

Hochschule Merseburg
Soziale Arbeit, Fachbereich Soziale
Arbeit.Medien.Kultur

**Freizeitgestaltung durch
Online-Rollenspiele.
Gefahr oder Ressource?
Ausgeführt am Beispiel
“World of Warcraft“**

Bachelorarbeit

vorgelegt von: Maria Hoffmann

Matrikelnummer: 16746

Telefon: 0174 / 9555408

Gutachter: Prof. Dr. phil. Maria Nühlen

Zweitgutachten: Prof. Dr. phil. Paul Detlev Bartsch

Abgabetermin: 24.01.2014

Bearbeitungszeit: zwei Monate

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung und These.....	2
2.	World of Warcraft – Ein Überblick.....	4
2.1	Der Heimatserver	4
2.2	Die Charaktererstellung und Fraktionswahl.....	5
2.3	Die Wahl einer Klassenrolle.....	5
2.4	Das Level- und Questsystem	6
3.	Interaktion zwischen Spielern und Spielwelt	7
3.1	Berufe, Ressourcensammlung und Handel.....	7
3.2	Die Gilde	8
3.3	Das Dungeon- und Schlachtzugsystem	9
3.4	Spieler gegen Spieler (PvP).....	13
4.	Gefahren und Ressourcen von Online-Rollenspielen.....	14
4.1	Die Erstellung und das Onlinestellen des Fragebogens.....	14
4.2	Die Auswertung des Fragebogens	19
4.3	Sucht und Abhängigkeit vs Hobby.....	28
5.	Fazit/ Resümee	32
	Literatur- und Quellenverzeichnis:.....	34
	Anhang	36
	Selbstständigkeitserklärung.....	40

1. Einleitung und These

Sie heißen „Age of Conan“, „Guild Wars 2“, „Rift“ oder „Eve“. Die Liste wäre beliebig erweiterbar. Eines unter ihnen gilt jedoch als das Erfolgreichste: Am 23. November 2004 veröffentlichte der amerikanische Spielentwickler Blizzard Entertainment „World of Warcraft“ (kurz WoW) zunächst in Australien, Kanada, Mexico, USA und Neuseeland, kurze Zeit später dann auch in Europa, China und Russland. Mit über zwölf Millionen Spielern und einem jährlichen Umsatz von über einer Milliarde US-Dollar (lt. Blizzard Geschäftsbericht 2010) hält Blizzard außerdem den Weltrekord für das beliebteste Multiplayer Online-Rollenspiel. Nie war der Markt an MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) so erfolgreich wie in den letzten zehn Jahren.

Seit dem Amoklauf des Robert Steinhäuser (2002) an einer Erfurter Schule wird die Kritik auch an diesen Spielen in Deutschland lauter. Die Spiele würden durch Überkonsum eine Vereinsamung und Sucht ihrer Spieler hervorbringen. Durch die sogenannten (meist jährlich) erscheinenden Expansion Packs, welche das Spiel um neue Spielinhalte wie z. B. das Abschließen neuer Aufgaben, Gegenstände oder Gebiete erweitern, sollen Spieler längerfristig gebunden werden. Doch was fasziniert die Spieler an diesen oft als gefährlich dargestellten virtuellen Welten? Greifen immer mehr Jugendliche und Erwachsene auf diese Freizeitbeschäftigung anstatt auf nonmediale Hobbys zurück? Und: Warum werden Online-Rollenspiele gesellschaftlich oft nicht als Hobby, sondern häufig als Sucht und Gefahr benannt? So benennt bspw. die Sueddeutsche.de Online-Rollenspiele als „das Heroin aus der Steckdose“.

Als eine langjährige Spielerin von MMORPGs möchte ich mich dieser Fragestellungen kritisch annehmen und im Laufe dieser Arbeit erforschen, ob Spieler von Online-Rollenspielen einem erhöhten Gefahrenpotential von Süchten und Vereinsamung ausgesetzt sind. MMORPGs sollen in dieser Arbeit jedoch nicht nur als Gefahrenpotential wahrgenommen werden. Sie können aufgrund der entstehenden komplexen virtuellen Gemeinschaftsstrukturen eine Ressource in der Freizeitgestaltung, Partner- und Freundeskreissuche darstellen. So ist z. B. das Zustandekommen einer Beziehung in Online-(Rollen)Spielen nicht an optische Reize gebunden. Vielmehr treten hier die „inneren Werte“ und das Teilen eines

gemeinschaftlichen Hobbys in den Vordergrund. Für die Auseinandersetzung mit dieser These ist die Kenntnis von der Vielfalt des Gegenstandes erforderlich, deshalb halte ich es für notwendig, zunächst ein solches Spiel ausführlich vorzustellen. Anschließend erfolgen die Vorstellung und Auswertung einer Umfrage zum Thema, die Gegenüberstellung zu anderen Statistiken, sowie die Durchführung von Interviews eines Experten und einzelner Spieler. Auch ein Abschnitt zur gesellschaftlichen Anerkennung von Online-Rollenspielen als Hobby wird Teil dieser Arbeit sein.

2. World of Warcraft – Ein Überblick

„World of Warcraft ist ein Online-Spiel, in dem Spieler aus der ganzen Welt in die Rolle heldenhafter Fantasy-Charaktere schlüpfen und eine virtuelle Welt voller Geheimnisse, Magie und niemals endender Abenteuer entdecken.“ So beschreibt Blizzard Entertainment auf der offiziellen Internetseite in Kurzform ihr erfolgreichstes Werk. Folgt man jedoch den Ausführungen des Spieleherstellers weiter, so erkennt man schnell, dass es sich hier um ein wesentlich komplexeres Online-Rollenspiel handelt als es die Kurzbeschreibung vermuten lässt.

Um World of Warcraft spielen zu können, wird ein aktives Abonnement benötigt. Die Kosten belaufen sich auf ca. 13 Euro monatlich. Eltern haben die Möglichkeit, durch das Festlegen einer bestimmten Stundenanzahl pro Woche, das Spielverhalten ihrer Kinder zu kontrollieren.

2.1 Der Heimatserver

Nachdem man sich ins Spiel eingeloggt hat, wird man aufgefordert, sich zunächst einen Heimatserver auszuwählen. Neben deutschsprachigen Servern hat man hier auch die Wahl zwischen anderen Sprachen wie Russisch oder Französisch. Außerdem bedienen die Server unterschiedliche Vorlieben. So ist es möglich, sich bspw. für einen PvP-Server (Player versus Player; dazu später mehr) zu entscheiden. Dieser ermöglicht es den Spielern, auch ohne die Nutzung spezieller Features im Spiel, einander jederzeit anzugreifen und zu messen. Eine andere Möglichkeit bieten die PvE(Player versus Environment)- und RP(Rollenspiel)-Server. Bei Letzteren ist es erwünscht, sich mit seiner Figur vollkommen zu identifizieren (bspw. durch Nutzung von alter, ritterlicher Sprache) und sich gemeinsam mit anderen Spielern in eine von den Spielern erdachte Situation zu begeben. Wie auch beim PvE-Server ist es nicht möglich, andere Spieler ohne deren Zustimmung anzugreifen. Der Heimatserver ist später nur noch durch einen kostenpflichtigen Dienst wechselbar. Die Spielerzahl variiert von Server zu Server teils sehr stark.

2.2 Die Charaktererstellung und Fraktionswahl

Nachdem man seinen Heimatserver gewählt hat, entscheidet man sich nun für eine Fraktion. Man hat hier die Wahl zwischen der Allianz und der Horde. Sowohl Horde als auch Allianz bestehen aus unterschiedlich wählbaren Völkern. Die Wahl der Fraktion wirkt sich auf Spielverlauf und Aufgaben aus. Wie der Heimatserver ist auch die Fraktion nachträglich nur noch durch einen kostenpflichtigen Dienst wechselbar. Beide Fraktionen stehen einander feindlich gegenüber. Es ist nicht möglich, mit Spielern der gegnerischen Fraktion zu kommunizieren.

Neben dem Volk hat der Spieler die Möglichkeit, sein Geschlecht und eine Reihe von anderen kosmetischen Dingen wie Haar- und Hautfarbe, Ohrringe, Bärte und Frisur festzulegen.



Abbildung 1: Erstellung eines Spielercharakters

2.3 Die Wahl einer Klassenrolle

Bei der Wahl der Klasse entscheiden sich die Spieler zwischen Zauber-, Nah- und Fernkampfklassen, welche sich hinsichtlich ihrer Rüstung, ihrer Waffen und ihren Fähigkeiten voneinander unterscheiden. Abhängig davon, welche Klasse vom Spieler ausgewählt wurde, hat der Spieler die Wahl zwischen drei verschiedenen

Klassenrollen für seinen Charakter. Die Rolle des Schadensaussteilers, die Rolle des Heilers, welcher die Spielergruppe am Leben halten soll und die Rolle des Tanks, dessen Aufgabe es ist, die Aufmerksamkeit von KI- gesteuerten Gegnern (genannt Mop's) auf sich zu ziehen und so den Schaden für die Gruppe möglichst gering zu halten.

2.4 Das Level- und Questsystem

Die Höchststufe für einen Charakter beträgt derzeit 90. Bis dahin muss sich der Spieler einer Reihe von Aufgaben (Quests) annehmen, welche ihm Erfahrungspunkte gewähren und so einen Stufenaufstieg ermöglichen. Während auf Stufe 1 nur eine geringe Anzahl von Erfahrungspunkten notwendig ist (ca. 600), werden für den Aufstieg von Stufe 89 auf 90 32,8 Millionen Erfahrungspunkte benötigt. Die gewährte Erfahrung passt sich entsprechend der Stufe an. Je nach Spielerfahrung, Vorlieben und Zeitinvestition kann das Erreichen des nächsten Levels durchschnittlich zwischen einer Woche und einem Monat in Anspruch nehmen. Eine Quest kann wenige Sekunden bis 15 Minuten in Anspruch nehmen, Questreihen können sich jedoch über Tage und Wochen bis hin zu Monaten erstrecken. Für einige Quests wird zudem eine Gruppe von Spielern benötigt. Auch nach Erreichen der Höchststufe ist das Questen möglich. Durch das Abschließen von *Dailys*¹ gewinnt der Charakter besondere Punkte, welche er zum Eintauschen seltener Gegenstände und Ressourcen benötigt. Hat der Spieler allerdings eine festgeschriebene wöchentliche Grenze der Punkte erreicht, kann er keine weiteren erhalten.

¹ Täglich wiederholbare Aufgaben

3. Interaktion zwischen Spielern und Spielwelt

Im folgenden Kapitel soll aufgezeigt werden, welche Wege von Interaktionen World of Warcraft seinen Spielern bietet. Dies ist vor allem im Hinblick auf mögliche Gefahren von Online-Rollenspielen relevant, da anhand der Unterpunkte aufgezeigt werden kann, welche Mittel sich der Spielhersteller Blizzard Entertainment bedient, um seine Kunden langfristig zu binden und so bspw. eine Sucht im Spieler hervorrufen kann. Anders als bei Online-Shootern, bei denen primär die Eliminierung einer Figur oder einer Gruppe im Vordergrund steht, greift World of Warcraft als eines der ersten Online-Rollenspiele auf vielschichtige Interaktionsmöglichkeiten zurück, um einen möglichst großen Spielerkreis anzusprechen. Dabei bedient sich das Spiel verschiedener Kommunikationsmittel. Das größte Mittel stellt hierbei der Chat dar. So ist es Spielern möglich, einen für jeden Ort auf der Spielkarte abgestimmten Chat mitzuverfolgen und ggf. selbst zu schreiben. Spieler, die sich zu diesem Zeitpunkt auf anderen Karten befinden, können den Chat des jeweils anderen Ortes nicht mitverfolgen. Gilden, PvP-, Dungeon- und Schlachtzuggruppen besitzen einen eigenen Chat, der nur von der jeweiligen Gruppe eingesehen werden kann. Innerhalb von Gilden oder bei größeren Aktivitäten, wie z. B. in einem Schlachtzug, kommunizieren die Spieler außerdem meistens via Headset und einer internetbasierten Sprachkonferenzsoftware wie Teamspeak (TS). Um spielerische Erfolge erzielen zu können, ist die Nutzung eines der genannten Kommunikationsmittel unabdingbar. Auch gibt es die Möglichkeit, seine Emotionen gegenüber den Spielern durch eine Befehlseingabe auszudrücken. Hiermit können die Spieler bspw. Trauer, Freude und Liebe (z. B. durch Küssen einer anderen Spielfigur) ausdrücken.

3.1 Berufe, Ressourcensammlung und Handel

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, zwei primäre (z. B. Verzauberkunst und Lederverarbeitung) und alle sekundären (Angeln, Erste Hilfe, Kochen und Archäologie) Berufe zu erlernen. Durch das Sammeln verschiedenster Ressourcen (bspw. Kräuter oder Erze) kann die Erfahrungsstufe der Berufe gesteigert und

mächtige Ausrüstung erhalten werden. Das *Farmen*² dieser Ressourcen ist ein beliebter Zeitvertreib von Spielern. Sie müssen in der Welt von WoW jedoch zunächst gefunden werden. Hat ein Spieler eine Ressource eingesammelt, steht sie für einen anderen Spieler erst nach einer gewissen Zeit, auch Respawn-Zeit genannt, wieder zur Verfügung. Diese Rückkehrzeiten können je nach Seltenheit der Ressource stark variieren (zwischen 10 Minuten bis hin zu Wochen).

Mit Hilfe des im Spiel integrierten Auktionshauses oder des Chatchannels sind die Spieler in der Lage, ihre Waren zu frei wählbaren Preisen zu handeln und somit ihren Goldvorrat zu steigern.

3.2 Die Gilde

In World of Warcraft besteht die Möglichkeit, sich Gilden anzuschließen. Diese werden von Spielern mit verschiedensten Prioritäten im Spiel gegründet und können unterschiedlich groß (zwischen einem und über 500 Mitgliedern) ausfallen. So zeichnet sich bspw. eine reine Raid-Gilde durch das Spielen von Schlachtzügen aus, während Mitglieder der sogenannten Fun-Gilde Spaß und Gemeinschaft suchen, meist ohne von den Leitern festgelegte Zwänge, wie das Sammeln einer bestimmten Anzahl von Ressourcen in der Woche für die Gilde, regelmäßige Online-Zeiten, aktive Teamspeak-Nutzung. usw. Gilden können einen Ruf aufbauen. Je mehr Rufpunkte eine Gilde durch das Abschließen von Erfolgen (viele Erfolge erfordern fünf oder mehr Spieler) und Quests erwirtschaftet, desto höher ist die jeweilige Gildenstufe (25 Stufen möglich). Diese ermöglicht den Spielern eine Reihe von Vorteilen, wie eine schnellere Fortbewegungsmöglichkeit oder mehr Erfahrungsgewinn. Viele Gilden fordern von ihren Mitspielern eine Bewerbung mit gleichzeitigem Einverständnis der Gildenregeln.

So liest man z. B. auf der Gildenseite von CHARON, dass es sich hier um eine Gilde handelt, welche ihr Augenmerk auf die gildeninterne Bewältigung des aktuellen Schlachtzuginhaltes lege. Der Beitritt in diese Gilde könne nur mit der Volljährigkeit erfolgen. Ein angemessenes Umgangsniveau (Höflichkeit und Respekt) und auch das Unterlassen von Beschimpfungen seien obligatorisch. Die Gilde verfüge weiterhin

² Exzessives Sammeln

über einen eigenen Teamspeak-Server, dessen Benutzung bei Gildenaktivitäten Pflicht sei. Innerhalb der Gilde existiere eine Rangstruktur. Die verschiedenen Ränge besäßen unterschiedliche Rechte und Pflichten. Die Gildenleitung übernehme hier den höchsten Rang. Sie sei in allen Hinsichten entscheidungsbefugt. Der Rang der Raider bezeichne Spieler, die sich in einer gildeninternen Raid-Gruppe (siehe Punkt 2.7) befinden. Sie haben sich an spezielle Raidregeln zu halten. Der Rang des Members bezeichne diejenigen, welche nicht Teil der Raid-Gruppe sind. Sie seien nicht an Raidregeln gebunden. Der Rang des Trials bezeichne neu aufgenommene Spieler. Diese müssen sich zunächst einer vierwöchigen Probezeit unterziehen. Nach Ablauf der Probezeit entscheide die Gildenleitung über die Aufnahme bzw. die Ablehnung des entsprechenden Spielers. Twinks seien die Zweitcharaktere der Mitglieder. Nach einer Offlinezeit von drei Monaten würden diese aus der Gilde entfernt werden. Spieler, welche länger als einen Monat offline seien, gelten als inaktiv. Nach Ablauf von zwei Monaten Offlinezeit würden diese Spieler aus der Gilde ausgeschlossen werden. Weiterhin sei ein TS-Gespräch zur Aufnahme erforderlich.

(vgl. CHARON, 2013)

3.3 Das Dungeon- und Schlachtzugsystem

Charakteren ab Stufe 60 und höher wird Einlass in Schlachtzüge gewährt. Neben dem PvP stellen Schlachtzüge den wichtigsten Inhalt von World of Warcraft dar. Ein Schlachtzug besteht aus mindestens 10 Mitspielern und kann – je nach Schlachtzug – auf bis zu 40 Mitspieler erweitert werden, ein Dungeon hingegen besteht lediglich aus 5 Spielern (ab Stufe 15 betretbar), erfordert jedoch gleichzeitig einen geringeren Zeitaufwand. Innerhalb des Raids (Schlachtzuggruppe) muss sich die Gruppe verschiedenen Gegnern stellen, welche sich von normalen im Schwierigkeitsgrad erheblich unterscheiden. Innerhalb des Schlachtzuges stehen Bosse (Endgegner) für die Gruppe bereit. Nur durch das Anwenden spezieller und unterschiedlicher Spieltaktiken können diese bezwungen werden. Je nach Schlachtzug steht den Spielern einmal in der Woche mindestens ein Boss pro Schlachtzug zur Verfügung. Diese gewähren den Spielern je nach Schwierigkeitsgrad die für ihre Stufe bestmögliche Ausrüstung.

Nicht jeder Spieler kann hier auf einen Gegenstand hoffen. Durch ein Würfelsystem im Spiel wird die Beute unter den Höchstwürfelnden verteilt. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad verringert oder erhöht sich die Anzahl der Beutestücke. So lässt ein Boss in einem 10-Spielerschlachtzug lediglich zwei seltene Gegenstände fallen, in einem 25-Spielerschlachtzug hingegen vier bis sechs.

Für die meisten Raid-Gruppen ist zwingend eine Bewerbung erforderlich. Erbringt ein Spieler die gewünschten Voraussetzungen nicht, kann ihm eine Aufnahme versagt werden. Raids unterscheiden sich außerdem in progressorientierte (d.h. alle Bosse in einem Schlachtzug in einer möglichst geringen Zeit bezwungen zu haben – hier steht zunächst die reine Leistung der Spieler im Vordergrund) und “normale“ Raids, bei denen hauptsächlich der Spaß im Vordergrund steht. Über die Anforderungen eines progressorientierten Raids an die Mitspieler informiert folgender Auszug aus einem WOW-Forenbeitrag:

„ Hallo liebe WoW-Community!

Jetzt schlägts Dreizehn ist eine Raidgilde die seit Classic auf der Forscherliga raidete und Aufgrund [sic!] des langsamen Aussterbens des Servers am 01.02.2012 auf Antonidas gewechselt hat.

Natürlich wollen wir auch weiterhin voll durchstarten und suchen daher neue Mitstreiter um unseren Kader hinsichtlich ‚Mists of Pandaria‘ zu erweitern.

Unsere Raidtage sind Donnerstag, Sonntag und Dienstag (19-23Uhr) trotz eines überschaubaren Kadern konnten wir den gesamten Cataclysm Content clearen und wollen in MoP weitere Erfolge nachlegen!

Der harte Kern unseres Raids besteht aus circa 25 Spielern die ihr Handwerk in Theorie und Praxis bestens beherrschen und ausserdem [sic!] über genug soziale Kompetenz verfügen um seit 6 Jahren ohne große Dramen erfolgreich miteinander zu raiden. Unser größter Erfolg war bislang das Erreichen des Titels "Oberster Kreuzfahrer" in WotLK. Eben solche Mitstreiter suchen wir nun um den Raidkader auf ein vernünftiges Maß zu erweitern.

Wir suchen hierfür besonders:

zur Zeit [sic!] noch den ein [sic!] oder anderen Range DD, einen Heilmönch,

Heilpala oder Heilshamanen, sowie Melee aller Art

Natürlich haben aussergewöhnliche [sic!] Spieler unabhängig von ihrer Klasse immer eine Chance!

Wie bereits erwähnt gelten auch bei uns die gängigen Ansprüche:

MOTIVATION [sic!]

Durchhaltevermögen und den Willen zum Kill

Mindesalter [sic!] 18 Jahre

Theoretisches und praktisches Spielverständnis

Soziale Kompetenz

Eigenständige, kontinuierliche Raidvorbereitung

[...]

Es wird gern gesehen, wenn ihr eure Bewerbung selber verfasst, und nicht auf das Formular auf der Portalseite zurückgreift.

Hier steht, was ihr nicht vergessen dürft:

>Name, Klasse und Skillung deines Charakters.

>Wie alt du bist.

>Der Link zum WoW-Armory deines Charakters.

>Welche Raiderfahrung du mitbringst (auch in vergangenen Erweiterungen).

>Ob du an allen Terminen raiden kannst und wie oft du online bist.

>Ein Screenshot von deinem Interface. [...]

>Wie du uns gefunden hast.

>Und aus welchem Grund du dich dafür interessierst, bei uns mitzuspielen.

>Wir freuen uns über weitere Infos zu dir persönlich und zu deinem Char.

Die Faustregel gilt: Lieber zu viel als zu wenig!

Viel Erfolg!“

(Jetzt schlägts Dreizehn, 2012)

Die Zeitinvestition spielt in Raids eine wesentliche Rolle. Für das Abschließen eines Dungeons benötigt man durchschnittlich 20-30 Minuten. Einen Schlachtzug erfolgreich zu beenden, erfordert bei eingespielten Spielern mehrere Tage, bei ungeübten Gruppen kann dies jedoch mehrere Monate in Anspruch nehmen. Möchte

ein Spieler sich einer Raid-Gruppe anschließen, so muss er hierfür mindestens einen Tag pro Woche mehrere Stunden einplanen, jedoch sind in den meisten Fällen mindestens zwei Tage in der Woche gefordert. Auch die Vorbereitung der einzelnen Spieler auf den Schlachtzug erfordert einen hohen Zeitaufwand. So ist das Anschauen der Bosstaktiken aller Teilnehmer meist selbstverständlich. Auch das Verständnis, die jeweilige Klassenrolle perfekt zu beherrschen (z. B. durch das Testen von spieleexternen Programmen, welche die Spieler hierbei unterstützend zur Hand nehmen können), ist ein wichtiges Kriterium zur Vorbereitung. Durch einen *Patch*³ kann sich das bereits angeeignete Wissen als nichtig erweisen und muss neu erworben werden. Erwähnt sei hier außerdem noch der Zeitaufwand für das Aufstellen einer eingespielten Gruppe. Durch Werbung in Foren oder im Spiel bewerben die Leiter ihre Schlachtzuggruppe. Auch dies kann mehrere Wochen bis Monate in Anspruch nehmen.



Abbildung 2: Schlachtzuggruppe vor einem Boss

Spieler, die diesen Zeitaufwand nicht betreiben können, weichen auf den Schlachtzugsbrowser, ein von Blizzard eingeführtes Feature, aus, welches eine zufällige Gruppe zusammenstellt. Der Schwierigkeitsgrad der Schlachtzüge wurde hier entsprechend gesenkt, allerdings ist die Qualität der Beute schlechter. Je nach

³ Bezeichnet das Hinzufügen von Inhalten und die Fehlerbehebung innerhalb des Spiels durch den Hersteller

Rolle, Qualität der Gruppe und Schlachtzug beträgt der Zeitaufwand zwischen 30 Minuten bis mehreren Stunden. Durch das Einfügen neuer Schlachtzüge in regelmäßigen Abständen sollen Spieler motiviert werden, auch weiterhin zu spielen.

3.4 Spieler gegen Spieler (PvP)

Eine ebenfalls wichtige Rolle nimmt das PvP ein. Ab Stufe 10 können sich die Spieler in eine Warteschlange für Schlachtfelder einreihen. Auf verschiedenen Karten mit jeweils anderen Zielen und einer Spielerzahl von 10 bis 40 Personen können sich die bereits am Anfang gewählten gegnerischen Fraktionen bekriegen. Anders als in Schlachtzügen wird hier nicht gegen KI-gesteuerte Gegner gespielt. Die Spieler erhalten pro getötetem Gegner, für Eroberungen von Ressourcen und für den erfolgreichen Abschluss einer Karte Ehrenpunkte, welche sie in spezielle PvP-Ausrüstung investieren können. Wie auch bei Schlachtzügen ist es möglich, eine Gruppe zu bilden. Findet sich eine eingespielte Gruppe, so ist es optional, sich für gewertete Schlachtfelder und Arenen (meist zwei gegen zwei) anzumelden. Hier ist der Austausch über ein Sprachausgabeprogramm unerlässlich. Teams mit Höchstbewertungen bekommen die Möglichkeit, einmal im Jahr am Arenapass-Event teilzunehmen. Die ersten 1000 Teams erhalten spezielle Gegenstände, wie exklusive *Mounts*⁴, welche den Erfolg der Spieler im PvP widerspiegeln sollen.

Der Zeitaufwand ist im Vergleich zu Schlachtzügen pro Schlachtfeld relativ gering bemessen (ca. 15 Minuten bis 1 Stunde). Möchte man hier jedoch erfolgreich sein und effektiven Gewinn in Form von Ehrenpunkten davontragen, ist das Spielen mehrerer Schlachtfelder hintereinander erforderlich. Dadurch entwickelt sich doch schnell ein Pensum wie bei einer Schlachtzugsgruppe. Meist schaffen hier Gilden, welche ihre Priorität auf PvP setzen, Abhilfe. In vielen Fällen ist auch für diese eine Bewerbung obligatorisch. Auch hier will der Spielhersteller durch das Einfügen neuer Schlachtfelder neue Anreize geben, um die Spielerschaft zu binden.

⁴ Reittiere

4. Gefahren und Ressourcen von Online-Rollenspielen

Ein Anruf beim Bundesamt für Statistik ergab, dass derzeit keine Umfragen zum Thema Ressourcenerschließung in MMORPGs vorhanden seien. Auch gäbe es generell keine Umfragen zu MMORPGs, welche das Erwachsenenalter mit berücksichtigen. Lediglich das Internetverhalten von Kindern und Jugendlichen wurde bereits in einer anderen Umfrage behandelt. Da sich das Internetverhalten auf viele andere Teile erstreckt und sich diese Umfrage ausschließlich auf das Kindes- und Jugendalter beschränkt, war sie für meine Arbeit nicht relevant. Auch das Internet, die Literatur und eine Expertenbefragung boten mir keine vergleichbaren Statistiken, welche sich neben Sucht und Abhängigkeit auch mit weiteren Gesichtspunkten wie Ressourcen beschäftigen.

4.1 Die Erstellung und das Onlinestellen des Fragebogens

Um Gefahren und Ressourcen von Onlinerollenspielen einschätzen zu können, hielt ich es daher für notwendig, die Spielerschaft in einer von mir erstellten Umfrage zu ihrem Spielverhalten zu befragen. Den hierfür verwendeten Fragebogen habe ich ausgearbeitet in Anlehnung an denjenigen, den die Autorin Rebecca Trippe in ihrem Buch *„Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen. Eine empirische Untersuchung der sozialen Strukturen in MMORPGs“* vorgestellt hat. Wie auch die Autorin fand ich es angebracht, die Teilnehmer während der gesamten Umfrage zu duzen. Das Duzen ist unter den Spielern die üblichste Form der Anrede und schafft eine vertraute Atmosphäre.

Das Medieninteresse an Onlinerollenspielen ist gestiegen. Deshalb hielt ich es für wichtig, die Teilnehmer darauf hinzuweisen, dass kein Medieninteresse in der Umfrage vorlag. Dies hätte ansonsten möglicherweise zu verfälschten Aussagen geführt. Die Befragung wurde mit der für Studenten kostenlosen Plattform Soci Survey erstellt, die es auch ohne Programmierkenntnisse ermöglicht, einen entsprechenden Fragebogen zu erstellen. Der Zeitraum der Umfrage, welcher bei Soci Survey anzugeben ist, erstreckte sich auf einen Monat. Die Auswertung musste jedoch aufgrund des Zeitmanagements schon nach drei Wochen erfolgen.

Der erste Teil des Fragebogens (siehe Anhang) dient zur Erfassung demographischer Angaben. Darauf folgen die spielbezogenen Fragen, deren Beantwortung Aufschluss über das Spielverhalten der Teilnehmer geben soll und somit die Basis dafür, eventuelle Gefahren und Ressourcen herauszuarbeiten.

Die erste Frage beschäftigt sich mit dem Geschlecht der Teilnehmer. Da auch Frauen laut Expertenmeinungen immer häufiger zu dieser Freizeitgestaltung greifen, ist es für mich interessant zu erfahren, ob und wie die Zahl der weiblichen Spieler zugenommen hat.

Die darauffolgende Erfassung des Alters ist ein wichtiger Bestandteil, um herauszufinden, welche Altersklasse den Großteil der Spielerschaft ausmacht. Obwohl MMORPGs gemäß JuSCHG der Altersfreigabe durch die USK⁵ unterliegen und World of Warcraft mit USK 12 eingestuft ist, geht aus früheren Untersuchungen hervor, dass ein Teil der Spieler im Kindesalter sich über die FSK-Grenzen hinwegsetzen, weswegen ich die Kategorisierung mit unter 12 Jahren begann. In der Altersklasse 12 bis 15 wird, genau wie in der Gruppe der 16- bis 19-Jährigen, die Gruppe der Schüler und Auszubildenden erwartet. Bei der Gruppe der 20- bis 24-Jährigen ging ich vor allem von Studenten oder bereits Arbeitenden aus, die, wie ich vermute, einen Großteil der Befragten ausmachen werden. Zusätzlich wählte ich die Gruppe der 25- bis 34-Jährigen, da sich in diesem Alter besonders häufig der Wunsch nach einer Familie manifestiert. Da eine Familie erhöhten Zeitaufwands bedarf, ist evtl. davon auszugehen, dass ein Großteil dieser Altersklasse sich von dem Spiel abwendet, um vor allem für die Familie da zu sein. Die Gruppe der 35- bis 44-Jährigen und die Gruppe der 45- bis 54-Jährigen habe ich gewählt, da ich vermute, dass der überwiegende Teil dieser Altersklasse mit dem Medium des Internets konfrontiert ist und evtl. dieses Spielmedium für sich entdeckt hat. Die abschließende Gruppe bildet die der Teilnehmer über 55 Jahre und älter. Diese Personengruppe ist unter teils gravierend anderen Lebensumständen (Nachkriegszeit, West und Ost etc.) aufgewachsen, setzt andere Schwerpunkte in der Freizeitgestaltung und pflegt anderen Umgang mit Medien als jüngere Generationen. Ich gehe daher von einer geringen Resonanz in dieser Altersklasse aus.

⁵ Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist die Freiwillige Selbstkontrolle (FSK) der Computerspielewirtschaft.

Auch der Familienstand ist ein wichtiges Kriterium. Es dient mir beispielsweise z. T. zur Bewertung des Vereinsamungsvorwurfes, welcher in jedem medialen Bereich präsent ist. Bei Teilnehmern, welche sich in einer festen Beziehung befinden oder verheiratet sind, ist die Gefahr zu vereinsamen meiner Meinung nach geringer, da sich zu zweit evtl. mehr Möglichkeiten zur Teilhabe am täglichen Leben ergeben.

Die Berufsstände können Aufschluss darüber geben, welche Gruppen von Personen von MMORPGs angesprochen werden. Da der Großteil der Studien zur Abhängigkeit und Sucht sich auf das Schulalter beziehen, könnte man evtl. davon ausgehen, dass die Mehrheit der Befragten (und damit der potenziell "Gefährdeten") die Gruppe der Schüler und evtl. jungen Auszubildenden ausmacht.

Die Frage des Bildungsabschlusses sollte mir Aufschluss darüber geben, wie vielschichtig die Bildung von Spielern in MMORPGs ist. Sollte sich bewahrheiten, dass der größte Teil der Berufsstände Schüler sind, so müsste der Großteil der Teilnehmer (noch) keinen Bildungsabschluss besitzen. Hier ist hinzuzufügen, dass nur Befragte, die alle Fragen bis zu dieser Frage beantwortet haben, von mir berücksichtigt wurden.

Die folgende Frage nach der Spielzeitinvestition ist von großer Bedeutung, da sie einen Aufschluss über ein evtl. vorhandenes Sucht- und Abhängigkeitsverhalten geben kann. Hier habe ich bewusst die Frage nach der täglichen und nicht nach der wöchentlichen Spielzeit gestellt, um den Zugang zu den kommenden Fragen niedrigschwellig zu halten und die potenzielle Abbrecherquote zu minimieren. Bei einem Spielverhalten von unter einer Stunde kann nicht von dem Bestreben, dieses Hobby als Freizeitgestaltung auszuüben, ausgegangen werden, da der bereits beschriebene Zeitaufwand für MMORPGs höher liegt. Ein bis zwei Stunden erschien mir ein sinnvoller Wert, um im Spiel Erfolge verzeichnen zu können. Die Gruppe der Spieler, welche zwischen drei und fünf Stunden spielen, stelle ich auf, weil ich davon ausgehe, dass es bei diesem Zeitfenster möglich ist, MMORPGs in ihrem vollen Umfang nutzen zu können. Bei 6-8 Stunden Spielzeit am Tag könnte eine Sucht oder Abhängigkeit gegeben sein. Bei über acht Stunden Spielverhalten ging ich von einer Abhängigkeit aus.

Auch die Spielerfahrung kann Aufschluss darüber geben, wie viele Erfahrungen die Spieler mit MMORPGs bereits sammeln konnten. Sollte die Gruppe der Schüler die

größte Gruppe darstellen, kann von keiner langjährigen Erfahrung ausgegangen werden, da die Teilnehmer sich zu früheren Zeitpunkten nicht in einem spielfähigen Alter gemäß USK 12 befanden. Bei Befragten, die sich in der Altersklasse 16 bis 19 Jahre und 20 bis 24 Jahre befinden und 4 bis 8 Jahre sowie über 8 Jahre Spielerfahrung angeben, gehe ich außerdem davon aus, dass die Befragten sich zum Zeitpunkt der ersten Erfahrungen von MMORPGs im Schulalter befanden.

Da ich bei meinen Recherchen des Öfteren mit der Aussage konfrontiert war, dass Online-Rollenspieler keine Hobbys neben dem Spielen haben könnten, weil diese zu zeitintensiv wären, habe ich die Teilnehmer beantworten lassen, ob sie einem nonmedialen Hobby nachgehen. Wird hier bejaht, möchte ich wissen, welche Arten von Hobbys dies sind. Dafür habe ich den Teilnehmern eine Auswahl von gängigen Hobbys zusammengestellt. Im Menüpunkt „Sonstige“ haben Teilnehmer die Möglichkeit, Ergänzungen vorzunehmen.

Der zweite und umfangreichere Teil des Fragebogens soll die Beweggründe zum Spielen und die Geselligkeit der Spieler ermitteln. So fragte ich zunächst nur nach den Beweggründen zum Spielen. Bei dieser Frage ergibt sich beabsichtigt an zwei Stellen eine fast identische Aussage. *„Ich möchte Teil einer Gemeinschaft sein“* impliziert auch *„Ich möchte möglichst viele Kontakte knüpfen/ Freunde finden“*, da ohne Kontakte keine Gemeinschaft entstehen kann.

Die Frage, ob Spieler sich derzeit in einer Gilde befinden, soll aufzeigen, ob Spieler bereit sind, sich bevorzugt in einer Gemeinschaft aufzuhalten. Anschließend erfolgt die Frage nach den Kriterien der Gildenauswahl.

Da die Schlachtzuggruppe in den meisten MMORPGs den essenziellen Teil des Spieles ausmacht, wurde auch die Frage nach einer Schlachtzugsgruppenzugehörigkeit gefragt und nach den Prioritäten für die Auswahl derselben.

Die letzte Frage bezieht sich auf das Kontaktverhalten innerhalb und außerhalb von MMORPGs. Die Auswahlmöglichkeiten *„Es ist für mich einfach im Spiel Kontakte/Freundschaften zu knüpfen“* und *„Es ist für mich einfach im Real-Life⁶ Kontakte/Freundschaften zu knüpfen“* wählte ich, um zu ermitteln, ob es aufgrund

⁶ So bezeichnen Computerspieler ihr Leben jenseits des PCs

der Anonymität in Online-(Rollen)spielen einfacher ist, Kontakte aufzunehmen als im realen Leben.

Nachdem der Fragebogen erstellt war, begann ich, ihn zunächst im offiziellen World-of-Warcraft-Forum zu bewerben. Hier erhoffte ich mir die größte Resonanz, da dieses Forum häufig zum Gedankenaustausch durch die Spieler genutzt wird und das Spiel den größten Teil von Mitspielern gewinnen konnte. Tatsächlich war die Resonanz groß, die von mir bereits benannte Problematik des Medieninteresses und die daraus resultierenden Urteile über die Spielerschaft ließen jedoch den einen oder anderen Mitspieler misstrauisch werden. So schrieb ein User im Forum auf meinen Anwerbetext:

„Und natürlich kann man von den anderen 1000 Umfragen die Ergebnisse nicht nehmen oder? Alle Jahre wieder kommen ‚Studenten‘ mit den selben [sic!] Umfragen hierher, die ganz spontan über Onlinespiele ect. [sic!] sind.“

Ein Weiterer:

„[...] Also werden WoW Spieler sogesehen [sic!] als Forschungsobjekte behandelt und ausgewertet? Nein, sowas hat in dem Spiel nichts zu suchen. Es handelt sich hier um die persönlichen und beruflichen Interessen einer Person, sowas sollte nicht unterstützt werden. Ich erkenne hier keinen Sinn für das Allgemeinwohl oder etwa sogar Nobeletat. [sic!] Es wird nur im persönlichen Interesse gehandelt, sowas hat für mich hier nichts zu suchen. Meinungen sind Geld, Gedanken sind Geld, solange da nichts für einen Wohltätigenzweck [sic!] bei rausspringt, ist es für mich Daten/Gedanken sammeln.“

(Offizielles World of Warcraft Forum, 02.12.2013)

Diese Aussagen zeigen, dass ein Misstrauen der Spielerschaft hinsichtlich wissenschaftlicher Studien von MMORPGs vorhanden ist, was wohl auf Erfahrungen mit Veröffentlichungen in Print- und Online-Medien zurückzuführen ist.

Überwiegend erhielt ich jedoch positive Resonanz. Die Spielerschaft zeigte sich hilfsbereit und interessiert und konnte mir Hinweise geben, wie ich den Fragebogen

optimieren könnte. Nach weiteren Tagen gab ich die Umfrage dann in weiteren Spielforen sowie Facebook frei.

4.2 Die Auswertung des Fragebogens

Insgesamt konnte der Fragebogen nach einer Laufzeit von drei Wochen 929 Klicks verzeichnen. Die Anzahl der gewerteten Teilnehmer betrug 641, die Anzahl der vollständig ausgefüllten Fragebögen 561.

Die Geschlechterteilung ist hier deutlich. 69,27 % der Teilnehmer gaben an, männlich zu sein, 30,73 % waren weiblich (n=641). Auch wenn der Anteil männlicher Teilnehmer überwiegt, so ist doch eine Zunahme des Anteils weiblicher Mitspieler zu verzeichnen. Bei Trippes Umfrage im Jahr 2009 lag der Anteil der Frauen noch bei 8 % (n=882). (vgl. Trippe, S.84)

Der Altersdurchschnitt stellte sich wie folgt dar (n=641): Nur 0,31 % der Befragten gaben an, unter 12 Jahren zu sein. Dies bedeutet auch, dass sich in den meisten Fällen an eine USK-12-Freigabe gehalten wurde. Die Gruppe der 12- bis 15-Jährigen mit 1,25 % und die Gruppe der 16- bis 19-Jährigen mit 8,11 % nehmen ebenfalls einen geringen Anteil ein. Es ist daher davon auszugehen, dass in der weiteren Befragung nach dem Berufsstand auch wenig Schüler und Auszubildende vertreten sein werden. Die Gruppe der 20- bis 24-Jährigen mit 26,37 % nimmt nicht, wie von mir erwartet, den Großteil der Befragten ein. Sie ist jedoch die am zweitstärksten vertretende Gruppe in der Kategorie der Altersklassen. Überraschenderweise nahm die Gruppe der 25- bis 34-Jährigen den Großteil ein. Es scheint, dass es für Familien kein Hindernis darstellt, neben ihren Verpflichtungen MMORPGs zu spielen, denn 71,57 % in dieser Altersklasse bevorzugen eine Gilde (n=204), die Familienfreundlichkeit mit sich bringt. 70,62 % (n=194) bevorzugen außerdem familienfreundliche Raid-Zeiten. Die Gruppe der 35- bis 44-Jährigen ist mit 19,34 % im Vergleich zur Gruppe des Schulalters relativ stark vertreten. In den höheren Altersklassen ist die Motivation, ein Online-Rollenspiel zu spielen, jedoch geringer. 6,4 % gaben an, 45 bis 54 Jahre alt zu sein. Ein nicht überraschendes Bild bot sich in der Kategorie von 55 Jahren und älter. Lediglich 1,87 % gaben an, 55 und älter zu sein. Der Altersdurchschnitt zeigt deutlich, dass das Spielen von MMORPGs

überwiegend im Erwachsenenalter stattfindet und deckt sich ebenfalls mit Trippes Erfahrungen. (vgl. Trippe, S.84) Möglicherweise entsteht ein unzutreffender Eindruck bezüglich der Altersgruppenzugehörigkeit der Spieler dadurch, dass bei den 25- bis 44-Jährigen die Bereitschaft, eine Befragung zu unterstützen, größer ist als bei den anderen Altersgruppen. Die Zahl ist aber in jedem Fall so hoch, dass es angebracht erscheint, Studien über ein evtl. Sucht- und Abhängigkeitsverhalten bei Online-(Rollen)Spielen auch bezüglich der Spieler im Erwachsenenalter anzusetzen.

Meine Prognose bzgl. des Familienstandes erfüllte sich nicht. So sind 48,36 % der Teilnehmer ledig, 34,16 % in einer Beziehung, 14 % verheiratet und 3,43 % geschieden (n=641). Wenn man die Gesamtheit der Teilnehmer in der Kategorie „in einer Beziehung“ und „verheiratet“ betrachtet, kommt man im Vergleich zur Gruppe der Ledigen auf ebenfalls 48 %. Die Gruppe der Geschiedenen möchte ich ausklammern, da sich hier nicht erschließt, ob die geschiedenen Teilnehmer bereits wieder in einer neuen Partnerschaft sind oder alleine leben.

Es wäre vielleicht interessant zu betrachten, ob das Spielen von MMORPGs eine der Ursachen für das Auseinanderleben bei Geschiedenen ist. Dies wäre als ein Beleg für die Gefahr von Online-Rollenspielen zu bewerten. Jedoch sind die Ergebnisse meiner Umfrage nicht geeignet, diesbezügliche Rückschlüsse anzustellen. Lediglich lässt sich feststellen, dass laut Statistischem Jahrbuch 2010, S.43, 7,1 % der Männer und 8,1 % der Frauen, gemessen an der Gesamtbevölkerung, geschieden leben. Da der Anteil der Geschiedenen in meiner Umfrage weniger als halb so groß ist, kann angenommen werden, dass das Spielen von MMORPGs wenig oder gar keinen Einfluss darauf hat, ob sich Partner auseinanderleben.

Da ich davon ausging, dass besonders Ledige der Gefahr der Vereinsamung ausgesetzt sind, war es für mich ebenfalls wichtig zu betrachten, welchen Berufsstand Ledige angegeben haben, da dieser ebenfalls etwas über eine potenzielle Vereinsamungsgefahr aussagen kann. So vermute ich, dass sich bei vielen Schülern eine im erwachsenen Sinne feste Partnerschaft, zum einen aufgrund des niedrigen Alters, zum anderen, weil Schüler bzw. Jugendliche einem pubertätsbedingten Stress ausgesetzt sind, erübrigt. Sie sind aufgrund dieser Umstände jedoch nicht vermehrt einer Vereinsamung ausgesetzt. Die Gruppe der Arbeitslosen besitzt hingegen laut Dr. Detlef Scholz (Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive

Mediennutzung und Medienabhängigkeit in Schwerin), ein höheres Gefahrenpotential zu vereinsamen. Vermutlich ergibt sich dies häufig nicht zuletzt durch eine eventuelle Perspektiv- und Antriebslosigkeit und teilweise daraus resultierend das Fehlen einer festen Partnerschaft oder Ehe, welche einem mehr Möglichkeiten zur Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ermöglichen. Insgesamt gesehen sind hier alleine 64 % der Ledigen (n=310) entweder Schüler oder Arbeitslose (Schüler zu 92,68 % ledig, Arbeitslose zu 48,68 % ledig). Daraus erschließt sich, dass der Anteil der potenziell anzunehmenden Vereinsamungsgefährdeten niedriger liegen muss.

Der Berufsstand bot ein interessantes Bild (n=641). Nur 6,4 % der Befragten gaben an, Schüler zu sein und 4,37 % befanden sich zur Zeit der Umfrage in einer Ausbildung. Schüler und Auszubildende bilden demnach nicht den Hauptbestandteil der Teilnehmer. Die Gruppe der Studenten mit 27,77 % und die Gruppe der Berufstätigen mit 47,27 % sind die mit Abstand größten Gruppen. Lediglich 11,86 % gaben an, arbeitslos zu sein und 2,34 % waren zu diesem Zeitpunkt Rentner. Das bedeutet, dass das Gros der Teilnehmer ihrer Verantwortung gegenüber der Gesellschaft (Arbeitsplatz und Ausbildung) auch trotz des Spielens nachkommt.

Sowohl der oben betrachtete Altersdurchschnitt als auch die Anteile an den Berufsgruppen zeigen, dass Kinder, Jugendliche oder Schüler einen nur kleinen Anteil der Spieler ausmachen. Insofern ist bemerkenswert, dass alle bisherigen Studien sich ausschließlich mit dieser Randgruppe beschäftigen. Es scheint sinnvoll, eine allgemeingültige Studie zum Sucht- und Abhängigkeitsverhalten von Online-(Rollen)Spielen im Erwachsenenalter durchzuführen. Den Anspruch der Allgemeingültigkeit kann meine Arbeit nicht gewährleisten, jedoch um allgemeine Aussagen und damit über das Suchtverhalten der gesamten Gesellschaft zu treffen, sind die bisherigen allgemeinen Studien ebenso ungeeignet, da diese sich nur mit Randgruppen beschäftigen.

Resultierend aus dem Berufsstand bietet auch die Frage nach dem Bildungsstand ein anderes Bild als meine eingangs gestellte Hypothese, in der ich vorwiegend keinen Abschluss unterstellt hatte (n=641): Lediglich 2,5 % der Teilnehmer besitzen keinen Abschluss. Damit ist auch widerlegt, dass ein großer Teil der Teilnehmer ohne Abschluss ist. Ein ebenfalls eher geringer Anteil von 6,71 % gab an, einen

Hauptschulabschluss zu besitzen. Den überwiegenden Teil macht die Gruppe der Teilnehmer mit Realschulabschluss (30,58 %) und Abitur (41 %) aus. 10,92 % gaben außerdem an, einen Bachelor- oder Masterabschluss zu besitzen, 5,62 % ein Diplom und 2,65 % ein Staatsexamen. Der höhere Anteil der Befragten besitzt also einen hohen Bildungsgrad.

Die Frage nach der Zeitinvestition wirft ein interessantes Bild auf (n=620). 12,74 % gaben an, das Spiel unter einer Stunde am Tag zu verfolgen, während 33 % der Teilnehmer angaben, 1 bis 2 Stunden zu spielen. Bei 42,58 % der Teilnehmer betrug die Angabe zur Spielzeit 3 bis 5 Stunden, bei 14,16 % 6 bis 8 Stunden und bei 3,2 % über 8 Stunden. Bei Nutzern, welche das Spiel eine bis zwei Stunden lang konsumieren, wird von einem „normalen“ Spielverhalten ausgegangen. Laut Dr. Detlef Scholz gelten Spieler, welche länger als 35 Stunden in der Woche spielen, als exzessiv spielend. Dem gegenüber steht allerdings Trippes Meinung. Nach ihrer Auffassung gelten 10-40 Stunden Spielzeit wöchentlich als normal. Bei einer Spielzeit von über 40 Stunden in der Woche läge ein Vielspielerverhalten vor. (vgl. Trippe, S.56)

Sowohl nach Dr. Scholz als auch nach Trippes Meinung liegt bei dem Großteil der Befragten ein normales Spielverhalten vor. Zusätzlich zur Betrachtung des Suchtverhaltens abhängig von der Spielzeit ist auch die individuelle Lebensweise der Befragten zu betrachten. In diesem Zusammenhang ist zu erwähnen, dass der Berufsstand der Befragten, welche angaben, länger als 8 Stunden zu spielen (n=18), zu 38,89 % bei der Gruppe der Arbeitslosen, der Gruppe der Schüler (16,89 %) und der Gruppe der Studenten (22,22 %) liegt. Die Zahl der Berufstätigen und die Zahl der Rentner in diesem Zeitinvestitionsbereich liegen jeweils bei 11,11 %. Die Zeiteinteilung zeigt jedoch, wie auch schon bei Trippe, dass Online-Rollenspiele eine gewisse Zeitspanne in Anspruch nehmen. Die Zeitinvestition kann u. a. mit evtl. aufkommenden Abonnementsgebühren und dem daraus resultierenden Wunsch zusammenhängen, seine bezahlte Zeit aktiv zu nutzen. (vgl. Trippe, S.85)

Die Antworten bezüglich der Spielerfahrung brachten eine interessante Erkenntnis mit sich (n=620). 51,61 % der Befragten geben an, 4-8 Jahre Spielerfahrung zu haben. 4,35 % der Befragten besitzen unter einem Jahr Spielerfahrung und 20 % 1 bis 3 Jahre. Über 8 Jahre Erfahrung gaben 24,03 % der Befragten an. Interessant ist

auch, dass in der Altersgruppen der 16- bis 24-Jährigen (n=221) etwa 66,52 % auf 4-8 Jahre oder länger Erfahrung verweisen können (n=147). Dieser Prozentsatz muss sich also zum Zeitpunkt der ersten Erfahrungen mit MMORPGs im Schulalter befunden haben und war damit (z. B. laut der KFN-Studie 2010) gefährdet, u. a. den Abschluss zu vernachlässigen, falls das Spielverhalten exzessiv war. 97,96 % der Befragten in dieser Gruppe gaben jedoch an, einen Abschluss zu besitzen. Nur 2 % besitzen keinen Abschluss. Von diesen 147 Befragten geben derzeit 76,87 % an, entweder berufstätig, Auszubildender oder Student zu sein. Das heißt, dass die überwiegende Menge dieser Befragten neben der Freizeitgestaltung Online-Rollenspiel offensichtlich ihrer Pflicht nach einem Abschluss bzw. einer Arbeit nachgekommen ist und kommt. Ist dies stimmig, müsste das angegebene Gefährdungsrisiko bei Schülern neu diskutiert werden. Dies ist jedoch nicht Gegenstand meiner Arbeit.

Die Frage, ob Spieler einem nonmedialen Hobby nachgehen, führt zu einem deutlichen Ergebnis (n=620): 86,61 % geben an, ein nonmediales Hobby neben dem Spielen von MMORPGs zu pflegen. 13,39 % gaben an, dass sie keines hätten, das nicht medial wäre. Da die Befragten mehr als ein Hobby angeben konnten, ist nebenbei zu betrachten, dass 50,81 % mehr als ein nonmediales Hobby haben. 21,45 % besitzen mehr als 2 zusätzliche nonmediale Hobbys. Als beliebtestes Hobby ist hierbei das Lesen und Schreiben mit 51,61 % zu nennen, gefolgt von dem Gang in Bars und Kneipen (30,81 %) und von Vereinssport (30,16 %). 13 % der Teilnehmer reisen gerne und 9,68 % bevorzugen außerdem das Shoppen. Die Gruppe der sonstigen Hobbys nimmt mit 32,1 % einen ebenfalls hohen Stellenwert ein. Als sonstige Hobbys werden von den Teilnehmern besonders häufig das Spielen eines Instrumentes oder allgemein das Musikmachen in Bands als auch das Treiben von Sport vereinsextern angegeben. Auch geben viele Teilnehmer ihre Tiere als Hobby an. Diese Antworten zeigen u. a., dass das Gros der Teilnehmer eine andere, nicht mediale Freizeitaktivität schätzt. Häufig sind diese Aktivitäten außerdem nur in einer Gruppe aus mehreren Teilnehmern umsetzbar.

In meiner Einleitung hatte ich die Frage gestellt, was Menschen dazu bewegt, Online-Rollenspiele zu spielen. In der Umfrage konnte ich den Teilnehmern einige mir plausibel erscheinende Beweggründe vorgeben und sortierte diese nach einem Prioritätsprinzip. Gab ein Teilnehmer "Trifft voll und ganz zu" und "Trifft eher zu"

an, so wurden diese Antwortmöglichkeiten zusammenfassend gewertet. Ebenso verhält es sich mit den Angaben "Trifft überhaupt nicht zu" und "Trifft eher nicht zu". Dabei bin ich zu folgendem Ergebnis gekommen (n=585):

Zunächst seien die vier wichtigsten Prioritäten der Teilnehmer erläutert. Der Großteil der Befragten sucht in Online-Rollenspielen Entspannung (89,57 %). 80,17 % der Befragten möchten neue Gebiete entdecken und erkunden, 75 % möchten sich von ihrem Alltag ablenken und 67,86 % der Teilnehmer möchten sich ihre Langeweile durch das Spielen vertreiben. Wegen des destruktiven Spielablaufs (Töten von Gegnern) ging ich von der Annahme aus, ein hoher Prozentsatz der Befragten werde als Beweggrund Frust- und Aggressionsabbau angeben. 84,47 % der Befragten widerstrebt jedoch die Angabe, das Spiel zum Frust- oder Aggressionsabbau zu nutzen. Vielmehr empfinden sie offensichtlich das Spielen von Online-Rollenspielen als eine entspannende Tätigkeit, welche sie mit Erfolg von ihrem Alltag ablenkt. Hinzu kommt, dass 65,98 % der Befragten als Beweggrund angaben, Teil einer Gemeinschaft sein zu wollen, jedoch nur 44,96 % Kontakte und Freundschaften in den Vordergrund ihrer Motivation stellten. Ein Verlangen nach einer erotischen Kontaktaufnahme als Motivation wird mit 96,24 % deutlich verneint.

59,56 % bevorzugen außerdem Erlebnisse, die im realen Leben nicht umsetzbar wären. Egoistische Motivgründe, wie reicher zu sein (85,81 %) oder besser zu sein (58,97 %) als andere Mitspieler, werden als Beweggrund abgelehnt. Auch der Wunsch nach seltenen Gegenständen (55,9 %) besteht bei den Befragten weniger. Daraus resultiert, dass virtuelle Statussymbole nicht per se als Leitmotiv für das Spielen von Online-Rollenspielen gesehen werden können. Der Wunsch nach der besten Ausrüstung besteht bei 58,97 % der Teilnehmer und somit auch der Wunsch, das Spiel langfristig zu spielen. Unerwarteter Weise bevorzugen die Befragten das Rollenspiel als ein zentrales Element von MMORPGs nicht (58,8%). Dieses Ergebnis führt zu einer kontroversen Betrachtungsmöglichkeit. Auf der einen Seite ist es nicht Leitmotiv des Spielers, sich mit einer virtuellen Rolle zu identifizieren, was jedoch auf der anderen Seite zu der Gefahr führen kann, dass der Spieler sich selbst als reale Person mit dem Erlebten identifiziert und dadurch die Abgrenzung zur Realität verlieren kann. Dies ist demnach als ein Risiko von MMORPGs zu werten.

Die Frage nach einer Gildenmitgliedschaft konnte von 82,93 % der Befragten mit ja beantwortet werden (n=620). Demnach bevorzugen Spieler von MMORPGs die Mitgliedschaft in einer Gilde deutlich. Besonders wichtig sind hier für die Teilnehmer das Bedürfnis nach Hilfsbereitschaft (94,76 %) und das Bedürfnis nach Freundlichkeit der Mitspieler (95,8 %). Auch Familienfreundlichkeit (73 %) und der Wunsch, von anderen Spielern zu lernen (72,55 %), scheinen wichtige Faktoren zur Auswahl einer Gilde zu sein. Die Forderung eines Mindestalters wird von 52,17 % favorisiert, ist aber offensichtlich aufgrund der Prozentzahl kein ausschlaggebendes Kriterium. Wie zuvor bei den Beweggründen zum Spielen scheinen auch hier egoistische Beweggründe (Boni und Vorteile einer Gilde) mit 56,7 % nicht vordergründig zu sein. Egoistische Beweggründe werden allerdings deutlich weniger negativ betrachtet, als noch bei den Beweggründen zum Spielen von MMORPGs. Auch ein Gildentreffen im realen Leben wird von 68 % der Teilnehmer abgelehnt, was sich mit der eher ablehnenden Haltung zu dem Beweggrund, Online-Rollenspiele vorrangig zur Kontaktaufnahme zu nutzen, deckt. Das Erlebnis, sich mit anderen Gilden messen zu wollen, wird ebenfalls von 73,56 % als Beweggrund zum Beitritt in eine Gilde abgelehnt.

Auch die Frage nach der Stammgruppenzugehörigkeit konnte mit einer positiven Tendenz beantwortet werden. So geben 61,38 % der Spieler an, einer Stammgruppe bzw. einem Raid anzugehören. 38,62 % befinden sich derzeit nicht in einer Stammgruppe oder einem Raid (n=567). Die Zeitinvestition von Teilnehmern, die sich derzeit in einer Stammgruppe befinden, tendiert zu einem normalen Spielverhalten (lt. Trippes Definition) bzw. zu einem exzessiven Spielverhalten (lt. Dr. Detlef Scholz). 52,51 % der Teilnehmer gaben hier an, 3-5 Stunden zu spielen. 14,16 % spielen 6-8 Stunden und 3,2 % über 8 Stunden. Insgesamt kleiner ist der Anteil der Teilnehmer mit einer geringen Zeitinvestition. Hier sind es 1,83 %, welche unter einer Stunde spielen und 28,31 %, die 1-2 Stunden spielen (n=219). Warum die Angaben zum mehrstündigen Spielverhalten tendieren, könnte an der wie bereits in Kapitel 3 beschriebenen zeitaufwändigen Schlachtzugvorbereitung liegen. Auch zeigt sich hier, dass das Gros der Teilnehmer ein Interesse daran zu haben scheint, ein spezielles Online-Rollenspiel bis zum derzeitigen Endcontent⁷ zu verfolgen.

⁷ Die spielinhaltliche "letzte Hürde" eines Online-Rollenspiels

Es werden bei 52,3 % mehrere Raid-Tage sowie ein aktueller Wissensstand (57,7 %) gewünscht, was sich mit meinen Aussagen betreffend einer Schlachtzuggruppe deckt. Ablehnung und Zustimmung zu gleicher Gildenzugehörigkeit und konstanter Spielerbesetzung stehen in ausgewogenem Verhältnis zueinander. 50,8 % priorisieren eine gleiche Gildenzugehörigkeit nicht. 49 % lehnen eine konstante Besetzung eher ab (4,85 % Enthaltung). Die am häufigsten gewünschten Stammgruppeneigenschaften der Befragten sind Kritikfähigkeit (84,26 %), Fehlertoleranz (79,9 %) und Pünktlichkeit (76,34 %). Die Teilnehmer bevorzugen also auch in der virtuellen Welt Eigenschaften, welche man im realen Leben häufig voraussetzt. Auch zeigt sich, dass nahezu 80 % der Teilnehmer eine Stammgruppe wünschen, die sich mit ihren Arbeitszeiten identifizieren kann und diese respektiert. Es ist also davon auszugehen, dass der Großteil der Befragten neben Online-Rollenspielen ebenfalls ihren Pflichten (hier: am Arbeitsplatz) im realen Leben nachgehen kann. Ein weiteres Indiz dafür, dass Online-Rollenspiele mit anderen Hobbys und sonstigen Anforderungen im realen Leben vereinbart werden können, ist, dass 62,48 % der Teilnehmer eltern- und/oder familienfreundliche Zeiten bevorzugen. Auch der Spaß steht für eine Vielzahl der Teilnehmer vor dem Erfolg eines Schlachtzuges (74,85 %). Ebenso lehnten 63,67 % der Befragten ab, dass das reale Leben hinten angestellt werden soll. 65,63 % der Befragten lehnen außerdem ein DKP-System⁸ ab. Der Wunsch tendiert hier offensichtlich zu weniger starr festgelegten Regeln (n=567).

Da ich anfangs die These aufstellte, dass Online-Rollenspiele eine Ressource in der Partnerschaft- und Freundeskreissuche darstellen können, war meine letzte Frage nach der Kontaktgestaltung in MMORPGs essentiell (n=561). Zunächst gaben 71,3 % der Befragten an, in Online-Rollenspielen Freunde gefunden zu haben. Es scheint also für das Gros möglich, in Online-Rollenspielen Freundschaften aufzubauen. 54 % verneinten die Aussage, dass sie mit "realen" Freundschaften gemeinsam ein MMORPG spielen. Für 66,31 % ist es einfach, im Spiel Kontakte zu knüpfen. Gleiches gilt für die Kontaktaufnahme außerhalb des Spiels mit ebenfalls 66,31 %. 75,54 % der Befragten die angaben, dass es ihnen leicht fällt, im Spiel

⁸ Jedes Mitglied einer Stammgruppe sammelt pro getötetem Boss eine bestimmte, von der Stammgruppe festgelegte Anzahl an Punkten, die nicht verfallen und hat, je höher die Punktzahl ist, höhere Chancen, einen Gegenstand zu bekommen. Wird in vielen Stammgruppen als das "fairste System" favorisiert.

Kontakte zu knüpfen (n=372), gaben auch an, dass es ihnen leicht fällt, im realen Leben Kontakte zu knüpfen. Dies stellt für mich eine Überraschung dar. In Übereinstimmung mit der Angabe von Dr. Detlef Scholz in einem externen Interview (vgl. Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern) war ich der Meinung, dass durch die Anonymität in Online-Rollenspielen die Kontaktaufnahme besonders für introvertierte Menschen erleichternd erscheint. Angesichts der Ergebnisse scheint weder die Kontaktaufnahme in Online-Rollenspielen noch die Kontaktaufnahme im realen Leben die Teilnehmer vor ein größeres Problem zu stellen. Doch wie intensiv bewerten die Teilnehmer ihre freundschaftlichen Beziehungen zu Mitspielern? Immerhin 50,62 % gaben an, dass virtuelle Freunde ihnen genauso wichtig wie der "reale" Freundeskreis sind. Für diesen Teil der Befragten lässt sich daher feststellen, dass ihre virtuellen Freundschaften im Vergleich zu den realen Kontakten in ihrer Wertigkeit nicht unterliegen. Durch das ausgewogene Verhältnis kann hier also keinesfalls ein Vergleich der Wertigkeit zwischen realen und virtuellen Freundschaften angestellt werden. An dieser Stelle kann ich jedoch sagen, dass sich meine These, dass Online-Rollenspiele mit ihren gesellschaftlichen Strukturen eine Ressource in der Freundeskreissuche darstellen, bewahrheitet hat. Das Spielen von Online-Rollenspielen scheint offenbar das Finden von Freundschaften zu fördern, so dass hier auch nicht von einer Vereinsamung ihrer Spielerschaft gesprochen werden kann. Unter diesem Aspekt lässt sich auch sagen, dass Online-Rollenspiele eine Ressource in der Freizeitgestaltung darstellen. Anders als von mir angenommen stellt es sich jedoch in der Partnerschaftssuche dar. 83,6 % verneinten die Aussage, einen (Ehe-)Partner in Online-Rollenspielen gefunden zu haben, womit die These, dass Online-Rollenspiele eine Ressource in der Partnerschaftssuche darstellen, nicht widerlegt ist. 16,4 Prozent, die demnach beim Online-Rollenspiel einen Partner gefunden haben, erscheinen mir als relativ hoher Anteil. Betrachtungen, wie hoch dieser Anteil im Vergleich zu anderen Lebenssituationen, in denen sich Partnerschaften bilden, zu bewerten ist, kann ich hier nicht anstellen, da meine Befragungen nicht in diese Richtung zielten.

4.3 Sucht und Abhängigkeit vs Hobby

Wie im Kapitel eingangs beschrieben, existieren derzeit keine Studien zu Online-Rollenspielen, welche sich außer mit Sucht und Abhängigkeit in Zusammenhang mit dem Kindes- und Jugendalter auch anderer Fragestellungen annehmen. Umso länger ist jedoch die Liste der Unterstellungen und der Mutmaßungen gegenüber den Online-Rollenspielen und ihrer Spielerschaft. Wie im Experteninterview mit Dr. Detlef Scholz deutlich wird, besteht bei der Darstellung von Online-Rollenspielen hinsichtlich der Legitimation als Freizeitbeschäftigung Diskussionsbedarf. Als virtuelle Anlaufstelle für potentielle Online-Spielsüchtige wird von Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit die Internetseite Onlinesucht.de zum Thema Online-Spielsucht empfohlen. Die inhaltliche Verantwortung liegt beim Betreiber dieser Seite. Im Unterpunkt "Online-Spielsucht" ist folgende Aussage zu finden: „[...]*Da die Kids bei diesem Spiel [Anm. der Autorin: gemeint ist hier World of Warcraft] unter einem Gruppenzwang stehen, werden sie innerhalb einer sogenannten Gilde zur Anwesenheit massiv unter Druck gesetzt. Fast erinnert das Verhalten der Spieler und deren ‚Vorgesetzten‘ im Spiel schon sehr an militärischen Drill.*“ Wie bereits in Kapitel 3 erwähnt, hat jeder Spieler in einem Online-Rollenspiel die Möglichkeit, eine Gilde zu gründen oder einer beizutreten, welche seine Interessen vertritt. Diese Selbstbestimmung wird den Spielern hier abgesprochen. Weiterhin verweist die Seite (unter dem gleichen Gesichtspunkt) ihre Nutzer auf einen Fragebogen, anhand dessen sich Eltern einen ersten Eindruck verschaffen können, ob ihr Kind internetsüchtig ist. So werden Eltern in Frage 17 dieses Fragebogens gefragt, wie oft ihr Kind mehr Zeit online als mit Hobbys verbringe. Die Auffassung, dass u.a. Online-Rollenspiele eine Freizeitbeschäftigung und damit ein Hobby darstellen können, wird durch diese Aussage ausgeschlossen. Darüber hinaus wird in Frage 19 des Fragebogens erfragt, wie lange das Kind lieber online sei als mit Freunden zusammen zu sein und in diesem Zusammenhang negiert, dass auch das Online-Sein oft das Zusammensein mit Freunden beinhalten kann. (vgl. Stangl, unbek.) Auch der Autor Philipp Heep (welcher auf der Seite Onlinesucht.de als eine wissenschaftliche Quelle angegeben wird) schreibt in seiner Arbeit: „*WoW bietet die sprichwörtliche Faust aufs Auge für einen Minderwertigkeitskomplex.*“ (Heep, S.14, 2011)

Auch die Umfrage des Kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen E.V. von 2009, welche sich mit der Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter beschäftigt, bot nur geringfügig eine Aussagekraft über das tatsächliche Suchtpotential von Online-Rollenspielen. So wird in dieser Studie einleitend darauf hingewiesen, dass man sowohl für Video- als auch Computerspiele pauschalisiert den Begriff „Computerspiele“ verwendet. (vgl. KFN-Studie 2009) Es besteht jedoch ein erheblicher Unterschied zwischen beiden Arten: Während Videospiele darauf ausgelegt sind, Aufgaben alleine zu bewältigen, setzen Online-Rollenspiele (also eine Teilmenge der Computerspiele) auf einen Mehrspielermodus und ermöglichen die Interaktion mit anderen Spielern, so dass sich hier verschiedene Intentionen zum Spielen ergeben können. Von 44.610 Befragten Schülerinnen und Schülern wurde nur jeder Dritte (n=15.168) mit einem zusätzlichen Modul zur Internet- und Computerspielnutzung beauftragt, welche das Suchtpotential genauer einschätzen sollte. Hier lag die Rücklaufquote bei 88 %. Es zeigte sich, dass World of Warcraft das mit deutlichem Abstand höchste Abhängigkeitspotential birgt. (vgl. KFN-Studie 2009, S.1;S.15) Allerdings wird auch auf folgenden Umstand aufmerksam gemacht: *„Da die Jugendlichen insgesamt drei Spiele als aktuell genutzt angeben konnten ist eine exklusive Zuordnung eines Jugendlichen zu einem bestimmten Spiel nicht möglich. Da WoW Spieler [sic!] den höchsten Anteil abhängiger Spieler aufweisen, bedeutet dies, dass der Anteil von abhängigen Personen für Nutzer anderer Spiele insoweit überschätzt wird, als das [sic!] sich unter diesen Jugendlichen ebenfalls WoW-Spieler befinden können. Damit ist dieser Vergleich als eine konservative Schätzung des differenziellen Abhängigkeitspotentials unterschiedlicher Spiele zu verstehen.“* (KFN-Studie 2009, S.26) So wird nicht nur nach dem Spielverhalten in MMORPGs gefragt, sondern auch nach einer Reihe von Offlinespielen. Des Weiteren führt die Studie aus, dass 14.300 Jugendliche die Kernkennzeichen einer Computerspielabhängigkeit erfüllen würden (KFN-Studie 2009, S.22). Jedoch:

Ein anerkanntes Krankheitsbild für eine Online-Spielsucht gibt es derzeit nicht. Das macht es gleichzeitig schwer, das tatsächliche Suchtpotential dieser Spiele auszumachen. Studien und Wissenschaft beziehen sich deshalb auf die gängigen Diagnosekriterien einer Abhängigkeit des ICD-10 und DSM-IV. So definiert der ICD-10 folgende Kriterien für das Vorliegen einer Abhängigkeit:

- Starker Wunsch bzw. Zwang, das Suchtmittel zu konsumieren

- Toleranzentwicklung (es werden höheren Dosen für das Erreichen des gewünschten Effekts benötigt)
- Entzugserscheinungen bei Verzicht auf das Suchtmittel
- Vernachlässigung anderer Interessen zugunsten des Suchtmittels
- Substanz wird trotz nachgewiesenem negativen Effekt weiterhin konsumiert
- Kontrollverlust bezüglich des Beginns, der Beendigung und der Menge des Konsums

Meiner Meinung nach sind diese Kriterien, bezogen auf Online-Rollenspiele, nur bedingt geeignet, das Suchtpotential zu erfassen. Wenn Kommunikation und Interaktion im virtuellen Raum als ein Teil des sozialen Lebens von Individuen akzeptiert werden, verschiebt sich der Maßstab dafür, ab welchem Zeitaufwand ein Spieler als möglicherweise suchtfährdet oder süchtig anzusehen ist. Generell sind sich Experten nicht darüber einig, welche Zeitinvestition ein Online-Rollenspiel für eine exzessive Nutzung erfüllen muss. Wie bereits angegeben, besteht bei Trippe ein Vielspielerverhalten ab 40 Stunden in der Woche. Trippe erwähnt den Schritt des exzessiven Spielverhaltens nicht. Spieler, welche 31,5 Stunden in Online-Spielen verbringen, gelten laut KFN-Studie 2009 als exzessiv spielend. Dr. Detlef Scholz sieht das gesunde Maß an Spielzeit mit 35 Stunden in der Woche als überschritten an. Daraus resultierend stellt sich die Frage, inwieweit man die Zeitinvestition als Suchtindikator zur Rate ziehen kann.

Angemessen erscheint mir das Kriterium „Vernachlässigung anderer Interessen zugunsten des Suchtmittels“. Zieht ein Spieler bei einer wöchentlichen Spielzeit von nur 3 Stunden das Spiel einem anderen gesellschaftlichen Ereignis (z. B. Geburtstagsfeier) bzw. einer Arbeits- oder Ausbildungsverpflichtung vor, so besitzt dieser Spieler das gleiche Suchtrisiko wie ein Spieler, welcher sich ausschließlich mit Online-(Rollen)Spielen beschäftigt. So sind zunächst die gesellschaftlichen und familiären Verpflichtungen eines Konsumenten zu betrachten. Werden diese zugunsten des Spiels durch den Spieler vernachlässigt, kann nach meiner Auffassung erst von einer Online-Spielabhängigkeit gesprochen werden. Besonders bei Vergleichen des betriebenen Zeitaufwandes zwischen medialen und nonmedialen Hobbys ist zu beachten, dass im Gegensatz zu anderen nonmedialen Hobbys Online-Rollenspiele weder an Jahreszeiten, Witterungsbedingungen oder bestimmte Uhrzeiten gebunden sind und somit den Konsumenten einen einfachen und im

Vergleich zu anderen Hobbys preiswerten und permanenten Zugang bieten. Die Kriterien zur Betrachtung von Online-Rollenspielen als Suchtmedium ließen sich beliebig auf andere gesellschaftlich anerkannte Freizeitgestaltungen wie Fußball, Schach oder Aquaristik übertragen, ohne dass hierbei von Sucht- und Abhängigkeitsrisiken ausgegangen wird. Was aber unterscheidet die gesellschaftlich anerkannten Hobbys von Online-Rollenspielen? Wie auch bei nonmedialen Hobbys werden Online-Rollenspiele von Gleichgesinnten ausgeübt, es besteht keine moralische Verpflichtung zur Ausübung und keine Pflicht zur Fortsetzung. Der Unterschied besteht zum einen in der mangelnden gesellschaftlichen Anerkennung und dem dadurch subjektiven Umgang mit dieser relativ neuen Art der Freizeitgestaltung, zum anderen in dem erhöhten Risiko, durch permanente Verfügbarkeit in ein Suchtmuster zu verfallen. Insofern ist eine differenzierte Betrachtungsweise von Online-Rollenspielen als Freizeitbeschäftigung sinnvoll.

5. Fazit/ Resümee

Was fasziniert die Menschen an dem neuen virtuellen Medium Online-Rollenspiel? In meiner Arbeit konnte ich verschiedenste Gründe wie Entspannung, Erkundung neuer Welten und Zeitvertreib verzeichnen. Viele Menschen scheinen ein verstärktes Interesse an diesem Medium zu zeigen, machten dabei aber auch deutlich, dass virtuelle Welten nicht die Verpflichtung gegenüber der Familie, der Gesellschaft und anderen sozialen Aspekten ausschließen. Das Ernstnehmen dieses neuen Mediums und dem damit verbundenen Interesse fernab von medienpolitischen Behauptungen und Mutmaßungen scheint der Spielerschaft ein Bedürfnis zu sein, ebenso wie die gesellschaftliche Anerkennung eines zeitaufwändigen Hobbys. Für die Gesellschaft und damit auch für Eltern wird es aufgrund der wachsenden Beliebtheit von Online-Rollenspielen eine Aufgabe sein, sich mit diesen neuen und umfangreichen virtuellen Welten auseinanderzusetzen, um zu verstehen, was es heißt, ein Mitglied derselben zu sein.

Sind Online-Rollenspieler stärker der Gefahr von Vereinsamung und Sucht ausgesetzt, als dies bei anderen Freizeitgestaltungen der Fall ist? Unter dem Aspekt, dass zum derzeitigen Zeitpunkt keinerlei Studien über die Auswirkung von Online-Rollenspielen im Erwachsenenalter im Hinblick auf den Sucht- und Abhängigkeitskontext bestehen, kann diese Frage nicht eindeutig beantwortet werden. Auch ist kritisch zu betrachten, dass es bis heute keine anerkannte Krankheitsform einer Online-Spielsucht gibt, was es schwierig macht, Betroffene effizient zu unterstützen. Die Gefahr, in den virtuellen Welten verloren zu gehen durch eine sich ständig im Wandel befindende Welt, ist ein unumstrittener Faktor. In meiner Arbeit konnte ich jedoch nicht das volle Potential etwaiger Gefährdungen aufzeigen, da wissenschaftliche Studien fehlen. Eine differenzierte Betrachtung fernab von medienpolitischer Beliebtheit scheint mir hier besonders wichtig.

Meine anfangs aufgestellte These konnte durch die Ergebnisse der Befragung im Zusammenhang mit der vorliegenden Arbeit nur zum Teil bestätigt werden. Es zeigt sich, dass Online-Rollenspiele, resultierend aus ihren vielfältigen Möglichkeiten zur Findung neuer Freundschaften, eine Ressource darstellen können. Den Aspekt, dass Online-Rollenspiele eine Ressource in der Partnerschaftsfindung durch das Ausklammern optischer Reize und das Konzentrieren auf innere Werte darstellen,

sehe ich durch die Ergebnisse meiner Umfrage durchaus als bestätigt an. Beweisen lässt sich allerdings schwer, dass das Ausklammern optischer Reize ein wesentlicher Punkt dabei ist. Dazu hätte meine Umfrage wesentlich stärker auf diesen Aspekt gelenkt werden müssen. Dies erschien mir aber nicht ratsam, weil ich befürchte, dass ich damit die gesamte Akzeptanz meiner Umfrage gefährdet hätte. Außerdem können Online-Rollenspiele insgesamt durch ihre komplexen virtuellen Strukturen als eine Ressource in der Freizeitgestaltung angesehen werden.

Online-Rollenspiele sind keine Zauberei, keine Flucht vor Verpflichtungen oder der Realität. Sie bieten Freizeitgestaltungsmöglichkeit, verbunden mit Gefahren, aber auch mit Ressourcen.

Literatur- und Quellenverzeichnis:

Geißler, Martin (2009): Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Juventa Verlag. Weinheim

Trippe, Rebecca (2009): Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen. Eine empirische Untersuchung der sozialen Strukturen in MMORPGs

Internetquellen:

Blizzard Geschäftsberichte (unbek.): <http://investor.activision.com/annuals.cfm>
[Recherche am 7.11.2013]

Burger, Kathrin (2008): Vom Sog der Onlinespiele. Gefangen im Reich der Fantasy
<http://www.taz.de/!17909/> [Recherche am 12.12.2013]

CHARON (World of Warcraft-Gilde) (2013): <http://charon.enjin.com/about>
[Recherche am 18.12.2013]

Evangelische Suchtkrankenhilfe Mecklenburg-Vorpommern gGmbH:
http://suchthilfe-mv.de/id_112.php [Recherche am 10.12.2013]

Heep, Philipp (2011): Spielsucht im Internet. World of Warcraft.
<http://www.onlinesucht.de/wow-matura.pdf> [Recherche am 19.12.2013]

HSO 2007 e.V.: <http://www.onlinesucht.de/site2/> [Recherche am 14.12.2013]

Jetzt schlägts Dreizehn (World of Warcraft-Gilde) (2012):
<http://www.jetztschlaegtsdreizehn.de/viewtopic.php?t=904&sid=2971fe3b276a7b9e749bfd645bce97b1> [Recherche am 18.12.2013]

Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (2013): Interview zum Thema
Mediensucht mit Dr. Detlef Scholz.
http://www.mmv-mediathek.de/sendungen/fernsehen_in_schwerin/7837-interview_zum_thema_mediensucht.html [Recherche am 10.12.2013]

Neubauer, Katrin (2013): Internetabhängigkeit
<http://www.sueddeutsche.de/gesundheit/internetabhaengigkeit-elektronisch-gefesselt-1.1822094> [Recherche am 02.01.2013]

Nordkurier (2013): Gesundheitsserie. Teil 5: Mediensucht
<http://www.nordkurier.de/gesundheit/teil-5-mediensucht-24334606.html> [Recherche am 17.12.2013]

Offizielles World of Warcraft Forum (2013):

<http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/8819792907> [Recherche am 2.12.2013]

Offizielle World of Warcraft Seite (2014): <http://eu.battle.net/wow/de/> [Recherche am 4.01.2014]

Passarge, Gudrun (2011): Heroin aus der Steckdose.

<http://www.sueddeutsche.de/muenchen/online-rollenspiele-heroin-aus-der-steckdose-1.1106379> [Recherche am 27.12.2013]

Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Mößle, Thomas (2009):

Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale.

<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf> [Recherche am 25.12.2013]

Statistisches Bundesamt (2010): Statistisches Jahrbuch 2010 in <http://haetten-sie-gewusst.blogspot.de/2010/11/verheiratet-ledig-geschieden-wie-viel.html>

[Recherche am 23.12.2013]

Werner Stangls Arbeitsblätter (unbek.): Ist mein Kind internetsüchtig?

<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/InternetsuchtTest.shtml> [Recherche am 18.12.2013]

Experteninterview mit Dr. Detlef Scholz im Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit am 19.12.2013 (Sounddatei der beiliegenden CD hinzugefügt)

Umfrage welche Gegenstand dieser Arbeit ist, war zu finden unter:

<https://www.soscisurvey.de/onlinerollenspielewow/>

Alle in dieser Arbeit verwendeten Abbildungen und der offizielle World of Warcraft Trailer der beigefügten CD unterliegen:

©2004 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. World of Warcraft, Warcraft und Blizzard Entertainment sind in den USA und/oder in anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc.

Anhang

Herzlich Willkommen beim Fragebogen zum Thema "Freizeitgestaltung durch Onlinerollenspiele - Gefahr oder Ressource?". Im Folgenden stelle ich Euch ein paar Fragen zum genannten Thema. Ich bitte Euch die Fragen möglichst vollständig, aber vor allem ehrlich zu beantworten. Die Befragung erfolgt anonym und bildet einen Teil meiner Bachelorarbeit. Gerne könnt Ihr auch Eure Mitspieler und Freunde auf die Umfrage aufmerksam machen. Für Eure Mitarbeit bedanke ich mich im Voraus.

Seite 02

1. Geschlecht [A101]

- männlich
- weiblich

2. Alter [A102]

- unter 12
- 12-15
- 16-19
- 20-24
- 25-34
- 35-44
- 45-54
- 55 und älter

3. Familienstand [A103]

[Bitte auswählen] ▼

4. Derzeitiger Berufsstand [A104]

- Schüler
- Azubi
- Student
- berufstätig
- arbeitslos
- Rentner

5. Höchster erreichter Bildungsabschluss [A105]

- keinen Abschluss
- Hauptschulabschluss
- mittlere Reife
- Abitur
- Bachelor/ Master
- Diplom
- Staatsexamen

6. Wie viele Stunden Spielzeit investierst Du pro Tag in MMORPGs? [A202]

- unter 1 Stunde
- 1-2 Stunden
- 3-5 Stunden
- 6-8 Stunden
- mehr als 8 Stunden

7. Wie lange spielst Du bereits MMORPGs? [A201]

- Weniger als 1 Jahr
- 1-3 Jahre
- 4-8 Jahre
- länger als 8 Jahre

8. Gehst Du einem nonmedialen Hobby nach? [A203]

- ja
- nein

9. Wenn ja, welchen? [A204]

- Sportvereine
- Lesen/Schreiben
- Reisen
- Shoppen
- in Bars/Kneipen gehen
- Sonstige

10. Was bewegt Dich zum spielen von MMORPGs? [A302]

	Trifft voll und ganz zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft überhaupt nicht zu
Ich möchte mich vom Alltag ablenken.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte Dinge erleben, welche im realen Leben nicht möglich sind.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte Frust/ Aggressionen abbauen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte mich entspannen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte mir die Langeweile vertreiben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte besser sein als andere Spieler/ möchte mich mit anderen Spielern messen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte seltene Items besitzen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte die bestmögliche Ausrüstung für meinen Charakter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte reicher sein als andere Spieler.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte Gebiete/ Gegenden erkunden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte Rollenspiel betreiben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte möglichst viele Kontakte knüpfen/ Freunde finden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte Teil einer Gemeinschaft sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte erotische Kontakte erleben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Seite 05

11. Bist Du aktuell Mitglied in einer Gilde? [A401]

- Ja
 Nein

12. Welche Eigenschaften sollte Deiner Meinung nach eine Gilde aufweisen? [A402]

	Trifft voll und ganz zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft überhaupt nicht zu
Sie sollte mir Boni/ andere Vorteile im Spiel bieten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte hilfsbereit sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte ein Mindestalter festgelegt haben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte familienfreundlich sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte Spieler beherbergen, von denen ich lernen kann.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte Gildentreffen im Real-Life organisieren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte aus freundlichen Mitspielern bestehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte (sofern möglich) gegen andere Gilden antreten/ sich mit anderen Spielern messen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Seite 06

✓

13. Bist Du aktuell Mitglied einer Stammgruppe/ eines Raids? [A403]

- ja
- nein

14. Welche Eigenschaften sollte Deiner Meinung nach eine Stammgruppe/ ein Raid mit sich bringen? [A404]

	Trifft voll und ganz zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft überhaupt nicht zu
Sie sollte Progress-Orientiert spielen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte Eltern-/Familienfreundliche Zeiten besitzen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte arbeitsfreundliche Zeiten besitzen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Der Spaß sollte vor dem Ergebnis immer im Vordergrund stehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte Wert auf Pünktlichkeit legen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Während der Raidzeit müssen reale Belange hinten angestellt werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mitspieler müssen stets auf dem aktuellsten Stand ihrer Klasse sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte ein DKP-System besitzen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Mitspieler sollten kritikfähig sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte mehrere Raidtage besitzen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sie sollte sich Fehlern gegenüber tolerant verhalten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spieler sollten der gleichen Gilde angehören.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Besetzung der Mitspieler sollte stets die Selbe sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Seite 07

15. Wie intensiv gestalten sich Deine Kontakte in MMORPGs? [A405]

	Trifft voll und ganz zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft überhaupt nicht zu.
Freunde im Spiel sind mir genauso wichtig wie im Real-Life.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Meine Freunde im Spiel sind auch meine Freunde im Real-Life.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe in MMORPGs Freunde gefunden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe in MMORPGs meinen Freund/Freundin/Ehemann /Ehefrau kennengelernt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist für mich einfach im Spiel Kontakte/Freundschaften zu knüpfen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist für mich einfach im Real-Life Kontakte/Freundschaften zu knüpfen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Stellen sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Ort, Datum

Unterschrift