

Schneider, Cynthia

Chancen und Risiken von Online-Spielwelten bezogen auf die Persönlichkeits- oder
Identitätsentwicklung am Beispiel des Massively Multi Online Role Playing Games
(MMORPG) World of Warcraft

BACHELORARBEIT

HOCHSCHULE MITTWEIDA

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fakultät Soziale Arbeit

Roßwein, 2012

Schneider, Cynthia

Chancen und Risiken von Onlinespielerwelten bezogen auf die Persönlichkeits- oder
Identitätsentwicklung am Beispiel des Massively Multi Online Role Playing Games
(MMORPG) World of Warcraft

eingereicht als
BACHELORARBEIT
an der
HOCHSCHULE MITTWEIDA
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Fakultät Soziale Arbeit
Roßwein, 2012

Erstprüfer: Professor Dr. Stephan Beetz

Zweitprüfer: Herr Andreas Köhler-Born

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	7
1. Begriffe und Grundlagen.....	8
1.1 virtuelle Realität.....	8
1.2 Das Spiel	8
1.3 Das Rollenspiel	9
2. Geschichte und Merkmale von Onlinerollenspielen	11
2.1 Vorgeschichte und Geschichte von Onlinerollenspielen.....	11
2.2 Ein Netzwerk.....	11
2.3 von PLATO zu MUD.....	12
2.4 Das WWW.....	13
2.5 moderne Online - Rollenspiele.....	13
3. MMORPGs und das Phänomen „World of Warcraft“	14
4. Die Spieler.....	19
4.1 Alter und Geschlechterverteilung Spielern.....	20
4.2 Spieldauer und Stellenwert	20
5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung	21
5.1. Klärung des Begriffs Identität, Identifikation.....	21
4.2. Erikson	24
5.2 Mead	25
5.3 Einfluss von Online-Rollenspielen auf die Identitätsentwicklung.....	27
6. Gefahren	28
6.1 Sucht/Abhängigkeit.....	29
6.2 Agressives Verhalten.....	30
6.3 Soziale Folgen.....	33
6.4 Physische Folgen.....	35
7. Nutzen.....	35
7.1 Kognitive Fähigkeiten.....	36
7.2 Persönliche Entwicklung.....	37
7.3 Soziale Interaktion.....	39
8. Herausforderungen für die Soziale Arbeit.....	40
8.1 Medienpädagogik.....	40
8.2 Lebens- und Medienkompetenz.....	41
9. Schluss.....	43
Quellenverzeichnis.....	44
Erklärung.....	47

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Charakter-Bildschirm im Spiel World of Warcraft.....	16
Abbildung 2 Entwicklung nach Erikson.....	24
Abbildung 3 Identitätsentwicklung nach Mead.....	25
Abbildung 4 „Killerspiel-Hetze“ in der Münchner Merkur Zeitung	29
Abbildung 5 Schlagzeilen-Kollage von www.gamersglobal.de	29
Abbildung 6 Modell des Flow-Zustandes.....	36
Abbildung 7 Modell zur Medienkompetenz von Dieter Baacke.....	40

Bibliographische Beschreibung:

Schneider, Cynthia:

Chancen und Risiken von Online-Spielwelten bezogen auf die Persönlichkeits- oder Identitätsentwicklung am Beispiel des Massively Multi Online Role Playing Games (MMORPG) World of Warcraft

Referat:

Die Bachelorarbeit befasst sich mit der Auswirkung von Online-Rollenspielen auf die Persönlichkeit, den Charakter und die Identität, bzw. mit der multiplen Nutzung und Ausbildung dieser. Außerdem wird der Fragestellung nachgegangen, welchen Nutzen und welche Gefahren Online-Rollenspiele bergen und inwiefern dies nützlich für die Soziale Arbeit sein kann.

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt dabei auf einer intensiven Literaturrecherche, durch die die Problemstellung ermittelt und Lösungsansätze gefunden werden sollen.

Einleitung

Die vorliegende Arbeit, beschäftigt sich mit dem Thema „Chancen und Risiken von Online-Spielwelten bezogen auf die Persönlichkeits- oder Identitätsentwicklung am Beispiel des Massively Multi Online Role Playing Games (MMORPG) World of Warcraft“.

Zunächst sollen wichtige Begriffe und Grundlagen rund um das Thema Spiele geklärt werden, darauf folgend soll näher auf die Geschichte und die Merkmale von Online-Rollenspielen eingegangen werden. Anhand des Beispiels World of Warcraft, wird die Funktionsweise von modernen Online-Rollenspielen erklärt.

Im weiteren Verlauf werde ich auf die Spieler eingehen, konkret auf die Alters- und Geschlechterverteilung, die Spieldauer und den Stellenwert, den das Spiel im Leben der Spieler einnimmt. Hilfreich hierbei war die Studie von Alexander Pfeiffer, Mag. Thomas Primus und Mag. Xaver Götzl.

Der Bereich Identität ist neben den Kapiteln Nutzen und Risiken der Kern der Arbeit. Hier wieder eine kurze Begriffserklärung und zum besseren Verständnis der Schlussfolgerungen, kurze Erläuterungen über die Identitätstheorien von Mead und Erikson. Abschließend werde ich mich mit den Herausforderungen für die Soziale Arbeit beschäftigen.

1. Begriffe und Grundlagen

1. Begriffe und Grundlagen

Bevor man sich mit einem so großen Thema wie Onlinespielwelten und Massively Multi Online Role Playing Games (MMORPG) auseinandersetzen kann, sollten einige Grundlagen und Begriffe geklärt werden.

1.1 virtuelle Realität

Der Brockhaus beschreibt die virtuelle Realität, zu engl. Virtual reality oder einfach VR wie folgt:

„eine von Computern und entsprechenden Programmen simulierte Welt, die dem Nutzer durch spezielle Technik und Schnittstellen vermittelt wird und mit der er interagieren kann. Angestrebt ist dadurch ein möglichst glaubwürdiger Raumeindruck, sodass sich der Nutzer in die „künstliche Welt“ hineinversetzt fühlt.“¹

„Virtuelle Realität steht für eine neuartige Benutzungsoberfläche, in der die Benutzer innerhalb einer simulierten Realität handeln und die Anwendungen steuern und sich im Idealfall so wie in ihrer bekannten realen Umgebung verhalten.“²

1.2 Das Spiel

Das Spiel stellt eine Handlung dar, die dazu dient Spaß zu haben und sich zu entspannen. Es steht unter dem Aspekt der Freiwilligkeit, dient der Beschäftigung und erfüllt das Bedürfnis der Zerstreuung. Gespielt wird aus „Spaß an der Freude“ oder als Berufung (Schauspieler, Musiker, ...), allein oder in der Gruppe. Heutzutage ist die extremste Form des Spielens, die „interaktive Tätigkeit zum Ersatz für reale, soziale Beziehungen“.³ Ein überwiegender Teil an motorischen und kognitiven Fähigkeiten wird über das Spiel entwickelt. „Ausgehend vom Homo ludens, dem spielenden Menschen, setzen sich Gelehrte und Soziologen mit der Erscheinung und dem Phänomen Spiel auseinander.“⁴

1 Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden (1992), 19. Auflage, Mannheim

2 Brill, Manfred (2008), Virtuelle Realität Informatik Im Fokus, Springer Verlag, S. 6

3 vgl. unbekannter Autor (2012) Wikipedia, <http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel> (stand 05.07.2012)

4 X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), MMORPGs 360° virtuelle Welten & moderne Medien wissenschaftlich betrachtet, edition Nove Verlag, Neckenmarkt S. 176

1. Begriffe und Grundlagen

Bis zum heutigen Zeitpunkt ist die definitorische Ausgangslage ungeklärt. Der niederländischen Kulturanthropologen Johan Huizinga definiert Spiel wie folgt:

„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 einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“⁵

1.3 Das Rollenspiel

Eine Kategorie des Spiels an sich, ist das Rollenspiel, welches seine Bedeutung, wie im Name bereits lesbar, aus der Übernahme verschiedener Rollen im Spiel bezieht. Das Rollenspiel auch kurz RPG (RolePlayGame) genannt, ist verwandt mit dem Theaterspiel wobei der Unterschied darin besteht, dass das RPG mit einem offenen Ende gespielt wird. Es kann gewisse festgelegte Regeln geben, die je nach Art des Rollenspiels variieren, bei einigen Rollenspielen ist außerdem ein Spielleiter eingesetzt. Als Rollenspielhintergrund kann jedes beliebige Genre dienen, dazu gehören z.B. Horror, Fantasy, Space Opera, Science Fiction, Cyberpunk,, Western, Steampunk und Anime. Werden die Genres gemischt bezeichnet man dies als Cross-Over, bleiben sie dabei eigenständig, spricht man auch von Multiversen.

Im folgenden würde ich gerne die verschiedenen Arten von Rollenspielen kurz erklären.

freie/ spontane Rollenspiele

Freie bzw. spontane Rollenspiele sind solche, die vom Spielteilnehmer während dem Vorgang des Spielens offen gestaltet werden können. Ebendiese freien Rollenspiele können mit oder ohne Hilfe von verschiedenen Spielzeugen gespielt werden und unterliegen offenen sich ändernden Vereinbarungen und Szenarien. Während im Kindesalter das spontane Rollenspiel meist des Spieles wegen gespielt wird, kann es im Erwachsenenalter als kurzfristige Belustigung, oder auch als sexuelles Stimmungsmittel benutzt werden.⁶ z.B. Mutter-Vater-Kind, Cowboy und Indianer, Räuber und Gendarm

reglementierte Rollenspiele

⁵ Huizinga, Johan (1994), Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rohwolt, S. 37

⁶ vgl. unbekannter Autor (2012) Wikipedia, [http://de.wikipedia.org/wiki/Rollenspiel_\(P%C3%A4dagogik\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Rollenspiel_(P%C3%A4dagogik)), Stand: 05.07.2012

1. Begriffe und Grundlagen

Reglementierte oder auf Regeln basierende Rollenspiele, verfügen über feste Spielregeln und -pläne. Die Spielcharaktere, die sogenannten Chars sind meist an ein detailliertes Talente-System gebunden. Diese Talentsysteme, erlauben es dem Spieler seinen Spielcharakter in eine bestimmte Richtung zu „skillen“⁷. Es gibt eine Vielzahl verschiedener auf Regeln basierender Rollenspiele, hier ein kurzer Überblick:

Pen & Paper – Mitspieler schlüpfen in fiktive Rollen, und erleben durch gemeinsames Erzählen ein Abenteuer. Stift und Papier sind hier die Grundlegenden Spielmittel um Charakterrollen zu beschreiben und Notizen zu den einzelnen Charakteren sowie dem Verlauf des Spiels zu machen. Um Die Spannung im Spiel zu bewahren werden Zufallselemente wie sechskantige Würfel, oder Spielsteine und Karten benutzt.⁸

LARP (Live Action Rollenspiele) – Die Spieler stellen ihre meist durch das Zufallsprinzip (z. B. Lose ziehen) zugewiesene Rolle, selbst dar. Innerhalb der Rolle kann improvisiert und eigene Eigenschaften verteilt werden. In den meisten Fällen werdenLARPs an Orten gespielt die dem Spielgeschehen entsprechen (alte Villen, Burgen Schlösser ect.)⁹

Computerrollenspiele – Spieler in einer computergenerierten Spielumgebung, die man noch einmal in kommerzielle oder kostenlose Computerrollenspiele, Online RPGs, Chat-Rollenspiele, Forum-Rollenspiele, Email-Rollenspiele (abk. PBeM, Play by eMail), MUDs (Multi User Dungeon), MMORPGs (Massively Multi Online Roleplaying Game) und browserbasierte RPGs unterteilen kann.¹⁰

Rollenspielsimulationen

Rollenspiele dienen auch wirtschaftlichen, psychologischen und soziologischen Zwecken, z.B. Rollenspiele zur Fort und Weiterbildung, zu therapeutischen Zwecken, zur Personalauswahl, in der soziologischen Forschung.

7 Szenesprache: Fähigkeiten verbessern

8 vgl. unbekannter Autor (2012) Wikipedia,<http://de.wikipedia.org/wiki/Pen-%26-Paper-Rollenspiel>, Stand:05.07.2012

9 vgl. unbekannter Autor (2012) <http://www.areidien.de/>, Stand: 05.07.2012

10 Vgl. X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), MMORPGs 360° virtuelle Welten & moderne Medien wissenschaftlich betrachtet, edition Nove Verlag, Neckenmarkt, S. 39

2. Geschichte und Merkmale von Onlinerollenspielen

2. Geschichte und Merkmale von Onlinerollenspielen

Wie jedes wissenschaftlich relevante Thema, haben auch die Onlinerollenspiele einen historischen Hintergrund, der nicht außer Acht gelassen werden sollte.

2.1 Vorgeschichte und Geschichte von Onlinerollenspielen

„Anfang des 20. Jahrhunderts, nämlich 1937 gibt der Autor J.R.R. Tolkien das Kinderbuch „Der Hobbit“ heraus, welches die Grundlage zum Jahrhundertroman „Der Herr der Ringe“ darstellt. Die bis ins kleinste Detail durchdachte Fantasiewelt „Mittelerde“ aus „Der Herr der Ringe“, bildet die Grundlage für fast alle weiteren Fantasybücher, Filme oder Spiele.“¹¹

2.2 Ein Netzwerk

Das erste bekannte Konzept, welches wesentliche Themen wie Hypertext, virtuelle Welten oder das Internet approximativ beschreibt, wurde von dem amerikanischen Ingenieur Vannevar Bush geschrieben.

„The human mind...operates by association. With one item in its grasp, it snaps instantly to the next that is suggested by the association of thoughts, in accordance with some intricate web of trails carried by the cells of the brain“¹²

„Der menschliche Geist ... arbeitet mit Hilfe von Verknüpfung. Gerade mal einen Inhalt in seiner Reichweite, schnappt er sich sogleich den nächsten, der von der Assoziation der Gedanken vorgeschlagen wird, entsprechend einem undurchsichtigen Netz aus Pfaden, die von den Gehirnzellen getragen werden.“¹³

Dieses Zitat entstand 1945. Es stammt aus dem Aufsatz As we may think der Bush berühmt machte. Bush bemängelt in seinem Aufsatz die umständliche Informationsbeschaffung zu dieser Zeit und entwirft eine technische Vision einer

11 X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), MMORPGs 360° virtuelle Welten & moderne Medien wissenschaftlich betrachtet, edition Nove Verlag, Neckenmarkt, S.40

12 Vannevar Bush, <http://webkompetenz.wikidot.com/hypertext:2-1>, Stand: 05.07.2012

13 Übersetzung, Vannevar Bush, <http://webkompetenz.wikidot.com/hypertext:2-1>, Stand 05.07.2012

2. Geschichte und Merkmale von Onlinerollenspielen

Apparatur, die Informationen aufzeichnen, schnell wieder finden und präsentieren kann.“¹⁴

2.3 von PLATO zu MUD

An der Universität von Illinois wurde in den 60er Jahren ein Netzwerk mit dem Namen „PLATO“ aufgebaut. Es sollte dazu dienen, nach neuen Computergestützten Lernmethoden zu forschen. PLATO entwickelt 1973 den Vorgänger des „Microsoft Flight Simulators“, den „Airfight“. Das Netzwerk programmierte 1966 „Spacewar“, ein Spiel das an zwei Monitoren gespielt werden konnte. Mit „Empire“ entwickelte PLATO das erste Multiplayer-Spiel.¹⁵

"Zwei Studenten, ein Großrechner und viel Freizeit: Roy Trubshaw und Richard Bartle programmierten 1978 MUD, das erste Online-Rollenspiel. Nachts loggten sich US-Studenten ein und spielten mit. Es war die Geburtsstunde einer Milliardenbranche.“¹⁶

Die ersten Onlinerollenspiele, die sogenannten MUDs (Multi User Dungeons) waren rein Text basierend und tauchten Ende der 70er Jahre auf. Roy Trubshaw und Richard Bartle programmierten „MUD1“, es war die erste Onlinewelt im ARPANET¹⁷ (Advanced Research Projects Agency Network) dem Vorgänger des WWW (World Wide Web). Zeitgleich wurde von PLATO das MUD „Moria“ entwickelt, das als Vorläufer von „Half Life“ oder „Quake“ gilt. 1992 erscheint „Genocide“, dass es erstmalig erlaubt Mitspieler virtuell zu töten, dies war die Geburtsstunde des PvP (Player versus Player). Im selben Jahr findet das Release von „The Kingdom of Drakkar“ statt, welches das erste erwähnenswerte Online-Rollenspiel ist. 3000 Spieler konnten dieses Spiel gleichzeitig spielen und bezahlten dafür 4US\$ pro Stunde.¹⁸

14 Ebd.

15 vgl. X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), S. 41

16 <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/erstes-online-rollenspiel-der-opa-von-world-of-warcraft-wird-30-a-586286.html>, Stand 05.07.2012

17 Vgl. <http://www.pcwelt.de/ratgeber/Vom-Arpanet-zum-WWW-So-entstand-das-Internet-312786.html>, Stand: 05.07.2012, unter der 1958 gegründeten Advance Research Projects Agency, startet 1966 ein spezielles Kommunikations-Infrastruktur-Projekt, das die Grundlage für das heutige Internet gelegt hat.

18 vgl. X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), S. 43

2. Geschichte und Merkmale von Onlinerollenspielen

2.4 Das WWW

1993 steigt weltweit die Anzahl der Internetanschlüsse in den Millionenbereich. Ein Großteil der damals angebotenen „Offline-Spiele“ bietet nun Online-Modi an, mit deren Hilfe man sich online mit anderen Spielern messen kann.¹⁹

1994 wird das „World Wide Web“ durch die Entstehung des „Netscape Navigators“²⁰ für jedermann geöffnet.

In den USA werden „Flatrates“²¹ eingeführt, was die Anzahl der Teilnehmer an den gebotenen Multiplayern stark erhöht. Das Spiel „Meridian 59“ wird veröffentlicht, es ist das erste 3D- Online-Rollenspiel, das es erlaubt, dass 160 Spieler gleichzeitig spielen.²²

2.5 moderne Online - Rollenspiele

1997 begann das Zeitalter der Online – Rollenspiele. Es erschien „Ultima Online“, und zwei Jahre später, „Everquest“. Diese beiden Spiele gelten in der Szene als das Fundament für alle folgenden Online-Rollenspiele.²³

In Europa erreichte die breite Masse aber erst das Spiel „World of Warcraft“, welches 2005 auf den Markt kam.

„Für World of Warcraft zählte Activision Blizzard bis Ende März 10,2 Millionen Abonnenten. Dies gab der Publisher im Rahmen des ersten Geschäftsberichts 2012 bekannt.“²⁴

Kein anderes Online-Rollenspiel zuvor hatte vergleichbar viele Abonnenten.

19 vgl. Manfred Duy(2006), [online] <http://www.gamona.de>, Stand: 06.07.2012

20 http://de.wikipedia.org/wiki/Netscape_Navigator ein Webbrowser, der von dem Unternehmen Netscape Communications Corporation Anfang der 90er Jahre entwickelt wurde, Stand: 06.07.2012

21 <http://de.wikipedia.org/wiki/Flatrate>, Pauschaltarife für Telekommunikations-Dienstleistungen wie Telefonie und Internetverbindung, Stand: 06.07.2012,

22 vgl. X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus(2008), S. 43

23 Ebd.

24 <http://www.pcgames.de/World-of-Warcraft-PC-16678/News/World-of-Warcraft-10-2-Millionen-Abonnenten-Spielerzahlen-2012-bleiben-stabil-882724/>

3. MMORPGs und das Phänomen „World of Warcraft“

3. MMORPGs und das Phänomen „World of Warcraft“

Massively-Multi-Online-Roleplaying-Games oder kurz MMORPGs sind Computerrollenspiele, bei denen mehrere tausend Spieler gemeinsam über das Internet spielen können. Kommuniziert wird dabei über den Spiel internen Chat, Sprachchat oder ein externes Kommunikationsprogramm, wie z.B. „Teamspeak“ oder „Ventrilo“. Es handelt sich meist um eine grafisch hochwertig dargestellte dreidimensionale Spiel-Welt, die persistent ist, sich also laufend weiterentwickelt und verändert, auch während der Spieler „offline“, also nicht im Spiel ist.

Dem Spiel liegt immer eine Geschichte zugrunde, der der Spieler folgt, die aber über mehrere verschiedene Wege, Spielansichten und Klassen bzw. Rassengeschichten verfolgt wird. Was die Onlinerollenspiele von den „Offline“-Rollenspielen unterscheidet ist der Aspekt der Gruppe. Es findet ein Echtzeit basiertes Gruppenrollenspiel statt, bei dem jeden einzelnen Spieler eine gesonderte Verantwortung zuteil wird.

In den Gruppen spezifischen Spielregionen, den Dungeons²⁵ und Raidinstanzen²⁶, wird eine zwingend notwendige Abhängigkeit voneinander simuliert, die ein ausbrechen aus der ausgewählten Rolle gar nicht oder nur im geringen Maße erlaubt. Loggt (Login zu Deutsch: "Benutzeranmeldung") man sich also mit einem Heiler-Charakter, z.B. einem Priester der auf Heilig geskillt²⁷ ist ein, und betritt gemeinsam mit einer Gruppe eine Instanz, wird die gesamte Gruppe sterben wenn der Heiler nicht heilt.

Blizzard Entertainment die Mutterfirma des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“ setzt ganz bewusst auf das Gruppenspielerlebnis, wobei der Zusammenschluss von Spielgemeinschaften, den sogenannten Gilden, einen festen Bestandteil des Spielkonzeptes darstellt.

In folgenden Abschnitten möchte ich die groben Spielelemente erläutern und erklären um eine Übersicht über den Ablauf und Aufbau des Spieles „World of Warcraft“ zu geben.

25 Dungeons sind meist unterirdische Orte in Rollenspielen, in denen der Spieler Ausrüstungen, Gegenstände oder Informationen gewinnen kann.

26 Raid bezeichnet eine Spielergruppe mit mindestens 10 Mitgliedern. Eine Raidinstanz, ist ein großes Dungeon, dass nur mit Hilfe eines Raids, also einer großen Spielergruppe gemeistert werden kann.

27 Skill bezeichnet die Fähigkeiten einer Spielfigur, die durch Punktevergabe oder regelmäßiges Ausführen verbessert werden können.

3. MMORPGs und das Phänomen „World of Warcraft“

Der Account

Um in die Welt von World of Warcraft eintauchen zu können, muss erst das Basisspiel käuflich erworben und auf dem Rechner installiert werden, zusätzlich muss auf der Internetseite von Blizzard ein Account, der BattleNet-Account²⁸, angelegt werden, in dem Vertragsdaten, Sicherheitseinstellungen und Spielzeiten festgelegt werden. Außerdem fällt ein Spielbeitrag an, der in Form von Zeitkarten (Pre-Paid), Lastschrift oder mit Kreditkarte bezahlt werden kann. Es gibt auch Spiele die scheinbar kostenlos gespielt werden können, deren Spielverlauf ein weiterkommen aber nur ermöglicht, in dem man sich „Ingame“²⁹ für echtes Geld Gegenstände, Rüstungen oder andere Spielinhalte kauft.

Der Server

Die erste Auswahl erfolgt direkt nach Start des Spieles, es wird gefragt welchem Server man beitreten möchte, hierbei stehen verschiedene Serverarten zur Auswahl. Zu erst die PvE-Server (Player versus Environment), hierbei kann der Spieler in aller Ruhe die Welt erkunden ohne von anderen Spielern getötet zu werden. Er kann auf eigenen Wunsch spezielle Kampfzonen betreten, die es ihm ermöglichen gegen andere Spieler anzutreten. Hauptsächlich ist diese Art von Server für Spieler gedacht, die daran interessiert sind die Spielstory zu spielen und NPCs (Non-Player-Charaktere) zu töten ohne ständig von anderen Spielern getötet werden zu können.

Die zweite Serverart, sind die PvP-Server (Player versus Player), Sie sind das Gegenteil der PvE-Server, im Inhalt allerdings komplett gleich. Der Unterschied besteht darin, dass man jederzeit und überall (außer in den Startgebieten) von anderen Spieler getötet werden kann.

Als letztes gibt es dann noch die RP-Server (Role-Play), die es als PvP und PvE Server gibt, der Unterschied hierbei besteht darin sich so zu verhalten, als wäre das Spiel die Realität, es ist nicht erwünscht über das echte Leben zu schreiben. Die Spieler gehen absolut in ihrer gewählten Rolle auf. Meistens wird sogar alte, mittelalterliche Sprechweise benutzt. Da heißt es dann nicht mehr: „Morgen zusammen was geht ab!“ sondern „Grüßet euch meine lieben Gefährten. Was werde ich heute von den Durchlauchtigkeiten

²⁸ Battle.Net ist die Online-Spieleplattform von Blizzard Entertainment, die es Spielern von Blizzard Spielen erlaubt über den Chat zu kommunizieren auch wenn Sie ein anderes Blizzard Spiel als der Chatpartner spielen.

²⁹ wörtlich "Im Spiel" bezeichnet alles, was während des Spielens geschieht .

3. MMORPGs und das Phänomen „World of Warcraft“

erwarten dürfen?“.

Laut der im Jahr 2006 durchgeführten Fragebogenstudie von IPOS (Institut zur Prävention von Onlinesucht) ist die beliebteste Serverart, die PvE-Server mit 37,9% gefolgt von den PvP-Servern mit 35,9% und den RP-Servern mit 19,4%.³⁰

In den weiteren Textabschnitten werde ich die IPOS-Studie als Grundlage für die genannten Werte nehmen.

Fraktions- und Charakterwahl

Ist der Account erstellt und der Server gewählt, kann man über den Game-Launcher das Spiel betreten und gelangt direkt zum „Charakter erstellen“- Fenster, wo erst einmal die Spiel Fraktion, bei World of Warcraft, Allianz oder Horde, herausgesucht wird, wobei die Allianz mit 57,4% beliebter ist als die Horde mit 42,6%.³¹

Hat man dies getan entscheidet man sich zwischen 6 verschiedenen Rassen je Fraktion. Es gibt bei der Allianz die Rassen Zwerge, Gnome, Nachtelfen, Menschen, Works und Draenei und bei der Horde die Rassen Orcs, Trolle, Blutelfen, Tauren, Untote und Goblins. Wenn man nun die Rasse gewählt hat kann man noch die Klasse auswählen, die Klasse ist das Element des Spieles, was dem Spieler die eigentliche Spielrolle zuschreibt, es kann gewählt werden, der Priester, Druide, Hexenmeister, Jäger, Magier Paladin, Schurke, Krieger und Schamane.

Der Figur wird abschließend noch ein passender Name gegeben und das Aussehen nach Wunsch angepasst.. Das sieht dann z.B. so aus: *Einloggen – Fraktion Horde – Rasse Orc – Klasse Hexenmeister– Namen >BöserOrc< – Gesichtsfarbe, Frisur, Augenpartie und Piercings wählen – Spiel starten.*

30 Vgl. X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), MMORPGs 360° virtuelle Welten & moderne Medien wissenschaftlich betrachtet, edition Nove Verlag, Neckenmarkt S. 64

31 Ebd., S.65

3. MMORPGs und das Phänomen „World of Warcraft“



Abbildung 1

Spielstart und Gameplay

Wenn das Spiel nun beginnt startet jede Spielrasse in einem anderen Startgebiet, die Geschichte des gesamten Spiels folgt dem roten Faden Prinzip, was bedeutet, dass die Hintergrundgeschichte für jeden Spieler die Selbe ist, jeder aber der Geschichte anders folgen kann. Mit dem Spielcharakter, werden nun Quests (Aufgaben) gelöst, Monster getötet, Gold und Ausrüstungsgegenstände gesammelt, wobei die Gegenstände an Wert gewinnen je Höher das Level des Charakters wird. Es ist also wenig Sinnvoll ein Waffe mit Gegenstandstufe 2 auf einem Charakterlevel 65 zu tragen, da der Schaden der mit der Waffe verursacht würde nicht ausreicht um Gleichlevelige Gegner zu töten. Im Laufe des Spiels, wird der Spieler auch immer wieder auf sogenannte Gruppenquests stoßen. Diese benötigen mindestens zwei Spieler die gemeinsam gegen einem schweren Gegner kämpfen müssen.

Instanzen und Raids

Um die gesamte Geschichte von WoW erleben zu können müssen auch Raidinstanzen gemeistert werden, dies sind große Spielfelder im Spiel, bei denen mindestens 10 Maximal 25 Spieler gegen einen Computer-Gegner antreten müssen, hierbei haben die einzelnen Klassen explizite Aufgaben die nur von ihnen Wahrgenommen werden können.

3. MMORPGs und das Phänomen „World of Warcraft“

Gilden und Klans

Es gibt im Spiel auch Gilden oder Klans, dies sind Spieler mit gemeinsamen Interessen, die sich zu einer Spieler-Gruppe zusammen geschlossen haben um unter einem gemeinsamen Wappen das Spiel zu spielen und eben solche großen Raidinstanzen ohne Spieler von außen zu meistern. Die Gildenmitglieder verfolgen meist gemeinsame Interessen, unterstützen sich gegenseitig beim „leveln“³² und Erfolge sammeln. Viele Gilden treffen sich mehrmals die Woche im „Teamspeak“³³ oder Sprachchat um sich auszutauschen, außerdem veranstalten einige auch so genannte Reallife-Treffen (Treffen im realen Leben), meist an zentralen mit Bus oder Bahn gut erreichbaren Orten.

Kommunikation

Wichtigster Bestandteil der MMORPGs ist die Kommunikation. Über Spielinterne Chatrooms wird gehandelt, gesucht, geredet oder sich einfach nur ausgetauscht. Außerdem wird über den Sprachchat, oder externe Kommunikationsprogramme wie „Teamspeak“, quasi kostenlos telefoniert, was die Kommunikation sehr vereinfacht. Über die Kommunikation in den Spielchats hat sich ein regelrechter Fachjargon entwickelt, der sich im Laufe der Jahre in der Sprache der Spieler gefestigt hat.³⁴ „Hink, Höllger, Kasprzak und Knaak“ haben das Buch „Spieletipps zu World of Warcraft“ geschrieben und 2006 im Data Backert Verlag herausgegeben, darin ist eine nahezu perfekte Auflistung der von den Spielern verwendeten Begriffe zu finden.

Marktwirtschaft

Es gibt im Spiel eine eigene Marktwirtschaft. Jeder Spieler kann zwei verschiedene Hauptberufe erlernen, bei denen Waren erstellt werden, die im Spiel, Privat, an Händler oder über ein Auktionshaus, gegen Spielgold verkauft werden können. Bei dem neuesten Spiel von Blizzard Entertainment, Diablo III, können Spielgegenstände, im Auktionshaus, sogar gegen echtes Geld ge- und verkauft werden. Außerdem können die vier

32 den Charakter mit Quests und Monster töten zu einem höheren Level spielen

33 eine proprietäre Sprachkonferenzsoftware, die für Online-Spiele optimiert ist, und mit der den Benutzern ermöglicht wird, über das Internet oder ein LAN miteinander zu kommunizieren.

34 Vgl. X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), MMORPGs 360° virtuelle Welten & moderne Medien wissenschaftlich betrachtet, edition Nove Verlag, NeckenmarktS.103

3. MMORPGs und das Phänomen „World of Warcraft“

Nebenberufe Angeln, Kochen, Erste Hilfe und Archäologie erlernt werden, die den Spieler bei seinen Abenteuern unterstützen sollen. Das Spiel interne Auktionshaus kann man mit „Ebay“³⁵ vergleichen, in einer festgelegten Warenkategorie wird die Ware für einen Mindestpreis, und über mindestens zwölf maximal jedoch 48 Stunden zur Auktion freigegeben, oder als Sofortkauf eingestellt, bei Verkauf wird eine einmalige Auktionsgebühr verlangt. Der Preis der Ware richtet sich wie im echten Leben nach Angebot und Nachfrage.

Virtuelle Welten, insbesondere aber die Onlinespielwelten wie World of Warcraft sind der realen Welt also in vielen verschiedenen Punkten ähnlich. Es lassen sich immer Fixpunkte finden, die es den Spielern ermöglichen das Spiel in ihren Lebensalltag zu integrieren. Der hohe Faszinationsgrad der Spiele geht weit über das einfache Wettkampfdenken hinaus. Vordergründig sind die zwischenmenschliche Kommunikation, das gemeinsame Interesse für eine Sache, die Spielräume in denen sich die Spieler bewegen, das was den Reiz der MMORPGs ausmacht. Gerade World of Warcraft hat sich auf phänomenale Weise in kürzester Zeit zum beliebtesten aller Online-Rollenspiele herausgebildet,³⁶ nicht zuletzt auch in der Einfachheit begründet, die es jedem Spieler, egal welchen Alters, erlaubt sich schnell und einfach in den Spielverlauf einzufinden. Was uns zum nächsten Punkt führt den Spielern an sich.

4. Die Spieler

Online-Rollenspiele sind wunderschön in Szene gesetzte 3D-Welten, die entgegen der öffentlichen Meinung, nicht nur männliche Jugendliche, sondern auch junge und ältere Frauen bzw. Männer in ihren Bann ziehen. Interessant ist daher die Frage, wie es mit der Verteilung der Geschlechter in Online-Rollenspielen aussieht. Außerdem interessant ist, wie lange sich Spieler durchschnittlich in den virtuellen Welten befinden und welchen Stellenwert diese für sie in Bezug auf ihr reales Leben einnehmen. In den nächsten Abschnitten werde ich auf diese Punkte eingehen. Als Grundlage dient die 2003

³⁵ Das weltweit größte Internetauktionenhaus

³⁶ Vgl. <http://www.webnews.de/355875/zehn-besten-online-rollenspiele>, Stand: 08.07.2012

4. Die Spieler

durchgeführte Gamer Survey Studie und die Fragebogenerhebung von Martin Geisler aus dem Jahr 2009. Für weitere Ergebnisse wurde die von Ipos durchgeführte Onlinefragebogenstudie verwendet.

4.1 Alter und Geschlechterverteilung Spielern

Die Gamer Survey Studie hat im Jahr 2003 eine Erhebung zum Alter und zur Geschlechterverteilung in Computerspielen herausgegeben. Dabei stellte sich heraus, dass die weiblichen Spieler mit einem Anteil von nur 4% bei den Rollenspielen weit unter dem Durchschnitt der Männer liegen. Das Alter der Spieler ist breiter gefächert, hier fand er heraus, dass 74,4% der Spieler zwischen 16 und 25 Jahren alt sind, wobei der Anteil der unter 18-jährigen bei 29,4% liegt, der Anteil an Erwachsenen also über 18-jährigen aber bei 70,7%.³⁷ Ähnliche Ergebnisse erzielte Martin Geisler. In seiner Fragebogenerhebung, liegt der Anteil der weiblichen Spieler bei 3,03%, minderjährige Spieler gibt es zu 30,85% und Erwachsene Spieler ab 18 Jahren gibt es zu 69,15%.³⁸

4.2 Spieldauer und Stellenwert

Eine weitere interessante Fragestellung ist, wie lange die Spieler Zeit mit dem Spiel verbringen und welchen Stellenwert es für Sie einnimmt. Hierfür nehme ich wieder die Fragebogenerhebung von Martin Geisler, welche ergab, dass ein Großteil der Spieler, 40,88%, innerhalb der Woche 1-2 Stunden spielen, 32,32% verbringen 3-4 Stunden pro Tag und 15,19% 4-6 Stunden pro Tag mit dem Spielen. Am Wochenende ist eine Erhöhung der Spielzeit zu erkennen. So liegt der prozentuale Anteil von Spielern, die 1-2 Stunden spielen, nur noch bei 13,02%, derer, die 2-4 Stunden spielen, bleibt weitgehend gleich mit 32,41%, und derer, die 4-6 Stunden spielen, liegt bei 24,38%. Es lässt sich also die Aussage treffen, dass am Wochenende ca. 50% mehr gespielt wird als in der Woche. Vergleicht man die Zahlen der Spieler, die über 6 Stunden spielen, so lässt sich herausstellen, dass Spieler sich vor allem in ihrer Freizeit Computerspielen widmen.³⁹

Welchen Stellenwert das Spiel für die einzelnen Spieler einnimmt, haben X. Götzl, A. Pfeiffer und T. Primus herausgefunden: „Es ist ersichtlich, dass [...] World of Warcraft nicht

³⁷ vgl. Schob, 2003, Stand 04.07.2012

³⁸ vgl. Geisler, 2009, S. 116-117

³⁹ Ebd., S. 122

4. Die Spieler

nur Marktführer am MMORPG Markt ist, sondern für viele Menschen ein bedeutender Lebensinhalt geworden ist.“⁴⁰ Ein Großteil von Spielern, 36,7% gab an, dass ihnen World of Warcraft, eher wichtig ist, nur 13,3% deklarierten WoW als sehr wichtig. Der geringste Anteil, nämlich 3,5% gaben an ihnen sei WoW unwichtig.

5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung

Anonymität, freie Selbstdarstellung, Kommunikation und Interaktion, all dies sind Begriffe die das Internet prägen. Die intensive Nutzung von „Social Networks“, Onlinecomputerspielen und anderen Netzbasierten Kommunikationsplattformen lassen die Frage aufkommen, ob virtuelle (Spiel)Welten einen Einfluss auf die Identitätsentwicklung haben können. Hierzu seien erst einmal die Grundlegenden Begriffe Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung zu klären.

5.1. Klärung des Begriffs Identität, Identifikation

Identität kann ganz verschieden definiert bzw. erklärt werden. In früheren Zeiten, wurde man über den Beruf, die Herkunft, seine Religion oder den sozialen Status von anderen identifiziert. Heute kann sich der Mensch selbst für einen Weg entscheiden, ohne von seiner Kultur oder Gesellschaft in eine Richtung gedrängt zu werden. Ich werde an diese Stelle ein paar Definitionen setzen, einfach um die verschiedenen Arten der Interpretation Ausdruck zu verleihen:

„Identität ist das Gesamt der Antworten auf die Frage: Wer bin ich? Wer sind wir?“⁴¹

„Identität bezeichnet die völlige Übereinstimmung eines Individuums oder einer Sache mit sich selbst. In Bezug auf die Identität des Menschen spricht die Psychologie von einem dynamischen Selbstkonzept, das lebenslang in Entwicklung

40 X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), MMORPGs 360° virtuelle Welten & moderne Medien wissenschaftlich betrachtet, edition Nove Verlag, Neckenmarkt S.60

41 Reinhold, G. (1997). Soziologie-Lexikon. München: R. Oldenburg Verlag, S. 276

5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung

begriffen ist, im Wechselspiel mit dem sozialen Umfeld kontinuierlich Veränderungen und in Form von Identitätskrisen“⁴²

„Von lateinisch zu idem = derselbe bezeichnet Identität in der Psychoanalyse das emotionale Sich gleichsetzen mit einer anderen Person oder einer Gruppe und Übernahme ihrer Motive und Ideale in das eigene Ich“⁴³

In Anlehnung an den Autor des Buches „Identität“, Heinz Abels, erklärt sich Identität als nie endende Weiterentwicklung des eigenen Selbst, gesteuert von Umwelteinflüssen, Einflüssen von sozialen Kontakten und Gruppen. Außerdem stehen die vier Fragen: Wie bin ich geworden was ich bin?, Wer will ich sein?, Was tue ich?, und Wie sehen Andere mich? In Verbindung. Diese sollen nachfolgend beantwortet werden.⁴⁴

Wie bin ich geworden was ich bin?

Die eigene Biographie, so denkt man könnte Antwort auf diese Frage geben. Aber, das Wissen über die eigene Lebensgeschichte und der damit wachsenden Wirkung unseres Selbst, wandelt sich. Manche Ereignisse vergisst man einfach, vieles wird abgeflacht, oder aufgepeppt. Es werden immer wieder neue Erklärungen für das eigene Handeln gefunden und neu erklärt, Erinnerungen bestehen immer nur dann, wenn sie dem aktuellen Selbstbild entsprechen.⁴⁵

Wer will ich sein?

Diese Frage zielt auf den Zusammenhang zwischen eigener Identität und der damit verbunden Zukunft, also dem ständig wandelnden Neuentwurf unseres Ich. „Wir müssen in der Lage sein, eine Geschichte über uns zu erzählen, die unser Denken und Handeln vor der Zukunft sinnvoll integriert.“⁴⁶

42 Köck, P. & Ott, H. (1997), Wörterbuch für Erziehung & Unterricht. 3100 Begriffe aus den Bereichen Pädagogik, Didaktik, Psychologie, Soziologie, Sozialwesen. Donauwörth: Auer Verlag.

43 <http://lexikon.stangl.eu/522/identitaet/>, Stand: 04.07.2012

44 vgl. Abels, 2010 S. 249-254

45 Ebd. S. 250

46 Ebd. S.250/251

5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung

Was tue ich?

Der Sozialisationsprozess innerhalb unserer Kultur, und die Gesellschaft, legen uns bestimmte soziale Rollen nahe. So sollte unser Bild von uns selbst immer im Einklang mit den uns auferlegten und den von uns gewählten Rollen sein um die eigene Identität zu wahren.⁴⁷

Wie sehen Andere mich?

Unser Denken und Handeln ähnelt oft dem, derer mit denen wir gerade verkehren, wir passen uns also dem an was wir denken, das die anderen denken was wir sind. Allerdings ist dabei zu beachten, dass wir uns auch täuschen können, wie andere uns sehen und das wir verschiedenen Personen auch verschiedene Eindrücke von uns selbst vermitteln. So kann es sein, dass wir vor dem schönen neuen Kommilitonen Anmut und Weiblichkeit verkörpern, vor dem jahrelangen besten Freund allerdings mit Jogginghose und plumpen T-Shirt das genaue Gegenteil darstellen.⁴⁸

Fassen wir also zusammen, dass Identität immer an eine bestimmte Situation einer Person, Gesellschafts- oder Kulturkreis angepasst ist, also keine feste Konstitution hat. Sie ist schwer greifbar und ihr Erfolg hängt von vielen verschiedenen Ereignissen und Konstellationen ab. Identität entsteht anhand der eigenen Lebensgeschichte, sie ist nicht von Natur aus da, sondern sie wird immer wieder aufs neue entworfen und weiterentwickelt. „Die Nützlichkeit des Begriffs erweist sich gerade darin, dass er eine Vielfalt von Aspekten in sich zusammenfasst, deren Gemeinsames darin besteht, dass jemand ‚ich‘ sagen kann.“⁴⁹

Es existieren verschiedene Theorien zur Identitätsentwicklung. So erklärt Georg Herbert Mead, dass sich das Individuum seiner selbst bewusst wird, indem es sich mit den Augen von Anderen sieht. Erik H. Erikson versteht Identität als einen lebenslangen Prozess. Erving Goffman bringt seine Theorie sehr kritisch mit dem Titel seines Buches (1959) „Wir alle spielen Theater“ zum Ausdruck, Anselm Strauss behauptet wir alle würden in Interaktion mit Anderen Masken aufsetzen. Dies sind nur einige der vorherrschenden

47 Ebd. S. 252

48 Ebd. S.252/253

49 Baacke, Dieter (1994), Die 13- bis 18-jährigen. Einführung in die Probleme des Jugendalters. Beltz Verlag, Weinheim/Basel.

5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung

Thesen über Identität und deren Bildung. Im folgen werden die Theorien von Mead und Erikson näher erklärt, weil diese die am weitesten verbreiteten sind.

4.2. Erikson

Die Adoleszenz stellt für jeden jungen Menschen eine Herausforderung dar, alles dreht sich um die eine Frage: Wer bin ich?. Die Frage der Identität stellt sich also schon im Jugendalter. Ein wesentliches Merkmal der Identitätsentwicklung, ist die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich oder Selbst, in der Adoleszenz. Alles dreht sich um Selbstwertgefühle, Selbstvertrauen und -wahrnehmung.

Der dänisch-amerikanische Psychoanalytiker Erik H. Erikson (1902-1994) verbindet die psychosexuelle -theorie Sigmund Freuds mit einer psychosozialen Entwicklungstheorie. Nach Erikson entsteht die Identität nicht aus dem Individuum, sondern wird auch kulturell und sozial bestimmt. Es gibt bestimmte Kernkonflikte, die bewältigt werden müssen. Sie resultieren aus Nichtübereinstimmung der sozialen Umwelt, der Phasen spezifischen Anforderung und der inneren Entwicklung.

Die Lösung für diese Probleme stellt eine innere Grundhaltung dar, diese kann bewusst oder unbewusst sein. Erikson bezeichnet diese Grundhaltung als Ich-Qualität, Grundstärke oder Grundtugenden. Er nennt die Wahrnehmung „der eigenen Gleichheit und Kontinuität in der Zeit“, „persönliche Identität“. Bei zukommen des Gefühls von Anderen angenommen zu werden spricht er von Ich-Identität.⁵⁰

Obwohl die Identität ein lebenslanger Entwicklungsprozess ist, sagt Erikson aus, dass sich der wichtigste Abschnitt der Identitätsentwicklung in der Adoleszenz konstituiert, dort wo der Jugendliche die gemeinschaftlichen Beziehungen verlässt, um sich auf zweckgerichtete, gesellschaftliche Beziehungen vorzubereiten. Dort wird das Eigene Ich-Bewusstsein stark von außen geprüft. Der Jugendliche beurteilt Reaktionen neuer Bezugspersonen auf seine kindliche Identifikation, andererseits wird er von der Gesellschaft zu jemand neuen identifiziert, einem jungen Erwachsenen der die Familie verlässt und sich der Gesellschaft anschließt.⁵¹

⁵⁰ vgl. Erikson in Abels, Heinz (2010), Identität, VS Verlag für Sozialwissenschaften

⁵¹ vgl. Abels, 2010, S.283

5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung

Der junge Mensch steht also ab dem Zeitpunkt der Adoleszenz in Spannung mit den Erwartungen der Gesellschaft und dem Bewusstsein des eigenen gewollten Ich.

	1	2	3	4	5	6	7	8	
I Säuglingsalter	Urvertrauen gg. Misstrauen				Unipolarität gg. Vorzeitige Selbstdifferenzierung				I Säuglingsalter
II Kleinkindalter		Tabellenspalte ändern gg. Scham und Zweifel			Biopolarität gg. Autismus				II Kleinkindalter
III Spielalter			Initiative gg. Schuldgefühl		Spiel-Identifikation gg. (ödpale) Phantasie-identitäten				III Spielalter
IV Schulalter				Werksinn gg. Minderwertigkeitsgefühl	Arbeits-identifikation gg. Identitätssperre				IV Schulalter
V Adoleszenz	<u>Zeitperspektive</u> gg. <u>Zeitdiffusion</u>	<u>Selbstgewissheit</u> gg. <u>Peinliche Identitätsbewusstheit</u>	<u>Experimentieren mit Rollen</u> gg. <u>Negative Identitätswahl</u>	Zutrauen eigenen Leistung gg. <u>Arbeitslähmung</u>	Identität gg. Identitätsdiffusion	Sexuelle Identität gg. Bisexuelle Diffusion	<u>Führungspolarisierung</u> gg. <u>Autoritätsdiffusion</u>	Ideologische Polarisierung gg. Diffusion der Ideale	V Adoleszenz
VI junges Erwachsenenalter					Solidarität gg. Soziale Isolierung	Intimität gg. Isolierung			VI junges Erwachsenenalter
VII Erwachsenenalter							Generativität gg. Selbstabsorption		VII Erwachsenenalter
VIII reifes Erwachsenenalter								Integrität gg. Lebens-Ekel	VIII reifes Erwachsenenalter

Abbildung 2

5.2 Mead

Der amerikanische Philosoph und Sozialpsychologe George Herbert Mead, macht die Aussage das Kommunikation „das Grundprinzip der gesellschaftlichen Organisation des Menschen“⁵² sei, und unser Bewusstsein aus der ständigen Kommunikation mit anderen entsteht. Indem wir uns also in unser Gegenüber hineinversetzen und uns vorstellen wie auf uns reagiert wird, sehen wir uns selbst wie wir reagieren. So werden wir uns über uns selbst bewusst. Mead selbst bezeichnet seine Theorie als Sozialbehaviorismus, wobei er vor allem zum Ausdruck bringen wollte, dass die Umwelt des Menschen vor allem in wechselseitigen Reaktionen der Menschen⁵³

52 Mead 1934, S. 299 in Abels, Heinz (2010), Identität, VS Verlag für Sozialwissenschaften

53 vgl. Abels, 2010, S.259

5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung

Außerdem beschreibt Mead in der Identitätsentwicklung gäbe es zwei soziale Phasen, zum einen das „play“, dass eine Art Rollenspiel darstellen soll. Bei diesem Rollenspiel ist das Kind die Person die es vorgibt zu sein, z.B. die zickige alte Nachbarin. Es reagiert und handelt so wie es sich vorstellt, das die Nachbarin reagieren würde. Die zweite Phase ist das „Game“ oder Mannschaftsspiel, hier geht es darum dass während des Spiels von Anderen bestimmte Rollen festgelegt werden und nach Regeln gespielt wird. Wenn Beispielsweise ein Kind alleine ein Kartenhaus baut und ein zweites und drittes Kind sich dazugesellt, das dritte Kind schon einmal das Spiel „Mau Mau“ gespielt hat und nun vorschlägt genau dieses zu spielen. Dann wird sich das erste Kind aus seiner egoistischen Rolle begeben und nach den Spielregeln von „Mau Mau“, zusammen mit den anderen beiden, ebendieses spielen.

Sieht man sich in der Gesellschaft um, fällt einem auf, dass es trotz gemeinschaftlicher Wertvorstellungen und Regeln, viele verschiedene Menschen gibt. Dies lässt sich damit erklären, das viele Menschen unterschiedliche Erfahrungen im Laufe ihres Lebens machen. Mead stellt aber die Frage voraus, was die Voraussetzung der unterschiedlichen Erfahrungen ist und erklärt dies wieder auf Basis aktiver Rollen des Individuums. Zum einen kommt sie aus dem Menschen selbst, zum anderen aus der Auseinandersetzung des Menschen mit der Gesellschaft.⁵⁴

Er nennt die beiden Seiten „I“ und „Me“, wobei das „I“ den freien Willen oder auch einen konstitutionellen Antriebsüberschuss darstellt, bei dem körperliche sowie sinnliche Bedürfnisse intuitiv zum Ausdruck kommen. Es ist nicht vollständig sozialisierbar und kann unsere Selbstdisziplinierung die durch die Orientierung an den anderen erfolgt stören. Das Bild das die Anderen von uns haben, kann durch eine dieser spontanen Aktionen zu Fall gebracht werden, aber auch unser eigenes Bild von unserer Identität. Abel beschreibt die andere Seite, das „Me“, wie folgt: „Die andere Seite des Ichs, die gewissermaßen die Bilder reflektiert, die die Anderen mit uns verbinden, [...] . Da das „Me“ die Identifikation des Individuums durch Andere wieder spiegelt, möchte ich es als reflektiertes Ich bezeichnen.“⁵⁵ Das „Me“ stellt die Gesamtheit aller sozialen Rollenbilder dar, die wir im Laufe unseres Lebens verinnerlichen.

⁵⁴ vgl. Abels, 2010, S.269

⁵⁵ vgl. Abels, 2010, S.269

5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung

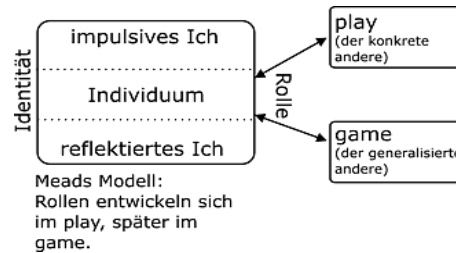


Abbildung 3

5.3 Einfluss von Online-Rollenspielen auf die Identitätsentwicklung

Die Findung der eigenen Identität, stellt eine große Herausforderung für jeden jungen Menschen dar. In einer so komplexen realen Welt, in der es jungen Menschen nur noch schwer möglich ist sich auszuprobieren ohne entdeckt, beobachtet oder sogar bestraft zu werden, in der ständiger Leistungsdruck an der Tagesordnung steht und von gesellschaftlicher Seite eine schon in jungen Jahren standhafte Persönlichkeit verlangt wird, sind virtuelle Welten ein „Panikroom“, eine Oase der Selbstdarstellung.

Wo sonst ist es möglich seine Persönlichkeit dermaßen frei darzustellen, zu verändern und abzurunden wie in virtueller Realität? Plötzlich ist man nicht mehr von der Umwelt abhängig. Nein die eigene Persönlichkeit, kann frei gewählt und je nach Lust und Laune, oder von Community zu Community verändert werden, ohne sich vor Konsequenzen von außen fürchten zu müssen. Hier hat der Spieler die Möglichkeit aktiv das Geschehen zu beeinflussen, indem er sich als handelnde Person einbringt. Die Spiele bieten durch Handlungs- sensible Bildelemente vielfältige Spielräume, in denen zu unterschiedlichen Themen und auf verschiedenen Ebenen, Macht, Kontrolle und Herrschaft ausgeübt werden können.

Das Gefühl der Selbstbestimmtheit spielt dabei eine wichtige Rolle, so werden die Spiele als eine erweiterte Lebenswelt betrachtet, die es ermöglicht, eine der wichtigsten Thematiken von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen, den Wunsch der Selbstbestimmtheit, anstatt des ständigen Kontrollverlustes im realen Leben, zu erfüllen.⁵⁶

Das Medium Computerspiel wird zwar vordergründig als Freizeitbeschäftigung und Zeitvertreib verwendet, „dient jedoch als Selbstmedikation gegen Misserfolgs-Ängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen

⁵⁶ Vgl. Fritz 2005 [online]

5. Identität, Identifikation und Identitätsentwicklung

und kontrollieren zu können.“⁵⁷

Computerspiele bieten vielfältige Möglichkeiten Erfolgserlebnisse in Leistungsbereichen zu erzielen, die sie sich im realen Leben nicht zutrauen würden. Sie können selbst ausgewählt und deren Schwierigkeitsgrad kann auch selbst bestimmt werden. Damit wird ein positives Erleben suggeriert, was den Spielern die Möglichkeit gibt sich in ihrer Lebenswelt zu behaupten. Die Spiele sind ein intermediärer Raum, für Identitätsarbeit, mit dem Zentrum der Kontrollmöglichkeit des eigenen Lebens und der Umwelt.⁵⁸ Außerdem können inhaltlich und thematische gewünschte Identitätsentwürfe virtuell entwickelt und erprobt werden.

6. Gefahren

Computerspiele, ganz besonders die Ego-Shooter⁵⁹, haben in unserer Öffentlichkeit einen mehr als schlechten Ruf. Sie stehen, größtenteils durch die Presse, unter Verdacht, gewalttätiges Verhalten zu provozieren, Hemmschwellen zu senken und zur Computer-, Spiel- oder Onlinesucht zu führen. Auch die Politik setzt aktiv Hetzsprüche ein und stachelt die Ahnungslosen Massen mit populistischen Reden an, ohne über wirklich fundiertes Wissen zu verfügen. „Spieler (18) stirbt nach 40 Stunden Diablo 3“⁶⁰ schreibt die Bild online. Über den Amokläufer von Emsdetten, schreibt der Spiegel: „Sebastian B., den alle nur Bastian nannten, galt als Internet-süchtig und soll den ganzen Tag vor dem Computer gesessen haben.“ Der Vorsitzender des Innenausschusses des Deutschen Bundestages. Wolfgang Bosbach äußerte sich zum Thema so: "Sollte sich tatsächlich herausstellen, dass der 18-jährige Täter sich über einen längeren Zeitraum und intensiv mit sogenannten Killerspielen beschäftigt hat, müsste der Gesetzgeber nun endlich handeln".⁶¹ Entgegen der Agitation durch Presse und Politik gibt es Millionen Menschen, die trotz regelmäßigen

57 Ebd. 2005

58 Ebd. 2005

59 Computerspielkategorie, in Egoperspektive, deren Schwerpunkt darin liegt verschiedene Gegner mit Hilfe verschiedener Waffen zu bekämpfen

60 <http://www.bild.de/spiele/gamesticker/diablo/wichtige-nachrichten-aus-der-spiele-welt-25218992.bild.html>, Stand: 14.07.2012

61 <http://www.spiegel.de/panorama/justiz/amoklauf-in-emsdetten-politiker-streiten-ueber-umgang-mit-pc-killerspielen-a-449729.html>, Stand: 14.07.2012

6. Gefahren

Computerspielkonsums ein gesundes sozial gefestigtes Leben führen. Deshalb halte ich es für wichtig zu untersuchen, welche Gefahren der Onlinekonsum wirklich birgt.

6.1 Sucht/Abhängigkeit

Um die Gefahr der Sucht oder Abhängigkeit richtig deuten zu können, halte ich es für wichtig erst einmal den Begriff zu klären.

Sucht stammt vom mittelhochdeutschen "siech", "krank sein" ab (dahinsiechen). 1888 wurde der Begriff Sucht als ein in der Medizin veraltetes Wort, das früher ganz allgemein Krankheit bedeutete definiert (z.B. Tobsucht, Schwindsucht, ect.). Sucht wird definiert als dominierendes Verhalten oder Zwanghaftes Bedürfnis und Angewiesen sein auf bestimmte Substanzen oder Situationen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Sucht, das wären zum einen die Substanz gebundenen Süchte, die in Verbindung mit verschiedenen Suchtmitteln, wie Alkohol, Drogen, usw. stehen und zum zweiten die Substanz ungebundenen Süchte, wie Kaufsucht, Spielsucht, Mager- oder Fettsucht. In der gegenwärtigen, psychiatrischen Diagnostik, haben die Begriffe „Abhängigkeit“ und „Missbrauch“ die früheren Begriffe „Gewöhnung“ und „Sucht“ abgelöst.⁶²

Die WHO stellt sechs Kriterien, von denen mindestens drei erfüllt sein sollten, um eine Abhängigkeit festzustellen. Erstere ist der *Kontrollverlust*, bei dem der Abhängige oder Süchtige nicht mehr in der Lage ist seinen Suchtmittelkonsum zu kontrollieren. Des weiteren haben Süchtige das Gefühl, ohne ihre Suchtmittel nicht leben zu können (*Abstinenzunfähigkeit*), was sie dazu bringt dieses, immer wieder zu benutzen (*Wiederholungszwang*). Die Wiederholung reicht irgendwann nicht mehr aus und führt zu einem „*more-effect*“, der eine stetige Steigerung der Dosis des Suchtmittels verlangt. Andere Interessen rücken in den Hintergrund, das Suchtmittel und/oder dessen Beschaffung wird zentraler Lebensinhalt (*Fokussierung, Zentrierung*). Am ende dieser Abwärtsspirale, steht der *anhaltender Konsum* des Suchtmittels, trotz eindeutiger schädlicher Folgen. Es werden zwei verschiedene Abhängigkeitsformen unterschieden, die körperliche Abhängigkeit, bei der sich nach Absetzung des Suchtmittels Entzugerscheinungen und Zusammenhänge mit dem Stoffwechsel des Menschen feststellen lassen. Zum anderen die psychische Abhängigkeit, bei der sich positive

⁶² Vgl. X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), S.257

6. Gefahren

psychische Zustände nach Suchtmittel Gebrauch einstellen und ein starkes Wiederholungsverlangen auftritt.⁶³

6.2 Aggressives Verhalten

Spätestens seit dem Amoklauf in Erfurt⁶⁴, stehen gewalthaltige Computerspiele unter dem Verdacht, aggressives Verhalten zu fördern. Gewalttaten von Jugendlichen gelten oft als Imitation-Versuch ihrer medialen Vorbilder. Im allgemeinen wird die Wirkung brutaler Computerspiele höher eingeschätzt, als die von Filmen mit Gewalttätigen Inhalten. Sie gelten in der breiten Masse als virtuelle Schießplätze, auf denen man lernen kann Personen zu töten. Die Politik will Killerspiele verbieten. Zumindest treten diese Verbots-Appelle stets wieder an die Oberfläche, wenn schnelle Erklärungen für große Probleme gebraucht werden. Die Presse bläst nicht selten ins selbe Horn, und reist relevante Bilder und Texte aus ihrem eigentlichen Kontext um so große Leser-Zahlen mit unverantwortlichen „Panik-Mache-Artikeln“ zu erzielen.



Abbildung 4

63 Schanze, Christian (2006), Psychiatrische Diagnostik und Therapie bei Menschen mit Intelligenzminderung, Schattauer VerlagS. 63/64

64 vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf_von_Erfurt, 26. April 2002, erster Schulamoklauf in Deutschland, mit 17 Todesopfern

6. Gefahren



Abbildung 5

Dahingehend, stellt sich die Frage, inwiefern sich Computerspiele wirklich als Grund, oder Auslöser für Aggressives Verhalten verurteilen lassen. Um den Aggressionsgrad von Computerspielen zu hinterfragen, sollte vornweg erst einmal der Begriff Aggression definiert werden:

„Aggression bezeichnet in der Psychologie jedes körperliche oder verbale Verhalten, das mit der Absicht (Intention) ausgeführt wird und in vielen Fällen in der Absicht geschieht, jemanden zu verletzen oder zu schädigen.“⁶⁵

Aggression wird in jedem Falle, als eine Handlung betrachtet, die gegen eine andere Person gerichtet ist. Dies ist bei Computerspielen nicht der Fall, trotzdem sehen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr eine Verbindung zwischen Virtualität und Realität:

„Die Ähnlichkeitsbeziehung ist hergestellt, sie ist eine Konstruktionsleistung des menschlichen Gehirns, das in der Lage ist, zu ergänzen und hin zudenken, was in der virtuellen Welt in Bezug auf eine vergleichbare reale Situation fehlt.“

⁶⁵ <http://lexikon.stangl.eu/1007/aggression/>, Stand: 15.07.2012

6. Gefahren

Sie nennen fünf Punkte, die die Faszinationskraft von Computerspielen beschreiben:

- I. *Zeitvertreib* - Lange Weile zieht den Menschen an den Computer und so auch in virtuelle Welten.
- II. *Macht, Herrschaft und Kontrolle* - diese drei Spielaspekte erlauben es den Spielern ihre Überlegenheit zur Schau zu stellen.
- III. *Gesellschaftlicher Gewaltkontext* - stellt das Verlangen des Menschen dar trotz gesellschaftlicher Werte und Normen Gewalt auszuüben, dies kann er ungestraft über das Spiel tun.
- IV. *Akzeptable Gewaltpräsentation* – Die Darstellung muss Ästhetisch sein, nicht abstoßend, und sie muss mit der realen Welt in Verbindung gebracht werden können.
- V. *Dispenz von Empathie* – NPCs oder Computergegner sind nicht Empathie-fähig und können daher auch nicht empathisch verstanden werden. Strategisch-taktisches Handeln tritt an Stelle von Empathie, so kann der Spieler „unmoralisch“ handeln und dies mit dem Überlebenssinn begründen.

Achim Bühl und Winfried Baudisch stellen mit Hilfe dieser fünf Punkte den Zusammenhang von Aggression und Spiel dar. Sie behaupten das die fünf Punkte besonders gut auf Spiele zurückzuführen sind, die Gewaltreiche Darstellungen enthalten.⁶⁶

Es existieren viele verschiedene Theorien, die sich mit der Wirkung von Medien auf den Menschen beschäftigen, einige ausgewählte seien hier kurz erklärt. Die *Katharsishypothese*, die davon ausgeht, dass durch sehen von Gewaltdarstellungen oder spielen Gewalttätiger Spiele, Aggressionen abgebaut werden. Gestützt wird sie von Spieler-aussagen, die behaupten sich beim spielen „abzureagieren“. Die *Inhibitionsthese*, die aussagt, dass bei Konsumenten von Gewaltfilmen und -spielen die innere angst geschürt wird, was dazu führt dass die Hemmschwelle nach oben gesetzt wird und so Aggression und Gewaltbereitschaft gesenkt werden. Des weiteren wäre da noch die *Soziale Lerntheorie*, die am weitesten vertretene Hypothese. Diese wird von der Politik und den Medien weitestgehend vertreten. Sie sagt aus, das belohnte mediale

⁶⁶ Achim Bühl, Winfried Baudisch (2000): Cyberkids: Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen, LIT Verlag , Münster

6. Gefahren

Gewalthandlungen, als Modell der eigenen Handlungen interpretiert werden, und so Aggressives Verhalten gefördert wird. Und letzten Endes die *These der Wirkungslosigkeit*, die behauptet, dass die Betrachtung von medialer Gewalt keinen negativen oder positiven Einflüsse auf die Gewaltbereitschaft von Spielern hat.

Wissenschaftlich betrachtet ist die Gewalt- bzw. Aggressionswirkung von Computerspielen immer noch nicht eindeutig geklärt. Ergebnisse vieler Studien gelten als uneindeutig und zum Teil widersprüchlich beschrieben.⁶⁷ In einigen Studien konnten spezifische Zusammenhänge zwischen Gewaltdarstellungen in Medien und vermehrten aggressiven Verhalten zwar festgestellt werden. Dabei darf jedoch auch die Betrachtung der sozialen Umwelt und anderer individueller Faktoren nicht außer Acht gelassen werden. Die Darstellung von Gewalt in den jetzigen MMORPGs ist absolut nicht mit denen von sogenannten „Ego-Shootern“ vergleichbar. Es existieren nicht genügend empirische Nachweise, um Online-Rollenspielen aggressionsfördernde Wirkung zuzuweisen.

6.3 Soziale Folgen

soziale Isolation

Durch den vermehrten Gebrauch von Online-(Rollen)spielen, kann es zu einer Ausblendung der realen Welt kommen, was dazu führen kann dass Treffen mit Freunden und Familien minimiert und in schweren Fällen sogar ganz eingestellt werden.

Verlust von Job bzw. Beziehung

Der immer größer werdende Drang erfolgreich im Spiel zu sein, erfordert auch mehr Zeit, es werden Taktiken entwickelt um mehr Zeit zu bekommen. Das kann der immer öfter verlängerte Krankenschein für die Arbeit sein, oder die immer öfters geschriebene Entschuldigungs-SMS für Freund oder Freundin. Dies kann bis zu einem gewissen Grad ausgeführt werden, bleibt jedoch meist über lange dauert praktiziert nicht ohne Konsequenz.

⁶⁷ Vgl. Dr. Claudia Lampert [online] 14.07.2012, Aus wissenschaftlicher Perspektive ist die Frage nach der Wirkung gewalthaltiger Video- und Computerspiele nach wie vor nicht eindeutig geklärt.

6. Gefahren

Kontaktfähigkeit

In Online-Welten, genießt der Spieler Anonymität. Für sein Gegenüber ist nur schwer festzustellen, ob er wirklich derjenige ist, der er vorgibt zu sein. Dieser Aspekt des Online-Spieles, stellt einen besonderen Reiz für diejenigen dar, denen es in der realen Welt schwer fällt, oder denen es schwer gemacht wird soziale Kontakte zu knüpfen. Sie haben im Spiel, eine Maske hinter der sie sich verstecken können, hinter der nicht zu erkennen ist ob Sie fettleibig sind, von schwerer Akne gequält werden eine Brille tragen oder einfach nur nicht in das ästhetische Schema ihrer Kultur passen. Ihr Avatar, versinnbildlicht das, was sie gerne sein möchten, und gaukelt anderen Spielern ein anderes Ich vor. Für Personen die aus Schüchternheit, Selbsthass, oder anderen relevanten Gründen nicht dazu in der Lage sind, Kontakte zu knüpfen, für die stellen virtuelle Welten einen einfachen Ausweg dar.

In der Online-Welt werden sie nicht mit ihren weltlichen Defiziten behelligt, sondern sind einer von vielen sich ähnelnden Charakteren. Was die Kommunikation im Spiel um ein vielfaches vereinfacht, und so dazu führen kann, dass nur noch die Online-Welt bevorzugt wird.⁶⁸

Konfliktfähigkeit

Wer Online-Rollenspiele spielt, weiß wie einfach es ist sich aus einer heiklen Situation zu retten. Das heißt, dass man sich in solchen Spielen, Konflikten stellen kann aber nicht muss. Möchte man einer Situation aus dem Weg gehen, z.B. weil die heutige „Raidgruppe“ wirklich schlecht ist und das Zusammenspiel einen seinem gewünschten Ziel nicht näher bringt, loggt man sich einfach aus oder drückt „Alt+F4“⁶⁹ und der Spuk ist vorbei. Dies kann, denkt man das ganze weiter, dazu führen keine geeigneten Strategien mehr zu finden um Konflikten im echten Leben zu begegnen oder sie zu lösen.

⁶⁸ Vgl. Grünbichler, 2009

⁶⁹ PC-Tastenkombination um das Spiel sofort zu schließen

6. Gefahren

6.4 Physische Folgen

Sehstörungen, Kopf- und Rückenschmerzen

Zu langes sitzen vor dem Monitor, verursacht eine objektivierbare Ermüdung der Augen, außerdem induziert die meist schlechte Sitzhaltung einen steifen Nacken, Muskelverspannungen, Migräne oder Haltungsschäden.⁷⁰

Abmagerung, Austrocknung, Übergewicht

Durch die lange Spielzeit und die zu intensive Beschäftigung mit dem Spiel, kann es vorkommen, dass einige Spieler vergessen zu trinken und zu essen, das kann zu einer gefährlichen Austrocknung oder gar zur Abmagerung führen. Im Gegensatz dazu kann es aber auch sein, dass die zu geringe Bewegung, und die Bequemlichkeit, z.B. durch ständiges verzehren von Fast Food Produkten, zu Übergewicht führt.⁷¹

Schlaf- und Einschlafstörungen

Gerade bei MMORPGs, kann es vorkommen, dass durch z.B. angefangene Gruppenspiele die normale Schlafenszeit überschritten wird, und somit die Nachtschlafzeit und die für die Erholung zwingend notwendigen REM-Phasen im Schlaf reduziert werden.

7. Nutzen

Um nicht nur auf die negativen Aspekte von Online-(Rollen)spielen einzugehen, sondern auch auf den Nutzen der aus ihnen gezogen werden kann, möchte ich mich in diesem Kapitel damit befassen, welche Vorteile aus MMORPGs, gezogen werden können. Verschiedene Studien, untersuchen die Kompetenz fördernde Wirkung des Computerspielens und fanden heraus, das folgende Kompetenzen gefördert werden können.

⁷⁰ <http://www.tagesspiegel.de/zeitung/computerspiele-koerperliche-folgen-das-vibrations-syndrom/304626.html>: Stand: 16.07.2012

⁷¹ <http://www.suchthotline.info/online-spielsucht-computerspiele-hilfe-beratung-information-muenchen-anonym-und-kostenlos.html> Stand: 16.07.2012

7. Nutzen

7.1 Kognitive Fähigkeiten

In der Studie von Nadia Kraams-Aulenbach (2004) wurde festgestellt, dass Computerspiele das Problemlösende Denken und gewisse kognitive Fähigkeiten fördern können. Sie beschrieb, dabei fünf verschiedene Kompetenzen.

Induktive Fähigkeiten

Das Computerspielen erfordert die Fähigkeit, der Induktion. Das bedeutet der Spieler muss aus verschiedenen standardisierten Handlungsabfolgen und Schemata Regeln und (Spiel) Gesetzmäßigkeiten ableiten können, um der Spieldynamik gerecht zu werden. Das heißt vorhandene Handlungsmuster im Spiel müssen immer wieder (auch kurzfristig) so umgeändert werden, dass sie trotz veränderte Regeldynamik zum Ziel führen können. Die Daten die die Spieler für die veränderten Handlungsmuster benötigen ziehen sie aus vorangegangenen Spielereignissen.

Räumliche Vorstellungskraft

Computerspiele dienen der Schulung der räumlichen Vorstellungskraft. Im Spiel auf der „Minimap“⁷² oder Spielkarte dargestellte Räumlichkeiten werden in der Vogelperspektive also zweidimensional dargestellt. Der Spieler befindet sich aber in einem dreidimensionalen Raum, in dem er sich zurechtfinden soll. Dies setzt voraus, dass der Spieler in der Lage ist, die Räumlichkeiten aus verschiedenen Perspektiven zu deuten, und quasi vor seinem 'geistigen Auge' zu rekonstruieren.

Auge- und Handkoordination

Während des Computerspielens werden sensomotorische Fähigkeiten vorausgesetzt. Innerhalb kürzester Zeit müssen visuelle Informationen und Stimuli verarbeitet und in Form einer Spielhandlung umgesetzt werden. Diese Kooperation und Koordination zwischen Auge und Hand wird bei wiederholter Ausführung dahingehend trainiert, dass die Handlung automatisch und in minimalisierter Reaktionszeit durchgeführt werden kann, ähnlich dem Schalten beim Autofahren.

⁷² Kleine Weltkarte im Spiel, in 2D-Ansicht, die das aktuelle Areal anzeigt

7. Nutzen

Aufmerksamkeit

Computerspielen erfordert außerdem ein hohes Maß an Aufmerksamkeit, denn während des Spielens muss der Spieler in der Lage sein mehrere Informationsquellen gleichzeitig zu definieren, zu koordinieren und diese sinnvoll in sein Handlungsschemata einzubeziehen. Dies beweist, dass Computerspiele durchaus eine konzentrationsfördernde Wirkung haben können.

7.2 Persönliche Entwicklung

Ebenso wie jede andere Freizeitbeschäftigung, kann auch das Computerspielen positive Effekte für die eigene Persönlichkeit erzielen.

So kann der hohe Zeitaufwand beim leveln, oder der vier Wochen andauernde ICC-Raid⁷³ dazu beitragen *geduldiger* zu werden.

Scheitert der Spieler während des Spielens, und das wird auf jeden Fall passieren, denn Online-Rollenspiele sind immer darauf ausgelegt in ihren Anforderungen an den Spieler zu wachsen, muss er sich andere Taktiken überlegen um die Situation zu meistern. Dies erfordert ein gewisses Maß an *Flexibilität* und Eigeninitiative. Tritt dann das gewünschte Erfolgserlebnis ein und wiederholt sich dieser positive psychische Effekt, kann so das Vertrauen in die eigene Person und in seine Fähigkeiten gestärkt werden.

Ein weiterer positiver Lernerfolg im Spiel, kann die eine Erhöhung der *Frustrationstoleranz* sein. So wird der Spieler, vorausgesetzt er möchte das Spiel weiterspielen, sich mit seiner Frustration bei gewissen Spielereignissen auseinandersetzen müssen, denn es gibt gewisse Fehler im Spiel, die sogenannten „Bugs“⁷⁴, die der Spieler Akzeptieren muss, ohne dabei auch nur die geringste Lösungsmöglichkeit zu haben. So kämpfte die Gilde „Ability“⁷⁵, 2011 mehrere Wochen gegen den Endboss der Eiskronenzitadelle. An dem Abend als er beinahe besiegt war, denn er hatte nur noch ca. 5000 Lebenspunkte, startete das Event⁷⁶ kurz vor seinem Tod einfach von Vorn. Dies bedeutete für die Gildenmitglieder

73 ICC = IceCrownCitadel, deutsch Eiskronenzitadelle = eine Raidinstanz in World of Warcrafts Erweiterung „Wrath of the Lich King“

74 Spielinterne Programmierfehler, nur von der Programmierfirma behebbar.

75 Eine Gilde in „World of Warcraft“ auf dem Spielserver „Senj’in“

76 Ereignis im Spiel beschränkt auf eine gewisse Anzahl an Spielern, und in einem separaten Spielraum, z.B. Boss-Kampf

7. Nutzen

kein Erfolg, kein Loot⁷⁷, weiteres tage bis wochenlanges Gemetzel.⁷⁸

Mann spielt Frau oder Frau spielt Mann! Im Online-Rollenspiel kein Problem. Durch die Anonymität im Spiel ist es möglich geworden, sich ganz unbefangen in die Rolle des anderen Geschlechts zu begeben und dort Erfahrungen zu sammeln. Vorallem Männer nutzen diese Gelegenheit gern, weil Sie sich dadurch bestimmte Vorteile im Spiel erhoffen. Man muss sich das ungefähr so vorstellen. Die hübsch anzusehende, leichtfüßige Blutelfenpriesterin bittet im „Allgemein-Channel“⁷⁹ um ein kleines Almosen um sich ein paar neue Stiefel im Auktionshaus kaufen zu können und benutzt dafür zur Untermalung ihrer perfekt dargestellten weiblichen Hilflosigkeit einige „Emotes“⁸⁰, und bekommt prompt mehrere whispers⁸¹ von Spielern die ihr helfen wollen. Der hässliche plumpe Orc-Krieger aber, der nur mal kurz eine Frage stellt, wird im Chat gleich „blöd angemacht“ und zum schweigen gebracht.

Der „Flow“, oder das „Flow-Erlebnis“, ist ein weiterer interessanter Punkt, der kurz erklärt werden möchte:

„Flow ist [...] das vollständige Aufgehen in einer Tätigkeit, bei der die ausführende Person das Empfinden totaler Kontrolle über die Situation verspürt, da die Anforderungen der Aufgabe mit den Fähigkeiten der Person übereinstimmen. Im Flow verliert der Akteur gleichzeitig das Zeitempfinden und das Bewusstsein über sich selbst.“⁸²

Bezogen auf das Spiel ist dieser Zustand die absolute Entspannung, das lossagen von der Realität und eintauchen in die virtuelle Welt, gekoppelt mit dem perfekten Gefühl von Kontrolle und Macht. Dieses Erlebnis will der Spieler immer und immer wieder erleben, auch deshalb, weil dieser Entspannungszustand Bewusstseinsverändernd wirkt, ähnlich

77 Kampfausbeute der Spieler

78 Bericht aus eigener Quelle

79 In Online-Rollenspielen gibt es verschiedene Arten von Channels, die jeweils mit einer Vordergründigen Bedeutung gekoppelt sind. z.B. Handel-Channel um Gegenstände zu verkaufen, Suche-nach-Gruppe um Gruppen zu suchen ect.

80 Emotes sind starke erzählerische Mittel, die das Verhalten der Charaktere im Chat nochmals untermalen, z.B. gibt man im Chat den Emote /weinen ein und hat dabei sein Gegenüber anvisiert, erscheint bei benutzen der Eingabetaste im Chat „<Name>weint sich an der Schulter von <andererName> aus.“

81 Privater Chat-Channel den nur die zwei „whispernden“ Spieler verfolgen können.

82 Boettcher [online] 16.07.2012

7. Nutzen

einer Droge.

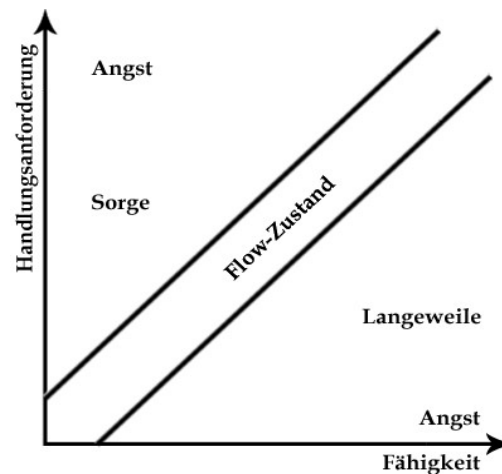


Abbildung 6

7.3 Soziale Interaktion

Anders als in Einzelspieler-Spielen, können in MMORPGs, die Spieler miteinander Kommunizieren und interagieren, dies hat nicht nur Nachteile und führt auch nicht nur dazu die Kommunikationsfähigkeit einzubüßen, es kann sie stärken und fördern. In den virtuellen Sozialräumen, wird genauso wie im echten Leben soziale Integration verlangt. Tritt der Spieler beispielsweise einer Gilde bei, wird an ihn nicht nur die Forderung gestellt, bei den geplanten Raids immer pünktlich zu erscheinen, sondern auch an „TS-Treffen“⁸³ teilzunehmen und sich um soziale Belange innerhalb der Gruppe (Gilde) zu kümmern.

Die Eindrücke und Empfindungen, die Spieler in gegenseitiger Interaktion erfahren, sind reale Gefühle und werden auch als diese empfunden, so können aus Kontakten, die in der virtuellen Welt geknüpft werden, auch realen Freundschaften oder sogar Beziehungen entstehen.

Die Ähnlichkeit der virtuellen Welt zur realen Welt, stellt ein wichtiges Indiz des Erfolges der MMORPGs dar. Durch Analoge Veranstaltungen zwischen Realer und virtueller Welt wird die „Echtheit“ des Spieles für den Spieler noch intensiver gestaltet, und animiert ihn so, sich dementsprechend Analog zu verhalten. Beispielsweise verschicken viele WoW-Spieler zu Weihnachten über den Spiel internen Briefkasten kleine, sogar in Geschenkpapier eingewickelte Geschenke.

Genau wie im realen Leben, steckt auch die Welt von Azeroth voller Hierarchien. Diese

⁸³ 83 Spieler finden sich zu einem Gruppengespräch via TeamSpeak zusammen

7. Nutzen

betreffen nicht nur den Spielinhalt, sondern spiegeln sich auch in den Gruppen spezifischen Eigenschaften des Spieles wieder. Ein Raid mit 25 Spielern zum Beispiel, kann nicht ohne einen Leiter stattfinden, das würde ein heilloses Chaos ergeben. Die Folge daraus, die Spieler ordnen sich unter einen führende Person, und müssen sich auch gegenseitig verschiedenen Einzelaufgaben zuordnen, die hilfreich für den Raid sind. Das Spiel kann also dabei behilflich sein Führungskompetenzen zu erlangen.

Schaut man sich auf den Marktplätzen von „Ironforge“ oder „Sturmwind“ um, lässt sich leicht noch eine Sozialkompetenz feststellen, die der Konkurrenzfähigkeit. Es ist wie im realen Leben, viele verschiedene Spieler haben ein und denselben Beruf, und versuchen aus ihm Profit zu schlagen. Das setzt wiederum voraus, dass der Spieler standhaft ist und dem äußeren Druck standhält, um seine Ware zu verkaufen, und außerdem dazu bereit ist, sich immer weiter entwickeln.

8. Herausforderungen für die Soziale Arbeit

Virtuelle Räume sollten als Chancen für ein neues Selbsterkenntnis Konzept des Menschen gesehen werden. Angst und vorschnelle Verurteilungen, nutzen genauso wenig wie plötzliche Verbote oder Strafandrohungen, im Gegenteil, diese Art der Auseinandersetzung mit dem Thema, würde die Sympathisanten weiter dazu antreiben und zumindest bezogen auf das Thema sucht keiner von beiden Parteien behilflich sein.

Eltern und (Sozial)Pädagogen müssen akzeptieren, dass das Medium Computer längst zu einem festen Bestandteil der Menschlichen Lebenswelt geworden ist. Es existieren Risiken, aber es kann auch großer Nutzen aus dem Umgang gezogen werden. Um vor den Risiken gefeit zu sein, muss sich mehr mit dem Medium beschäftigt werden. Ein verantwortungsvoller Umgang und ausreichend Medienkompetenz sind eines der wichtigsten Punkte um mit der Herausforderung umzugehen.

8.1 Medienpädagogik

Die stetige Auseinandersetzung mit sich ergebenden Veränderungen der Welt, und die Bewältigung dieser Veränderungen, ist die Medienpädagogik. Sie ist aufgefordert „nicht

8. Herausforderungen für die Soziale Arbeit

nur die Medien und den Umgang mit Medien zu betrachten, sondern die Art und Weise, wie wir im Alltag, in unseren Lebenswelten, in Erlebnisgesellschaften eine Kommunikationskultur untereinander pflegen und weiterentwickeln, in denen Medien aller Art inzwischen die wichtigsten Anlieferer von Materialien.“⁸⁴

Medienpädagogik, kann die gewonnenen Ergebnisse ihrer Forschung nutzen, um die Distanzierung der Gesellschaft zum Thema zu mindern und so verständlich machen, dass die Nutzung der Spiele auch im pädagogischen Sinne möglich und wünschenswert ist. Insbesondere deshalb, weil ein aufgeklärter Umgang mit den Spielen hilfreich ist um Verständnis-Brücken zwischen Kindern, Jugendlichen und Sozialarbeitern/-pädagogen entstehen zu lassen. Das bessere Verständnis des Themenbereichs öffnet außerdem neue methodische Möglichkeiten, und kann für die Vermittlung eigener Ziele verwendet werden.

Weiterhin ist die Medienpädagogik dazu in der Lage, immer wieder neue Forschungen anzutreiben, die sich um Entwicklungs- und Erziehungsprozesse, um Wahrnehmungsveränderungen und Kommunikationsformen innerhalb der Spiele drehen.

8.2 Lebens- und Medienkompetenz

Kompetenzbegriff

Kompetenz bedeutet „Können“, können im erweiterten Sinne und gekoppelt mit einer Zielorientierung. Das bedeutet, dass Kompetenz die Fähigkeit darstellt, Probleme zu lösen, die darauf ausgerichtet sind ein gewisses Ziel zu erreichen.

Lebenskompetenz

Das Ziel sein Leben unter Kontrolle zu haben und An- bzw. Herausforderungen des täglichen Lebens zu meistern, nennt man Lebenskompetenz. Menschen die Lebenskompetent sind, sind weniger anfällig für bestimmte Süchte, denn Sucht bedeutet immer den Ausgleich gewisser Defizite. Lebenskompetent, ist wer, sich selbst kennt und mag, empathisch ist, kritisch und kreativ denkt, kommunizieren und Beziehungen führen kann, durchdachte Entscheidungen trifft, erfolgreich Probleme löst und Gefühle und Stress

⁸⁴ Baacke in, Geisler, Martin (2009): Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computergemeinschaften, Weinheim: Juventa Verlag

8. Herausforderungen für die Soziale Arbeit

bewältigen kann.⁸⁵

Medienkompetenz

Entgegen weitläufiger Meinungen, reicht es nicht aus einen Computer bedienen zu können, um Medien kompetent zu sein. Es benötigt kompetentes Wissen in mehreren Bereichen. Baacke entwickelte ein Modell, dass erklärt wie sich Medienkompetenz erfolgreich entwickeln kann, er nennt dazu folgende Kriterien:

Medienkritik – in der Lage sein sich analytisch, reflexiv und kritisch auf ein Medium zu beziehen

Medienkunde – klassifikatorisch-instrumentelle Fähigkeit ein Medium zu bedienen und Informiertheit über das Mediensystem

Mediennutzung – in der Lage sein, das Medium kreativ und rezeptiv zu verwenden

Mediengestaltung – innovative/kreative Aktivitäten mit dem Medium

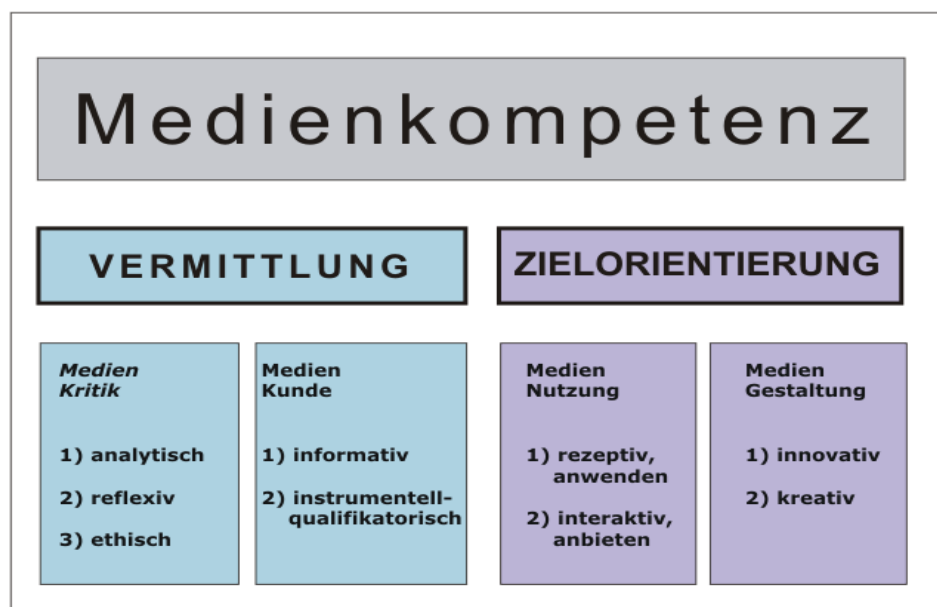


Abbildung 7

Ausgehend davon, dass der Medienkompetenz eine Voraussetzung für die

⁸⁵ Gesundheitsförderung Konkret (2005), Band 6: Gesundheitsförderung durch Lebenskompetenzprogramme in Deutschland, Grundlagen und kommentierte Übersicht, BzGA: Köln

8. Herausforderungen für die Soziale Arbeit

Sozial-arbeiterische Tätigkeit darstellt, liegt die größte Relevanz darin diese an Klienten weiterzuvermitteln, und die Verbreitung von Medienkompetenzprojekten zu fördern. Außerdem soll Sie als Aufklärungsgegenstand dienen um unsachgemäßer Nutzung von Medien und damit zusammenhängenden Folgen, wie zum Beispiel Internet, oder Online-Spiele-Sucht, vorbeugen.

9. Schluss

Es wurde dargestellt, inwiefern sich Online-Spielwelten auf die Identitäts- bzw. Persönlichkeitsentwicklung auswirken, außerdem welchen Nutzen sie haben und welche Risiken sie bergen. Für mich persönlich eine spannende Reise hinter die Kulissen.

Seit nunmehr 6 Jahren spiele ich World of Warcraft, und ja ich war mir vieler Risiken dabei bewusst, und ich habe mir auch so manche Nacht um die Ohren geschlagen und bin am nächsten Tag zu spät gekommen, aber dass man die Welt von Azeroth derart Betrachten kann, wäre mir bis zum Beginn meiner Arbeit nicht in den Sinn gekommen.

Es scheint mir auf jeden Fall zur Aufgabe zu werden, mich im Medienpädagogischen Bereich weiter zu vertiefen. Ich halte die Medienpädagogische Aufklärung und Prävention für ein, vor allem in der heutigen Zeit, extrem wichtiges Arbeitsfeld. Es ist genauso facettenreich wie die Zielgruppen, die erreicht werden sollen.

Die Soziale Arbeit sollte sich zum Ziel setzen, virtuelle und Online-Spielwelten, weiter zu erforschen, einige interessante Fragestellungen wären zum Beispiel:

- Wie werden sich Online-Rollenspiele in den nächsten Jahren entwickeln?
- Wird der Konsum von Online-Rollenspielen Auswirkungen auf die Gesellschaft haben?
- Kann man im Bereich Online-Rollenspiel von einer neuen Jugendkultur sprechen?
- Beeinflussen Online-Rollenspiele die Prozesse der Gruppenbildung?

Quellenverzeichnis

Literatur

Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden (1992), 19. Auflage, Mannheim

Brill, Manfred (2008), Virtuelle Realität Informatik Im Fokus, Springer Verlag

X. Götzl, A. Pfeiffer, T. Primus (2008), MMORPGs 360° virtuelle Welten & moderne Medien wissenschaftlich betrachtet, edition Nove Verlag, Neckenmarkt

Huizinga, Johan (1994), Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rohwolt

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

Reinhold, G. (1997). Soziologie-Lexikon. München: R. Oldenburg Verlag

Köck, P. & Ott, H. (1997), Wörterbuch für Erziehung & Unterricht. 3100 Begriffe aus den Bereichen Pädagogik, Didaktik, Psychologie, Soziologie, Sozialwesen. Donauwörth: Auer Verlag.

Abels, Heinz (2010), Identität, VS Verlag für Sozialwissenschaften

Baacke, Dieter (1994), Die 13- bis 18jährigen. Einführung in die Probleme des Jugendalters. Beltz Verlag, Weinheim/Basel.

Schanze, Christian (2006), Psychiatrische Diagnostik und Therapie bei Menschen mit Intelligenzminderung, Schattauer Verlag

Quellenverzeichnis

Achim Bühl, Winfried Baudisch (2000): Cyberkids: Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen, LIT Verlag , Münster

Grünbichler, Benjamin (2009), Lost in Cyberspace?: Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit, BoD – Books on Demand

Gesundheitsförderung Konkret (2005), Band 6: Gesundheitsförderung durch Lebenskompetenzprogramme in Deutschland, Grundlagen und kommentierte Übersicht, BzgA: Köln

Internetquellen

<http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel>

http://de.wikipedia.org/wiki/Netscape_Navigator

<http://de.wikipedia.org/wiki/Flatrate>

[http://de.wikipedia.org/wiki/Rollenspiel_\(P%C3%A4dagogik\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Rollenspiel_(P%C3%A4dagogik))

<http://www.educational-gaming.de/2010/06/konferenz-in-rostock-spielend-lernen/>

<http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63725/probleme-loesen?p=all>

<http://www.areidien.de/>

<http://webkompetenz.wikidot.com/hypertext:2-1>

<http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/erstes-online-rollenspiel-der-opa-von-world-of-warcraft-wird-30-a-586286.html>

Quellenverzeichnis

<http://www.pcwelt.de/ratgeber/Vom-Arpanet-zum-WWW-So-entstand-das-Internet-312786.html>

<http://www.gamona.de>

<http://www.pcgames.de/World-of-Warcraft-PC-16678/News/World-of-Warcraft-10-2-Millionen-Abonnenten-Spielerzahlen-2012-bleiben-stabil-882724/>

<http://www.webnews.de/355875/zehn-besten-online-rollenspiele>

<http://www.gamers-survey.de/studie/Kapitel4.html#4.1.1>

<http://lexikon.stangl.eu/522/identitaet/>

<http://lexikon.stangl.eu/1007/aggression/>

<http://www.bild.de/spiele/gamesticker/diablo/wichtige-nachrichten-aus-der-spiele-welt-25218992.bild.html>

<http://www.spiegel.de/panorama/justiz/amoklauf-in-emsdetten-politiker-streiten-ueber-umgang-mit-pc-killerspielen-a-449729.html>

http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf_von_Erfurt,

<http://www.tagesspiegel.de/zeitung/computerspiele-koerperliche-folgen-das-vibrations-syndrom/304626.html>

<http://www.suchthotline.info/online-spielsucht-computerspiele-hilfe-beratung-information-muenchen-anonym-und-kostenlos.html>

http://www.flowmessung.de/diplomarbeit/diplomarbeit_boettcher_flow_in_computerspielen.pdf

Erklärung

Erklärung

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

Reichenbach, 24.07.2012

Unterschrift