

Stöckl, Alexander

Online Rollenspiele und Identitätsbildung - Chancen und Risiken
für Kinder und Jugendliche in Onlinewelten

BACHELORARBEIT

HOCHSCHULE MITTWEIDA

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fakultät Soziale Arbeit

Mittweida, 2018

Stöckl, Alexander

Online Rollenspiele und Identitätsbildung - Chancen und Risiken für
Kinder und Jugendliche in Onlinewelten.

eingereicht als

BACHELORARBEIT

an der

HOCHSCHULE MITTWEIDA

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fakultät Soziale Arbeit

Mittweida, 2018

Erstprüfer: Prof. Dr. phil. Stephan Beetz

Zweitprüferin: Prof. Dr. phil. Barbara Wedler

Bibliographische Beschreibung:

Stöckl, Alexander

Online Rollenspiele und Identitätsbildung - Chancen und Risiken für

Kinder und Jugendliche in Onlinewelten. 47 Seiten.

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fakultät Soziale Arbeit, Bachelorarbeit, 2018

Referat:

Die Bachelorarbeit konzentriert sich auf das Thema Identitätsentwicklung und auf das Ausleben einer selbst geschaffenen Identität in virtuellen Räumen. Außerdem wird die Frage geklärt, ob Online Rollenspiele positive sowie negative Effekte auf die Entwicklung der eigenen Identität bei Kindern und Jugendlichen haben und ob sich daraus Chancen und Risiken ergeben können.

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt dabei auf einer intensiven Literaturrecherche, welche vorhandene Probleme ermittelt und Lösungsmöglichkeiten gefunden werden sollen.

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	
I. ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS	
II. TABELLENVERZEICHNIS	
III. ABBILDUNGSVERZEICHNIS	
IV. LESEHINWEISE.....	
1. EINLEITUNG.....	1
2. BEGRIFFE.....	2
2.1 VIRTUELLE REALITÄT.....	4
2.2 DAS VIDEOSPIEL	4
2.3 WAS SPIELE VEREINT	5
3. VIDEOSPIEL GESCHICHTE.....	6
3.1 DER VIDEO GAME CRASH.....	6
3.2 NEUZEIT DER VIDEOSPIELE.....	6
4. DIE VERSCHIEDENEN GENRES	7
4.1 SPORTSPIELE.....	8
4.2 EGO-SHOOTER	8
5. ARTEN DES ROLLENSPIELS.....	11
5.1 MIMICRY	11
5.2 SYMBOLSPIEL	12
5.3 FREIES ROLLENSPIEL	12
5.4 REGLEMENTIERTES SPIEL.....	12
5.4.1 PEN-AND-PAPER-ROLLENSPIEL	13
5.4.2 LIVE ACTION ROLLENSPIELE	16
6. MASSIVLE-MULTIPLAYER-ONLINE-ROLE-PLAYING GAME	16
6.1 SPIELER-DEMOGRAPHIE	19
7. WORLD OF WARCRAFT	20
7.1 SPIELABLAUF	21
7.2 SOZIALE ENTITÄTEN	22
7.3 SOZIALE INTERAKTION	23
8.2 DIE VIER FUNKTIONSKREISE	26
8.3 IDENTIFIKATION MIT DEM AVATAR.....	27

9.	DIE IDENTITÄT	28
9.1	THEORIE NACH MEAD	29
9.2	PLAY UND GAME	29
10.	JUGEND UND ADOLESZENZ	31
10.1	GESCHLECHT	31
10.2	HILFE BEI DER IDENTITÄTSBILDUNG	31
11.	VIRTUELLE IDENTITÄT	33
12.	IDENTITÄTSBILDUNG UND KOMPETENZBILDUNG	34
12.1	CHANCEN.....	35
12.2	KOMPETENZEN.....	37
12.2.1	GEDULD.....	37
12.2.2	FLEXIBILITÄT	37
12.2.3.	FLOW-ERLEBNIS.....	37
12.2.4.	WETTBEWERBSFÄHIGKEIT	38
13.	RISIKEN	39
13.1.	REDUKTION DER KONTAKTFÄHIGKEIT	39
13.2.	ONLINE-SPIELE SUCHT.....	39
13.3.	FLUCHT AUS DER REALITÄT	40
13.4	PHYSISCHES FOLGEN.....	41
15.	FAZIT	42
V.	LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS	43
VI.	ABBILDUNG- UND TABELLENVERZEICHNIS	45
VII.	ERKLÄRUNG	47

I. Abkürzungsverzeichnis

D&D	Dungeons and Dragons
LARP	Live Action Role Playing
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MUD	Multi User Dungeons
NPC	Nicht-Spieler-Charakter
P&P	Pen and Paper Rollenspiel
PVP	Player vs. Player

II. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Tabelle nach Caillois	3
Tabelle 2: Tabelle nach Eriksons Entwicklungsphasen	28

III. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Egoperspektive dargestellt in "Doom"	8
Abbildung 2: „Schlachförmiges“ Level in Ego-Shootern	10
Abbildung 3: Würfelset für Rollenspiele	14
Abbildung 4: Ausgefüllter Charakterbogen (D&D)	15
Abbildung 5: MUD Rollenspiel mit Texteingabefeld	16
Abbildung 6: Szene aus Ultima Online	17
Abbildung 7: 3D Umgebung in Everquest	18
Abbildung 8: Newzoo Statistik	19
Abbildung 9: 8,4 Millionen Breitbandanschlüssen in Deutschland im Jahr 2005	21
Abbildung 10: Ein gelbes Ausrufezeichen markiert eine neue Quest	21
Abbildung 11: Die Weltkarte von World of Warcraft	24
Abbildung 12: Der Charakter Bildschirm von WoW	25

IV. Lesehinweise

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde im Text die männliche Form gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich die Angaben auf Angehörige beider Geschlechter.

Im Text verwendet wird der Begriff Videospiel für alle virtuellen Spiele, die über einen Computer oder ein computerähnliches Gerät gespielt werden, sei es Konsole, tragbare Konsole oder Mobiltelefon.

1. Einleitung

Die vorliegende Bachelor Arbeit beschäftigt sich mit dem Thema Online Rollenspiele und Identitätsbildung - Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche in Onlinewelten. Sie bezieht sich vor allem auf das populäre MMORPG World of Warcraft, kurz WoW.

Es werden zuerst allgemeine Begriffe, die zum besseren Verständnis der Arbeit notwendig sind, erläutert. Darauf folgt ein geschichtlicher Abriss zum Thema Online Rollenspiel sowie deren analogen Vorgängern, den Pen and Paper ¹Rollenspielen. In diesem Abschnitt werden auch die Spieler genauer betrachtet – in welche Altersgruppen werden sie kategorisiert und welchem Geschlecht gehören sie an.

Zudem wird der typische Verlauf des Spiels anhand von WoW aufgezeigt und die damit einhergehenden sozialen Aspekte näher betrachtet.

Den Hauptteil der Arbeit nehmen die Kapitel der Identitätsentwicklung ein sowie die Frage, welche positiven und negativen Effekte Rollenspiele auf Heranwachsende haben. Außerdem wird auf die Gefahren und Risiken eingegangen, die das Thema mit sich bringt – die Gefahr der Onlinesucht ist allgegenwärtig.

Abgeschlossen wird die Arbeit von einem Erfahrungsbericht, der meine eigenen, persönlichen Eindrücke und Erfahrungen über das Spiel World of Warcraft veranschaulichen soll. Anschließend folgen eine Schlussbetrachtung und der finale Schlussgedanke.

Das Thema Online Rollenspiele beschäftigt mich schon eine sehr lange Zeit – seit 2005 bin ich selbst in der World of Warcraft, mit einigen Pausen dazwischen, unterwegs. Es liegt also nahe, dass ich diese Welt wissenschaftlich betrachten möchte. Das Spiel kann jungen Menschen dabei helfen, ihre Identität zu bilden und Kompetenzen für das reale Leben zu entwickeln.

¹ Papier und Bleistift Rollenspiele

2. Begriffe

Das Thema Spiel, Videospiel, beziehungsweise Online-Rollenspiel, beinhaltet eine Fülle an Begriffen und Definitionen, die notwendig sind, um sich mit dem komplexen und weitreichenden Thema auseinanderzusetzen. Was bedeutet der Begriff „Spiel“.

Spiele und Spielzeuge sind so alt wie die Menschheit selbst. Wenn man sich archäologische Funde aus der Neusteinzeit ansieht, so sind es oft Grabbeigaben bei Kindergräbern, die gefunden werden.

Auch im alten Ägypten fand man bei Ausgrabungen immer wieder Spiele, die unseren heutigen Würfel- und Brettspielen sehr ähnlich sind. Das Werfen von Würfeln wurde dabei als ein Ereignis interpretiert, dass nur von den Göttern gelenkt wird, um ihren Willen kundzutun. (Reichertz, Niederbacher, Möll, Gothe, Hitzler 2010, S. 18).

Der Niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga definierte den Begriff „Spiel“ folgendermaßen: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“ (Huizinga 1987, S. 37). Huizinga reichte es nicht aus, den Menschen nur als Homo sapiens, bzw. Homo Faber² zu sehen, er stellte diesen beiden den „Homo Ludens“, den spielenden Menschen gegenüber. Er beschreibt das Spiel als Kulturerscheinung, als Kulturfaktor – Spiel und Kultur sind miteinander verwoben (Huizinga 1987, S. 12ff).

Spielen ist zudem ein essenzieller Teil der Entwicklung des Menschen; im Spiel erlernt ein Kind durch Nachahmung oder Imitierung. Dies bestätigt auch Caillois: „Die Spiele der Kinder bestehen zum Teil und ganz natürlicherweise darin, die Erwachsenen nachzuahmen, so wie ihre Erziehung darauf abzielt, sie ihrerseits zu Erwachsenen zu machen, die eine tatsächliche Verantwortung trage [...]“ (Caillois 2017, S. 89).

Auch die Aussage von Zacharias Wolfgang bestätigt, dass Spielen eine Lernfunktion innehat und bildet: „Der Zusammenhang von Spielen und Lernen ist eigentlich evident und fast trivial: Dem Spiel ist – selbst im Scheitern – Erfahrung und Erkenntnis-, Wissens- und Könnens gewinn [...] inhärent.“ (Zacharias 2001 in Grunwald, Böllert, Flösser, Füssenhäuser 2015, S. 1674).

² D.h.: der verstehende, denkende Mensch bzw. der arbeitende, erschaffende Mensch

Roger Caillois entwickelte seine eigene Bezeichnung von Spielen, diese nannte er „Play“. Die Definition lautet wie folgt: „Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben“ (Caillois 2017, S. 24)

Des Weiteren kategorisiert Caillois Spiele in vier verschiedene Unterkategorien, diese sind jeweils einem Aspekt zugeordnet und heben diesen hervor. Nachfolgend können diese aus der untenstehenden Tabelle entnommen werden. (Caillois 2017, S. 61)³

	Agon (Wettkampf)	Alea (Chance)	Mimicry (Verkleidung)	Ilnix (Rausch)
PAIDA Lärm Bewegung unbändiges Gelächter	nichtgeregelter Wettlauf, Kampf	Auszählspiele „Kopf oder Zahl“	kindliche Nachahmung, Illusionsspiele, Puppe, Rüstung, Maske, Travestie,	kindliche Drehspiele, Zirkus, Schaukel, Walzer
Drachen Grillenspiel Patience	Athletik			
	Boxen, Billard, Fechten, Schach, Fußball,	Wetten, Roulette, Würfelspiele		Jahrmarktsattraktionen
Kreuzworträtsel LUDUS	Sportwettkampf, Wettkampf im Allgemeinen		Theater, Schaukünste im Allgemeinen	Ski Alpinismus, Kunstsprünge

Tabelle 1: Tabelle nach Caillois

³ Anmerkung: In jeder senkrechten Spalte sind die Spiele in etwa so angeordnet, dass das Element Paidia ständig abnimmt, während das Element Ludus ständig zunimmt (Caillois, 2017, S. 61).

Umso geregelter und institutioneller das Spiel wird, desto mehr nähert es sich dem Ludus an.

Viele Mechaniken aus „analogen“ Spielen lassen sich auch in virtueller Form anwenden – gerade Zufallselemente, wie der Wurf eines Würfels, lassen sich hierbei von Computerprogrammen einfach simulieren. Aus komplexeren mathematischen Berechnungen und aus den ersten Versuchen an technischen Universitäten entstanden so in den frühen 1950er Jahren die ersten Videospiele.

2.1 Virtuelle Realität

„Virtuelle Realität⁴ bezeichnet eine mögliche Wirklichkeit, aber keine tatsächlich vorhandene. Computer sind, wie auch andere Medien in der Lage, viele mögliche Umwelten zu simulieren und grafisch darzustellen, doch sind wir heute noch weit davon entfernt, Lernen in der virtuellen Realität mittels Datenanzügen und Datenhelmen, deren Bewegungen an einen Computer weitergeleitet werden und sie vollkommen in einem vom Computer errechneten Raum einschließen, praktisch zu realisieren.“ (Stangl, 2018).

Es kann also davon ausgegangen werden, dass virtuelle Realität, wenn man ihr Aufmerksamkeit schenkt, eine „wirkliche“ Realitätsebene schafft. Je mehr Zeit in diese Welt investiert wird, desto realer kann sie für den Menschen werden.

2.2 Das Videospiel

Über die Begrifflichkeit Videospiel lässt sich streiten. Häufig wird auch der Begriff Computerspiel genutzt, gemeint sind aber bei beiden Bezeichnungen das interaktive Spiel von einer oder mehreren Personen. Gesteuert werden die Spiele mit diversen Eingabegeräten, wie zum Beispiel mit einer Tastatur und Maus oder einem Gamepad⁵. Das Endausgabegerät ist hierbei immer ein Bildschirm – sei es ein Computer-, Fernseh-, oder auch Handybildschirm bzw. Display.

Die Spiele werden entweder per physischem Datenträger, wie Einsteckmodulen oder Blu-ray und seit einigen Jahren auch per digitaler Download-Plattformen auf einen Computer oder eine Spielekonsole geladen und bezogen. (Harth 2014, S. 16ff)

Harth sieht das Videospiel nicht nur als Unterkategorie von Spielen, er sieht sie als eigenständige Spielform an: „Computerspiele können also nicht bloß als ein eigenes

⁴ Es ist wichtig anzumerken das diese Realität, im Kontext dieser Arbeit, nichts mit der virtuellen Realität gemein hat, die mit einer VR-Brille erzeugt wird, auch „Virtual Reality“ genannt.

⁵ Oder auch Controller oder Control Pad genannt.

(Sub-) Genre von Spielen allgemein betrachtet werden, sondern müssen als komplett eigenständige Spielform behandelt werden. Dies zeigt sich an der eben genannten Komplexität der möglichen Spielmechanik (inklusive Spielregeln, Spieldynamik, Spielfreiheiten, Spiel-Darstellung und Rückkopplungsmechanismen) als auch in der Fähigkeit, nicht nur Spielbrett bzw. Spielumgebung herzustellen und zu simulieren, sondern zusätzlich auch Mit-Spieler zu generieren.“ (Harth 2014, S. 31).

2.3 Was Spiele vereint

Christoph Klimmt stellte 3 Punkte vor, die seiner Forschung nach die wichtigsten seien, um ein Spiel für den Konsumenten interessant zu machen und somit auch für eine wissenschaftliche Betrachtung geeignet macht. Er teilte diese 3 Punkte in Dimensionen ein, die folgendermaßen lauten: Der narrative Kontext, der Spieler tiefer in die Spielwelt eintauchen lässt, wobei hier die Ausprägungsmöglichkeiten moderner Spieletitel praktisch unendliche viele Möglichkeiten bieten, insbesondere bei Online Rollenspielen. Die Art der Aufgabe bildet die zweite Dimension. Ein Spiel kann folglich in verschiedene Richtungen gehen. Laut Klimmt lässt sich dies wiederum in zwei Bereiche aufbrechen: in Komplexität und Zeitdruck. Erstere Instanz verlangt eine gewisse Geschicklichkeit und letzteres fördert die Analysefähigkeit des Spielers. Beide Faktoren treten häufig gemeinsam auf. Der letzte von Klimmt angeführte Punkt beschäftigt sich mit der Darstellungsform und somit der visuellen Betrachtung des Spielgeschehens und dessen Wahrnehmung der Zeit.

Müsste man das Videospiel in die Tabelle von Caillois‘ einsetzen, es würde es in der Nähe des Ludus stehen. Dies belegt folgendes Zitat: „Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben“ (Huizinga 1987, S. 22).

Da Videospiele eher zielgerichtet sind und Übung verlangen, wäre es nur richtig, sie in die Nähe des Ludus einzuordnen. Allerdings lässt sich das Videospiel nicht in eine der Kategorien festsetzen, da es sich, von Genre zu Genre um Mischformen des Spiels

handelt. Das Rollenspiel wäre eine Mischung aus Mimicry und Alea, da das Spiel von Zufällen und Würfelglück abhängt. Ein Egoshooter würde man eher in die Kategorie Agon platzieren und auch dort in die Nähe des Ludus.

3. Videospiel Geschichte

Im Jahr 1972 erschien das erste digitale Spiel, das massenmarkttauglich war. Es handelt sich dabei um die „Tennissimulation“ Pong von Atari⁶. Der Vorgänger, Tennis for Two aus dem Jahr 1958 von William Higinbotham, das am Brookhaven National Laboratory entwickelt wurde, schaffte es nie zu Weltruhm – es war nicht als Spiel gedacht, sondern sollte zu Präsentationszwecken für Physikwissenschaften genutzt werden. Die Branche entwickelte sich in den nächsten Jahren rasant weiter. Spieleklassiker wie Pac-Man, Space Invaders und Donkey Kong erschienen auf diversen Plattformen und Spielhallenautomaten und wurden schnell zu Publikumsbeliebten. Atari war bis dato Marktführer der Branche und es erschienen diverse stationäre Heimkonsolen, wie das beliebte Atari 2600 und dessen Nachfolger das Atari 2800 (Füleki 2013, S. 11ff).

3.1 Der Video Game Crash

Im Jahr 1983 kam es zum sogenannten Video Game Crash. Videospiel-Firmen überschwemmten den Markt mit Massen an Spielen, die qualitativ schlecht oder unfertig programmiert waren. Atari versetzte sich im Dezember 1982 selbst den Todesstoß, als das unfertige Spiel zum Kinohit E.T. – The Extra Terrestrial⁷ erschien.

Es wird von diversen Kritikern als das schlechteste Videospiel aller Zeiten bezeichnet. Atari konnte die Module nicht absetzen und vergrub Hunderte Spielkassetten (Kreps, 2015) in der Wüste von New Mexico. Von ca. 4 Millionen Spielen wurden gerade einmal 500.00 verkauft. Das Spiel floppte und stürzte Atari in die Krise (Finnegan, 2015)

3.2 Neuzeit der Videospiele

Die Krise hielt bis ins Jahr 1985 an. In diesem Jahr erschien Nintendos erste Heimkonsole, das Nintendo Entertainment System in den USA. Knapp 1 Jahr später, am 1. September 1986, erschien die Konsole auch in Europa und wurde zum Erfolg. Mit über 61 Millionen verkauften Exemplaren half Nintendo, fast allein, den Videospiel-Markt wieder zu stabilisieren und neue Impulse zu geben.

⁶ Atari Inc. US-Amerikanischer Unterhaltungselektronikunternehmen, gegründet 1972.

⁷ Im deutschen: E.T. – Der Außerirdische, Erscheinungsjahr 1982

Spiele wie The Legend of Zelda und Super Mario Bros. wurden zu Klassikern und machten den Tradition-Herstellern aus Japan weltberühmt (Nintendo, o.A., 2018).

4. Die verschiedenen Genres

Reichte es vor 45 Jahren noch, ein weißes Quadrat mit zwei weißen Balken auf einem schwarzen Hintergrund hin und her zu spielen, simulieren heutige Videospiele komplexe, zusammenhängende Welten. Diese Welten sind meist in sich abgeschlossen und folgen bestimmten Regeln, die weit über eine simple schwarz-weiße Simulation von Tennis hinausgehen (Füleki 2013, S. 11).

Am Anfang der 90er Jahre war die Vielfalt an Spielen noch überschaubar, es gab nur eine Handvoll an Überkategorien, in die man Spiele einordnen konnte. Später spalteten sich diese Kategorien in viele Genres⁸ auf, wie zum beispielsweise, Strategiespiele, Jump ‘n Runs, Sportspiele, Egoshooter und Rollenspiele. In den letzten Jahren vermischten sich diese Subgenres und es entstanden neue Arten von Spielen. So entstanden unter anderem Egoshooter mit Rollenspielanteilen. Viele dieser gemischten Genres fanden viel Anklang und Zustimmung in der Gaming-Community und sind bis heute noch überaus beliebt (Füleki 2013, S. 11).

Betrachtet man die Verkaufszahlen für Videospiele, so ergibt sich ein deutlicher Trend, laut dem bestimmte Genres besonders beliebt sind. Ausgehend von den Verkaufszahlen in Deutschland im Zeitraum von 2015-2017 sieht man, dass das Sportspiel Fifa mit mehreren Millionen verkauften Exemplaren die Liste anführt, dicht gefolgt von Call of Duty, ein Egoshooter. Rollenspiele und Action Rollenspiele wie The Witcher 3, Pokemon und The Legend of Zelda belegen hierbei meist Plätze in den Rängen 2 bis 10. In diesem Zusammenhang muss betont werden, dass Sportspiele wie Fifa oder Egoshooter wie Call of Duty massenmarktauglicher sind und im jährlichen Zyklus erscheinen. (VGChartz.com o.A. 2018).

Im nächsten Abschnitt möchte ich kurz auf die beliebtesten Genres eingehen und wie sie sich vom Rollenspiel unterscheiden.

⁸ Gattung oder Unterart einer Kunstaussprägung

4.1 Sportspiele

Dieses Genre überträgt reale Sportarten in die virtuelle Welt. Es folgt den Regeln des realen Vorbilds und überträgt diese in das Videospiel. Es existiert zu jeder erdenklichen Sportart ein Videospiel-Pendant, von Fußballspielen bis hin zur Trendsportarten wie Skateboarden. Ziel der Spiele ist es, je nach Sportart, den Tabellenhöchstplatz zu belegen oder diverse Meisterschaften zu erlangen. Realismus ist in diesen Spielen ein wichtiger Faktor – Ballphysik in den Fifa-Spielen ist einer der wichtigsten Spielinhalte, da es zu einer realistischen Simulation des Fußball-Spiels gehört.

4.2 Ego-Shooter

Ego-Shooter, oder first-person Shooter sind Spiele, die aus der Ich-Perspektive gespielt werden. Ziel ist es hierbei, in einer 3D-Welt Konflikte mit Schusswaffen auszutragen. Man bekämpft entweder menschliche Gegenspieler oder computergesteuerte Widersa-



Abbildung 1: Egoperspektive dargestellt in "Doom".

cher. Die Spielwelt wird hauptsächlich aus den Augen des Protagonisten dargestellt, die ausgewählte Waffe wird dabei in der Mitte oder an rechten Seite des Sichtfelds angezeigt. Beliebte Szenarien für dieses Genre sind der zweite Weltkrieg und Science-Fiction

Szenarios, in denen man gegen menschenähnliche Wesen antritt. Eines der ersten und bekanntesten Spiele dieser Art ist Doom.

Zum einen sind schnelle Reaktionen des Spielers wichtig, um gegnerischen Widerstand zu eliminieren und um ein Weiterkommen in der Spielwelt zu garantieren. In den letzten Jahren wurden sie immer taktischer und teamorientierter, denn das bloße Ausschalten von Gegenspielern führt hierbei nicht zwangsläufig zum Erfolg. Ego-Shooter sind online im Mehrspielmodus äußerst beliebt, da sie kompetitiv ausgetragen werden können. In der E-Sports⁹ Szene werden hierbei sportliche Wettkämpfe ausgetragen. Egoshooter haben ihren Status als „Killerspiele¹⁰“ längst abgelegt – in den Online Partien gewinnt das Team, das die bessere Taktik einsetzt, um zum Beispiel strategisch wichtige Punkte in der Spielwelt zu besetzen.

Als nächster Punkt wird das Thema Rollenspiel behandelt. Hier sind die Erklärungen zu einzelnen Systemen und der allgemeinen Systematik etwas genauer beschrieben, da es sich meist um abstrakte Spielkonzepte handelt, welche genauer erklärt werden müssen, um sie verständlich zu machen.

⁹ Elektronische Sport Szene

¹⁰ Bayerns ehemaliger Ministerpräsident Günther Beckstein etablierte diesen Begriff.

4.3 Das Rollenspiel

Das Rollenspiel im Allgemeinen weist Ähnlichkeiten mit dem Nachahmungsspiel oder einem Theaterstück auf; das Ende bleibt dabei allerdings offen und kann durch die Entscheidung der Spieler variieren. Das Rollenspiel lässt sich als Mimikry Spiel auf der Caillois'schen Tabelle einordnen, da es in diesem Spiel hauptsächlich darum geht sich zu verkleiden und zu verstellen, also in eine andere Rolle zu schlüpfen. Es unterscheidet sich aber weitestgehend vom klassischen Theater, da das Ende meist offen ist. Ebenso ist es den Spielern meist frei möglich zu entscheiden wie sie das Ende des Spiels erreichen können, bzw. es gestalten wollen.

So sind Ego-Shooter in verschiedene „Level“¹¹ unterteilt, in denen das Spiel vorangetrieben wird. Diese sind in sich abgeschlossen, lassen sich meist nur in einem bestimmten Grad erkunden, sind schlauchförmig mit einem Start und einem Endpunkt verbunden und lassen keine bzw. bis minimale Abweichung vom vorgegebenen Weg zu. Die Spielwelt

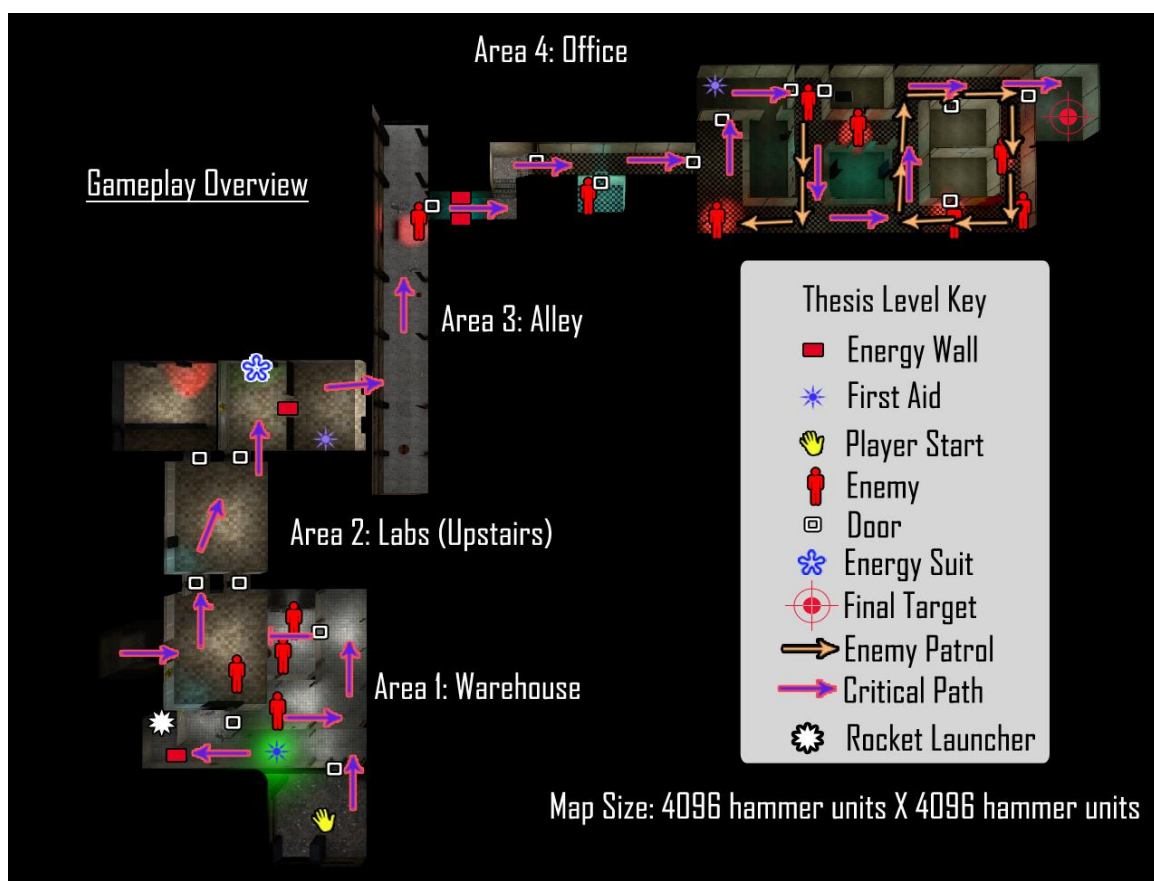


Abbildung 2: „Schlauchförmiges“ Level in Ego-Shootern.

¹¹ Spielabschnitt

ist streng durchstrukturiert und meist auch mit „Scripts“¹² versehen, die Aktionen auslösen.

Einen typischen Abschnitt einer Spielwelt wird in der Abbildung 2 dargestellt. Anders als bei den Ego-Shootern, sind Rollenspiele freier in ihrer Erlebnisweise. Sie bieten eine offene Welt, in der es fernab der Hauptaufgabe¹³ viele Nebenbeschäftigungen, sogenannte Nebenquests, gibt, die es zu lösen gilt. Auch in Pen-and-Paper-Spielen, die üblicherweise mit nur mit Bleistift und einem Blatt Papier, auf dem alle relevanten Daten eines Avatars beziehungsweise Charakters vermerkt sind, ist die Offenheit der Spielwelt ein großes Unterscheidungsmerkmal zu anderen Spielen. Zwar bauen Rollenspiele auch auf einem Gerüst von Regeln, die von Spiel zu Spiel variieren können und folgen die allgemeine Definition von Spielen (Caillois 2017). Für den geschichtlichen Rahmen können diverse Szenarien verwendet werden. Somit muss ein RPG nicht zwangsläufig in einer Fantasy-Welt spielen, es kann durchaus auch in der griechischen Antike, auf einem fernen Planeten oder auch im Berlin des Jahres 2018 stattfinden. Die Möglichkeiten sind nur durch die Vorstellungskraft der Spieler begrenzt.

5. Arten des Rollenspiels

5.1 Mimicry

Bevor die verschiedenen Arten des Rollenspiels aufgezeigt werden, muss die Kategorie Mimicry aus Caillois Verteilung der Spiele gesprochen werden. Spiele setzen voraus, sich kurzzeitig in eine Illusion zu begeben. Dies bedeutet aber nicht zwangsläufig, sich in eine fiktive Welt zu begeben. Es kann auch bedeuten zu einem fiktiven Charakter zu werden und in dessen Rolle zu schlüpfen. Dies ist einer der wichtigsten Aspekte des Rollenspiels. Roger Caillois beschreibt diesen Zustand wie folgt: „Es vergisst, verhüllt oder verliert vorübergehend seine Persönlichkeit, um eine andere vorzutäuschen“ (Caillois 2017, S. 42). Rollenspiele lassen sich in die Kategorie Als-ob-Spiele einordnen, unterteilen sich jedoch noch einmal in spezielle Unterarten. Diese werden im Folgenden genauer betrachtet.

¹² Vereinfacht: Eine Kommandozeile im Spielecode die eine Aktion auslöst, z.B: eine Tür öffnet sich, die zuvor verschlossen war und gibt so den Weg zum Ausgang des Levels frei.

¹³ Meist Hauptquest, „Main Quest“ oder Hauptmission, genannt, Quest aus dem altfranzösischen „queste“: Die Suche, oder die Suchmission

5.2 Symbolspiel

Diese Kategorie ist eine der ersten Spielerfahrungen für Kleinkinder – sie ahmen Tätigkeiten nach, ohne aber in eine Rolle zu schlüpfen. Bechstein formuliert diese Tätigkeit wie folgt: „Das Symbolspiel ist die eigentliche kindliche Spielform, in der die Erfahrungen und Erlebnisse der Lebenswirklichkeiten des Kindes nachgespielt und begreifbar gemacht werden. Es passiert im „So-Tun-können-Als-ob“. Die Spielgegenstände werden umgedeutet und Handlungen aus dem sozialen Umfeld, aus den Erfahrungen übernommen.“ (Bechstein 2012, S. 10)

5.3 Freies Rollenspiel

In dieser Art von Spiel schlüpfen vor allem Kinder in Figuren oder Rollen anderer Menschen und ahmen deren Verhaltensweisen nach. Das Spiel entsteht meist aus dem laufenden Vorgang heraus. Es besteht in dieser Variante des Rollenspiels die Möglichkeit, Konfliktlösungen zu suchen und auszuführen.

Umso älter die Kinder werden, desto weiter erstreckt sich der Handlungsspielraum des Kindes. (Bechstein 2012, S. 11f).

5.4 Reglementiertes Spiel

In dieser Kategorie befinden sich sowohl P&P-Rollenspiele, als auch Computer-Rollenspiele. Diese Spiele benutzen ein festes Regelwerk, um fiktive Welten, Charaktere und Geschichten zu entwickeln. Der Unterschied zwischen analogen und digitalen Rollenspielen liegt in Ihrer natürlichen Bestimmtheit – lassen sich Computerspiele regeltechnisch nicht abändern, so sind Pen-and-Paper-Spiele flexibler in der Absteckung ihrer Regelgrenzen und lassen somit ein weiteres Spektrum an Entscheidungen und Charakterentwicklung zu.

Rollenspiele, die am Computer gespielt werden legen, den Rahmen für die Entwicklung des Charakters, das Ziel und Unterziele sowie die Ressourcen und Belohnungen, beziehungsweise Bestrafungen, für Misserfolg, sehr strikt fest.

5.4.1 Pen-and-Paper-Rollenspiel

Das Klassische „Tischrollenspiel“ Dungeons and Dragons¹⁴ wurde von Gary Gygax und Dave Arneson 1974 erstmalig veröffentlicht. Die Wurzeln dieser Spiele liegen in den Militär- und Strategiespielen, die schon im alten Preußen gespielt wurden und in Büchern – eines der einflussreichsten Bücher für das Genre war selbstverständlich „Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien. Dies stellt die ersten „virtuellen“ Spiele dieser Art dar (Hildebrandt, Lischka 2014, S. 27ff).

Im Gegensatz zu „So-tun-als-ob“ Spielen verleihen Pen-and-Paper-Rollenspiele den Geschichten Struktur. Sie benutzen eine bestimmte Methode, um die Konsequenzen der Handlungen der Abenteurer zu bestimmen.

Die Spieler würfeln um zu bestimmen, ob Attacken treffen, oder sie einen steilen Abhang gefahrlos hinunterklettern können. Im Folgenden möchte ich dies etwas genauer erläutern. Um ein P&P spielen zu können, benötigt man Bücher, die die jeweilige Welt simulieren. Diese sind meist mehrere Hundert Seiten lang und beinhalten Regelungen zum Erschaffen eines Charakters, wie dieser handelt und wie er sich gegen Kontrahenten, meist Fantasiemonstern, wehren kann. Sie enthalten aber auch Regelungen für das Zusammenspiel in Gruppen, denn Pen-and-Paper-Rollenspiele lassen sich in den meisten Fällen nicht allein spielen. Es benötigt einen Spielleiter, der wie der Narrator die Spieler leitet und sie vor Situationen, auch Encounter¹⁵ genannt, stellt. Er ist zugleich der „Meister“ des Spiels, er kennt somit die Spielabläufe und entwickelt selbst Abenteuergeschichten für die anderen Spieler. Eine typische Szene im Spiel könnte wie folgt aussehen: Der Spielleiter beschreibt eine Burg, die von Bäumen umringt ist. Die Spieler entscheiden sich, einen Späher vorzuschicken um die Gegend zu erkunden.

Der Spielleiter möchte, dass der spähende Spieler einen Würfel wirft, um zu sehen, wie gut er im Schleichen geübt ist. Je nachdem wie gut oder schlecht der Würfelwurf war, schreitet die Geschichte weiter voran – eventuell hat ein erfolgreicher, oder misslungener Wurf Konsequenzen für den schleichenden Spieler.

Um Zufälle und Ereignisse zu ermitteln beziehungsweise zu simulieren, werden Würfel benötigt. Anders als in klassischen Brettspielen nutzen Rollenspiel Würfelsets nicht nur 6-seitige Würfel, sie nutzen auch Zwanzigseitige, sowie 4-, 8-, 10- und 12 Seitige.

¹⁴ Drachen und Verliese (Kerker)

¹⁵ Übersetzt: Begegnungen – diese können verschiedene Situationen darstellen, zum Beispiel den Kampf mit einem Drachen, oder das Lösen eines Rätsels

Die Abbildung auf dieser Seite zeigt ein Würfelset, das üblicherweise für P&P Spiele genutzt wird. Die Würfe entscheiden beispielsweise, ob es einem Dieb gelingt, sich unbemerkt an eine Stadtwache heranzuschleichen oder ob ein Bogenschütze sein Ziel mit einem Pfeil trifft. (Hildebrandt, Lischka 2014, S. 261ff).

Zudem benötigen die Spieler Avatare, die sie im Spiel verkörpern. Kein Charakter ist wie der andere, da sich jeder Mitspieler eine Figur nach seinem Belieben zusammenstellen kann, je nachdem es die Regeln für die Erstellung eines solchen zulassen.

Die Eigenschaften des Avatars werden mithilfe von Zahlen, die vorher ausgewürfelt werden, in sogenannte Charakterbögen festgehalten und sind das spielrelevante Werkzeug für den Spieler, daher auch der Begriff „Pen and Paper“.

Der Charakterbogen zeigt welche Fähigkeiten effektiv genutzt werden können sowie Merkmale zur Darstellung. Diese legt der Spieler selbst fest. Er kann sich so sein reales Ebenbild ins Spiel projizieren oder eine gänzlich andere Identität gestalten und in diese verkörpern. Auf der folgenden Seite wird ein komplett ausgefüllter Charakterbogen für das Pen & Paper „Dungeons and Dragons“ gezeigt.



Abbildung 3: Würfelset für Rollenspiele.

Interessant ist bei diesem Bogen, dass Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Bindungen und Makel in der rechten Spalte definiert werden. Hier definiert sich der Spieler selbst, welcher den Charakter verkörpert. Es kommt zu einer Identifikation mit einem fiktiven Charakter oder auch Avatar. Diese Persönlichkeitsmerkmale müssen nicht zwingend auch in der realen Welt den Spieler definieren.

DUNGEONS & DRAGONS®

CHARAKTERNAME: **Kämpfer 1**
Klasse & Stufe
Mensch
Volk

Hintergrund
Volksheld
Rechtschaffen gut
Gesinnung

Spielername
ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE
+2
14

GESCHICKLICHKEIT
+3
16

KONSTITUTION
+2
15

INTELLIGENZ
+0
11

WEISHEIT
+1
13

CHARISMA
-1
9

INSPIRATION
+2

ÜBUNGSBONUS
+2

RETUNGSWÜRFE
+4 Stärke
+3 Geschicklichkeit
+4 Konstitution
+0 Intelligenz
+1 Weisheit
-1 Charisma

FERTIGKEITEN
+3 Akrobatik (Ges)
+0 Arkane Kunde (Int)
+2 Athletik (Str)
-1 Auftreten (Cha)
-1 Einschüchtern (Cha)
+3 Fingerfertigkeit (Ges)
+2 Geschichte (Int)
+3 Heimlichkeit (Ges)
+1 Medizin (We)
+3 Mit Tieren umgehen (We)
+1 Motiv erkennen (We)
+0 Nachforschungen (Int)
+0 Natur (Int)
+0 Religion (Int)
-1 Täuschen (Cha)
-1 Überzeugen (Cha)
+3 Wahrnehmung (We)
+3 Überleben (We)

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN
Zweihandschwert **+4** **2W6 + 2 Hieb**
Langbogen* **+7** **1W8 + 3 Stich**

AUSRÜSTUNG
10
Lederrüstung, Langbogen, 20 Pfeile, Zweihandschwert, Rucksack, Schlafsack, Kochgeschirr, 10 Fackeln, 10 Tagesrationen, Wasserschlauch, 15 Meter Hanfseil, Schreinerwerkzeuge, Schaufel, Eisentopf, ein Satz gewöhnliche Kleidung, Beutel

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE
Wenn ich mir etwas vornehme, ziehe ich das durch, komme was wolle. Ich benutze lange Worte, um dadurch schlauer zu klingen.

IDEALE
Aufrichtigkeit. Es ist nichts Gutes daran, vorzugeben, etwas zu sein, was man nicht ist.

BINDUNGEN
Eines Tages wird Donnerbaum wieder eine wohlhabende Stadt sein. Eine Statue von mir wird am Stadtplatz stehen.

MAKEL
Ich bin von der Wichtigkeit meines Schicksals überzeugt und blind für meine Unzulänglichkeiten und die Gefahr zu scheitern.

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN
Übungen Alle Rüstungen, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen, Schreinerwerkzeuge, Fahrzeuge (Land)
Sprachen Gemeinsprache, Elfish

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN
13 **PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)**

Menschlicher Kämpfer (Volksheld), Seite 1 von 2

137 & © 2017 Wizards of the Coast LLC. Du darfst diese Seiten zur persönlichen Nutzung fotokopieren.

Abbildung 4: Ausgefüllter Charakterbogen (D&D).

5.4.2 Live Action Rollenspiele

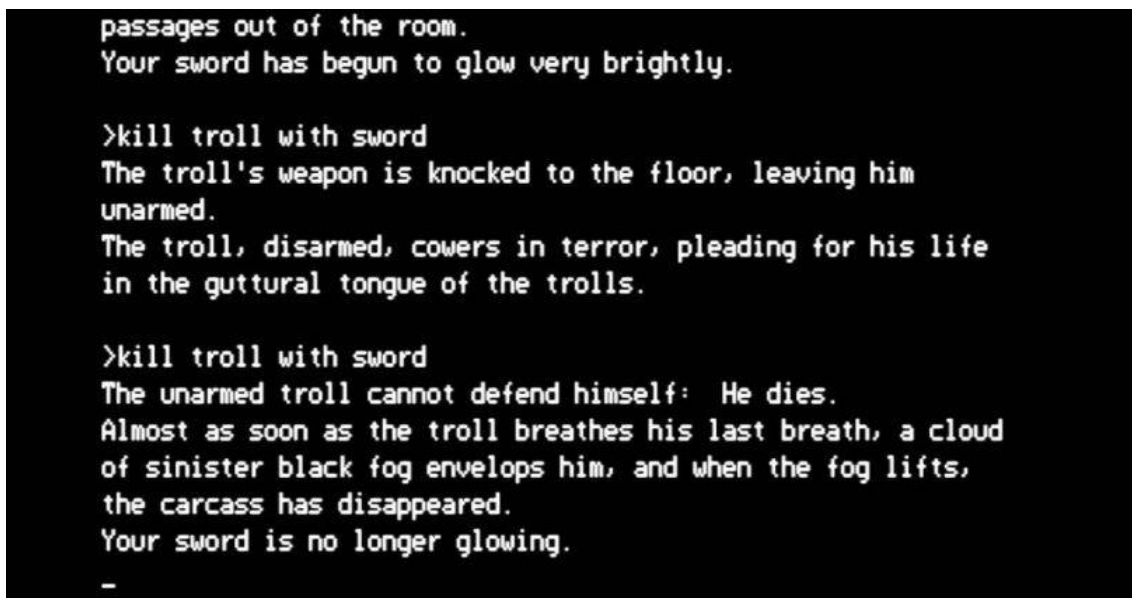
Diese Art von Rollenspiel kommt dem Theater am nächsten – die Spieler schlüpfen abermals in Rollen, zum Beispiel in die der Abenteurer, einer Königin oder des Schankwirts und verkörpern diese. Verkleidungen und Requisiten wie Rüstungen und Waffen sind hier von zentraler Bedeutung, da LARPs in der Wirklichkeit stattfinden und nicht am Computer oder am Tisch simuliert werden. Jedoch wird in dieser Arbeit nicht näher auf das Live Action Rollenspiel eingegangen – dennoch sei an dieser Stelle gesagt, dass es sich in Deutschland reger Beliebtheit erfreut.

Eine noch viel höhere Anhängerschaft an begeisterten Spielern hat aber das Genre „MMORPG¹⁶“, das im nächsten Kapitel behandelt wird und letztlich zur Identitätsfindung führt.

6. Massivle-Multiplayer-Online-Role-Playing Game

Bevor es MMORPGs oder auch Online Rollenspiele denkbar waren, entstanden in den neunziger Jahren die sogenannten MUDs, (siehe dazu Abbildung 5), auch Multi User Dungeons. Diese textbasierten Rollenspiele stellten Spiele nur in Textform dar und der Spieler musste Befehle per Textkommandos eingeben um Rätsel zu lösen, Kämpfe zu meistern und sich mit Nicht-Spieler-Charakteren zu unterhalten.

(Rheingold 1998, S. 298ff).



```
passages out of the room.
Your sword has begun to glow very brightly.

>kill troll with sword
The troll's weapon is knocked to the floor, leaving him
unarmed.
The troll, disarmed, cowers in terror, pleading for his life
in the guttural tongue of the trolls.

>kill troll with sword
The unarmed troll cannot defend himself: He dies.
Almost as soon as the troll breathes his last breath, a cloud
of sinister black fog envelops him, and when the fog lifts,
the carcass has disappeared.
Your sword is no longer glowing.

-
```

Abbildung 5: MUD Rollenspiel mit Texteingabefeld.

¹⁶ Zu Deutsch: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel

In den darauffolgenden Jahren erschienen immer mehr und aufwendigere Rollenspiele – diese waren aber meist auf nur einen Spieler zugeschnitten. Spiele wie The Elder Scrolls, oder Gothic simulierten eine Welt, in der sich der Spieler allein einen Weg durch eine fiktive Welt bahnte. Diese Welten sind im Grunde genommen beständig und unabänderlich. Beendete man das Spiel, so blieb die Welt unberührt, bis man das Spiel aufs Neue startete. In Online-Rollenspielen hingegen änderte sich die Spielwelt, selbst wenn man nicht aktiv am Geschehen teilnimmt, sie ist persistent (Grünbichler 2009, S. 21). Die Vergleiche zu unserer realen Welt sind hier naheliegend, da sich die Welt um den Menschen herum ständig weiterentwickelt, auch wenn er nicht aktiv an der Gestaltung teilnimmt. Den Durchbruch für das MMORPG-Genre erzielte das Spiel Ultima Online, das wahrscheinlich auch den Begriff MMORPG im Sprachschatz von Computerspielern etablierte.



Abbildung 6: Szene aus Ultima Online.

Das Spiel bot eine Plattform für 100.000 Spieler gleichzeitig und bewies somit, dass es einen Markt für Online-Rollenspiele gab (Trippe 2009, S. 7). Zudem legte Ultima Online den auf Spieler gegen Spieler Begegnungen, kurz PVP. Hierbei messen sich Spieler im Duell gegeneinander und bekämpften sich bis zum virtuellen Tod.

Schließlich erschien 1999 das erste 3D Rollenspiel Everquest, entwickelt von Sony Online Entertainment. Es setzte neue Standards im MMORPG Sektor, indem es auf 3D-Grafik setzte, neues Spieldesign in Form von Quests einführte und den Fokus, anders als die Konkurrenz in Form von Ultima Online, stark auf das kooperative Zusammenspiel mit anderen menschlichen Spielern legte.

Das neue Konzept wurde zum Erfolg: Everquest hatte im Schnitt 500.000 Spieler weltweit. Andere Entwickler fühlten sich vom Erfolg des Spiels inspiriert und so folgten andere Entwickler dem Beispiel, indem sie ihre eigenen Online Rollenspiele - meist mit wenig Erfolg – umsetzten. In den meisten Fällen kopierten sie nur das Erfolgsrezept der Konkurrenz und das meist unzureichend. (Trippe 2009, S. 7ff).



Abbildung 7: 3D Umgebung in Everquest.

6.1 Spieler-Demographie

Das Online-Rollenspiele ist eines der beliebtesten Genres in der Spielebranche. Dies zeigt auch eine Studie der Marktforschungs- und Analytik Gesellschaft „Newzoo“. So wurde das Spielverhalten von Videospielern weltweit in 13 verschiedenen Ländern untersucht. Die Statistik zeigte unter anderem, dass weibliche Spieler sich für Computer Rollenspiele und Online Computer Rollenspiele interessieren – die weiblichen Spieler sind hier mit 36% vertreten, jedoch machen den Großteil der Spieler immer noch Männer aus, wobei hier Ego-Shooter am beliebtesten sind. (Osborn 2017).

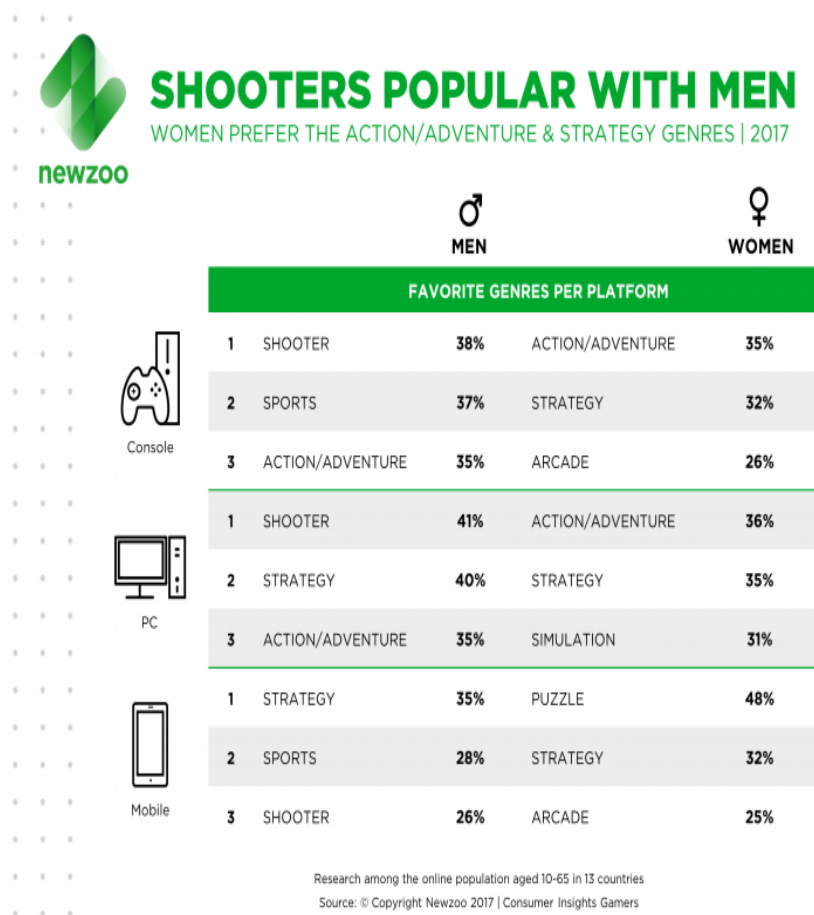


Abbildung 8: Newzoo Statistik.

Dennoch ist ein besonderer Vertreter des Online-Rollenspiels bei beiden Geschlechtern gleichwohl beliebt: World of Warcraft.

7. World of Warcraft

Im Jahr 2004¹⁷ erschien ein MMORPG, das die Rollenspiel-Landschaft maßgeblich verändern sollte. Blizzard Entertainment war für seinen Strategieklassiker Warcraft bekannt. Der Entwickler hatte eine umfangreiche Fantasywelt mit diversen Fantasievölkern und fiktiven Charakteren gefüllt und portierte diese in ein Online-Rollenspiel in der Form eines Everquests. Es wurde zum größten und bekanntesten MMORPG aller Zeiten und hat bis heute die mit Abstand höchste Verkaufszahlen¹⁸ und wird heute immer noch aktiv von Millionen Spielern weltweit gespielt.¹⁹

Der Erfolg lässt sich durch den niedrigschwelligen Einstieg und der sanft ansteigenden Lernkurve erklären, außerdem bietet das Spiel actionreichere Kämpfe und einen starken Aspekt auf soziale Interaktion. Außerdem legt es mehr Wert auf das Gruppenspiel als seine direkten Konkurrenten.

Ein anderer Grund ist ein Design-Prinzip, auch KISS genannt, kurz für „Keep it simple and smart“²⁰. Auf diesem einfachen Prinzip baut die Philosophie des Spiels auf. Andere MMORPGs arteten schnell in Arbeit aus. Wenn man erfolgreich sein wollte, gehörten Spielmechaniken wie das „Grinden“²¹ zur Tagesordnung.

Deshalb führten die Entwickler eine durchgängige Quest ein, um die Taten des Spielers mit Sinn zu füllen. Diese Aufgaben erstreckten sich über die ganze Spielwelt und durch alle Spielstufen, die es zu erreichen gab und beschäftigten den Spieler somit über mehrere Monate hinweg. Das Spieldesign wurde hierbei perfektioniert und alle Fehler, die Everquest und Ultima Online seinerzeit begangen, wurden berichtigt.

Zudem wurden in der Zeit als WoW populär wurde immer mehr Breitbandanschlüsse und Internet Flatrates für die breite Masse zugänglich. So gab es im WoW Erscheinungsjahr 2005 knapp doppelte so viele Breitbandanschlüsse in Deutschland als im Jahr 2003.

¹⁷ In Europa erschien es im Februar 2005

¹⁸ Der Verkauf des Grundspiels beläuft sich auf 11,84 Millionen - rechnet man alle Erweiterungen dazu, kommt man auf eine Stückzahl von über 20 Millionen verkauften Spielen.

¹⁹ Aktuelle Stand: 5,5 Millionen Spieler weltweit. Stand Oktober 2016.

²⁰ Frei übersetzt: Mach es simpel und schlau.

²¹ Das „Grinden“ (oder der Grind) bezeichnet immer eine mühselige, geistlose Tätigkeit, die einem bestimmten Ziel gelten soll. Wenn man Level „grindet“, dann erschlägt man die immer gleichen Monster, ohne Quests zu erledigen oder sich auf andere Weise dynamisch zu betätigen. Grinden wird fast immer negativ verwendet und deutet auf einen Fehler im Spieldesign hin.

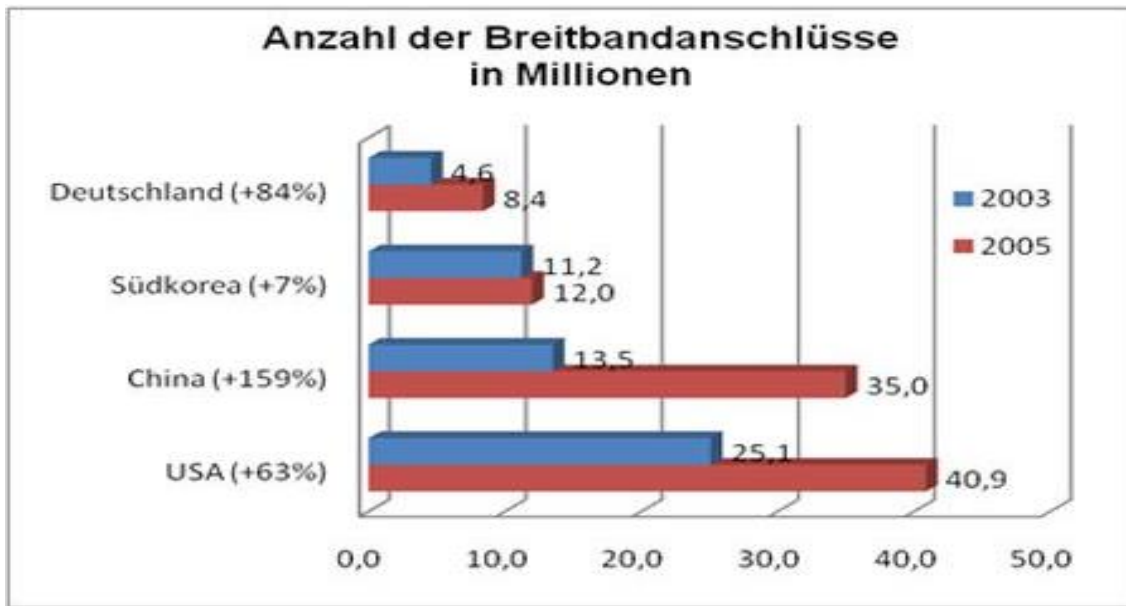


Abbildung 9: 8,4 Millionen Breitbandanschlüssen in Deutschland im Jahr 2005.

7.1 Spielablauf

Der Spieler übernimmt Aufgaben von NPCs und löst diese entweder alleine oder in einer Gruppe. Manche Quests lassen sich nur lösen, indem man sich in Gruppen mit anderen menschlichen Spielern zusammenschließt.



Abbildung 10: Ein gelbes Ausrufezeichen markiert eine neue Quest.

In diesem Zuge erforscht und erkundet der Spieler mit seinem Avatar die Spielwelt und entdeckt somit neue Städte, Dörfer, Spieler und Gebiete, in denen wiederum neue Aufgaben warten. Durch das Lösen von Quests erhält der Spieler Belohnungen in Form von virtuellem Gold, Ausrüstungsgegenständen und Erfahrungspunkten. Diese 3 Ressourcen können auch von computergesteuerten Widersachern erbeutet werden. Durch den Erwerb von Erfahrungspunkten steigt der Avatar eine Stufe auf und erhält somit den Zugang zu neuen Fertigkeiten und wird dadurch mächtiger. Mit dem Stufenaufstieg schaltet der Spieler auch neue Gebiete frei, die er dann erkunden kann.

7.2 Soziale Entitäten

Wie schon eingangs erwähnt, spielt die soziale Komponente eine wichtige Rolle in World of Warcraft. Es entstehen soziale Entitäten zwischen den einzelnen Benutzern, die sich in Größe, Zweck und Ausprägung unterscheiden können. So kommen Entitäten wie Dyaden vor, die als Sonderform der Gruppe zwischen zwei Teilnehmern angesehen wird und in dieser Form im Handel zwischen zwei Spielern auftritt sowie Gruppenkonstellationen, die aus einer beliebigen Anzahl aus Spielern bestehen kann.

Die Zusammenstellung unterteilt sich noch einmal in mehrere Gruppen. Für das Gruppenspiel werden maximal 5 Spieler benötigt, um besondere Aufgaben in instanziierten Gebieten zu lösen. Größere Gruppen schließen sich zu sogenannten „Raids“ zusammen, um hochstufige Widersacher zu erledigen – diese haben meist die beste Ausrüstung im Spiel. Dies erfordert einen Zusammenschluss von maximal 25 Spielern.²²

Organisierte Communitys finden sich hier in Form von Gilden wieder. Mehrere Spieler schließen sich zusammen, um ebendiese Gilden zu gründen. Ziel einer solcher Vereinigung ist es, Fähigkeiten der verschiedenen Klassen und Fähigkeiten der Spieler zu kombinieren, um die bestmögliche Ausrüstung zu erlangen und gemeinsam Abenteuer zu bestreiten. Zusätzlich verstärkt es das „Wir“-Gefühl, da man meist mit den gleichen Leuten spielt und sie so besser kennenlernt (Kammermeier 2009, S. 38f).

²² In den ersten Spielversionen musste man maximal 40 Spieler zusammenbringen, um solch einen hochstufigen Gegner zu bezwingen.

7.3 Soziale Interaktion

Ausschlaggebend für den Erfolg von Gruppen ist die Kommunikation und die soziale Interaktion. So stellt Kammermeier fest: „Bei der Interaktion sind Kommunikation, Koordination, Kooperation und Koexistenz zu betrachten. Die Kommunikation spielt dabei eine zentrale Rolle, da andere Interaktionen von ihr abhängig sind“ (Kammermeier 2009, S. 39). Schriftliche, verbale sowie nonverbale Kommunikation wird in World of Warcraft durch Texteingabe in Chats mit mehreren Spielern, mündlich durch das Nutzen von Sprach-Chat und nonverbal durch das Nutzen von Gesten, die im Spiel eingebaut sind, unterstützt. All das geschieht synchron. Kammermeier erläutert dies folglich: „Dabei wird sowohl die kurzfristigen und spontanen Koordinaten von Gruppen, als auch die langfristige Koordination in Organisationen (Gilden) unterstützt.“ (ebd.)

Die Grundlage für die Verständigung zwischen den Spielern unterliegt der Wahrnehmung der anderen Akteure. Kammermeier spricht hier von „Awareness“²³: „Unter Awareness versteht man die gegenseitige Information für Akteure untereinander“. In einem Online-Rollenspiel wie World of Warcraft wird dies zu einem der signifikantesten Punkte. Der Spieler, der in Form seines selbst erschaffenen Avatars agiert, wird grafisch in der virtuellen Welt dargestellt. (ebd.)

²³ Wahrnehmung oder auch Bewusstsein

8. Die Welt und ihre Akteure



Abbildung 11: Die Weltkarte von World of Warcraft

World of Warcraft spielt in der fiktiven Welt „Azeroth“. Sie besteht aus verschiedenen Kontinenten, die als Heimat für die verschiedenen Völker der Welt dient. Zum einen teilt sich der Planet in den Kontinent „Kalimdor“, das östliche Königreich, Nordend, Pandaria im Süden und den verheerten Inseln. Auf dieser Welt liefern sich zwei Fraktionen einen erbitterten Kampf um die Vorherrschaft. Beide Fraktionen werden aus mehrere Völkern gebildet, so stehen auf der Seite der „Allianz“ die Menschen, Zwerge, Gnome, Nachtelfen, Draenei und Worgen. Die Horde ist ein Zusammenschluss aus Orcs, Trollen, Blutelfen, Tauren, Untoten und Goblins. Als neutrales Volk, das sich sowohl der Allianz als auch der Horde anschließen kann, steht das Pandaren-Volk zwischen den beiden Fraktionen. Aus der Trennung der beiden Fraktionen entstehen homogen zusammengesetzte Gruppen. Die einzelnen Akteure der Parteien sind miteinander verbunden. So definiert Rheingold diese wie folgt: „Virtuelle Gemeinschaft als elektronische Netzwerke interaktiver Kommunikation, die von einem gemeinsamen Interesse oder einem gemeinsamen Zweck bestimmt wird.“ (Rheingold 1993). Es entsteht also ein Gefühl der Geselligkeit und Zugehörigkeit, egal für welche Seite man sich entscheidet.

So ist diese Gruppe aber auch voneinander abhängig, um ihre Ziele zu erreichen. Man könnte also auch von einer „spielerischen“ Zweckgemeinschaft sprechen. Es entstehen also nach Rheingold neue Formen von Gemeinschaften. Um an dieser virtuellen Welt überhaupt teilnehmen zu können, müssen Spieler sich zuallererst ein Alter Ego, einen sogenannten Avatar, beziehungsweise Charakter erschaffen.

8.1. Erschaffung eines Avatars

Um die World of Warcraft zu betreten, muss zu zunächst ein „virtuelles Ich“ erstellt werden, ein sogenannter Avatar, oder umgangssprachlich Charakter. Die Schöpfung eines solchen geht mit einigen Mausklicks vonstatten, man wählt zwischen verschiedenen Völkern und Klassen und welcher Fraktion man angehören möchte.



Abbildung 12: Der Charakter Bildschirm von WoW.

Danach wird das Erscheinungsbild konfiguriert – je nach gewählter Fraktion unterscheiden sich diese. So können beispielsweise Menschen verschiedener Ethnien angehören, Zwerge können die Form ihrer Gesichtsbehaarung definieren und Tauren die Beschaffung ihrer Hörner. Das Geschlecht hat keinerlei Auswirkung im Spiel, die beiden auswählbaren Geschlechter sind gleichgestellt, können die selben Berufe und Klassen meistern und haben auch sonst keinerlei geschlechterspezifische Einschränkungen.

Die Erschaffung des Avatars hat, neben dem Ziel das Spiel überhaupt spielen zu können, eine weitere wichtige Funktion: sie stellt den Menschen dar, der ihn erstellt hat – oder wie er sich gerne selbst sehen würde. Um diese Funktion zu verstehen müssen die 4 miteinander verwobenen Funktionskreise gedeutet werden.

8.2 Die vier Funktionskreise

Eine Eigenart der virtuellen Welt ist es, dass sich ein Spieler wahrnehmend und handelnd in dieser Welt aufhält, ohne dass er tatsächlich in ihr existiert – er agiert nur in Form seines Avatars. Dies ist auch schon der größte Reiz eines Online Rollenspiels. (Fritz 1995, S.18). Fritz beschrieb diese Stellvertretung mit vier ineinandergreifende Funktionskreisen (Fritz 1995, S. 28).

Den ersten Kreis nennt Fritz „die sensumotorische Synchronisierung (pragmatischer Funktionskreis). Er gibt an, wie Spieler ihre eigenen Bewegungen, sei es mit Tastatur und Maus oder Controller, anpassen, um die Spielfigur zu steuern – der Spieler muss sich also mit dem Spiel synchronisieren, um einen flüssigen und reibungslosen Spielverlauf zu erleben. Diese Eingaben passieren direkt, die Rückmeldung des Spiels ist unverzüglich zu verstehen. (Fritz 1995, S. 29)

Als nächstes beschreibt Fritz den syntaktischen Funktionskreis (Regelkompetenz). Die Spannung im Spiel entsteht, wenn der Spieler die Regeln des Spiels verinnerlicht. So werden die Art und Beziehung von Objekten festgelegt und dadurch der Handlungsspielraum des Spielers. Das Verstehen der Regeln ermöglicht es dem Spieler, eigene Handlungsmöglichkeiten zu nutzen und dementsprechend Strategien zur Problembewältigung zu entwickeln, um so Erfolge zu erzielen. Dieses erarbeiten von Handlungen kann gefühlsmäßige Reaktionen hervorrufen wie Stolz, Enttäuschung, Verärgerung und Freude (Fritz 1995, S. 30).

Die anderen beiden Funktionskreise, die der Spieleforscher beschreibt, sind hierbei von besonderer Wichtigkeit. Die Faszinationskraft eines MMORPGs kommt vom Reiz des Spielens mit einem Avatar, mit dem man sich identifizieren kann. Natürlich ist es für den Spieler auch wichtig, Erfahrungspunkte anzuhäufen und die beste Ausrüstung für sein virtuelles Gegenstück zu erbeuten. Der virtuelle Fortschritt des Avatars fasziniert und fesselt den Spieler (Grünbichler 2009, S. 41).

Diese Faszination erklärt Fritz durch den semantischen und dynamischen Funktionskreis. So spricht Fritz zunächst von einer Bedeutungsübertragung (semantischer Funktionskreis). Dieser Kreis beinhaltet die Deutung der Ereignisse, die auf dem Bildschirm abgebildet werden, sodass der Spieler auf diese reagieren kann. Diese werden meist in Form von akustischen oder optischen Elementen dargestellt. Da es sich bei der Bedeutungsübertragung unter anderem um kulturelle Erfahrungen und moralische Deutung handelt, löst dies beim Spieler unterschiedliche Reaktionen und Gefühle aus (Fritz 1995, S. 30f). Viel essenzieller ist aber die Aussage, dass der Spieler sich „verwandeln“ kann und somit in eine neue Rolle schlüpft – eben in die seines Avatars.

8.3 Identifikation mit dem Avatar

Dies führt zum letzten und wichtigsten der Funktionskreise, in denen der Selbstbezug (dynamischer Funktionskreis) hergestellt wird. Aus den vorhergegangenen Kreisen wurde die Voraussetzung geschaffen, damit sich der Spieler hineinversetzen kann. Mit welcher Kraft er dies tut, erklärt dieser dynamische Funktionskreis. Der Spieler muss sich selbst in Rollenangebote, Lebensthematik und kulturelle Hintergründe wiederfinden. Sobald sich der Mensch hinter dem Bildschirm im Spiel wiederfindet, steigt die Motivation, sich damit auseinanderzusetzen. Zudem entsteht eine „Metapher“ des eigenen Lebens. (Fritz 1995, S. 33ff). So kann also das Überwinden eines besonders gefährlichen Widersachers sinnbildlich in die reale Welt übertragen werden und so mit dem Bewältigen eines Problems verglichen werden, zum Beispiel mit dem Bestehen einer Prüfung.

Die Wahl des Avatars trägt hierbei eine wichtige Rolle. Spieler selektieren einen Charakter, mit dem sie sich am besten identifizieren können oder erstellen einen, der sie gerne sein möchten. So könnte ein physisch kleiner Mensch einen Zwerg, oder einen Gnom wählen, da er sich mit diesem, in der realen Welt, verbindet. Oder er könnte auch einen Tauren wählen, da dieser die größte Kreatur darstellt, die der Spieler verkörpern kann – aus dem Wunsch heraus, selbst größer zu sein. In beiden Fällen identifiziert sich der Spieler mit dem Avatar (Grünbichler 2009, S. 36).

Dies steht auch im Zusammenhang mit dem Wissen, dass der Avatar eine Erweiterung des persönlichen Ausdrucks des Spielers zu verstehen ist und damit relevant für die eigene Identität wird und als Folge dessen als aktiver Teil der Identitätsarbeit verstanden wird. (Andraschko 2012, S. 86)

Um herauszufinden, welche Ressourcen World of Warcraft für die Identitätsentwicklung von jungen Frauen und Männern im Adoleszenzalter bereitstellt, müssen vorab die Begriffe der Identität, Jugend bzw. Adoleszenz, des Geschlechts und der Virtualität definiert werden. Des Weiteren werden in den nächsten Kapiteln die Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen aufgezeigt.

9. Die Identität

Die Identitätstheorie Eriksons ist eine der Grundtheorien, die es zu diesem Thema gibt. Anders als in der klassischen Psychoanalyse geht Erikson davon aus, dass die Entwicklung der Identität ein lebenslanger Prozess ist und nicht mit der frühen Kindheit festgelegt wird. (Abels 2009, S.367) Er beschreibt diese Entwicklung in Stadien, in denen sich die Entwicklung in „Krisenstadien“ abspielt. Als Krise bezeichnet er sie deshalb, da es in den einzelnen Phasen um einen bestimmten Konflikt des Menschen mit sich selbst und seiner äußeren Umwelt handelt. Diese Auseinandersetzungen können einen positiven sowie negativen Ausgang haben und somit die weitere Entwicklung des Kindes beeinflussen (Abels 2009, 367ff). Die folgende Tabelle soll eine Übersicht der einzelnen Phasen darstellen. Nimmt man als Beispiel die 5. Phase, so charakterisiert die Identität, bzw. deren Bildung den erfolgreichen Entwicklungsverlauf, während die Rollendiffusion das Ergebnis des Scheiterns in dieser Krise darstellt.

Phase	Geschätztes Alter	Krise
1	0 – 1,5 Jahre	Vertrauen vs. Misstrauen
2	1,5 – 3 Jahre	Autonomie vs. Selbstzweifel
3	3 -6 Jahre	Initiative vs. Schuldbewusstsein
4	6 – Pubertät	Kompetenz vs. Minderwertigkeit
5	Adoleszenz	Identität vs. Rollendiffusion
6	Frühes Erwachsenenalter	Intimität vs. Isolation
7	Mittleres Erwachsenenalter	Generativität vs. Stagnation
8	Seniorenalter	Ich-Integrität vs. Verzweiflung

Tabelle 2: Tabelle nach Eriksons Entwicklungsphasen

Mag Eriksons Theorie die wohl bekanntere sein, passt sie jedoch nur stellenweise zur vorliegenden Arbeit. An dieser Stelle wird eine weitere Theorie vorgestellt, deren Charakteristika die Identitätsentwicklung im Zusammenhang mit World of Warcraft veranschaulicht. Jedoch halte ich Eriksons Theorie deswegen nicht für falsch - im Gegenteil - sie hilft dabei, die folgende Theorie nach Mead besser zu verstehen.

9.1 Theorie nach Mead

Die Theorie Meads besagt, dass durch spielerische Rollenübernahme die Individualität und die Gesellschaft gebildet werden. Auch seine Aussage, dass dies in zwei Formen geschieht, im menschlichen Miteinander im Spiel und im Wettkampf, passen zur Beschreibung von World of Warcraft, wie sie in vorherigen Kapiteln beschrieben wurde (Abels 2010, S. 24ff).

9.2 Play und Game

In den ersten Kindheitsjahren spielen Kinder vor allem, indem sie wichtige Rollen übernehmen. Darin sieht Mead die erste Identitätsgewinnung. Später lernt das Kind Spiele, in denen es in die Rollen anderer eingreift. Es erlernt die speziellen Nuancen dieser Rollen und Differenzen zwischen sich und anderen Rollen kennen, somit kann es sich auch von außen betrachten. Dies nennt Mead als wichtige Bedingung der Identität (Abels 2010, S. 27). Zudem differenziert Mead zwei unterschiedliche Stufen des Spiels, er unterscheidet zwischen „Play“ und „Game“.

Unter Play versteht er das Rollenspiel des Kindes – es spielt eine ihm wichtige Bezugsperson nach. Es handelt und denkt aus diesem Standpunkt heraus. Diese Bezugsperson wird auch als „signifikante Andere“ bezeichnet. Um ein Gefühl für die Rolle des signifikanten Anderen zu entwickeln, wechselt das Kind zwischen der eigenen Rolle und der anderen hin und her. Es versucht, sich in beide Rollen „hineinzufühlen“ (Abels 2010, S. 28f). Für das Online-Rollenspiel spielt das „Play“ eher eine untergeordnete Rolle.

Relevanter ist hier das „Game“, das Mead als organisiertes und geregeltes Gruppenspiel beschreibt. Der Freiraum des Kindes engt sich hierbei ein – dies liegt an der Regulierung des Spiels. Das Kind muss hierbei mehrere Rollen gleichzeitig übernehmen können, zudem ist es wichtig, die eigenen Handlungen zu überdenken, da diese zu Konsequenzen für einen selbst und für die Gruppe führen können.

Hierbei dient das Gruppen- oder „Party“²⁴ Spiel als Beispiel; Als Teil der Gruppe muss dem Spieler im Klaren sein, wie eine besonders schwierige Quest absolviert werden muss – es muss aber auch verstanden werden, dass neben einem selbst noch anderen Mitspieler in der Gruppe sind, die einen in seiner Aufgabe unterstützen. Das heißt konkret, das Kind muss sich mit dem Gruppenziel, die Quest erfolgreich zu absolvieren, identifizieren und sich mit den anderen Mitspielern koordinieren. Hier merkt es, dass die eigene Handlung auch von den Mitstreitern abhängt und deren Handlungen beeinflusst. Diese Gruppe definiert Mead als „generalisierte Andere“ (Abels 2010, S. 30f). Trotz allem agieren Menschen immer unterschiedlich, trotz der Rollenübernahme des generalisierten Anderen. Dies beschreibt Mead mit zwei immerwährend kommunizierenden Seiten, dem „I“ und „Me“ (Abels 2010, S. 33f). Mit „I“ beschreibt Mead das impulsive Ich, er bezeichnet es als vorsozial und unbewusst. Alle sinnlichen und körperlichen Bedürfnisse kommen spontan darin zum Ausdruck (ebd.). Es ist mit Freuds „Es“ vergleichbar (Strukturmodell der Psyche).

Das „Me“ hingegen stellt die von der Gesellschaft geprägte Persönlichkeit des Menschen dar, auch hier kann man den Vergleich zu Freuds „Über-Ich“ ziehen (ebd.). Es besitzt eine zugewiesene Identität und spiegelt das Bild wider, das andere von einer Person haben.

Mead beschreibt den Erfolg dieser Entwicklung wie folgt: „Die Endstufe dieser Entwicklung ist [...] dann erreicht, wenn das Individuum die Rolle, den Standpunkt, die Perspektive nicht nur eines Mitmenschen, einer konkreten Person, sondern letztlich auch einer Körperschaft, Organisation, Institution wie Staat, Gesetz, Gemeinschaft, einnehmen kann.“ So entsteht auch das „self“, das mit Identität übersetzt werden kann. (Abels 2010, S. 34ff). Play und Game, sowie das „Me“ und „I“ sind also ein wesentlicher Bestandteil zum Erlangen des Selbstbewusstseins und der Schaffung einer Identität. Meads und Eriksons Theorie kombiniert lässt sich auch auf das Adolenzalter anwenden, insbesondere wenn man sich die 5. Phase der Identität vs. Rollendiffusion genauer betrachtet. Zuvor muss der Begriff der Jugend und der Adoleszenz sowie des Geschlechts geklärt werden.

²⁴ Das Wort „Party“ wird in Rollenspielen genutzt um eine Gruppe von kooperierenden Spielern zu beschreiben.

10. Jugend und Adoleszenz

Oft wird das Jugendalter in mehreren verschiedenen Phasen unterteilt. Dieser Abschnitt beschränkt sich auf die Phasen der Pubertät und der Adoleszenz. Als Pubertät bezeichnet man die Phase, in denen junge Menschen geschlechtsreif werden, d.h. die Geschlechtsorgane werden aktiv und die sekundären Geschlechtsmerkmale erscheinen. Sobald jene vollständig ausgebildet sind, ist auch die Pubertät abgeschlossen und die Adoleszenz beginnt. Diese endet meist mit dem 20. Lebensjahr. Danach tritt der Mensch in das frühe Erwachsenenalter ein. (Hobmair 2008, S. 321).

10.1 Geschlecht

Mit dem Begriff Geschlecht wird zweierlei definiert. Zum einen das biologische Geschlecht (Sex) sowie das sozial beeinflusste (Gender) Geschlecht. Es ist omnipräsent und gilt als Bestandteil des Selbstbildes. Es ist keine natürliche Tatsache, vielmehr wird es von der Gesellschaft konstruiert – biologische Merkmale reichen nicht aus, um das Geschlecht zu bilden. Sieht man sich den Begriff Gender genauer an, so ist mit diesem Begriff die kulturelle Interpretation gemeint, die als Inszenierung des Geschlechts gesehen werden kann (Surur 2014). Dies lässt sich auch auf World of Warcraft anwenden. Wie oben (siehe 8.1) beschrieben, hat der Spieler die Wahl zwischen einer weiblichen oder einer männlichen Figur, die er dann nach Belieben konfigurieren kann. Trotz einer Fantasiewelt beschränkt sich das Spiel auf eine zweigeschlechtliche Anpassung des Avatars. Wie schon erwähnt, hat aber die Wahl des Geschlechts keinerlei Auswirkung auf das Spiel. Jedes Volk besitzt sowohl eine weibliche wie auch männliche Form des Avatars – bei der Wahl steht meiner Meinung nach Ästhetik im Vordergrund. Aber auch der Wunsch als Mann eine weibliche Rolle - oder umgedreht - einnehmen zu können, kann hier ausschlaggebend sein – darauf wird im nächsten Kapitel eingegangen.

10.2 Hilfe bei der Identitätsbildung

Gerade in der Adoleszenz befinden sich Jugendliche in einer ständigen Auseinandersetzung mit dem eigenen Selbst. In diesem Altersabschnitt fängt ein Mensch an, sich selbst zu beschreiben und sich zu definieren. Sehr häufig lässt die reale Welt ein „Ausprobieren“ von verschiedenen Rollen nicht zu – ein Scheitern in dieser Phase kann den weiteren Verlauf der Entwicklung beeinträchtigen. (Hobmair 2008, S. 223).

Auch Fritz bestätigt dies mit folgender Aussage: „Hier setzt anscheinend die Suche nach Räumen an, in denen sich Bedürfnisse ausleben lassen. Computerspiele bieten in einer zunehmend unsicheren Welt ein Gefühl der Sicherheit.“ (Fritz 1995, S. 165).

In Online-Rollenspielen wie World of Warcraft kommt dieser Effekt zu tragen, da sie Handlungsautonomie besitzen. Zudem bieten sie Spielräume, um mit der eigenen Identität zu experimentieren und sich auszuprobieren, ohne Repressalien von außen befürchten zu müssen. Es ist also für einen jungen Mann möglich, einen weiblichen Charakter darzustellen und so seine feminine Seite auszuleben oder zu erforschen, ohne dafür in der Öffentlichkeit mit Vorwürfen konfrontiert zu werden. So kann man bei dieser Aussage von Freuds Wunscherfüllungstheorie ausgehen – der Mensch folgt dem Lustprinzip und lebt „tabuisierte“ Impulse aus (Oerter, Montada 2008, S. 238 in Zwigart 2008, S. 135). Freud geht auch von einer „Reinigung“ aus, die der Mensch erfährt, wenn er sich im Spiel auslebt. Er befreit sich von den realen Ängsten, die ihn und seine Identität umgeben (ebd.).

Auch Fritz beschreibt in seinem Regelkreis der strukturellen Kopplung, wie Spieler Lebenskontexte ihrer Persönlichkeit in das Spiel hineinprojizieren. So werden Wünsche, Gefühle, eigene Interessen, Phantasien und Lebenserfahrungen mit dem Spiel verknüpft. Sie beanspruchen und bestätigen bestimmte bedeutsame Dinge im Inneren des Menschen. Die Aussage deckt sich also mit der von Freud (Fritz 1995, S. 36). Des Weiteren untermauert Fritz beide Thesen mit folgenden Satz: „Bildschirmspiele werden (wie selbstverständlich) in die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen alters-, geschlechts- und interessenadäquat eingewoben und erhalten so eine bestimmte Funktion in der Ausfaltung ihrer Lebenshorizonte.“ (Fritz 1995, S. 123). Ergänzend dazu passt auch das folgende Zitat: „Diese Botschaft, die sich im Bildschirmspiel immer wieder erfüllt, schafft Zuversicht, gibt möglicherweise Mut, sich auf die Wagnisse des Lebens einzulassen. [...] die Zuversicht, die die Spiele dann vermitteln, braucht man als Kind und Jugendlicher, um sich auf eine Erwachsenenwelt seelisch vorzubereiten [...]“ (ebd.). Überträgt man dies auf Online-Rollenspiele, so kann man sagen, dass das Eintauchen und Ausprobieren von Rollen den jungen Menschen auf die komplizierte Welt der Erwachsenen vorbereitet und selbst wenn diese Rolle, die man ausprobiert, im realen Leben von der „kulturellen“ Norm abweicht, so kann man sie doch in der virtuellen Welt ausleben.

Krappmann bringt dies mit folgenden Worten auf den Punkt: „Aber tatsächlich entfalten kann sich das Individuum, wo die Situation und ihre Implikationen überschaubar sind, wo Erwartungen modifiziert werden können und Partner vorhanden sind, denen die vorgetragenen Interpretationen wiederum Möglichkeiten bieten, nur ihrerseits auch ihre Identität zu präsentieren.“ (Krappmann 1982, S. 169 in Andraschko 2012, S. 77). Dies fasst Situationen, die in World of Warcraft vorkommen, sehr gut zusammen. Man spricht hier von einer virtuellen Identität – diese möchte ich im nächste Abschnitt erläutern.

11. Virtuelle Identität

Die virtuelle Identität, oder auch Virtualität genannt, steht für eine Selbstinszenierung, die durch zwischenmenschliche und computervermittelte basierende Kommunikation abläuft und sich aus der Virtualisierung ergibt (Andraschko 2012, S. 78). Andraschko beschreibt dies folgendermaßen: „Aufgrund der Reaktionen der anderen User, erhält man bei der virtuellen Identität sofort eine Rückmeldung. Diese werden zu Fremdbeobachtern und dementsprechend erhält man Gewissheit über die Effizienz der selbst gewählten Identität“ (ebd.).

Mienert beschreibt dies im Hinblick auf Jugendliche treffend: „Für Jugendliche, die erst gerade mit der Identitätsarbeit begonnen haben, ergeben sich dadurch ungeahnte Möglichkeiten.“ (Mienert 2008, S. 83). Wie schon im Kapitel 10.2 beschrieben, ist es dem jugendlichen möglich in alle möglichen Rollen zu schlüpfen um sich auszuprobieren. Eine junge schüchterne Frau kann in der World of Warcraft demnach eine besonders furchtlose und resolute Persönlichkeit darstellen, oder eben in die Rolle eines Mannes schlüpfen, um noch einmal ein Beispiel dafür zu geben.

Wichtig ist hierbei anzumerken, dass Jugendliche, im Gegensatz zu erwachsenen Menschen, nicht zwingend den realen Kontakt zu anderen virtuellen-Ichs suchen. Es geht darum, der eigenen Identität, die sich gerade in der Schaffung befindet, den Spiegel vorzuhalten, sofortige Rückmeldungen zu erlangen und an dieser zu feilen. Diese Aussage unterstreicht Becker mit folgenden Worten: „In dem Augenblick, wo das Selbst sich nicht länger mehr nur als gegeben betrachtet, sondern sich als veränderbar und gestaltungsfähig begreift, tritt es aus einer Passivität in eine aktivgestaltende Handlung ein, die als Politikum begriffen werden kann.“ (Becker 2004, S. 179 in Andraschko 2012, S. 79).

12. Identitätsbildung und Kompetenzbildung

Das virtuelle Ich prägt das reale Ich und umgekehrt. Beide Identitäten bauen aufeinander auf und stehen in Wechselwirkung zueinander. Diese Aussage bestätigt auch Eck mit folgendem Zitat: „Dies bezieht sich [...] auf die Virtuelle Identität, denn „Identität“, egal ob in der physischen oder in der virtuellen Welt, bildet stets ein imaginatives, sozial abhängiges Konstrukt und auch wenn die Kommunikation via Computer erfolgt, bleibt es Kommunikation zwischen Menschen [...] Das wahre Selbst fließt in die Konstruktion der virtuellen Personae mit ein und die Online gesammelten Erfahrungen wirken sich wiederum auf die Persönlichkeit hinter dem Bildschirm aus.“ (Eck 2001, S. 108f, in Andraschko S. 80). Auch Schachtner sieht die Virtualität als prägende und ergänzende Funktion, nicht als eine, die die Realität verdrängt oder sich über diese stülpt. Auch ich teile diese Meinung, die Identität in beiden Räumen ist als Ganzes zu verstehen, nicht als Getrenntes. So trifft die folgende Aussage von Waldfels auch auf World of Warcraft zu: „Um die Besonderheit der virtuellen Realität zu erfassen, scheint mir ein Vergleich mit der Kunst [treffend]. Die Kunst ist keine andere Welt, sondern die Welt als andere.“ (Schachtner 2007, in Willems 2008, S. 104f).

Was junge Menschen aber letztlich aus der Erprobung durch die Virtualität in die reale Welt übernehmen, hängt von ihrer Reflektiertheit ab. Das heißt im Umkehrschluss, dass jeder für seine Identität selbst verantwortlich ist. Trotz allem unterliegt auch die virtuelle Welt einem gewissen Druck, den man aus der realen Welt kennt. So gibt es Normen und Regelungen in World of Warcraft, denen man sich zwangsläufig unterwerfen muss. Thiedecke äußert sich dazu wie folgt: „Die Fluidität, Vielschichtigkeit und Flexibilität der virtuellen Identitätskonstruktion entsprechen genau dem, was den Einzelnen auch in alltagsweltlichen Kontexten zunehmend abverlangt wird.“ (Thiedecke 2004, S. 175ff in Andraschko 2012, S. 81). Auch hier geht noch einmal hervor, dass Avatare in WoW zum Experimentieren dienen. Dadurch lernt auch der junge Mensch hinter dem Bildschirm, mit der Vielfalt, die es im realen Leben gibt, umzugehen (Andraschko 2012, S. 80).

Jedoch heißt dies nicht, dass eine Selbstfindung im Spiel auch eine positive Identitätsentwicklung in der realen, physischen Welt mit sich nachzieht. Die virtuelle Welt ist demnach nur mit Vorsicht als Raum der Identitätsbildung zu genießen. Blickt man noch einmal zurück zu Eriksons Theorie, kann es durchaus zur Rollendiffusion kommen. Allerdings handelt sich hierbei um Verluste im realen Leben – trotz der Tatsache, dass der

Spieler fortwährend von anderen, menschlichen Spielern umgeben ist, kann es zur Vereinsamung und zur Minderung der Kontaktfähigkeit kommen.

Die Identität in WoW bleibt jedoch stabil, sobald sich ein Avatar erst einmal in der Spielwelt etabliert hat. Dies wirkt sich schon bei der ersten Namensgebung des Charakters aus, da dieser nicht ohne weiteres geändert werden kann, einzigartig ist und stets mit einem Charakter assoziiert wird und dadurch von anderen Spielern erkannt wird (Zwigart 2008, S. 137). Folglich ist nun zu bestimmen, welche Ressourcen jugendliche Spieler in World of Warcraft nutzen, um Einfluss auf die Identitätsbildung zu haben.

12.1 Chancen

World of Warcraft kann also, wie bereits beschrieben, als soziale Umgebung beschrieben werden. Aber nur durch das Erstellen eines Avatars und das „reine“ Spielen des Spiels ergeben sich wenige Ressourcen, die der Jugendliche für die Identitätsbildung heranziehen kann. Zusätzlich sei dazu gesagt, dass der Entwicklungsprozess ein längerer ist, da ein ständiges Auseinandersetzen mit dem Charakter stattfinden muss und es dazu notwendig ist, sich auch mit anderen Spielern auseinanderzusetzen und in Kontakt zu treten. (Andraschko 2012, S.85f).

Hierbei kommt ein weiterer Faktor hinzu – das Beitreten einer sogenannten Gilde. Gilden sind Zusammenschlüsse von Spielern mit gemeinsamen Zielen und Interessen. In diesen Gemeinschaften übernehmen Spieler diverse Ämter, um diese auszuüben. So kann eines der Mitglieder zum „Rekrutierungsoffizier“ ernannt werden, der sich fortwährend darum kümmert, neue Spieler für die Gilde zu rekrutieren. Dabei tritt dieser „Offizier“ ganz besonders oft in Kontakt mit anderen Spielern, um diese selbst, beziehungsweise deren Avatar kennen zu lernen. Durch dieses Einverleiben von Rollen in den Gemeinschaften, das mit vielen sozialen Kontakten verbunden ist, bergen Gilden ein großes Potential im Sinne von Schaffung neuer Rollenmodelle für Jugendliche. So kann ein introvertierter jugendlicher Spieler die Rolle des „Rekrutierungsoffiziers“ übernehmen und so die Kontaktaufnahme zu Spielern üben. Dies kann er in die reale Welt übertragen, um so möglicherweise seiner Introvertiertheit entgegenzuwirken (Andraschko 2012, S. 86).

Andraschko beschreibt diesen „Verstärkungsprozess“ in Gilden folgendermaßen: „In WoW kann man unabhängig von seinen realen Pflichten agieren und hat dementsprechend die Möglichkeit der Selbstverwirklichung und -bestimmung. Die gewählte virtuelle

Identität wird in WoW dann durch die Selbstbestätigung durch ein Amt in einer Gilde und die Anerkennung durch die anderen legitimiert. Der User sieht einen Sinn in seiner Existenz und kann somit seine Identität verstärken.

Hier wird auch der soziale Aspekt deutlich, denn das Spielen im Team und die Zugehörigkeit zu diesem sind wichtig für die Bildung der Identität“ (ebd.). Ebenso spielt die Kompensation eine wichtige Rolle. Diese ist am besten mit der Wunscherfüllung nach Freud zu verstehen, da das Spiel dem Nutzer Aspekte bietet oder eben Erlebnisse vorsetzt, die im wahren Leben nicht stattfinden. Auch hier wirken sich diese Ersatzerlebnisse positiv auf die Identität aus. So kann eine Gilde fehlende Erfolgserlebnisse ersetzen oder auch die Zugehörigkeit einer bestimmten Peergroup oder eines Sportvereins.

Zudem sollte noch einmal auf die geschlechterspezifische Identitätsentwicklung hingewiesen werden, da es in Rollenspielen, sowohl Männern als auch Frauen, möglich ist, die Rolle des anderen Geschlechts einzunehmen. So spricht man hier von „gender-swapping“ – diesen Geschlechtertausch untersuchte die Psychologin Sherry Turkle und stellte fest, dass diese Methode „die Einsicht in die Konstruktion von Geschlecht“ verstärkt. (Turkle 1995, in Huh, Williams 2010). Als Beispiel nannte sie, dass männliche Spieler, die einen weiblichen Charakter darstellen, ungefragt Hilfe angeboten bekommen. Daraus schloss sie, dass in einigen Köpfen männlicher Spieler, der Glaube an die weibliche Inkompetenz herrscht (ebd.).

Dmitri Williams fand heraus, dass sowohl weibliche als auch männliche Spieler einen „Rollentausch“ vollziehen, um aus ihrer vordefinierten Geschlechterrolle auszubrechen um somit das gegenteilige Geschlecht ausprobieren, beziehungsweise „spielen“ zu können, ohne sich dafür in der Öffentlichkeit, dank Anonymität, dafür schämen, oder im schlimmsten Fall mit Repressalien rechnen zu müssen (Huh, Williams 2009, S. 7f). So ergab seine Studie, dass gerade Männer dazu neigen, weibliche Avatare zu spielen; von 4065 männlichen Spielern wechseln 17,4% zum weiblichen Geschlecht, bei den Frauen sind es nur 8,2%, bei 855 befragten weiblichen Spielern, die in die Rolle eines Mannes schlüpfen (ebd.). Dies bedeutet zwar, dass Geschlechtertausch in World of Warcraft vorkommt, jedoch nur ein kleineres Phänomen darstellt. Trotz allem stellt es eine gute Möglichkeit dar sich, wenn auch nur kurzzeitig, in das andere Geschlecht hineinzugeben und sich selbst auszuprobieren.

Das Online-Rollenspiel hat aber nicht nur positive Aspekte auf die Entwicklung der eigenen Identität, sie kann auch Kompetenzen des Menschen fördern oder weiterentwickeln. Im nächsten Unterpunkt möchte ich einige dieser Chancen zur Entwicklung von Kompetenzen für Jugendliche vorstellen.

12.2 Kompetenzen

12.2.1 Geduld

Das „Aufleveln“²⁵ eines Charakters ist ein zeitaufwendiger Prozess in World of Warcraft, ebenso das Erlangen der besten Ausrüstung im Spiel. So kann dieser Vorgang Wochen, sogar Monate dauern – je nachdem, wie viele Spielstunden investiert werden. Dies hat aber aus meiner Sicht einen positiven Aspekt, da der Weg das Ziel ist. Man übt sich in Geduld und arbeitet zielstrebig auf den nächsten Meilenstein hin. In unserer schnelllebigen Zeit stellt Geduld eine mehr als willkommene, positive Charaktereigenschaft dar.

12.2.2 Flexibilität

World of Warcraft bietet in den meisten Fällen mehrere Lösungen für ein Problem. Der Spieler ist gezwungen, sich mehrere Lösungsstrategien für bestimmte, vorerst unlösbare Aufgaben parat zu legen. So gewinnen Jugendliche an Flexibilität und können diese Eigenschaft in reale Problemsituationen übertragen. Unter anderem trägt auch der nicht lineare Aufbau des MMORPGS dazu bei, sich diese Eigenschaft anzueignen (Horx 2006, S. 18 in Grünbichler 2009, S. 70).

12.2.3. Flow-Erlebnis

Der Sozialpsychologe Csikszentmihaly beschreibt das Flow-Erlebnis mit dem völligen Aufgehen in einer Tätigkeit, so dass man eins mit ihr wird. Alle anderen Dinge haben für die Dauer des Flows keinerlei Bedeutung. Man gibt sich der intensiven Aktivierung hin, vergisst die Welt um sich und konzentriert sich auf eine bestimmte Sache. Dieses Flow-Erlebnis kommt auch in Online-Rollenspielen vor und trägt zur Erhöhung des eigenen Wohlbefindens bei. Es hilft bei der Stressbewältigung sowie bei Spannungsabbau und lässt Menschen kurzzeitig die Realität vergessen (Fritz 1995, S. 64-65).

²⁵ Das Erreichen einer neuen Stufe des Charakters bis zur derzeitigen Maximalstufe von 110 (Stand 16.04.18)

Dies kann insbesondere Jugendlichen helfen, da dieser Zustand auch im realen Leben hervorgerufen werden kann und befriedigend sowie leistungssteigernd ist. So kann dies zum Beispiel in Lernsituationen oder im Beruf zu positiven Effekten führen.

12.2.4. Wettbewerbsfähigkeit

Der Wettbewerb innerhalb von World of Warcraft kann einen positiven Effekt auf Jugendliche haben. Er führt zur direkten Wettbewerbslust der Spieler, wenn sie sich mit anderen messen – beispielsweise welcher Spieler das Höchstlevel am schnellsten erreicht oder ein besonders wertvolles Ausrüstungsstück zuerst besitzt (Horx 2006, S. 18 in Grünbichler 2009, S. 76). Das Erlernen von kompetitiven Eigenschaften wirkt sich so auch auf das reale Leben aus. So kann es von Vorteil bei schulischen Leistungen sein, wenn man sich mit anderen Schülern misst, um so bessere Leistungen zu erzielen. „Die beim Spielen geförderte Wettbewerbslust und das Vertrauen auf Erfolg erhöhen hierbei die Chancen, das Ziel zu erreichen.“ (ebd.)

Zusammenfassend kann also davon ausgegangen werden, dass World of Warcraft zu einer positiven Identitätsentwicklung beitragen kann, da es die relevanten Ressourcen bereitstellt und zudem die Entwicklung von Kompetenzen und Fähigkeiten fördern kann. Wichtig ist hierbei aber die Reflektiertheit, also die Selbstreflexion, um gelernte Identitätsprozesse und Erfahrungen aus der virtuellen Welt in die echte Welt zu übertragen. Online Rollenspiele verstärken diesen Aspekt der Selbstreflexion, da die Erfahrung, im Onlinespiel anders wahrgenommen zu werden, als im echten Leben, eine positive Wirkung auf die Reflexion hat.

Der Beitritt einer Gilde sei hier noch einmal hervorzuheben, da dies den sozialen Kontakt zu anderen Spielern verstärkt und positive Effekte auf unterschiedliche Rollenübernahmen hat. Auch Schachtner spricht sich positiv für die Möglichkeiten im Onlinespiel aus: „Das Spiel kommt dem Anspruch an das Individuum entgegen, Handlungsalternativen für sich auszuloten, Vielfalt zu leben, Widersprüche auszuhalten, Pluralitätskompetenz und Übergangsfähigkeit zu entwickeln.“ (Schachtner 2000, S. 232ff in Grünbichler 2009, S. 72).

Jedoch kann sich diese Verschiebung von Erfahrungen, die nur im Spiel gemacht werden, auch negativ auf junge Menschen auswirken. Einige dieser Risiken werden im nächsten Abschnitt aufgeführt. Natürlich spielt hier die Online-Sucht eine große Rolle, jedoch

möchte ich diese nur kurz thematisieren, da dieser Punkt ohne weiteres eine weitere Abschlussarbeit füllen könnte.

13. Risiken

13.1. Reduktion der Kontaktfähigkeit

World of Warcraft mag zwar von der Kommunikation zwischen anderen Spielern leben, jedoch unterscheidet sich diese Kontaktaufnahme im Spiel von der Kontaktaufnahme im richtigen Leben. Wie schon beschrieben, schlüpfen Spieler in die Rolle ihres Avatars und „verstecken“ somit einen Teil, oder sogar gänzlich ihre Identität aus dem wahren Leben. Ein Mitspieler kann in der Regel also nicht feststellen, ob die Person, mit der er sich online unterhält, tatsächlich „echt“ ist. So kann ein Jugendlicher sich völlig der Kontaktaufnahme mit Menschen im richtigen Leben entziehen, da sich ein scheinbarer Ausweg in Form des Spiels aufgetan hat.

Die Kontaktfähigkeit im realen Leben wird dadurch stückweise abgebaut, bis sich das knüpfen neuer Kontakte nur noch über die virtuelle Welt abspielt. Auch vorher bestehende soziale Kontakte werden dadurch vernachlässigt und lösen sich mit der Zeit auf. In Folge dessen kommt es oft zu Brüchen in Familien, Freundeskreisen und Partnerschaften. Die Konsequenz daraus ist die weitere Vereinsamung und das weitere Abtauchen in die virtuelle Welt.

13.2. Online-Spiele Sucht

Gerade Jugendliche sind für Süchte besonders anfällig. Raschke erklärt diesen Umstand damit, dass das Selbstwertgefühl geschwächt ist und der Realitätsbezug verändert sei (Raschke 2007, S. 76 in Zwigart 2008, S. 136). Laut der HSO, der Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige und deren Angehörigen, ist es der Kommunikationsaspekt, der Jugendliche süchtig macht. Auch das Zusammenfinden in gleichgesinnten Gruppen trägt zu dieser Sucht bei (HSO, o.A. 2007). So geht die Krankenkasse DAK davon aus, dass jeder Zwölfte Deutsche Jugendliche süchtig nach Computerspielen ist. So ergab die Studie, dass 8,4% der männlichen Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 25 Jahren süchtig seien. Bei den Mädchen im selben Alter liegt diese bei 2,9% (DAK. 2016, o.A.).

Auch Minderwertigkeitskomplexe im realen Leben und das Nicht-Ausleben von Macht und ebenso das Ausbleiben von Erfolgserlebnissen kann zu einer Online-Spielesucht führen. So beschreibt Fritz, dass Jugendliche und junge Erwachsene sich einen Spielraum aneignen, in dem sie Macht, Herrschaft und Kontrolle ausüben können, die ihnen im richtigen Leben verwehrt bleiben. Er beschreibt dieses Vorgehen als: „[...] „Selbstmedikation“ gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können.“ (Fritz 1995, S. 29ff). World of Warcraft bietet schnelle Erfolgserlebnisse, zum Beispiel beim Abschluss einer Quest, da der Spieler dafür belohnt wird. Diese erworbenen Belohnungen können zur Schau gestellt werden, um den eigenen Erfolg darzustellen. Bleiben Erfolgserlebnisse im wahren Leben aus und werden durch die Erfolge im Spiel kompensiert, so kann dies zu einem Suchtverhalten führen.

Zudem führt das Gefühl, nicht online im Spiel zu sein, zu einer Form der Angst, die „Fear of Missing out“ genannt wird – die Angst etwas zu verpassen. Dies ist der persistenten Welt von World of Warcraft zu verschulden, da das Spiel weitergeht, auch wenn sich der Spieler nicht in ihr befindet und spielt (Stangl, 2018).

13.3. Flucht aus der Realität

Mit der Online-Spiele Sucht geht oft auch der Verlust der Realität einher. World of Warcraft baut eine Scheinrealität auf, aus der sich Jugendliche zurückziehen können – dies ist ihnen im wahren Leben nicht möglich, da sie sich der Realität immer wieder stellen müssen. Auch der Vorteil der Anonymität ist im echten Leben und in gewohnten Lebenssituationen, zum Beispiel in der Familie, nicht gegeben. Zudem fühlen sich Jugendliche, eingeeengt in Lebenskonstruktionen, aus denen sie nicht ausbrechen können, zunehmend handlungsunfähiger.

Die Flucht in die virtuelle Welt scheint verlockend, jedoch verschwimmen die Grenzen zwischen realer Welt und Online-Welt zunehmend, da die virtuelle Welt von World of Warcraft eine Sinnhaftigkeit mit klaren Zielen und klaren Aufgaben hat, im Gegensatz zur Sinnlosigkeit und zunehmenden Orientierungslosigkeit des realen Lebens, in der sich Jugendliche oft „gefangen genommen“ widerfinden (Schmidt 2006, S. 174 in Grünbichler 2009, S. 62f).

13.4 Physische Folgen

Abgesehen von den sozialen Problemen, kommt es oft auch zu physischen Problemen bei einer Online-Spielesucht. So führt das Sitzen und stundenlange Starren auf den Bildschirm zu Kopfschmerzen, Rückenschmerzen und oft auch zu Haltungsschäden. Des Weiteren sinkt der Kalorienverbrauch, was zu Übergewichtigkeit führt. Damit geht auch oft die mangelhafte Ernährung einher, da man das Spiel oft nicht einfach verlassen kann – gerade, wenn man sich in einer Gruppe befindet. Dies führt dann unweigerlich dazu, dass Nahrung nur noch in Form von Fastfood oder Snacks aufgenommen wird, da diese schnell und meist mit nur einer Hand verzehrt werden können (Grünbichler 2009, S. 63f). Auch Schlafstörungen und ein gestörter Tag-Nach-Rhythmus können die Folgen von zu exzessiven Spielverhalten sein – dies liegt häufig daran, dass die meisten Spieler abends und nachts aktiv im Spiel sind (ebd.) oder nicht mit dem Spiel aufhören können, da sie Angst haben, etwas im Spielablauf zu verpassen.

Natürlich müssen die beschriebenen Risiken nicht immer eintreffen, selbst wenn ein Spieler exzessiv World of Warcraft spielt, so ist es dennoch möglich, dass er das Spiel nur zum Zeitvertreib spielt. Vielspieler neigen nicht automatisch dazu, Suchttendenzen zu entwickeln oder übergewichtig zu werden.

Es ist gerade für Jugendliche und junge Erwachsene wichtig, die Balance zwischen Spielen und Wirklichkeit zu finden – dies kann zum Beispiel mit der Hilfe der Eltern oder von peer-groups stattfinden. So gibt es seit Ende November 2005 die Möglichkeit, das Spiel durch eine sogenannte „Elterliche Freigabe“ zu regulieren. Mit dieser Freigabe-Option können Eltern die Spielzeit von jüngeren Spielern in einen Kalender eintragen, um somit die tägliche oder wöchentliche Spielzeit auf einen bestimmten Zeitraum zu beschränken (Blizzard Entertainment, 2018, o.A.).

15. Fazit

In der vorliegenden Arbeit wurde aufgezeigt, dass Online Spiele, gerade das populäre World of Warcraft, die Identitätsentwicklung Jugendlicher positiv beeinflussen kann. So können sich junge Menschen durch Erprobungen von diversen Rollen und Geschlechtern ausprobieren, ohne dafür den Unmut ihrer Umwelt auf sich zu ziehen oder sich dafür schämen zu müssen. Zudem können sie Kompetenzen neu entwickeln oder vorhandene stärken. Außerdem sollte die vorliegende Arbeit sekundär aufzeigen, dass World of Warcraft Spieler keineswegs Einzelgänger sind – die soziale Komponente des Spiels steht hier im Vordergrund. Die Vorteile einer Gilde anzugehören, gerade in Bezug auf die Rollenerprobung, sind hier nicht von der Hand zu weisen.

Jedoch ist auch die Onlinewelt mit Bedacht zu betreten – auch hier lauern Risiken, die man nicht unterschätzen sollte. Des Weiteren ist noch einmal zu betonen, dass das einfache Spielen von World of Warcraft nicht zwingend den positiven Effekt einer bestärkenden Identitätsbildung hat. Hier muss noch einmal deutlich gesagt werden, dass eine Selbstreflexion beim jungen Menschen stattfinden muss, um die angebotenen Ressourcen nutzen zu können.

Meine eigenen Erfahrungen mit dem Spiel waren durchaus von positiver Natur. Ich selbst habe Kontakte mit Menschen knüpfen können indem ich mich einer Gilde anschloss. Außerdem konnte ich mich in einer führenden Position in dieser Gilde ausprobieren - im richtigen Leben blieb mir dieser Erfahrung verwehrt, da ich Schwierigkeiten hatte mich durchzusetzen. Es war eine sehr befriedigende Erfahrung und stärkte somit mein Selbstbewusstsein. Diese Kompetenz nahm ich mit in das reale Leben und konnte mich in Konfliktsituationen besser behaupten. Auch größere Herausforderungen scheute ich nicht mehr so sehr und stellte mich ihnen mit Zuversicht und Engagement.

Die eigene Identitätsfindung und das Online-Rollenspiel gehen eine faszinierende Symbiose ein und machen einen großen Teil des Reizes dieser Spiele aus. Diese Wechselwirkung, nach all den Jahren des „selbst Spielens“, wissenschaftlich zu untersuchen, motivierte mich, diese Arbeit zu verfassen.

V. Literatur- und Quellenverzeichnis

- Abels, H. (2010). *Interaktion, Identität, Präsentation. Kleine Einführung in interpretative Theorien der Soziologie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Altenhan, S., Betscher-Ott, S., Gotthardt, W., Hobmair, H., Höhle, R., Ott, W., . . . Schneider, K.-H. (2008). *Psychologie*. Troisdorf: Bildungsverlag EINS GmbH.
- Andraschko, A. (2012). Virtualität, Identität und Geschlecht im frühen Erwachsenenalter - am Beispiel des Online-Rollenspiels World of Warcraft. In D. Füleki, M. Kammermeier, A. Andraschko, S. Zwigart, & K. Giers, *World of Warcraft: Mein Online-Ich und ich* (S. 55-110). München: GRIN Verlags GmbH.
- Bechstein, M. (2012). *Spielentwicklung*. Abgerufen am 05.04.2018 von <http://www.mbechstein.de/>: <http://www.mbechstein.de/global/shop.htm>
- Caillois, R. (2017). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Berlin: MSB Matthes & Seitz Berlin Verlagsgesellschaft mbH.
- DAK-Gesundheit (Hrsg.). (01.12.2016). <https://www.dak.de>. Abgerufen am 09.04.2018 von <https://www.dak.de/dak/download/pm-studie-computerspielsucht-1860842.pdf>
- Finnegan, L. (30.06.2015). www.escapistmagazine.com/: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/pixels-and-bits/14240-Disastrous-ET-Game-Buried-in-Arizona-Desert-Landfill-Was-Actual> abgerufen
- Fritz, J. (1995). *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. München: Juventa Verlag.
- Füleki, D. (2009). Im Zocken vereint. Über die Entstehung der neuen Gemeinschaft der Computerspieler. In D. Füleki, M. Kammermeier, A. Andraschko, S. Zwigart, & K. Giers, *World of Warcraft: Mein Online-Ich und ich* (S. 9-28). München: GRIN Verlags GmbH.
- Grünbichler, B. (2009). *Lost in Cyberspace? Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- Harth, J. (2014). *Computergesteuerte Spielpartner. Formen der Medienpraxis zwischen Trivialität und Personalität*. Wiesbaden: Springer VS .
- Hillenbrand, T., & Lischka, K. (2004). *Drachenväter*. Münster: Verlagshaus Monsenstein und Vannerdat OHG.
- <http://www.onlinesucht.de>. (kein Datum). Abgerufen am 29.04.2018 von <http://www.onlinesucht.de/elternratgeber-online.pdf>
- <https://eu.battle.net>. (01.03.2018). (Blizzard Entertainment, Inc.) Abgerufen am 16.04.2018 von <https://eu.battle.net/support/de/article/32243>

- Huh, S., & Willams, D. (12 2009). www.researchgate.net. *Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game*. Abgerufen am 26. 04 2018 von <https://www.researchgate.net/publication/226714111>
- Johan, H. (2017). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur in Spielen*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH.
- Kammermeier, M. (2009). Formen der Kollaboration in einem MMORPG am Beispiel World of Warcraft. In D. Füleki, M. Kammermeier, A. Andraschko, S. Zwigart, & K. Giers, *World of Warcraft: Mein Online-Ich und ich. Wissenschaftliche Betrachtung zum erfolgreichen Online-Rollenspiel der Welt*. München: GRIN Verlag GmbH.
- Mienert, M. (2008). *Total Diffus. Erwachsenwerden in der jugendlichen Gesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Osborn, G. (03. 05 2017). <https://newzoo.com>. Von <https://newzoo.com>: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/> abgerufen
- Reichertz, J., Niederbacher, A., Möll, G., Gothe, M., & Hitzler, R. (2010). *Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.
- Rheingold, H. (1995). *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*. Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH.
- Schachtner, C. (2008). Virtualität, Identität, Gemeinschaft. Reisende im Netz. In C. Schachtner, *Weltweite Welten. Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive* (S. 103-117). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Stangl, W. (2017). <http://lexikon.stangl.eu/>. Abgerufen am 24.04.2018 von <http://lexikon.stangl.eu/17010/fear-of-missing-out-fomo/>
- Stangl, W. (01.05.2018). http://lexikon.stangl.eu. Von <http://lexikon.stangl.eu/>: <http://lexikon.stangl.eu/2199/virtuelle-realitaet/> abgerufen
- Surur, A.-H. (2014). <https://erwachsenenbildung.at>. Abgerufen am 15.04.2018 von <https://erwachsenenbildung.at>: https://erwachsenenbildung.at/themen/gender_mainstreaming/theoretische_hinтерgruende/geschlecht_und_gender.php
- Trippe, R. (2009). *Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen. Eine empirische Untersuchung der sozialen Struktur in MMORPGs*. Berlin: LIT Verlag.
- www.nintendo.de. (kein Datum). Abgerufen am 01.04.2018 von www.nintendo.de: <https://www.nintendo.de/Unternehmen/Unternehmensgeschichte/Nintendo-Geschichte-625945.html>
- www.vgchartz.com. (kein Datum). Abgerufen am 04.04.2018 von www.vgchartz.com: <http://www.vgchartz.com/yearly/2015/Germany/>

- Zacharias, W. (2015). Spiel. In K. Grundwald, K. Böllert, G. Flösser, & C. Füssebhäuser, *Handbuch der Sozialen Arbeit* (S. 1669-1677). München: Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag München.
- Zwigart, S. (2008). Beeinflussen Online-Rollenspiele die Identitätsentwicklung Jugendlicher? Untersucht am Beispiel des Spiels World of Warcraft. In *World of Warcraft: Mein Online-Ich und ich* (S. 117-149). München: GRIN Verlags GmbH.

VI. Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Abbildung 1: Egoperspektive dargestellt in „Doom“.

Quelle: <https://www.destructoid.com/doom-is-the-gift-that-keeps-on-giving-473408.phtml>, abgerufen am 29.03.2018

Abbildung 2: „Schlauchförmiges“ Level in Ego-Shootern.

Quelle: <http://campbellcrapsey.com/preview/game-tutorial-examination/>, abgerufen am: 30.03.2018

Abbildung 3: Würfelset für Rollenspiele.

Quelle: <https://easyrollerdice.com/blogs/rpg/dd-dice>, abgerufen am: 30.03.2018

Abbildung 4: Ausgefüllter Charakterbogen (D&D)

Quelle: http://www.ulisses-spiele.de/download/2283/DDDeutscherBogenDownload_0289.pdf, abgerufen am: 11.04.2018

Abbildung 5: Mud Rollenspiel mit Texteingabefeld

Quelle: <https://www.moregameslike.com/zork-i-the-great-underground-empire/>, abgerufen am: 12.04.2018

Abbildung 6: Szene aus Ultima Online

Quelle: <http://www.buffed.de/Ultima-Online-Spiel-40387/News/Ultima-Online-Entwicklerbrief-ueber-die-Zukunft-im-Jubilaumsjahr-866333/>, abgerufen am: 16.04.2018

Abbildung 7: 3D Umgebung in Everquest

Quelle: <https://www.everquest.com/media>, abgerufen am: 01.05.2018

Abbildung 8: Newzoo Statistik

Quelle: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>, abgerufen am: 19.04.2018

Abbildung 9: 8,4 Millionen Breitbandanschlüssen in Deutschland im Jahr 2005

Quelle: <http://www.tomshardware.de/Gaming-China-Marktentwicklung,testberichte-239852-11.html>, abgerufen am: 22.04.2018

Abbildung 10: Ein gelbes Ausrufezeichen markiert eine neue Quest

Eigene Darstellung

Abbildung 11: Die Weltkarte von World of Warcraft

Eigene Darstellung

Abbildung 12: Der Charakter Bildschirm von WoW

Eigene Darstellung

Tabelle 1: Tabelle nach Caillois

Caillois, R. (2017). Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Berlin: MSB Matthes & Seitz Berlin Verlagsgesellschaft mbH. S. 61

Tabelle 2: Tabelle nach Eriksons Entwicklungsphasen

Altenhan, S., Betscher-Ott, S., Gotthardt, W., Hobmair, H., Höhle, R., Ott, W., Schneider, K.-H. (2008). Psychologie. Troisdorf: Bildungsv Verlag EINS GmbH, S. 229

VII. Erklärung zur selbstständigen Anfertigung der Arbeit

Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Chemnitz, 03.05.2018

Stöckl Alexander