und übertrug dafür die Kennzeichen der Sucht nach Verständnis der Weltgesundheitsorganisation WHO auf seine Online-Gewohnheiten. Doch anstatt belustigter Kommentare der Fachpresse zu ernten, meldeten sich bei ihm Menschen, die von sich behaupteten, ebenso unter den von ihm genannten Symptomen zu leiden (Wiegmann 1996, 42).

Doch was genau versteht man unter Sucht? Bei dem Begriff denken viele zuerst an Drogenabhängige oder Alkoholranke. Diese Süchte sind *stoffgebunden*, das heißt es gibt eine Substanz, welche die Abhängigkeit hervorruft. Weitere Beispiele für eine stoffgebundene Abhängigkeit sind die Medikamentensucht, oder das Rauchen. Hiervon zu differenzieren sind die *stoffungebundenen Abhängigkeiten* (Marks 1990, 1389ff), zu denen beispielsweise die Spielsucht und die Pyromanie gehören („Störungen der Impulskontrolle“), oder eben die Computer- und Internetsucht („technologische Abhängigkeiten“). In Anlehnung an die medizinische Suchtdefinition ICD 10 schlagen Hahn und Jerusalem vor, von Internetsucht zu sprechen, wenn folgende Kriterien erfüllt sind (vgl. Hahn/ Jerusalem 2001, 27):

- a. Einengung des Verhaltensraums: Tageszeitbudget wird mit der Internetnutzung aufgebraucht.
- b. Kontrollverlust: Die Dauer und die Häufigkeit des Konsums kann nicht mehr gesteuert werden; Versuche, den Konsum zu verringern, scheitern.
- c. Toleranzentwicklung: der Dauer des Konsums steigt im Laufe der Zeit („Steigerung der Dosis“).
- d. Entzugserscheinungen: bei längerer Unterbrechung des Konsums treten psychische und physische Beeinträchtigungen auf (beispielsweise Nervosität, Aggressivität).
- e. Negative personale Konsequenzen: es kommt zu Konflikten im privaten und beruflichen Umfeld, beispielsweise Streit mit Freunden und verminderte Leistungsfähigkeit im Beruf.

Die erste empirische Studie von Young, bei der Internetnutzer auf Suchtmerkmale online befragt wurden, fand im Jahr 1996 statt. Diese kam zu dem überraschenden und gleichzeitig höchst fragwürdigen Ergebnis, dass etwa 80% der 496 Befragten online-süchtig sind (Young 1998, zit. nach Petzold 2001). Young's Studie kann daher eher als Lehrstück für die Gefahren einer Selbstselektion der Stichprobe bei Online-Befragungen angesehen werden: In Kontakt mit dem Fragebogen kam allen Anschein nach keine repräsentative Teilmenge der Grundgesamtheit (alle Internet-Nutzer), sondern vorrangig vermeintlich Betroffene. Breiter angelegt war eine Folgestudie aus dem Jahr 1999 mit einer Teilnehmerzahl von n=17251. Die hohe Rücklaufzahl wurde erreicht, indem ein Link mit der Bitte um Teilnahme auf einer gut besuchten Webseite (dem Internetauftritt der ABC-News) gesetzt wurde. Auf Grundlage dieser Daten machte Greenfield anhand einer Checkliste mit Risikofaktoren - beispielsweise ob die Befragten Entzugerscheinungen haben oder ihren Konsum nicht mehr kontrollieren können - nur 5,7% aller Befragten aus (Greenfield 1999, zit. nach Petzold 2001).

Auch im deutschsprachigen Raum wird das Phänomen erforscht. In ihrer im Jahr 2001 veröffentlichten Untersuchung unterbieten Hahn und Jerusalem von der Humboldt-Universität in Berlin den Anteil der Internetsüchtigen mit 3,2% noch einmal deutlich (Hahn/ Jerusalem 2001, 50). Wahrscheinlich wurde eine solch niedrige Quote erreicht, weil der Online-Fragebogen nicht auf einer einzelnen Seite verlinkt wurde wie bei Greenfield, sondern ganz ähnlich wie in vorliegender Untersuchung auf vielen verschiedenen Webseiten. Außerdem wurde in Radio- und Fernsehinterviews auf die Studie aufmerksam gemacht; dabei wurden explizit alle Internetnutzer - auch Wenignutzer - gebeten, an der Befragung teilzunehmen. Auf diese Weise wurde ein Rücklauf von 8851 Personen erreicht. Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt eine im selben Jahr, ebenso online durchgeführte Studie aus der Schweiz. Unter den 565 Befragten finden sich 2,3% „Süchtige“. Allerdings wird hier der Begriff nicht so scharf verwendet, denn weitere 3,7% werden als „Gefährdete“ eingestuft (Landtwing 2001, 3).

Auch wenn sich die eben genannten Untersuchungen uneins über die genaue Anzahl der von Internetsucht betroffenen sind, so zeigen sie sich hinsichtlich der sozialstrukturellen Merkmale der Online-Abhängigen: Vor allem junge Männer, mit zunehmenden Alter aber auch Frauen, Personen mit niedriger

Formalbildung und Arbeitslose sind die Risikogruppen (Hahn/ Jerusalem 2001, 51ff). Vergleicht man diese Erkenntnisse mit den Ergebnissen der vorliegenden Arbeit, müssten deshalb gerade die Viel- und Hardcore-Spieler mit höherer Wahrscheinlichkeit abhängig sein, denn die eben genannten „Problemgruppen“ sind hier häufiger anzutreffen, als unter den Normalspielern. Zudem korreliert die Dauer des Konsums positiv mit Suchtmerkmalen, wie die Schweizer Studie zutage brachte. Diejenigen Personen, welche die Kriterien für „Internetabhängigkeit“ erfüllten, waren im Durchschnitt 35 Stunden in der Woche online. Der Umkehrschluss, alle Personen mit einem Konsum von 35 Stunden (oder mehr) in der Woche seien süchtig, ist jedoch unzulässig. Zutreffend ist hingegen aber, dass die Wahrscheinlichkeit einen Abhängigen anzufinden, mit steigendem Konsum größer wird. Diese Tatsache unterstreicht die Vermutung, dass unter den Viel- und Hardcore-Spielern mehr Abhängige sind, als unter den Normal-Spielern.

Auch unter den Spielern selbst ist „Sucht“ ein großes Thema. Viele von ihnen wissen, dass sie selbst ein Problem mit ihrem eigenen Konsum haben, oder sie kritisieren exzessives Spielverhalten bei anderen Nutzern. Als auf einer Fanpage zu *World Of Warcraft* beispielsweise die Nachricht bekannt gegeben wurde, dass ein französischer Spieler mit seinem Charakter binnen 9 Tagen nach Veröffentlichung des Spiels den höchsten Level erreichte – dazu hat er entweder Tag und Nacht gespielt, oder sich die Spielzeit mit anderen geteilt - war das Forum³⁶ eher von abfälligen Kommentaren geprägt, als von Gratulationen. Forennutzer *Garag* schreibt dazu: *„Wie auch immer dieser Account zustande gekommen ist, dazu muß man eben ein ‚addicted nerd(s)‘ sein“*, und der Nutzer *Hunter Hisoka* kommentiert: *„diese armen menschen tun mir leid ohne RL“*. (RL=real life, O.C.)

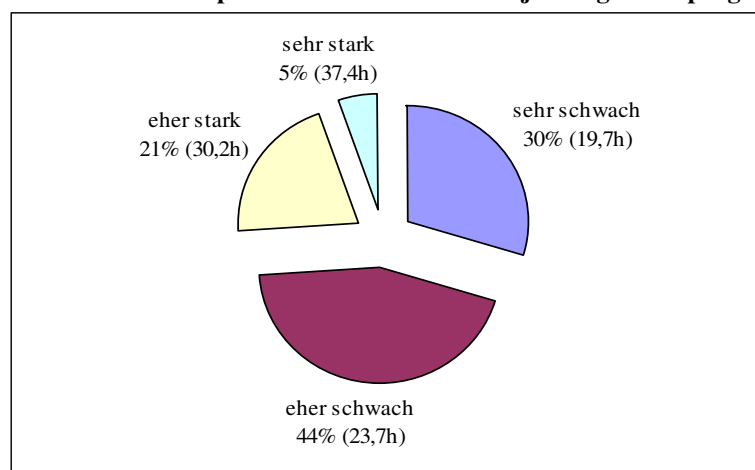
³⁶ Die folgenden Zitate sind dem Board auf <http://wowforum.gamona.de> entnommen.

Um nun zu prüfen, wie hoch der Anteil der MMORPG-Abhängigen ist, wurden die Spieler in Anlehnung an die oben erwähnten Suchtmerkmale befragt. Konkret wurde aus folgenden Likert-Items ein additiver Index gebildet:

- „Ich spiele niemals länger, als ich eigentlich vorhatte“ (Frage Nr. 47)
- „Wenn ich ausgeloggt bin, habe ich das Gefühl, etwas Wichtiges in der Spielwelt zu verpassen“ (Frage Nr. 48)
- „Ein Leben ohne mein ‚virtual life‘ kann ich mir problemlos vorstellen“ (Frage Nr. 49)
- „Am liebsten wäre ich die ganze Zeit online im Spielgeschehen“ (Frage Nr. 50)
- „Meine Leistungen im Beruf bzw. in der Schule/Uni leiden unter meiner Begeisterung für Online-Rollenspiele“ (Frage Nr. 32)

Eine einfache Häufigkeitsauszählung des eben gebildeten Indizes verdeutlicht, dass die große Mehrheit der Befragten keine oder kaum Anzeichen von Abhängigkeit zeigt. Bei 5% der Spieler kann man jedoch aufgrund der „sehr starken“ Sucht-Anzeichen tatsächlich von Abhängigkeit sprechen. Mit einem Spielkonsum von 37,4h in der Woche bei den *Süchtigen* ist der Wert auch dem der Schweizer Studie sehr ähnlich, der wie bereits oben erwähnt bei 35h/ Woche liegt. Weitere 21% der Spielerschaft zeigen „eher starke“ Sucht-Anzeichen und können daher als *Gefährdete* bezeichnet werden; mit 30,2h/ Woche liegt die Spieldauer bei diesen Personen ebenfalls entsprechend hoch.

Abbildung 14: Relative Häufigkeitsverteilung des Index "Sucht-Anzeichen" (mit durchschnittlichem Spielkonsum/ Woche in der jeweiligen Ausprägung)



Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Betrachtet man die 5% der Befragten, die auf den Sucht-Anzeichen Index „sehr stark“ laden, genauer nach soziodemografischen und sozialstrukturellen

Merkmale, fällt besonders der Unterschied zwischen niedriger und hoher Formalbildung auf: Personen ohne Schulabschluss sind von Online-Sucht um ein vielfaches häufiger betroffen als Hochgebildete, ebenso hat eine nachteilige Erwerbssituation einen großen Einfluss.

Mit einer Regressionsanalyse (siehe Anhang Tabelle E) lässt sich sehr anschaulich der starke Effekt der Sucht-Anzeichen auf den Spielkonsum veranschaulichen. Die Erhöhung des Sucht-Index um einen Punkt ruft eine Erhöhung der wöchentlichen Spieldauer um fast genau sechs Stunden hervor. Bei einer vollen Ausprägung des Sucht-Indizes ($x=4$; Sucht-Anzeichen „sehr stark“) prognostiziert die Regressionsanalyse einen Spielkonsum von 39 Stunden in der Woche. Hardcore-Spieler und Vielspieler laden folglich viel öfter „sehr stark“ auf dem Sucht-Index als Normalspieler (siehe Tabelle 11).

Tabelle 11: Anteil der von Sucht "sehr stark" betroffenen Personen, differenziert nach soziodemografischen und sozialstrukturellen Merkmalen

Merkmal...	„x“ = Anteil der Personen, die auf dem Sucht-Index „sehr stark“ laden (Durchschnittswert bei allen Befragten $x=5\%$)			
	Wenige ($x < 3,5\%$)	Normal ($3,5\% \leq x < 7\%$)	Viele ($7\% \leq x < 15\%$)	Extrem Viele ($x \geq 15\%$)
Spielkonsum	Normalspieler		Vielspieler	Hardcore-Spieler
Erwerbssituation	Zivis Angestellte Selbstständige Beamte Arbeiter	Studierende Azubis Nicht- Erwerbstätige	Schüler Arbeitslose	
Formalbildung	FH-Abschluss Hochschulabschluss Promotion Habilitation	Mittlere Reife (Fach-)Abitur	Hauptschulabschluss	Ohne Abschluss
Geschlecht		Männer und Frauen gleich		
Altersgruppen	Älter als 27 Jahre	20-27 Jahre	12-19 Jahre	
Spieler- typologie		Entdecker Rollenspieler Socializer	Powergamer	
Selbsteinschätzung: „Sind Sie süchtig?“	„Nein, sicher nicht“ „Weiß nicht“	„Vielleicht“		„Ja, bin sicher süchtig“

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Mit dem hier festgestellten Wert von 5% als süchtig definierten Versuchsteilnehmern, ist er niedriger als von den Spielern selbst angenommen. Knapp 20% diagnostizieren sich selbst nämlich als süchtig, weitere 43% halten es zumindest für möglich, dass sie abhängig sind. Der MMORPG-Forscher Yee

stellte in einer seiner zahlreichen Befragungen auch die Frage, ob man sich selbst für abhängig hält. Der Wert ist bei seiner Untersuchung fast identisch zu vorliegender: 62,1% hielten sich „sicher“ oder zumindest „möglicherweise“ für süchtig (Yee 2001). All diese Zahlen belegen, dass die Rollenspieler selbst ihr Hobby als nicht ganz ungefährlich ansehen. Dem Statement „Online-Rollenspiele können süchtig machen“ stimmten 64% *voll und ganz*, weitere 25% *eher* zu. Um es etwas einfacher zu formulieren: von zehn Befragten waren neun dieser Meinung! Ebenso hält mit 55% eine Mehrheit - wenn auch nicht mehr ganz so deutlich - MMORPGs für gefährlicher als gewöhnliche Offline-Computerspiele (gegenüber 33%, die nicht dieser Meinung sind und 12% Unentschlossener).

Einige Rollenspieler nutzten das dem Fragebogen angehängte Diskussionsforum, um von ihren Spielgewohnheiten zu berichten. Bei einigen Fällen ist aus den Kommentaren klar herauszulesen, dass der eigene Spielkonsum nicht mehr kontrolliert werden kann, und dass die Spieler selbst darunter leiden. Die folgenden drei Zitate stammen aus einem Forum-Thread, in dem sich *Dark Age Of Camelot* (DAOC)-Spieler austauschen:

„ich spiele seid der beta von daoc, es sind sicher schon 3 jahre vergangen und ich hab relativ viel erreicht ich war einer der besten spieler des server's und von der statistik von ganz europa der beste meiner klasse. bis ich depressionen und einsamkeits gefühle bekam darauf hab ich daoc aufgehört und fühl mich beschissener als jemals sonst ich bin sehr einsam weil ich es nicht schafte meine real life freundschaften zu halten ‚daoc war/ist mein leben‘ . mittlerweile bin ich glaub ich unfähig für das real life. ich wohne zwar noch bei meinen eltern bin aber schon 20 jahre alt ich hab keine arbeit und sehe das leben was ich jetzt führe für aussichtslos/einsamm. ich bedanke mich das ich mich hier endlich mal aussprechen konnte und hoffe das sie mir weiterhelfen können“

Forennutzer „Anon/Daoc“, 10.12.2004

„also ich bin auch arbeitlos und bei mir ist es schon so weit das ich angst davor habe arbeiten gehen zu müssen weil mir die zeit in daoc fehlen würde und heute ist es passiert ich hab arbeit 2 wochen auf probe wobei ich hoffe das der am ende sagt nee danke (ich lege es nicht drauf an gefeuert zu werden mache meine arbeit nach besten wissen und gewissen) aber mir fehlt schon sehr die zeit in daoc wen man den ganzen tag auf arbeit sitzt und überlegt was man tolles macht in daoc wen man nach hause kommt“

„Gast“, 10.12.2004

„Mir hat daoc auch das leben zerstört... hab mit 14 angefangen, war noch ziemlich gut in der schule bis ich immer süchtiger geworden bin und nicht mehr aufhören konnte. hab manchmal auch die schule geschwänzt das ich zocken kann... mein freundeskreis, der auch nicht ziemlich gross war, minimierte sich auf 1-2personen. mit 14 1/2 bekam ich dann depressione, suicidgedanken und begann mit svv... ich machte einen kalten entzug, also schmiss meine daoc sachen vom einen tag auf den anderen weg, zerstörte regelrecht die cds und löschte meine chars die noch ziemlich gut waren... und passwörter weggeschmissen alles weg... aber viel besser wurde es dadurch auch nicht, ich schottete mich regelrecht ab und mir war alles egal und so liess ich auch die schulehängen und machte dann mein letztes jahr in der realschule...“
„ex-daoc'ler“, 14.12.

Bei diesen Beispielen muss man selbstverständlich von Extremfällen ausgehen; die große Mehrheit der Spieler hat ihren Konsum im Griff. Jener kleine Teil der Spielerschaft, der ein ernsthaftes Problem mit seinen Spielgewohnheiten hat, wird unter den 5% der Befragten zu finden sein, die „sehr stark“ auf dem Index „Sucht-Anzeichen“ laden (siehe oben). Wie der Tagesablauf eines Hardcore-Spielers aussieht, kann man sich an folgenden Einträgen vergegenwärtigen:

„Mo-Do
6.30 Uhr aufstehn
14 Uhr Schulende
14.30 - 0-30 Uhr vorm Pc sitzen (zocken, surfen, etc)
Fr
bis 14 Uhr siehe Mo-Do
14.30 - 18.00 Uhr vorm Pc sitzen (zocken, surfen, etc)
18.00 - 03.00 Uhr Party
03.00 - 05.00 Uhr vorm Pc sitzen (zocken, surfen, etc)
Sa
ca.15 Uhr aufstehn
15.30 - open end vorm Pc sitzen (zocken, surfen, etc)
So
ca.15 Uhr aufstehn
15.30 - 0.30 vorm Pc sitzen (zocken, surfen, etc)
naja relativ eintönig, macht auch nicht immer Spaß, aber hab sonst kaum eine ander Freizeitbeschäftigung.“
„Gast“, 13.12.

Das eben angeführte Beispiel ist kein Einzelfall, denn Einträge dieser Art finden sich im Forum zuhauf. Ein „Normalspieler“ antwortet auf diesen Eintrag mit folgendem Kommentar:

„Na, wenn ich anfangen, meinen Tag nach einem PC-Game zu organisieren, ist es wohl höchste Zeit für professionelle Hilfe. Wahrscheinlich brauche ich dann auch einen guten Scheidungsanwalt.... 😊))

Ich spiele jetzt schon seit beinahe 20 Jahren Computerspiele. Und zwar immer dann, wenn Zeit dafür ist. Die Prioritäten sind relativ klar und haben sich nur wenig geändert (manchmal tauschen 2 und 3 die Plätze):

1. Familie/Freunde
2. Job/Bildung/Information
3. Sport/Kultur (Kino, Konzert, Theater etc.)/Feiern/sonst. Events
4. Hobbies (PC-Gaming, Schreiben, Lesen, Brettspiele, PnP-Rollenspiel)

So sind es wohl 5-10 Stunden in Woche, die ich privat mit dem Spielen von PC-Games verbringe. Teilweise deutlich weniger. Selten mehr.“

„Gast“, 7.12.

7.5. Herrschaft und Meisterschaft

Der Anteil der Personen, welche man als *abhängig* bzw. *gefährdet* bezeichnen kann, ist unter den Spielern verhältnismäßig höher als in den im vorangegangenen Abschnitt vorgestellten Untersuchungen. Dies kann aber aus mindestens zwei Gründen nicht überraschen: Zum einen spielt gerade mit den jugendlichen Männern eine Haupt-Risikogruppe generell besonders gerne Online-Rollenspiele. Zudem sind Viel- und Hardcore-Spieler relativ schlecht formal gebildet und oft von Arbeitslosigkeit betroffen (siehe Kapitel 6.2); gerade diese beiden Aspekte begünstigen auch in allen anderen Studien Abhängigkeit.

Nach Bruckman lässt sich die Abhängigkeit nach Multi-User-Spielen vorrangig durch den Drang, Meisterschaft des Spiels erreichen zu wollen, erklären. In diesem Abschnitt wird der Einfluss dieser Dimension auf die Sucht-Anzeichen überprüft.

Wie in den vorangegangenen Abschnitten werden auch in diesem Kapitel mehrere Likert-Items zu Indizes zusammengefügt, um ein höheres Maß an Reliabilität zu gewährleisten. Nachstehende explorative Faktorenanalyse mit den Items, die zur Indexbildung herangezogen werden sollen, bildet sehr anschaulich ab, dass man zwischen zwei Dimensionen trennscharf differenzieren kann und deshalb auch zwei Indizes bilden sollte.

Tabelle 12: Faktorenanalyse: Faktorenladungen auf den Dimensionen „Herrschaft“ und „Meisterschaft“

Likert-Items:	Komponenten	
	Faktor 1: Herrschaft	Faktor 2: Meisterschaft
„Bin begeistert von der Idee, auf den höchsten Level zu kommen“ (Frage Nr. 53)		0,805
„Immer nur leveln kann nicht Sinn eines MMORPGs sein“ (Frage Nr. 54)		-0,691
„Bin erst zufrieden, wenn alle Fähigkeiten gemeistert sind“ (Frage Nr. 55)		0,736
„Es ist der Reiz vorhanden, Einfluss zu haben“ (Frage Nr. 56)	0,553	
„Ich spiele nicht, um Kontrolle über andere auszuüben“ (Frage Nr. 57)	-0,667	
„Bin gerne Anführer, dem man auf Befehl Folge leistet“ (Frage Nr. 58)	0,837	
„Herrschaft auszuüben macht mir Spaß“ (Frage Nr. 59)	0,851	

Hinweis: Werte unter dem Betrag von 0,4 wurden unterdrückt. Die Tabelle ist Varimax-rotiert.

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Auf Faktor 1 laden die Aussagen hoch, bei welchen der Aspekt „Herrschaft im Spielgeschehen“ thematisiert wird, auf Faktor 2 sind es die Items zum Thema „Meisterschaft im Spiel“. Setzt man den in Kapitel 7.4. erstellten Sucht-Index in Abhängigkeit des „Meisterschafts-Indizes“, ist ein positiver Zusammenhang feststellbar. Durch eine Erhöhung des Meisterschafts-Index um einen Punkt steigt der Sucht-Index um 0,237 Punkte, bei einer erklärten Gesamtvarianz von 7,6%. Deutlich besser wird der lineare Zusammenhang erklärt, führt man zusätzlich den „Herrschafts-Index“ in das Regressionsmodell ein. Der Zuwachs in R^2 ist enorm; in Modell 2 werden 14,8% der Gesamtvarianz erklärt. Zudem stellt sich heraus, dass die Dimension *Herrschaft* einen stärkeren Effekt auf den Zusammenhang hat, als die Dimension *Meisterschaft*: Durch einen stärker ausgeprägten Willen nach Herrschaft im Spiel lässt sich Sucht besser vorhersagen (0,253 Punkte Zuwachs auf der Sucht-Skala durch Erhöhung um einen vollen Punkt), als durch den Drang nach Meisterschaft des Spielgeschehens (Erhöhung um einen Punkt wirkt sich nur mit 0,162 Punkten auf der Sucht-Skala aus).

Tabelle 13: Schrittweise Regression: Effekt des Indizes „Meisterschaft“ auf den Index „Sucht“ (Modell1); Effekt der beiden Indizes „Meisterschaft“ und Herrschaft auf den Index „Sucht“ (Modell2)

Modell 1	Koeffizienten		Signifikanz	R ²	n
	B	Standardfehler			
Konstante	0,855	0,026	,000***	0,076***	
Index „Meisterschaft“	0,237	0,008	,000***		
Modell 2	B	Standardfehler	Signifikanz	R ²	n
Konstante	0,396	0,029	,000***	0,148***	
Index „Meisterschaft“	0,162	0,008	,000***		
Index „Herrschaft“	0,253	0,008	,000***		

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Nachdem die Frage geklärt wurde, wie stark sich Abhängigkeit durch die Dimensionen Herrschaft und Meisterschaft des Spielgeschehens erklären lässt, soll nun geprüft werden, wie stark sie die Dauer des Spielkonsums beeinflussen. Eine Regressionsanalyse mit der Dauer des Spielkonsums als abhängige Variable und den beiden Indizes als unabhängige Variablen kommt zu dem Ergebnis, dass insgesamt nur ein schwacher linearen Zusammenhang besteht ($R^2=0,05^{***}$). Dabei wird dieser Zusammenhang fast vollständig vom Index „Verlangen nach Meisterschaft“ hervorgerufen, wie man an Modell 1 ablesen kann: Bereits hier werden 4,7% der Gesamtvarianz erklärt. Durch die Einführung der zweiten unabhängigen Variablen (Index „Verlangen nach Herrschaft des Spielgeschehens“) werden nur weitere 0,3% der Gesamtvarianz erklärt. Da keine Multikollinearität zwischen den beiden unabhängigen Variablen besteht³⁷ muss davon ausgegangen werden, dass der Zuwachs an Erklärungskraft verschwindend gering ist. Darüber hinaus ist der Effekt des Herrschaft-Indizes auf die Steigung der Regressionsgeraden viel niedriger als der Effekt des Meisterschaft-Indizes (0,883 gegenüber 3,453 Stunden höheren Spielkonsums/Woche bei Erhöhung des Wertes um einen Punkt).

³⁷ Es gibt keinen statistischen Test, bei dem man mit Gewissheit schließen kann, ob Multikollinearität ein Problem in einer Regressionsgleichung darstellt (Schroeder et al. 1986, 72). Faktisch besteht in einer sozialwissenschaftlichen Untersuchung zwischen zwei unabhängigen Variablen so gut wie immer ein Zusammenhang. Da in obiger Regressionsanalyse die Korrelation nach Pearson zwischen den unabhängigen Variablen mit $r=0,31^{***}$ nur mittlere Stärke erreicht, besteht mit sehr großer Sicherheit keine Multikollinearität.

Tabelle 14: Schrittweise Regression: Effekt des Indizes „Meisterschaft“ auf den Spielkonsum (Modell1); Effekt der Indizes „Meisterschaft“ und „Herrschaft“ auf den Spielkonsum (Modell2)

Modell 1	Koeffizienten		Signifikanz	R ²	n
	B	Standardfehler			
Konstante	16,504	0,373	,000***	0,047***	
Index „Meisterschaft“	3,716	0,157	,000***		
Modell 2	B	Standardfehler	Signifikanz	R ²	n
Konstante	15,524	0,419	,000***	0,05***	
Index „Meisterschaft“	3,453	0,165	,000***		
Index „Herrschaft“	0,883	0,172	,000***		

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Zusammenfassend kann man somit festhalten, dass sich der *Herrschafts-Index* besser zur Vorhersage der *Sucht-Anzeichen* einer Person als der *Meisterschafts-Index* eignet. Auf der anderen Seite lässt sich mit der Dimension *Herrschaft* so gut wie gar nicht, und mit der Dimension *Meisterschaft* zumindest schwach, eine Vorhersage über den *Spielkonsum* des Nutzers machen.

Die am stärksten vom Verlangen nach *Meisterschaft* geprägten Personen sind diejenigen Spieler, welche sich in einer Typologie selbst als „*Powergamer*“³⁸ bezeichnen. Unter diesem Begriff versteht man Spieler, denen es in erster Linie um das Sammeln von Erfahrungspunkten und das Erreichen des höchsten Levels geht. Wie nach den Erkenntnissen der im Theorie-Teil präsentierten Ergebnisse der Computerspiele-Forschung nicht anders zu erwarten war, sind es vor allem Männer, die *Meisterschaft* im Spiel erringen wollen (siehe Kapitel 3.4). Frauen bezeichnen sich dafür häufiger als „*Socializer*“: Personen, die (virtuellen) Kontakt mit anderen Nutzern aufnehmen wollen, und neben dem eigentlichen Spiel auch viel chatten, ebenso sind Frauen stärker unter den „*Rollenspielern*“ vertreten.

³⁸ Die in Frage 52 erhobene Typologie der Spielertypen geht auf Richard Bartle zurück, einen der beiden Programmierer des ersten MUD im Jahr 1979. Er differenziert dabei nach *Achiever*, *Socializer*, *Killer* und *Explorer*. Die Typologie wurde leicht modifiziert abgefragt, wobei die *Explorer* (als *Entdecker*), die *Socializer* und die *Achiever* (im Fragebogen unter dem zeitgemäßerem Wort *Powergamer*) direkt übernommen wurden. Statt nach den *Killern* wurde stattdessen jedoch nach *Rollenspielern* gefragt; durch die veränderte Spielmechanik in MMORPGs (Etablierung des *player-versus-environment*-Prinzips seit *Everquest*, siehe Kapitel 2.2) ist das „*playerkilling*“ in den meisten Spielen auf wenige Bereiche der virtuellen Welt beschränkt. Hingegen ist durch den Avatar, den man in den grafischen MMORPGs durch die Landschaft steuert, noch stärker die Möglichkeit gewachsen, sich in eine fremde Rolle hineinzusetzen und diese wirklich zu leben. Viele Spiele bieten dafür sogar einen eigenen „*roleplaying-server*“ an.

Geschlechtsspezifische Unterschiede lassen sich anhand einer Regressionsanalyse mit zwei Dummy-Variablen auch noch anderweitig belegen: Zum einen stimmen viel mehr „Powergamer“ der Aussage „Ich spiele viel, um den Respekt der community zu gewinnen“ zu, als „Nicht-Powergamer“ (Zusammenfassung aller anderen Kategorien). Der Effekt wird noch einmal deutlich verstärkt, wenn man den zweiten Dummy „Geschlecht“ in das Regressionsmodell einführt.

Tabelle 15: Regressionsmodell: Einfluss der Dummies „Geschlecht“ und „Powergamer-Verhalten“ auf das Item „Ich spiele viel, um den Respekt der community zu gewinnen“

	Koeffizienten		Signifikanz
	B	Standardfehler	
Konstante	1,760	0,040	,000***
Dummy: Geschlecht (0=w; 1=m)	0,274	0,042	,000***
Dummy: „Powergamer“ (0= nein, 1=ja)	0,592	0,026	,000***
N=11444; R ² =0,050***; Abhängige Variable: Item „Ich spiele viel, um den Respekt der community zu gewinnen“ (Frage Nr. 25)			

Datenquelle: eigene Berechnungen Rollenspieler-Datensatz

Dies bedeutet nichts anderes, als dass Frauen nicht so ein großes Bedürfnis nach Anerkennung in der „community“ (der relevanten peer-group) haben, selbst wenn sie nur der Erfahrungspunkte willen spielen³⁹. Bei Männern ist diesen Ergebnissen zufolge die Erlangung von Meisterschaft ein häufiger zu findendes Motiv für das Spielen, als bei Frauen.

³⁹ Allerdings besteht kein Interaktionseffekt zwischen den beiden Dummy-Variablen, bzw. der Interaktionseffekt ist nicht signifikant (siehe Anhang Tabelle F).

8. Fazit

Online-Sein wird immer mehr zur Normalität und gehört zum alltäglichen Leben wie der Fernseher oder das Telefon; die steigende Zahl der Spieler und die ungebremste Nachfrage nach Online-Rollenspielen scheint diese Schlussfolgerung zu bestätigen. Es findet eine *Konsumfelderweiterung* (Wiswede 2000, 47) des Internet statt: Nachdem das Internet im Laufe der 1990er Jahre von einem vorher nicht konsumierbaren Bereich zu einer für jedermann erschwinglichen Ware wurde, können immer weitere Teile des alltäglichen Lebens „online“ getätigt werden, beispielsweise eben auch Computerspiele. Die *Kommerzialisierung* des Internet ist die Grundvoraussetzung, dass Menschen mit Online-Rollenspielen überhaupt erst in Kontakt kommen. Neben der *technischen Realisierbarkeit* kommt mit der *Vermarktung* ein zweiter Aspekt der Kommerzialisierung hinzu, welcher die rasante Verbreitung von Online-Rollenspielen erklärt. Im Unterschied zu ihren Vorgängern, den MUDs, werden Online-Rollenspiele mit Millionen-Budgets beworben und einem kommerziellen Nutzen betrieben. Die ersten MUDs wurden größtenteils von einzelnen Programmierern aus Spaß an der Sache geschrieben; beispielsweise war für die beiden Studenten Richard Bartle und Roy Trubshaw die Entwicklung von MUD1 in erster Linie ein Hobby. Nur eine geringe Zahl an MUDs wurde im Laufe der 1980er und den frühen 1990er Jahren aus kommerziellem Interesse auf den (noch sehr kleinen) Markt gebracht. Da im Unterschied zu einem MUD die Entwicklung eines Online-Rollenspiels ein millionenschweres Projekt ist, welches einen ganzen Stab an Entwicklern erfordert, können diese nur mit dem Ziel entstehen, einen Profit zu erwirtschaften. Die Spielefirmen hatten deshalb von Anfang an ein legitimes Interesse daran, dass möglichst viele Benutzer einen „Account“ abonnieren und viel spielen.

Die Grundvoraussetzung, dass Internetanschlüsse weiträumig verfügbar sein müssen, macht Online-Rollenspiele zu einem Phänomen *reicher Gesellschaften*. Sie sind in den westlichen Industrienationen, und vor allem in den im Bereich Telekommunikation traditionell gut versorgten asiatischen Gesellschaften (Süd-Korea, Japan), weit verbreitet. Durch die immer ausgedehntere Verbreitung des Internet im deutschsprachigen Raum können nun auch die Menschen hierzulande am MMORPG-Boom partizipieren.

An dieser Entwicklung nimmt allerdings nicht jedermann teil, wie vorliegende Untersuchung zeigt. In MMORPGs bewegen sich hauptsächlich junge Männer mit einer überdurchschnittlich hohen Formalbildung und vorteilhafter Erwerbssituation. Die Internetgemeinde allgemein trägt zwar ebenso diese Merkmale, jedoch sind sie bei den Nutzern virtueller Welten ausgeprägter: der Frauenanteil ist unter Rollenspieler noch niedriger, der Anteil der Hochgebildeten noch höher als unter allen Internet-Nutzern. Was die sozialstrukturelle Lage angeht, so lässt sich diese „Selbstselektion in der Selbstselektion“ durch die nicht unbeträchtlichen Vorraussetzungen erklären, die nötig sind, um am Online-Spiel überhaupt teilhaben zu können: Neben der Anschaffung der Spiele muss die monatliche Abonnement-Gebühr entrichtet werden, und über einen Rechner mit Breitband-Anschluss verfügt fast jeder Rollenspieler. MMORPGs haben damit in einem noch etwas stärkerem Maße als Offline-Computerspiele eine Mittelschichts-Bias, soweit es sich um einen „normalen“ Spielkonsum handelt, welcher in vorliegender Arbeit mit einer Spieldauer von maximal 29 Stunden in der Woche festgelegt worden ist. Mit ansteigendem Konsum finden sich zwar zunehmend Statusniedrige und Frauen unter den Spielern, diese Personengruppen bleiben jedoch trotz höherem Anteil in den Vielspielergruppen in absoluten Zahlen in der Minderheit.

Insgesamt wird viel gespielt und die Vermutung bestätigt, Online-Rollenspiele seien sehr zeitaufwendig: Bei einem guten Drittel der Befragten - denjenigen mit einem Konsum jenseits der 30 Stunden in der Woche – kann davon ausgegangen werden, dass die Freizeitgestaltung durch Online-Rollenspiele dominiert wird. Bei manch einem Nutzer muss aufgrund des extrem hohen Spielkonsums und der eindeutigen Verhaltensauffälligkeiten von Abhängigkeit gesprochen werden. Zwar handelt es sich hier nur um eine kleine Gruppe der Rollenspielergemeinde; bei etwa jedem Zwanzigstem kann man Online-Rollenspiel-Sucht attestieren. Doch gerade unter den Betroffenen finden sich wieder sozialstrukturell benachteiligte Menschen: Personen ohne Schulabschluss und Erwerbslose sind besonders stark vertreten, auf der anderen Seite mindert eine hohe Formalbildung und eine vorteilhafte Erwerbssituation die Wahrscheinlichkeit, von Abhängigkeits-Symptomen betroffen zu sein, enorm. Mit anderen Worten: Gerade

der „untypische“ Rollenspieler, der im Ungleichheitsgefüge unten steht, ist öfter von Sucht betroffen.

Sind Online-Rollenspiele deshalb gefährlich, und geht von Ihnen gar eine besondere Bedrohung aus? Zunächst muss festgehalten werden, dass gerade statusniedrige Gruppen besonders häufig von jedweder Abhängigkeit betroffen sind. Unter der prominentesten stoffunabhängigen Krankheit, der Glücksspielsucht, leiden hauptsächlich auch sozialstrukturell benachteiligte Personen (Denzler et al. 1994), genau so verhält es sich auch bei der Online-Sucht (siehe Kapitel 7.4). Von einer besonderen „Bedrohung“ der Nutzerschaft durch Online-Rollenspiele kann deshalb nicht ausgegangen werden, da die Abhängigen dieselben nachteiligen sozialstrukturellen Merkmale aufweisen, wie bei anderen Suchtkrankheiten auch. Andererseits muss jedoch davon ausgegangen werden, dass ein übermäßiger Konsum von Online-Rollenspielen allem Anschein nach zu Abhängigkeit führen *kann*. Aufgrund der explorativen Natur dieser Untersuchung kann ein solcher Zusammenhang zwar nicht abschließend bestätigt werden, jedoch geben die qualitativen Daten diesbezüglich sehr gute Hinweise. Einige Hardcore-Spieler nutzten das dem Fragebogen angehängte Diskussionsforum, um sich mit anderen über ihren exzessiven Spielkonsum auszutauschen und ihr damit verbundenes Leid zu äußern, welches von ihnen *ursächlich* auf Online-Rollenspiele zurückgeführt wird. Da in vorliegender Arbeit nicht beantwortet werden kann, ob es sich nur um Einzelfälle handelt, bei denen die Abhängigkeit *kausal* durch die Spiele hervorgerufen wird, oder ob die Sucht auf andere Determinanten zurückzuführen ist, sind weiterführender Studien zu dieser Thematik wünschenswert.

Was bringt die Menschen nun dazu, viel oder gar exzessiv zu spielen? Welche Faktoren treiben den Spielkonsum in die Höhe? In direkter Abhängigkeit zur Höhe des Spielkonsums steht das Verlangen, *Meisterschaft* erringen zu wollen. In der Sprache der Rollenspieler ausgedrückt resultiert dies in einem „Powergaming-Verhalten“, welches besonders jugendliche Männer an den Tag legen. Frauen spielen hingegen häufiger aus der Motivation, mit anderen zu chatten und Menschen kennen zu lernen. Wie bei Offline-Spielen, lassen sich diese Phänomene als ein Wirken der „parallelen Kopplung“ (siehe Kapitel 3.3.1) interpretieren, nach der geschlechtsspezifisch differenziert realweltliche

Lebenszusammenhänge ins virtuelle Leben übertragen werden: Da in der Lebenswelt von jugendlichen Männern der Wettkampf und kriegerische Auseinandersetzungen eine bedeutendere Rolle spielen als bei Frauen, zeigen männliche Spieler eher ein Interesse am Sammeln von Erfahrungspunkten und virtuellen Auseinandersetzungen.

Als ein zweiter wichtiger Faktor für einen hohen Spielkonsum kann die *Beziehungspflege* zu virtuellen Freundschaften angeführt werden. Werden online Freundschaften geschlossen, dann findet man diese häufig in Gilden manifestiert wieder. Die Pflege der neuen Bekanntschaften wird durch regelmäßig wiederkehrende Interaktion – in diesem Fall durch „Spielen“ - zum Ausdruck gebracht. Die wiederholte Interaktion im Virtuellen schafft einen Raum des Vertrauens, sodass virtuelle Kontakte oft als den realweltlichen *qualitativ ebenbürtig* angesehen werden. Dies wirkt sich fördernd auf den Spielkonsum aus. Auf der anderen Seite schaffen realweltliche Treffen kaum zusätzliches Vertrauen in virtuelle Bekanntschaften. Die Gilde oder die „community“ können daher auch nur in den seltensten Fällen die *Wichtigkeit* realweltlicher Lebensbereiche (Partner, Familie, RL-Freunde) erreichen. Online-Rollenspieler, auch diejenigen mit exzessiven Konsum, leiden insofern nicht unter „Realitätsverlust“, als dass sie virtuelle Lebensbereiche in ihrer Bedeutung vor ihr „richtiges Leben“ stellen; dies geschieht nur in einzelnen Extremfällen. Die Nutzer virtueller Welten können sehr wohl nach Wichtigkeit und Bedeutung von virtuellem und realweltlichem Lebensbereich differenzieren. Auch für Viel- und Hardcore-Spieler ist der virtuelle Raum weniger bedeutsam – aber gerade für exzessiv spielende Nutzer scheint das Internet die ideale Plattform zu sein, um ein *realweltliches Defizit* zu kompensieren. Der reale Lebensbereich wird von vielen dieser Spieler zwar ebenso wie von allen anderen hoch geschätzt, kann jedoch nicht ausgelebt werden. Vor allem Menschen, die eine *geringe Zukunftszuversicht* haben, sich *einsam* fühlen, und insgesamt mit ihrem *Privatleben unzufrieden* sind, spielen viel. Teilweise findet tatsächlich eine „Flucht ins Virtuelle“ statt: etwa die Hälfte aller Hardcore-Spieler, also der Personen mit einem Spielkonsum von mindestens 60 Stunden in der Woche, leidet unter den eben aufgezählten Merkmalen „stark“ oder „sehr stark“. Unter den Normalspielern ist es nur jeder Zehnte. Diese Ergebnisse lassen sich durchaus so interpretieren, dass Menschen ein realweltliches Defizit ausgleichen wollen, indem sie spielen, zumal Hardcore-

Spieler viel häufiger als Normalspieler offen zugeben, Misserfolge im wahren Leben durch Online-Spielen ausgleichen zu wollen. Online-Rollenspiele bieten sich für ein solches kompensatorisches Verhalten an, da hier Erfolge hauptsächlich von der investierten Zeit abhängen (und nicht so sehr von Geschicklichkeit und Übung, wie in Action- oder Strategiespielen), und für andere gut sichtbar sind.

Jedoch muss ganz selbstverständlich berücksichtigt werden, dass es sich bei den Menschen mit exzessivem Spielkonsum mit 5% des Gesamtsamples um eine Minderheit der Spieler handelt. Eine verallgemeinernde Aussage wie „Rollenspieler wollen der Realität entfliehen“, ist schlichtweg falsch. Die große Mehrheit der Spieler fühlt sich *nicht* einsam, sie hat *keinen* geringen Selbstwert oder eine geringe Zukunftszuversicht. Aber sehr wohl steigt mit einem stärker ausgeprägten realweltlichen Defizit die *Chance*, viel zu spielen. Dies gilt im übrigen nicht nur für diese eine Dimension: auch von anderen „Risikobereichen“ wie *Abhängigkeits-Symptomen*, *Meisterschaft* über das Spielgeschehen und *Herrschaft* über die Spielwelt sind immer nur Minderheiten stark betroffen, aber auch hier gilt, dass mit einer stärkeren Ausprägung in diesen Bereichen die Wahrscheinlichkeit ansteigt, viel zu spielen.

Zusammenfassend haben die drei Dimensionen *realweltliches Defizit*, *Pflege virtueller Bekanntschaften* und *Meisterschaft über das Spielgeschehen* den stärksten Effekt auf die Höhe des Spielkonsums.

Als ein schlechter Indikator für die Vorhersage des Spielkonsums entpuppte sich hingegen die Möglichkeit, in MMORPGs eine andere Geschlechtsidentität anzunehmen. Zwar sind es tatsächlich vor allem Männer, die vom Geschlechtertausch auf Zeit Gebrauch machen. Jedoch kann die Hypothese, es bestehe ein Zusammenhang zwischen dem so genannten *gender swapping* und einem erhöhtem Spielkonsum, nicht bestätigt werden. Die Annahme war hierbei, dass vor allem Männer sich durch die Wahl eines weiblichen Avatars die Hilfe und Zuneigung der überwiegend männlichen Spielerschaft erschleichen wollen. Sie tun dies, weil ihnen diese Zuneigung in der realen Welt nicht zuteil wird, und deshalb investieren sie viel Zeit ins Spiel, um sie wenigstens im Virtuellen zu erleben. Es zeigt sich jedoch, dass Frauen genau so häufig wie Männer ihre

Mitspieler über ihr „wahres Geschlecht“ im Unklaren lassen, und dass nur ein kleiner Teil der Spielerschaft überhaupt erst auf die Idee kommt, dies zu tun. „Genderbending“ kann, wenn überhaupt, nur für eine kleine Minderheit der Spielerschaft nachgewiesen werden, und gehört deshalb sicher nicht zu den entscheidenden Motiven, MMORPGs zu spielen.

In den Augen der Spieler sowie der Presse wird der Frauenanteil in Online-Rollenspielen überschätzt. Beispielsweise wird in einem Bericht des Mannheimer Morgen die Frauenquote auf „bis zu 30 Prozent“ geschätzt (Mannheimer Morgen 7.4.2005, 40). Weder vorliegende Studie, noch ausländische Untersuchungen zum Thema können dies bestätigen. Teilweise lässt sich die falsche Einschätzung des Frauenanteils auf das *gender swapping* zurückführen: Da überwiegend Männer eine weibliche Internet-Identität annehmen, sind in virtuellen Spielwelten mehr weibliche Avatare vorhanden, als tatsächlich „reale“ Frauen vor dem Bildschirm sitzen. Von Spielern, für welche der virtuelle Geschlechtertausch selbst nicht in Frage kommt, wird das virtuelle Geschlecht einer anderen Spielfigur möglicherweise ganz selbstverständlich als das reale angenommen. Ein zweites Argument, weshalb die Frauenquote systematisch überschätzt wird, kommt noch viel erschwerender hinzu. Frauen spielen länger als Männer; unter den Hardcore-Spielern ist der Frauenanteil fast doppelt so hoch wie im Gesamtsample. Die Wahrscheinlichkeit, in der Spielwelt eine Frau anzutreffen, ist deshalb tendenziell höher. Genau so verhält es sich mit den Arbeitslosen bzw. Niedriggebildeten – da diese deutlich mehr spielen als Berufstätige bzw. Hochgebildete, fallen sie in den Spielwelten und den Diskussionsforen im Internet stärker auf. Dieser Sachverhalt ist erwähnenswert, da gerade Frauen, Arbeitslose und Niedriggebildete in der Minderheit und deshalb untypische Online-Rollenspieler sind, aber in der öffentlichen Wahrnehmung in Verbindung mit MMORPGs besonders thematisiert werden. Tatsache ist jedoch vielmehr, dass diese Spiele ein Hobby sind, welches man einer relativ klar abzugrenzenden Personengruppe zuordnen kann; die anfangs formulierte These, Online-Rollenspiele werden hauptsächlich von jungen, gut gebildeten Männern gespielt, kann bestätigt werden.

Die negative mediale Berichterstattung über Computerspiele im Allgemeinen ist wahrscheinlich nicht zuletzt auf die Tatsache zurückzuführen, dass das Spielverhalten von Vielspielergruppen wie Arbeitslosen und Niedriggebildeten

stark auffällt und deshalb verallgemeinert, oder zumindest zu stark in den Vordergrund gerückt wird. Aussagen wie „Computerspiele machen dumm“ (Dembeck 2004) zu konstruieren, nur weil es einen negativen Zusammenhang zwischen Formalbildung und der Höhe des Spielkonsums gibt, argumentieren viel zu pauschal und monokausal. Kein Wunder, dass sich die Spielerschaft gegen diese Brandmarkung zu Wehr setzt; auch gegenüber vorliegender Studie waren viele Befragte sehr skeptisch und vermuteten beispielsweise, dass aufgrund der Fragen zur Einsamkeit und zum Selbstwert das Ergebnis, „alle“ Spieler wären einsam und schüchtern, schon feststeht. Mit einer Berichterstattung, welche nur die negativen Seiten der Thematik beleuchtet - die es zweifellos auch gibt - werden Computerspieler im Allgemeinen und Online-Rollenspieler im Besonderen stigmatisiert und ausgegrenzt.

Auf die schlechte Presse hat jüngst die amerikanische Spieleindustrie reagiert und mit einer eigenen Studie „bewiesen“, dass Computerspieler besonders viel lesen, sich kulturell engagieren und politisch interessiert sind (Unger 2005). Dass ein positiver mathematischer Zusammenhang zwischen der Nutzung von Bildschirmspielen und diesen Merkmalen besteht, ist sicher richtig. Allerdings ist der hier suggerierte Kausalzusammenhang doch sehr mit Vorsicht zu genießen, da er mit ziemlicher Sicherheit von Drittvariablen hervorgerufen wird: Die Begeisterung fürs Lesen und Politik korreliert stark mit der Formalbildung, und diese ist unter den Spielern, wie hier schon mehrfach erwähnt wurde, relativ hoch.

Machen Computerspiele bzw. Online-Rollenspiele nun dumm und fördern sie unsoziales Verhalten? Oder machen sie schlau und sozialkompetent? Wahrscheinlich wird so viel gestritten, weil es schlicht keine eindeutigen Befunde gibt, wie ihn sich die Verfechter einer bestimmten Seite gerne wünschen würden. Auch die vorliegende Arbeit lässt Spielraum für Interpretationen zu: Einerseits fördert die Kompensation eines *realweltlichen Defizits* den Spielkonsum, andererseits sind auch Vielspieler von einem solchen Defizit nicht mehrheitlich betroffen. Vielleicht liegt die Lösung des Problems darin, die Suche nach einer einseitigen Erklärung im Sinne eines „x führt zu y“ aufzugeben. Es ist durchaus vorstellbar, dass negative (wie auch positive) Persönlichkeitsmerkmale in einem *wechselseitigen* Verhältnis zur Nutzung von Computerspielen stehen. Folgendes Beispiel ist denkbar: Einsamkeit bedingt einen hohen Spielkonsum, und dieser

hohe Spielkonsum *verstärkt wiederum die schon vorhandene Einsamkeit*. Oder die Pflege (virtueller) Freundschaften führt zu einer langen Spieldauer, und diese lange Spieldauer *erhöht wiederum die Anzahl der (virtuellen) Freundschaften*. Für zukünftige Forschungsarbeiten sollte sich die Anknüpfung an diese Ansätze als fruchtbar erweisen, auch unter dem Gesichtspunkt, die Debatte um die Auswirkung von (Online-)Computerspielen auf menschliches Handeln zu entemotionalisieren und auf die sachliche Ebene zurückzuführen.

Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die hier vorliegende Arbeit mit dem Titel

„Warum spielen Menschen in virtuellen Welten. Eine empirische Untersuchung
zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern“

selbstständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel
benutzt sowie alle wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Arbeiten
entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Mainz, den

Name: Unterschrift:

Anmerkung: Weitere Tabellen, Abbildungen, Literaturliste etc. befinden sich in
einem gesonderten Anhang.