

**DAS KLISCHEE
DER ZOCKENDEN JUGENDLICHEN**

Susanne Studeny

Wien, 2012

Inhalt

1. Einleitung	3
2. Haben die „Alten“ keine Ahnung?	4
3. Seit wann gibt es Internet?	5
4. Seit wann gibt es Onlinespiele?	6
5. Wer spielt Onlinespiele?	7
6. Zusammenfassung	10
Literaturverzeichnis	11
Abbildungsverzeichnis	11

1. Einleitung

Die meisten Untersuchungen und Studien zum Thema Onlinenutzung beziehen sich auf Jugendliche. Es scheint fast so, als gäbe es keine oder zumindest kaum Erwachsene, die das Internet massiv nutzen. Auch von Seiten der Jugendlichen besteht die verbreitete Meinung, dass die „Alten“ eh keine Ahnung haben. In den Medien stürzt man sich auf den „Suchtstoff Internet – vor allem für Junge“ und man stellt Onlinesucht als neomodische Krankheit dar.

In einem Gespräch mit einer jüngeren Kollegin (21) zum Thema Onlinesucht, äußerte sie folgende Vermutung: „... aber ich würde jetzt mal so ohne Hintergrundinformation vermuten, dass Onlineberatung doch eher mehr Jugendliche in Anspruch nehmen, oder?“ Im weiteren Gesprächsverlauf erörterte sie, dass sie die Vorstellung hat, dass vor allem Jugendliche viel Zeit vor dem PC verbringen.

Dem Vorurteil, dass vor allem Jugendliche das Internet - und im Speziellen Onlinespiele – massiv nutzen, möchte ich mit einige Fakten entgegen treten. Nicht zuletzt um zu zeigen, dass Onlinesucht bzw. Onlinespielsucht in jeder Gesellschaftsschicht und in jedem Alter auftreten kann.

Auch die Vorstellung vom verzweifelten, verhärmten, einsamen Menschen, der seine einzige Möglichkeit soziale Kontakte zu knüpfen darin sieht, stundenlang online zu sein, ist so nicht ganz richtig. Wie ich später noch zeigen werde, sind nicht die Single-Menschen die Spitzenreiter bei der Nutzung von Onlinespielen.

Außerdem möchte ich ein weiteres Vorurteil ausräumen, nämlich die Vorstellung, dass vor allem Arbeitslose, die eh sonst nichts anderes zu tun haben, Onlinespiele spielen. Anhand der Verteilung der Einkommensgruppen in Bezug auf Onlinespielnutzung kann man das sehr schön sehen.

2. Haben die „Alten“ keine Ahnung?

Um ein Bewusstsein dafür zu schaffen, warum Onlinesucht bzw. Onlinespielsucht quer durch alle Altersgruppen auftreten kann, muss man sich vor Augen führen, dass es das Internet bzw. das World Wide Web (www) nicht erst seit gestern gibt. Wenn man sich diverse Kommentare von Jugendlichen in einschlägigen Foren durchliest, dann findet man Sätze wie „was willst Du alter Sack, hast ja eh keine Ahnung“ oder „was hast Du hier zu suchen, geh in den Park Tauben füttern“. Wohl gemerkt handelt es sich hierbei um Aussagen gegenüber Menschen die über 30 sind.

PC-Games hat eine Jobausschreibung ins Netz gestellt, in der sie ein Höchstalter von 25 Jahren angegeben haben. Über die rechtlichen Konsequenzen möchte ich an dieser Stelle kein Wort verlieren. Aber ich möchte kurz erörtern worum es in der Jobausschreibung ging. Es wurde ein/e Redakteur/in gesucht, welche/r sich mit dem neuen Onlinerollenspiel SWTOR (Starwars the old Republic) auseinandersetzt und dazu Artikel schreibt. Voraussetzung dafür wäre, dass er/sie selbst spielt um genügend Einblick zu bekommen.

Leider ist es so, dass viele Jugendliche der Annahme sind, dass sie wesentlich mehr Ahnung vom Internet und von Onlinespielen haben, als die ältere Generation. Das ist jedoch ein Irrglaube, denn es war genau diese ältere Generation, auf die sie jetzt so mitleidig und teils verächtlich herab blicken, welche die Wegbereiter für den Status Quo waren. Genau diese ältere Generation hat schon gesurft, gespielt und gechattet als die heutigen Jugendlichen teilweise noch gar nicht geboren waren. Der älteste WoW-Spieler, der mir persönlich begegnet ist, war 75 Jahre alt.

Onlinesucht gab es schon vor 20 Jahren (Computerspielsucht gab es schon vor 40 Jahren) – nur hat das keinen Menschen interessiert. Es kam keiner auf die Idee in sämtlichen Medien breit zu treten, dass die Leute süchtig sind. Natürlich haben Außenstehende sich an den Kopf gegriffen, wenn sie von einem „24-Stunden-Chat“ gehört haben, bei dem die Leute durchgehend wach sein mussten und chatten. Natürlich haben Außenstehende hin und wieder auch Worte wie „Süchtler“ verwendet – aber das klang damals irgendwie liebevoll. Natürlich haben sich auch vor 20 Jahren schon Paare aufgrund von massiver Internetnutzung getrennt. Aber es gab „die Onlinesucht“ offiziell nicht. Und plötzlich wird so getan, als wäre Onlinesucht eine neomodische Krankheit, die sich erst seit ein paar Jahren manifestiert hat – weit gefehlt!

3. Seit wann gibt es Internet?

Tim Berners-Lee wurde am 8. Juni 1955 in London geboren. Er ist der Erfinder der Hypertext Markup Language (HTML) und der Begründer des World Wide Web (www). Er hat einen Lehrstuhl am Laboratory for Computer Science des Massachusetts Institute of Technology (MIT) und steht dem World Wide Web Consortium vor. Tim Berners-Lee wird im Jahr 2012 57 Jahre alt. Würde jemand ernsthaft behaupten wollen, dass „dieser alte Sack“ keine Ahnung hat?

Tim Berners-Lee erstellte die erste Webpräsenz im Mai des Jahres 1990 – dies ist der Beginn des World Wide Web.

4. Seit wann gibt es Onlinespiele?

Der Beginn der Onlinespiele ist beim Beginn der ersten Computerspiele zu suchen. Im Jahre 1958 wurde vom amerikanischen Physiker William Higinbothom das erste Computerspiel „Tennis for Two“ der breiten Masse vorgeführt. Es war ein sehr primitives Spiel, bei welchem sich einige Personen sogar stundenlang anstellten um es zu spielen. (vgl. Leidmaier 2009, 3f)

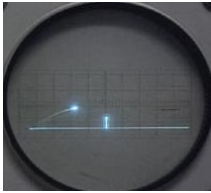


Abb. 1: Tennis for Two

Das Institut of Massachusetts entwickelte das Spiel „Spacewar“, welches als der Vorläufer der Weltraumsimulation gilt. Spielinhalt sind zwei Raumschiffe, die sich in einem Duell befinden. Aus dem Spiel „Spacewar“ entstand auch das erste Spiel für Spielautomaten. In den 70er Jahren füllten diese Spielautomaten ganze Spielhallen aus.

In den 80er Jahren wurden die Videospielautomaten vermehrt von Heimcomputer und Spielkonsole abgelöst. Computerspiele fanden Einzug in die heimischen Wohnzimmer. „Vorreiter war hier das von ATARI entwickelte „Videogame-Computer-System“, das 1977 auf den Markt kam. Dessen Verkaufszahlen und die deren Nachfolger beliefen sich bis 1990 auf 35 Millionen Stück.“ (Leidmaier, 2009)

Die ersten Onlinespiele waren zuerst vor allem Text-Adventures, MUDs (Multi User Dungeons) und bekannte Brettspiele (Schach, Go, etc.). Das erste große Onlinespiel, „Ultimate Online“, mit mehreren tausend Spielern, kam 1997 auf den Markt. Es war auch das erste MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Game) das sich etablieren konnte.

5. Wer spielt Onlinespiele?

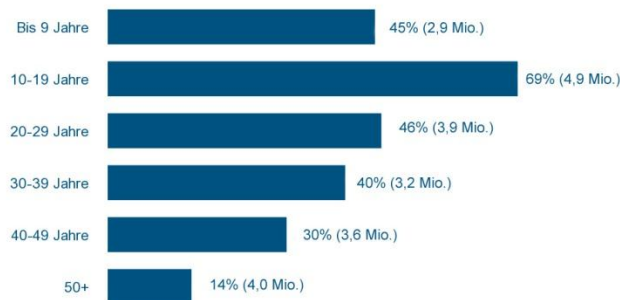
Recht gut erforscht ist das in Deutschland und man geht davon aus, dass man das auch auf Österreich umlegen kann. Leider hinkt Österreich hinsichtlich der „Onlineforschung“ noch etwas hinterher.

Grundsätzlich kann man sagen, dass man Onlinespieler in jeder Altersgruppe und in jeder sozialen Schicht finden kann. **Das Durchschnittsalter liegt bei 31 Jahren.**

Die BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) hat 2011 eine Studie heraus gebracht, welche die „Gamer-Statistiken“ in Deutschland auf einen aktuellen Stand gebracht hat.

Etwa 23 Millionen Deutsche spielen regelmäßig Computer- und Videospiele, darunter knapp 10 Millionen Frauen. Gespielt wird vor allem in Familien mit Kindern und Jugendlichen, und zwar über alle soziale Schichten und alle Bildungsniveaus hinweg. Es wurden 25.000 Konsumenten in Deutschland durch die GfK befragt. Die Ergebnisse sind repräsentativ für 70 Millionen Deutsche. (vgl. BIU 2011)

Der deutsche Gamer ist im Durchschnitt 31 Jahre alt

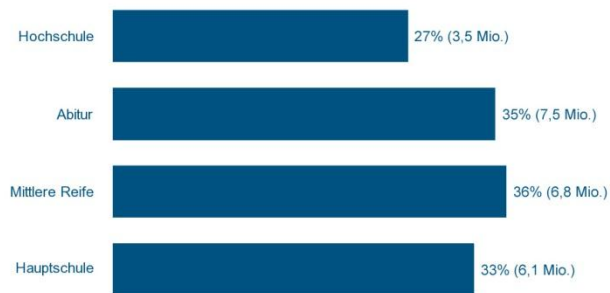


Gamer-Verteilung in den unterschiedlichen Altersgruppen.

© 2011 BIU/GfK

Abb. 2: Gamer-Verteilung in den unterschiedlichen Altersgruppen

Gamer finden sich in allen Bildungsschichten



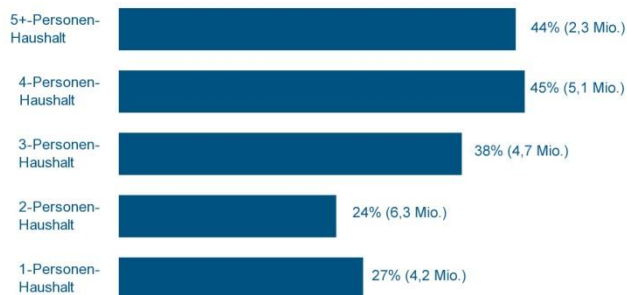
Gamer-Verteilung in den unterschiedlichen Bildungsgruppen. Angaben für Deutschland.

© 2011 BIU/GfK

Abb. 3: Gamer Verteilung in den unterschiedlichen Bildungsgruppen

Ein sehr interessanter Aspekt ist die Gamer-Verteilung in den Haushalten. Entgegen der Annahme, dass nur vereinsamte Singlemenschchen exzessiv spielen, stellt sich das Onlinespiel als alles andere als ein Single-Phänomen dar.

Geringster Anteil an Gamern in Single- und 2-Personen-Haushalten



Gamer-Verteilung in deutschen Haushalten.

© 2011 BIU/GfK

Abb. 4: Gamer-Verteilung in Haushalten

Auch das Einkommen spielt laut der BIU-Studie keine Rolle. In allen Einkommensklassen wird in ähnlichem Ausmaß gespielt. Damit ist auch deutlich zu erkennen, dass das ebenfalls vorherrschende Klischee vom arbeitslosen Onlinespielsüchtigen nicht zutrifft.

In allen sozialen Schichten wird gespielt

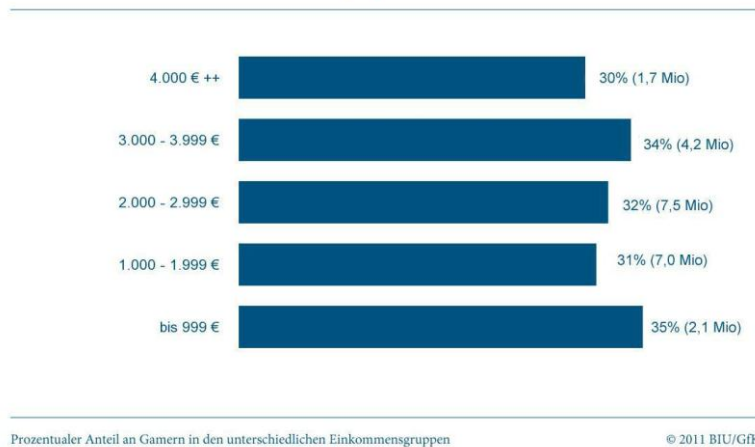
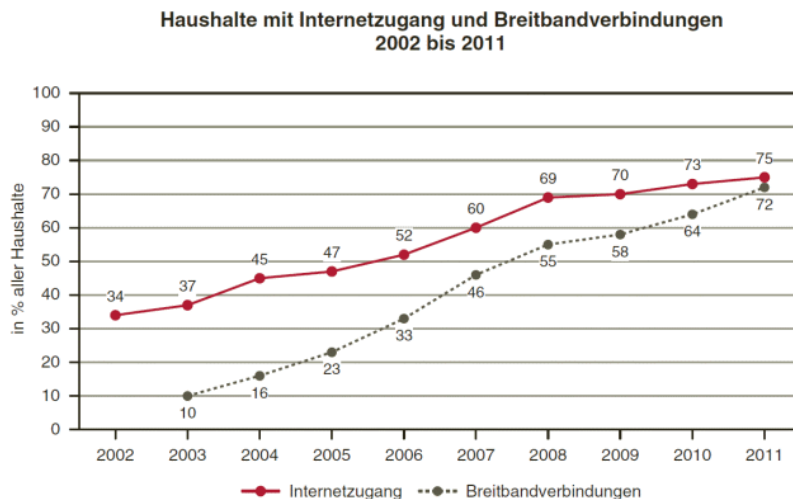


Abb. 5: Anteil an Gamern in den unterschiedlichen Einkommensgruppen

6. Zusammenfassung

Als ich selbst vor ca. 16 Jahren begonnen habe mich mit dem Internet in all seinen Facetten auseinander zu setzen, waren natürlich noch nicht so viele Menschen „online“ wie heute. Inzwischen ist die Internetnutzung deutlich angestiegen. Noch vor 10 Jahren hatten ca. 34 % der österreichischen Haushalte einen Internetzugang und inzwischen sind es ca. 75 %.



Q: STATISTIK AUSTRIA, Europäische Erhebungen über den IKT-Einsatz in Haushalten 2002 bis 2011. - Nur Haushalte mit mindestens einem Haushaltsmitglied im Alter von 16 bis 74 Jahren. Erstellt am: 18.10.2011.

Abb. 6: Haushalte mit Internetzugang und Breitbandverbindungen 2002 bis 2011

Und natürlich ist auch klar, dass mit der steigenden Nutzerzahl die exzessive Nutzung des Internets mehr in den Blick der Öffentlichkeit gerückt ist. Besonders Jugendliche stehen im Fokus der Untersuchungen, weil sie die „neuen Medien“ wie selbstverständlich nutzen – sie sind ja damit aufgewachsen.

Aber man darf nicht übersehen, dass die jungen Leute vor 20 Jahren ebenso fasziniert und begeistert auf die Nutzung des Internet reagiert haben, wie dies heute der Fall ist. Und viele davon chatten und spielen immer noch. Das Internet geht bereits in die 2. Generation. Die heute 40 – 50 Jährigen können ebenso von Onlinesucht bzw. Onlinespielsucht betroffen sein wie die heutigen Jugendlichen.

Wenn man sich mit Onlinesucht bzw. Onlinespielsucht beschäftigt, darf man nicht den Fehler machen und mit gewissen Vorurteilen an die Thematik heran treten. Es sind nicht immer die Arbeitslosen, es sind nicht immer die Jugendlichen, es sind nicht immer die einsamen Singles ... es kann im Prinzip jeden treffen.

Literaturverzeichnis

BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (2011): Gamer-Statistiken. Hg. v. BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. Berlin. Online verfügbar unter <http://www.biu-online.de/de/fakten/gamer-statistiken.html>, zuletzt aktualisiert 2012, zuletzt geprüft am 09.03.2012.

Leidlmair Karl (2009): Online Spiele. Unter Mitarbeit von Dünser Philipp, Zeiner Florian, Degano Bianca. Innsbruck: Universität Innsbruck. Forschungsseminararbeit.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Tennis for Two

http://www.bgmoedling-keim.ac.at/~zeitlhofer/4F/homepage_FatrdlaKonrad/image/bild04.jpg

Abb. 2: Gamer Verteilung in den unterschiedlichen Altersgruppen

<http://www.biu-online.de/de/fakten/gamer-statistiken/altersverteilung.html>

Abb. 3: Gamer Verteilung in den unterschiedlichen Bildungsgruppen

<http://www.biu-online.de/de/fakten/gamer-statistiken/bildung.html>

Abb. 4: Gamer Verteilung in Haushalten

<http://www.biu-online.de/de/fakten/gamer-statistiken/haushalte.html>

Abb. 5: Anteil an Gamern in den unterschiedlichen Einkommensgruppen

<http://www.biu-online.de/de/fakten/gamer-statistiken/einkommen.html>

Abb. 6: Haushalte mit Internetzugang und Breitbandverbindungen 2002 bis 2011

http://www.statistik.at/web_de/wcmsprod/groups/b/documents/webobj/053953.gif