

Forschungsseminar:
Neuere psychologische Fachliteratur
WS 08/09
Ao. Univ.-Prof. Dr. Karl Leidlmair
an der Universität Innsbruck

Online Spiele



Degano Bianca, Matr.Nr.: 0515393	Kapitel 3, 4, 5
Dünser Philipp, Matr.Nr.: 0415974	Kapitel 7, 8
Zeiner Florian, Matr.Nr.: 0115596	Kapitel 2, 6

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	3
2 Geschichte – Onlinespiele und ihre Wurzeln	3
2.1 Die ersten Computerspiele	3
2.2 Der Einzug der Computerspiele in die heimischen Wohnzimmer	4
2.3 Der Aufstieg der Onlinegames	5
3 Arten von Onlinespielen.....	5
3.1 Einführung in die Fachbegriffe	5
3.2 Angebot und Genre	7
3.2.1 Tale of Tales – die etwas anderen Onlinespiele	10
3.3 Statistiken	10
4 Wer spielt Onlinespiele?	12
5 Warum spielen Menschen Onlinespiele?	13
5.1 Flow- Erleben.....	14
5.2 Präsenzerleben.....	14
5.3 Interaktivität	15
5.3.1 Selbstbezug.....	16
5.4 Spielmotivation	16
6 Soziale Kontakte, Beziehungen, Soziale Identität und Kommunikation in Onlinespielen ...	17
6.1 Online – Community und Clans.....	17
6.2 Nonverbale Kommunikation und Soziale Identität	19
6.3 Soziale Identität und Genderswapping.....	20
6.4 Spielgeschwindigkeit und Werteverstärkung	21
6.5 Neue Formen der Selbstpräsentation.....	22
6.6 Spielregeln und ihre Umgehung.....	22
6.7 Geläufige Abkürzungen zur Vereinfachung der Kommunikation	23
6.8 Fazit Kommunikation.....	24
7 Auswirkungen von Onlinespielen	24
7.1 Onlinespiele und Aggression/Gewalt.....	24
7.2 Bekannte Forschungsansätze.....	27
7.2.1 Soziales Lernen (Bandura)	27
7.2.2 Arousal-Theorie (Tannenbaum und Zillman)	27
7.2.3 Priming	28
7.2.4 Desensibilisierungsansätze.....	28
7.2.5 General-Aggression-Model	28
7.2.6 Katharsis-Theorie	30
8 Onlinespiele und problemlösendes Denken	30
8.1 Transfer in die reale Welt.....	33
9 Quellen	35

1 Einleitung

„Computerspiele sind faszinierend – nicht nur für Kinder und Jugendliche, sondern auch für viele Erwachsene. „Gamer“ findet man inzwischen in allen Altersgruppen, und entgegen dem populären Vorurteil des „Spielzeugs für männliche Jugendliche“ lassen sich in der Nutzerschaft auch immer mehr Spielerinnen ausmachen. Doch warum verbringen so viele Menschen – ob jung oder alt – große Teile ihrer Freizeit mit Computerspielen?“

(Wolling et al. 2008; S.13)

In dieser Seminararbeit wollen wir auf das Thema Onlinespiele näher eingehen, wobei sich der erste Teil mit der Geschichte und den verschiedenen Genres von Spielen befasst.

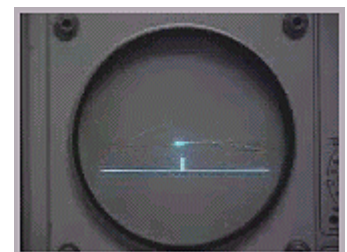
Des Weiteren werden im Hauptteil die Faszinationskraft und die Rolle der Kommunikation behandelt, bevor die positiven und negativen Auswirkungen das Ende bilden.

2 Geschichte – Onlinespiele und ihre Wurzeln

2.1 Die ersten Computerspiele

Der Beginn der Onlinespiele ist beim Beginn der ersten Computerspiele zu suchen. Im Jahre 1958 wurde vom amerikanischen Physiker William Higinbotham das erste Computerspiel, „Tennis for Two“, der breiten Masse vorgeführt.

"In seinem primitiven Tennis-Spiel ist der Boden eine horizontale Linie am unteren Bildschirmrand des Oszilloskops dar, das Netz ist eine kleine vertikale Linie in der Mitte des Bildschirms. Zwei Kästchen, jedes mit einer drehbaren Skala und einem Knopf, sind die Controller. Die Skala dient zum Einstellen des Flugwinkels und der Knopf schickt den Ball auf die andere Seite. Wenn der Spieler den Flugwinkel falsch eingibt, landet er im Netz. Durch Druck auf einen Reset-Knopf erscheint der Ball wieder auf dem Bildschirm und das Spiel geht weiter. Es wird hierbei noch keine Punktzahl angezeigt [SIC!] auf dem nur 5" großen Oszilloskop angezeigt, aber das Spiel ist trotzdem ein Highlight



für jeden, der das Labor besucht. Einige Personen stehen sogar stundenlang an, um es zu spielen". (SLABIHOUND,2001, <http://museum.ruhr.de/docs/play1sta1.htm>)

In der Spielindustrie setzte das im Institut of Massachusetts entwickelte Spiel „Spacewar“ den



Meilenstein für den großen Erfolgslauf der Computerspiele. Spielinhalt sind zwei Raumschiffe, die sich, nur mit begrenztem Treibstoff ausgestattet, in einem Duell befinden. Daraus entstand auch das erste Spiel für die Spielautomaten.

Die Spielautomaten füllten in den 70er Jahren sogar ganze Spielhallen aus. Weitere bekannte Spiele waren vor allem Space Invaders, Pac Man und Donkey Kong. Space Invaders waren somit auch der Vorläufer der Weltraumsimulation.

2.2 Der Einzug der Computerspiele in die heimischen Wohnzimmer

Der 1977 beginnende Boom der Videospieldautomaten weitete sich sehr schnell auf Heim – Videospiele aus. Als logische Folge wurden sie in den 80ern dann vermehrt von den Heimcomputer und Spielkonsolen abgelöst.

Diese eröffneten neue Möglichkeiten und die Computerspiele fanden Einzug in die heimischen Wohnzimmer.

Vorreiter war hier das von ATARI entwickelte „Videogame-Computer-System“, das 1977 auf den Markt kam. Dessen Verkaufszahlen und die deren Nachfolger beliefen sich bis 1990 auf 35 Millionen Stück!

Mit der Zeit entwickelte sich dann aus den eher leistungsschwachen Computern, allen voran dem C 64, die leistungsstärkeren Personal Computer.

Durch ständig sinkende Herstellungspreise wurden diese auch der breiten Masse zugänglich und öffneten in Kombination mit dem World Wide Web die Tür für die heutigen Online Games.



2.3 Der Aufstieg der Onlinegames

Einen regelrechten Aufstieg erlebten auch die verschiedenen Spielkonsolen wie Nintendo 64, SONY Playstation die die ATARI Videokonsole als Vorbild hatten. Heute bestimmen vor allem die Xbox 360, Wii, PlayStation 3 (PS3), den Markt, die alle auch online gespielt werden können. Das Verkaufsvolumen liegt seit Neueinführung im August 2007 bei 24,5 Millionen Exemplaren! Bis zum August 2008 verbuchten die drei größten Hersteller wieder ein Umsatzplus von 57,5 %.

Einen ähnlichen Erfolgslauf haben auch die PC Onlinegames. Die ersten Onlinespiele waren zuerst vor allem Text-Adventures, MUDs (Multi User Dungeon) und bekannten Brettspielen (Schach, Go usw.).



Das erste große Onlinespiel, „Ultimate Online“, mit mehreren tausend Spielern, kam 1997 auf den Markt. Es war auch das erste MMORPG (Massively

Multiplayer Online Role-Playing Game) das sich etablieren konnte.

Heute kann man/frau/Kind fast alle Arten von Spielen online spielen. Durch die sich ständig weiterentwickelnde Technik und dem schnell wachsenden Markt haben die Onlinespiele mittlerweile sogar Zugang zu fast allen Altersstufen gefunden und ein Ende der Geschichte ist nicht in Sicht.

3 Arten von Onlinespielen

3.1 Einführung in die Fachbegriffe

MMORPG: Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game (übersetzt: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) ist ein ausschließlich über das Internet spielbares Computer-Rollenspiel, bei dem gleichzeitig mehrere tausend

SpielerInnen eine persistente virtuelle Welt bevölkern können. Persistent heißt, dass die Welt auch ohne Präsenz des Spielers existiert und sich verändert.

(vgl. 2008; http://de.wikipedia.org/wiki/Massive_Multiplayer_Online_Game)

AD-Game: AD- Games sind Spiele, die in unterhaltsamer Form der Werbung dienen, in diesem Zusammenhang wird auch von Advertainment gesprochen. Viele Werbespiele sind zur Steigerung der Attraktivität mit Gewinnspielen gekoppelt und können daher auch für die Datensammlung verwendet werden.

(vgl. 2008; <http://de.wikipedia.org/wiki/Ad-Game>)

Browserspiel: Browserspiele können von jedem Rechner mit einem Internetzugang und einem dementsprechenden Browser aus aufgerufen werden. Bei diesen Spielen ist keine Software-Installation auf dem Rechner des Spielers erforderlich.

(vgl. 2008; <http://www.browserspiele-infos.de/browserspiel-definition/>)

Varianten der Browserspiele:

- Forenspiele: *„Eine Unterart der Browserspiele sind Forenspiele, die über den Browser mit Hilfe eines Forums (im Threaded- Style¹) gespielt werden. Dies sind meistens Strategie- oder Rollenspiele.“* (2008; <http://de.wikipedia.org/wiki/Browserspiel>)

- Chatspiele: *„Chatspiele sind Echtzeitspiele, die über einen Chat laufen und oft auch im Browser gespielt werden. Meistens werden nur die üblichen Chatfunktionen zum Spielen verwendet. Eine bekannte Variante ist das Suchen von einem oder mehreren „Mördern“ durch Fragen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden dürfen.“* (2008; <http://de.wikipedia.org/wiki/Browserspiel>)

1 Thread: Folge von Diskussionsbeiträgen in Foren, die hierarchisch organisiert sind (vgl. 2008; [http://de.wikipedia.org/wiki/Thread_\(Internet\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Thread_(Internet)))

3.2 Angebot und Genre

Die Vielfalt an Spielkategorien und Spielvariationen ist sehr groß. *„Den größten Bereich der Spiele-Landschaft bilden Programme, bei denen Spaß und Unterhaltung im Vordergrund stehen – die so genannten Entertainment-Programme.“*

(2008; <http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level1/genrekunde/>)

Im Folgenden sind die wichtigsten Spiele Genres aufgelistet.

Actionspiele

Bei den Actionspielen ist die Reaktion des Spielers ausschlaggebend. Timing und gute Reflexe machen einen Großteil des Spieles aus. Heutzutage zählen unter anderem die First-Person-Shooter zu diesem Genre.

(vgl. http://www.bhv-buch.de/imperia/md/content/vmi/8075/8075_leseprobe.pdf)

Bei den First-Person-Shootern oder auch Ego-Shootern genannt, bewegt sich der/die SpielerIn in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt und blickt durch die Augen eines menschlichen Spielercharakters. Der Spielverlauf ist geprägt durch den Kampf gegen eine Vielzahl von unterschiedlichen Gegnern mit verschiedenen Schusswaffen, die im weiteren Spielverlauf meist immer stärker werden. Typische Beispiele sind „Counterstrike“ oder „Doom“. (vgl. 2008; <http://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter>)

Bei dem Spiel „Counterstrike“ gibt es zwei Rollen, in die man als SpielerIn schlüpfen kann. Zum einen sind es die Terroristen und zum anderen die Anti-Terror-Einheiten. Je nachdem welche Seite am Anfang gewählt wird, hat man verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Bei einer Spielvariante müssen die Anti-Terror-Einheiten innerhalb einer begrenzten Zeit Geiseln befreien, die von den Terroristen gefangen gehalten werden und diese anschließend an einen sicheren Ort bringen. Für jede gewonnene Runde und getöteten Gegner gibt es Geld als Belohnung.



(o.J.; http://www.hitmangames.de/Specials/css_map_overviews/counterstrike_source.jpg)

Mit diesem Geld kann der/die SpielerIn sich mit neuen Waffen eindecken. Die Spieler, die gestorben sind, können bis zur nächsten Runde nur als Geist das Spiel beobachten.

(vgl. 2001; <http://www.spielbar.de/SPIELE/COUNTERS/MAIN.HTM>)

Rollenspiele

„In einer Phantasie-Welt mit meist mittelalterlichen Anmutungen steuert der Spieler einen Helden mit individuellen Fähigkeiten und erlebt zahlreiche kleine Abenteuer in einer umfangreichen Spielgeschichte; die Ausbildung der Fertigkeiten steht für den Spieler an erster Stelle, um dies zu erreichen und im Spiel weiter zu kommen, muss er in Kämpfen mit Schwert oder Magie sein Können unter Beweis stellen; in klassischen Beispielen wie „Diablo“ oder „Ultima“ wird gegen den Computer gespielt; die Variante der Online-Rollenspiele, wie „World of Warcraft“, ermöglicht via Internet das Spielen mit unzähligen Mitspielern weltweit, die oft nur gemeinsam in Teams bestimmte Aufgaben lösen können, wovon eine besondere Faszinationskraft ausgeht.“

(2008; <http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level1/genrekunde/>)

Bei dem Spiel „World of Warcraft“ wählt der/die SpielerIn am Anfang, ob er/sie sich der Horde oder der Allianz anschließt. Zu der Allianz zählen Menschen, Zwerge, Gnome und Nachtelfen, auf Seiten der Horde sind Orks, Trolle, Tauren und Untote. Im Laufe des Spiels müssen verschiedene Quests bestritten werden.

(vgl. <http://www.spielbar.de/SPIELE/WORLDOFW/MAIN.HTM>)

Beim erfolgreichen Lösen dieser Quests – innerhalb des Spieles existieren 7000 – erhält der/die SpielerIn Erfahrungspunkte und Belohnungen in Form von virtuellem Geld und Ausrüstungsgegenständen. Die Spieler können sich zu Gilden zusammenschließen und die Quests gemeinsam bewältigen.

(vgl. 2008; http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft)

Nach Angaben des Herstellers haben inzwischen über 10 Millionen Menschen weltweit einen gebührenpflichtigen Zugang zu diesem Spiel.

(vgl. 2008; <http://www.w3b.org/trends/online-spiele.html>)



(o.J.; <http://www.itreviews.co.uk/graphics/normal/games/g298.jpg>)

Strategiespiele

Ziel hierbei ist es, sich gegen andere mit einer überlegenen Strategie durchzusetzen, wobei der Wettstreit jedoch kriegerisch entschieden wird. Der/die SpielerIn stellt einen allmächtigen Herrscher dar und durch strategisches Denken und Planen entwirft er/sie neue Spielzüge um die Gegner zu besiegen. Beispiele sind „Age of Empires“ oder „Civilisation“.

(vgl. 2008; <http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level1/genrekunde/>)

Bei „Age of Empires“ baut der/die SpielerIn eine Stadt auf, entwickelt Technologien und bildet Kriegseinheiten aus, um das eigene Volk vor Feinden/Gegenspielern zu schützen und gegebenenfalls die Gegner zu vernichten. Der/die SpielerIn muss im Verlauf einer Partie Rohstoffe sammeln um eine Infrastruktur aufbauen zu können.

(vgl.2007;<http://www.spielbar.de/SPIELE/AGEOFEM3/LANG.HTM>)



(<http://www.microsoft.com/games/empires/screen15.htm>)

3.2.1 Tale of Tales – die etwas anderen Onlinespiele

Tale of Tales ist ein Spielentwicklungsstudio, das 2002 durch Auriea Harvey und Michaël Samyn in Belgien gegründet wurde. Der Sinn von Tale of Tales ist es, auf kreative und emotionale Weise die Spieler zu unterhalten, die genug haben von den zeitgenössischen üblichen Computerspielen. Das Besondere an diesen Spielen ist, dass sich die Inhalte von denen der üblichen Computerspiele unterscheiden und teilweise von Künstlern entworfen wurden.

Die meist als mysteriöse und unheimlich erscheinende Darstellung verschiedener Spiele weckt die Neugierde, sich durch die Welt von Tale of Tales zu begeben und Neues auszuprobieren.

Bei „The endless forest“ können sich mehrere Spieler in einem Wald als Tiere bewegen ohne bestimmtes Ziel oder ohne bestimmten Regeln zu folgen. Die Kommunikation mit den Mitspielern erfolgt durch Geräusche oder Körpersprache.

„The path“ ist ein kurzes Horrorspiel und wurde durch das Märchen von Rotkäppchen inspiriert. Es gibt hierbei eine einzige Regel, und diese muss gebrochen werden. Der Weg darf nicht verlassen werden. Wenn das Ziel nicht erreicht wird, stirbt man.

Die Arbeit von Tale of Tales wurde in vielen Kunstaussstellungen und Präsentationen gezeigt, jedoch bleibt der Fokus online um mit den Spielern in Verbindung zu bleiben.

(vgl. o.J.; <http://tale-of-tales.com/blog/information/>)

3.3 Statistiken

Computer-Spiele, die über das Internet gespielt werden, gewinnen immer mehr an Bedeutung. Auf den vielfältigsten Web Sites können NutzerInnen kostenlos auf eine große Anzahl von Spielen zugreifen.

Tabella 1: „Heute gibt fast jeder dritte Anwender (31%) an, das Internet zum Spielen zu nutzen. Vor zehn Jahren lag dieser Anteil noch bei unter 15%, bis heute hat er sich folglich mehr als verdoppelt.“ (2008; <http://www.w3b.org/trends/online-spiele.html>)



(2008; <http://www.w3b.org/trends/online-spiele.html>)

Vor allem junge NutzerInnen weisen eine hohe Neigung zu Online-Spielen auf. „Über die Hälfte der unter 20-jährigen verwendet das Internet zum Spielen. Je älter die Nutzer, desto geringer ist diese Affinität ausgeprägt. Unter den Anwendern ab 50 Jahren nutzt inzwischen aber immerhin jeder Fünfte das Internet zum Spielen.“

(2008; <http://www.w3b.org/trends/online-spiele.html>)

Wie Tabelle 2 veranschaulicht, haben bei den Jugendlichen die größte Beliebtheit die Strategiespiele, die geringste die Jump`n`Runs. Die Vorlieben der Geschlechter variieren zum Teil erheblich. Von den Jungen werden hauptsächlich Action- und Simulationsspiele stärker bevorzugt. Bei den Mädchen sinkt der Anteil, die Actionspiele spielen tendenziell. Bei den Simulationen ist vielmehr ein Annäherungsprozess zu beobachten. Bei den Mädchen haben die Strategie- und Rollenspiele an Attraktivität gewonnen. (vgl. Wolling et al. 2008; S.77ff)

Table 2: Computerspielpräferenzen der Jugendlichen (JIM-Studie): Prozent der Computernutzer, die das jeweilige Genre genannt haben.

Lieblingspielgenre bis zu 3 Nennungen	Jahr	2000	2001	2002	2003	2004	2005
	n =	842	1383	840	922	721	846
Strategie	Mädchen	49	60	67	70	71	70
	Jungen	55	58	47	55	50	53
Action	Mädchen	24	23	24	23	17	19
	Jungen	42	43	56	58	58	55
Simulation	Mädchen	16	17	23	19	24	21
	Jungen	48	40	42	37	49	41
Adventure	Mädchen	22	15	17	21	15	10
	Jungen	22	12	15	8	7	8
Rollenspiel	Mädchen	2	0	5	5	12	9
	Jungen	10	10	12	9	10	11
Jump'n'Run	Mädchen	3	5	3	4	4	1
	Jungen	1	2	0	1	2	1

Laut der ACTA-Studie (Allensbacher Computer- und Technikanalyse 2006), die auf einer jährlichen Befragung der Computernutzung von Personen zwischen 14 und 64 Jahren basiert, werden Online-Rollenspiele von fast 70% der Befragten gespielt. Actionspiele werden von etwas weniger als die Hälfte der GamerInnen gespielt und Strategiespiele werden von einem Drittel genannt. Bei den Sport- und Rennspielen gaben nur 14% der Befragten an, diese Spiele zu spielen. Sie sind daher eine eher vernachlässigbare Größe. (vgl. Wolling et al. 2008; S.178ff)

Table 3: Gespielte Online-Genres

Genre	N	Anteil in %
Rollenspiel	470	68,3
Actionspiel	315	45,8
Strategiespiel	244	35,4
Sport-/Rennspiel	96	13,9
Gesamt N	688	100,0

4 Wer spielt Onlinespiele?

Immer mehr Personen nutzen das Internet auch für das Spielen von Onlinespielen. Der/die durchschnittliche Online-ComputerspielerIn ist zwischen 20 und 29 Jahre alt. Rund ein Drittel

der Online-SpielerInnen sind Frauen. Ein Fünftel der SpielerInnen ist in der Gruppe der 40- bis 64-Jährigen zu finden. (vgl. Wolling et al. 2008; S.175ff)

Nach den Befunden der JIM- Studie (Jugend, Information, (Multi-)Media) des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest spielen deutlich mehr Jungen als Mädchen häufig mit dem Computer und unter den Jüngeren sind mehr VielspielerInnen als unter den Älteren. HauptschülerInnen verbringen häufiger Zeit mit Computerspielen als RealschülerInnen. Diese wiederum investieren mehr Zeit als Gymnasiast(Inn)en.

Die schulform- und altersbedingten Unterschiede sind im Zeitverlauf tendenziell eher geringer geworden. (vgl. Wolling et al. 2008; S.75)

In Bezug auf Rollenspiele zeigt die Studie von Cypra (2005), dass es „den/die“ typische/n Online-RollenspielerIn nicht gibt. Jedes Spiel hat seine eigene Spielerstruktur, welche sich nach demografischen Merkmalen trennen lässt. Die Schwankungen zwischen den unterschiedlichen Spielen sind sehr groß. (vgl. Cypra 2005; S.72f)

„Etwa ein Viertel aller Spieler, die mit Ragnarök in Verbindung gebracht werden können, ist weiblich (Frauenanteil: 23,3%) – auf der anderen Seite interessiert sich kaum eine Frau für World of Warcraft (2,3%).“ (Cypra 2005; S.72)

Ohne den „WoW-Effekt“- d. h. eine systematische Verzerrung in Richtung einer „Verjünglichung“ und einer „Vermännlichung“ - liegt der Frauenanteil bei 10,3%, und das Durchschnittsalter beträgt ohne Berücksichtigung dieser Gruppe 23,5 Jahre. (vgl. Cypra 2005; S.73)

5 Warum spielen Menschen Onlinespiele?

Warum haben Computerspiele eine so große Anziehungskraft? Wieso investieren weltweit Millionen SpielerInnen Milliarden Dollar in diesen Zeitvertreib und nehmen dafür viele Stunden ihrer Zeit in Anspruch? (vgl. Wolling et al. 2008; S.41)

Dieser Teil der Arbeit beschäftigt sich mit den Antworten auf die Frage, warum Computerspiele so interessant und attraktiv für die unterschiedlichsten NutzerInnen sind.

„Ein Spiel ist definiert als eine intrinsisch motivierte Handlung, d.h. sie muss vom Spieler an sich als belohnend und angenehm erlebt werden.“ (Wolling et al. 2008; S.49)

Das Spiel ist bestens dafür geeignet, ein Unterhaltungserleben entstehen zu lassen.

5.1 Flow- Erleben

Diese Theorie des Flow- Erlebens wurde erstmals 1975 von Csikszentmihalyi entwickelt und erklärt, *„was die Freude und das Vergnügen an Tätigkeiten ausmacht und welche „Merkmale“ bei diesen Tätigkeiten dazu führen, dass sich der Handelnde dabei selbst „vergessen“ kann.“ (Wolling et al. 2008; S.49)*

Auf Computerspiele bezogen lautet die Fragestellung, welche Merkmale des Computerspielens dazu führen, dass dies an sich als angenehme Tätigkeit empfunden wird und auf Grund dessen eine bevorzugte Freizeitaktivität ist. Das wichtigste Merkmal von Flow- Erlebnissen ist eine klare und eindeutige Zielsetzung innerhalb der Tätigkeit. Weiters sind ein direktes und ständiges Feedback auf das eigene Handeln und die Möglichkeit der Kontrollierbarkeit der Situation ausschlaggebend. Ein weiterer Faktor ist der, dass sich die Anforderungen an die eigenen Fähigkeiten anpassen lassen. Dadurch, dass eine vollständige Konzentration auf das Spielen erfolgt und alle störenden Stimuli ausgeblendet werden ist der/die SpielerIn mit seiner/ihrer Aufmerksamkeit regelrecht im Spiel „gefangen“.

(vgl. Wolling et al. 2008; S.50f)

„Ein solcher Flow darf nicht so weit gehen, dass die dualistische Perspektive – das Unterscheiden können zwischen der künstlichen Spielrealität und der Lebensrealität – gänzlich verschwindet, denn dann würde aus dem Spiel ein Ernstfall. Der Spieler verlöre die Möglichkeit, sich jederzeit aus der Spielrealität zurückzuziehen.“

(Wolling et al. 2008; S.51; zit. nach: Früh 2002)

5.2 Präsenzerleben

Die Präsenz beschreibt das Gefühl, das der/die SpielerIn hat, wenn er/sie in die Spielwelt eintaucht und sich als Teil des Spiels empfindet. Dieser Aspekt der Präsenz ist für Computerspiele entscheidend, da Spiele immer ein Minimum dieses Gefühls in der Welt des

Spiels benötigen. Förderlich für die Präsenz kann unter anderem die Interaktivität des Inhaltes gesehen werden und als Voraussetzung für das Präsenzerleben ist ein gewisses Maß an Spielkompetenz erforderlich. Auch stabile und situative Persönlichkeitsmerkmale können das Präsenzerleben beeinflussen.

Bei der sozialen Präsenz lassen sich zwei Konzepte unterscheiden. Zum einen ist es die **Identifikation**, bei der sich der/die SpielerIn in die Rolle der Spielfigur versetzt und bei deren Emotionen und Erlebnissen stellvertretend teilhaben kann.

Das zweite Konzept ist das der **Parasozialen Interaktion**. Hierbei werden die medialen Akteure wahrgenommen und behandelt, als ob sie ein reales Gegenüber sind. Die soziale Präsenz innerhalb des Spieles ist ein Indikator für den durchgeführten Wechsel des Realitätsbezuges. In dieser künstlichen Umgebung ist die Möglichkeit zum kontrollierten Kontrollverlust gegeben, wobei ernsthafte Konsequenzen nur im Rahmen der geschützten, von der Realität abgegrenzten Spielwelt zu erwarten sind. (vgl. Wolling et al. 2008; S.52ff)

Bei den meisten Ansätzen der Nutzungsforschung werden die Eigenschaften des Individuums, vor allem soziodemographische Merkmale wie Alter, Bildung, Geschlecht etc. in den Mittelpunkt gerückt. Die jeweiligen Nutzungskontexte - d.h. auf die Wahl des Ortes, den Zeitpunkt, die Anwesenden und die Handlungsalternativen - können vom Individuum selbst mitgestaltet werden.

Eine weitere Einflussphäre ist der soziale Kontext der SpielerInnen. Wichtig dabei ist zu beachten, dass verschiedene Faktoren eine Rolle spielen. Wohnsituation, Arbeitsbedingungen, Verfügbarkeit bestimmter Inhalte und Programme können sich unterschiedlich auf das Computerspielen auswirken. (vgl. Wolling et al. 2008; S.18f)

5.3 Interaktivität

Im Vergleich mit anderen Medien liegt die Besonderheit von Online Spielen darin, dass ohne den/die SpielerIn die virtuelle Welt still stehen würde. Durch aktives Einwirken bestimmt er/sie den Verlauf der Geschichte mit. Das Spiel stellt ihm/ihr immer neue Herausforderungen in Form von immer zahlreicheren und mächtigeren Gegnern, die besiegt, und von

Hindernissen, die überwunden werden müssen. Der/die SpielerIn muss seine/ihre Spielfigur beherrschen und die Spielwelt kontrollieren.

(vgl. Ferenc 2006; S.73; zit. nach: Fritz 2003, S. 10ff)

5.3.1 Selbstbezug

Der Selbstbezug ist ein entscheidender Faktor bei der Spielauswahl. SpielerInnen setzen sich und ihr Leben, d. h. ihre Lebensthematiken und –aufgaben (z. B. Beruf, Hobbys und Interessen), mit den Aufgaben des jeweiligen Spiels in Bezug. Der kulturelle Hintergrund, soziale Rollen, persönliche Erfahrungen, Wünsche und Weltsicht beeinflussen die verschiedenen Vorlieben für einzelne Computerspielgattungen. Die Spielfigur und ihr Erfolg im Spiel werden mit der eigenen Person und ihren Lebenskontexten verbunden.

(vgl. Ferenc 2006; S.36)

5.4 Spielmotivation

Spielmotivation durch Macht- und Allmachtsgefühle:

Neben der Interaktivität gibt es weitere Gründe für den besonderen Reiz von Computerspielen. Dazu gehören Macht- und Allmachtgefühle und das Wissen um die Beherrschung des Spieles. Virtuelle Welten bieten die Möglichkeit, neue Welten zu erschaffen und sozusagen „Gott“ zu spielen.

„Der Aspekt der Ausübung von Macht, Herrschaft und Kontrolle über das Spielgeschehen kann nach derzeitigem Stand der Forschung als die zentrale Determinante der Faszinationskraft von Bildschirmspielen angesehen werden.“

(vgl. Cyprus 2005; S.48; zit. nach: Oerter 1997, Wegge et al. 1995, Fritz/ Fehr 1997)

Spielmotivation durch Selbstverwirklichung:

Menschen streben nach Autonomie, Kompetenz und Selbstverwirklichung. Diese Bedürfnisse werden durch Online Spiele sehr gut befriedigt, was einen großen Teil der Faszination ausmacht.

Spielmotivation durch eskapistische Wirkung:

Computerspiele werden von den Spieler(Inne)n unter anderem als Zeitvertreib, Mittel gegen Langeweile und aktive Entspannung genutzt. Durch permanente Bedrohungssituationen, Zeitstress oder zunehmende Komplexität wird das Reizniveau des Spieles ständig angehoben und schirmt so den/die SpielerIn von seiner/ihrer mentalen Welt ab, da er/sie sich voll und ganz auf das Spiel konzentrieren muss und zu keinem anderen Gedanken mehr kommt. (vgl. Ferenc 2006; S.41; zit. nach: Fritz 1999b, S. 86)

6 Soziale Kontakte, Beziehungen, Soziale Identität und Kommunikation in Onlinespielen

Seit dem großen Erfolg der MMOGs nimmt die Kommunikation zwischen den Spielern/Innen eine immer bedeutendere Rolle ein.

Eine Umfrage von „Sozioland“ zwischen Dezember 2005 bis Mai 2006, die die Meinung von über 4.500 Gamern zu Massively Multiplayer Online Games erhob, ergab, dass für 72% der Gamer Kommunikation mit anderen Spielern/Innen Vordergrund steht.

Im Vergleich dazu, war es nur für 30% von Bedeutung gegeneinander zu spielen und für 57% war das Jagen und Kämpfen mit/gegen andere/n Charaktere/n zentral.

(s.a. http://www.sozioland.de/rp/ac_games_de/tabellen_onlinegames.pdf).

Mittlerweile gibt es viele verschiedene Arten der Kommunikation für Online Gamer. Die am häufigsten genutzten Kommunikationsformen sind vor allem Chatten, Foren, verschiedene Instant Messenger sowie Internet - Telefonie und Treffen im „Real Life“.

6.1 Online – Community und Clans

Die Kommunikation findet häufig in einer so genannten „Online – Community“ statt.

Aus dieser wiederum entstehen dann meist die von vielen Spielern organisierten und gegründeten Clans.

Die Kommunikation in den Clans ist vor allem deswegen sehr wichtig, da viele Aufgaben nur gemeinsam gelöst werden können. Dafür ist oft sogar monatelange gemeinsame Planung und Organisation notwendig.

Jeder Spieler hat seine eigenen Aufgaben in seinem Clan zu erfüllen. In manchen Onlinespielen werden die einzelnen Spieler sogar von erfahreneren und höherrangigen Mitspielern ausgebildet.

Sie sind manchmal sogar mit Organisationen wie großen Firmen, dem Militär,... in der „Real World“ vergleichbar. Ob Security, Pilot, Krieger,... jeder Spieler muss, damit ein gemeinsam erarbeiteter Plan funktioniert, seine Rolle in dem Clans erfüllen. Genauso muss er sich an einen eigenen Clankodex halten. Für viele ist es eine große Ehre einem bestimmten Clan anzugehören und es ist auch wirklich nicht leicht in einen bekannten Clan aufgenommen zu werden. Bewerbungsschreiben, Probezeiten, Prüfungen auf Teamfähigkeit,... stehen hier an der Tagesordnung.

Die Clans kommunizieren größtenteils mittels Voice Chat (Teamspeak, Virtuello, ICQ...) untereinander um die nächsten Teamzüge abzusprechen.

Clanforen, Öffentliche Foren und klassische Foren und Beziehungspflege

Eine weitere Form der Clankommunikation ist das Clanforum. Es bietet Raum den Clan als Gruppe zu repräsentieren.

Hier gibt es wiederum große Unterscheidungen im Aufbau und im Inhalt. Bsp.: „Behüter der Ehre Clan Forum“ (<http://www.bhde-clan.ch/phpbb2/index.php>)

In Summe bietet der Clan vielen Spielern die Möglichkeit sich intern in einem vertrauten Rahmen auszutauschen und soziale Kontakte mit anderen aufzubauen die ähnliche Interessen haben.

Beispiel dafür ist das Spiel „Eve – Online“ wo sogar monatelang Schulungen für Piloten von höherrangigen Mitspielern koordiniert und durchgeführt werden.

Bsp.: Trailer aus Eve – Online: <http://de.youtube.com/watch?v=3jOJR5Xauf0>

Weiters hilft die Kommunikation zwischen den Mitgliedern der Clans oft Spielanfängern/Innen größere Fehler zu vermeiden und nicht ausgenutzt zu werden.

Beispiel „EVE – ONLINE: So läuft man als Spielanfänger Gefahr, scheinbar lukrative Transportaufträge für andere Spieler zu übernehmen, um bei Ablieferung der Ware festzustellen, dass man in den Laserlauf des Auftraggebers sieht. Durch den Abschuss des Spielanfängers gewinnt der Auftraggeber doppelt: Er verkauft die Überreste des

Anfängerschiffes zum Schrottwert und streicht vom Spielanfänger die Versicherungsprämie für die nicht durchgeführte Warenlieferung ein. Die Gemeinschaft der Spieler, an deren Chat-Diskussionen jeder Anfänger automatisch teilnimmt, kann solche Geschehnisse vermeiden helfen. (http://de.wikipedia.org/wiki/Eve_online#cite_note-thebigscam-3)

Den Gegensatz zum Clanforum stellt das Öffentliche Forum dar, das vor allem zur Selbstdarstellung dient oder um öffentlich ein Thema zu diskutieren.

Die dritte Form der Foren sind die klassischen Diskussionsforen. In ihnen wird zumeist via Chat kommuniziert oder einfach Privates ausgetauscht. Dadurch können sogar Beziehungen entstehen wie es aus dem unten angeführten Beispiel aus der Community „Holy War“ ersichtlich ist.

Bsp.: Zitat aus einem Kriegsspielforum „Holy War“:

„Ich stellte zu meiner Verblüffung fest, dass sich relativ viele Leute DURCH Holy-War verliebt haben und auch zusammen sind,... So auch bei mir und meinem Freund ^^ Ich weis nicht direkt ob das hier rein passt diese Umfrage aber ich wusste nicht wohin ich sonst schreiben sollte *lach* Also: Wer hat sich durch Holy-War verliebt und ist jetzt in einer feste Beziehung?“ 🗳


Die dazugehörige Statistik:

Nein ich habe mich nicht verliebt  36 35.64%

Ja ich habe mich verliebt  22 21.78%

Weiß nicht ob ich mich online verlieben könnte/würde  20 19.80%

Ich habe mich verliebt und wir sind inzwischen im RL ein Paar  14 13.86%

Wer hat sich durch HW getrennt  9 8.91%

Insgesamt: 101 Stimmen 100%

(<http://forum.holy-war.de/HKF/wbb2/thread.php?threadid=10125>)

6.2 Nonverbale Kommunikation und Soziale Identität

Eine andere Form des sich Kennenlernens stellt auch die Nonverbale Kommunikation in den verschiedenen Spielen dar. So kann das „Avatar“ – Bild eines Spielcharakters schon sehr viel über den Charakter des/r Spielers/In sagen. Weiters können die Spieler/Innen in den meisten

Online Games ihren Spieler/In - Charakter selbst individuell gestalten und so auch einen Teil von sich präsentieren.

Man sollte auch nicht übersehen, dass sich mittlerweile eine sehr große Pro – Gamer Szene entwickelt hat. Manche Spieler/Innen werden dort behandelt wie Superstars, die man nur aus dem Film und Showbusiness kennt.

Bezüglich eigener Identität ist die Theorie von George Herbert Mead, einem Mitbegründer des Symbolischen Interaktionismus sehr interessant.

Er unterscheidet hier zwei Stadien der Entwicklung. Einerseits das Übernehmen der Rollen anderer im Spiel und dann als zweiten Schritt das Einbeziehen der Handlung aller anderen Personen und Wesen in seine/ihre Rolle

Weiters unterscheidet Mead welche Rollen der Spieler übernimmt und welche Einfluss die Rollen der anderen auf ihn haben.

Die zentrale Aussage in seiner Theorie ist, dass die Identität ein permanentes Wechselspiel zwischen dem allgemeinem Äußeren und dem einzigartigen, spontanen und individuellen Selbst ist, wobei das allgemeine Äußere den Anlass für Reaktionen des unabhängigen Selbst liefert.

Die Folge ist, dass das was das Selbst ausgedrückt wiederum für andere zum allgemeinen Äußeren wird (s.a. Mead, 258ff.).

6.3 Soziale Identität und Genderswapping

Sehr interessant ist das Thema der sozialen Identität aus einem äußeren Blickwinkel zu betrachten. Wie schaffen es die Spieler/Innen ihre Identität den zu vermitteln und was könne sie damit über sich selbst aussagen?

Es wird Onlinegamern/Innen ja gerne nachgesagt, dass sich diese Spiele hervorragend eignen würden um eine andere Identität annehmen zu können um aus der Realen Welt zu flüchten. Die Anonymität und die mögliche fiktive Erschaffung eines eigenen Wunschbildes geben den idealen Rahmen dazu.

Wenn man das aufs Meads Theorie umlegt, wäre der Avatar doch eine hervorragende Projektionsfläche. Der Avatar ist dem/r Spieler/In absolut ausgeliefert und wird somit von einem allgemeinem Äußeren gelenkt, ohne die Möglichkeit zu besitzen auszubrechen.

Ein gutes Beispiel stellt hier der Anfangstrailer von „Spore“ dar, der schlussendlich sagt, dass alles von einem Größeren erschaffen wurde – dem Spieler selbst.

Bsp.: <http://de.sporeforum.eaeurope.eu/>



Die Onlinespielwelt bietet sogar Raum zum Genderswapping – also zum Geschlechterwechsel. Sicherlich eine Möglichkeit „die Welt“ aus anderen Augen kennen zu lernen und manches auszuprobieren, was man in der Real World nicht wagt.

Eine weitere Möglichkeit eine andere Identität auszuleben ist der Individuelle Name des Spielers. Oft wird eine fiktiver Action - oder Mangaheld gewählt oder ein Fabelwesen. Wichtig ist auch in welchen Farben dieser geschrieben ist, klein oder groß,... Jedes Detail kann von einem/r anderen Spieler/In als Information über den/die Spieler/in genutzt werden.

Bsp.: „Süße Elfe“, „Schwarze Witwe“, „PROFessor“,...

Manche Charaktere verfügen wiederum über ganz individuelle Gestiken und eigene Stimmen. In Summe geben die Onlinespiele hier vor allem auch jungen Menschen den Raum sich selbst zu erfahren und zu erproben und manches was sich positiv bewährt hat auch in die Realität umzusetzen. Man darf dabei nicht vergessen, dass die Umgangsregeln und Werte in vielen Onlinespielwelten sich nicht wesentlich von denen der „Real World“ unterscheiden und das nicht alle Onlinespiele Gewalt verherrlichend sind.

6.4 Spielgeschwindigkeit und Werteverchiebung



<http://spiele.t-online.de/c/12/50/52/12/12505212.html>

Eine Ausnahme stellen hier eher Shooterspiele dar, die weniger Aufmerksamkeit auf Optik und Selbstpräsentation und soziale Regeln legen, wobei sie dies auch nicht vernachlässigen. Doch zentral ist hier eher die Spielgeschwindigkeit und nicht die Kommunikation.

Das Spiel findet hier zumeist auf einer Metaebene statt, wo eher taktische Überlegungen im Vordergrund stehen. Die Grafik und die Kommunikation werden dadurch immer unwichtiger. Ausnahme stellt hier der spielkontext abhängige Kommunikation dar, die zumeist in die Spiele eingearbeitet ist.

Bsp.: „I need a medic“, „Sniper?“,....

<http://www.f7c-network.com/news-artikel,35751,1.html>

<http://www.f7c-network.com/news-artikel,35753,1.html>

6.5 Neue Formen der Selbstpräsentation

Eine neue Form der Selbstpräsentation und somit auch Kommunikation nach Außen stellt das Filmen der eigenen Spielleistung dar. So findet man in „You Tube“ viele Spieler, die ihre eigenen Erfolge sowie auch kontraproduktives der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen.

6.6 Spielregeln und ihre Umgehung

Um Foren und Spielregeln umgehen zu können, um zum Beispiel Cheats zu tauschen oder über im Spiel Verbotenes zu reden, gibt es auch noch die Möglichkeit des Privat Messaging System.

Hier werden vor allem Informationen ausgetauscht die nicht ins Forum dürfen.

Die Foren und Spielregeln beeinflussen natürlich auch sehr stark die Kommunikation zwischen den Spielern.

In vielen Kommunikationsplattformen gibt es Kommunikations- - und Verhaltensregeln, an die sich die Spieler zu halten haben.

Bsp. aus dem Online Game „School Wars“ (<http://www.sw-forum.de/thread.php?threadid=17>)

1. Verhalten im Forum

1.1 - Spam ist unerwünscht und wird nur in der Laberecke toleriert. Dies gilt für alle Postings die nicht dazu beitragen das Gespräch voranzutreiben

1.2 - Kein flamen und beleidigen! Nettes und höfliches Verhalten ist eine Selbstverständlichkeit.

Konkrete Beleidigungen (u.a. "Arbeitslos und keine Freunde") oder Drohungen (u.a. "geh sterben...") bezogen auf das RL anderer werden konsequent verwarnt.

1.3 - Auch bei unkenntlich gemachten Beiträgen, sei es durch durchgestrichen oder ***, gelten die Bordregeln. Im Zweifelsfalle wird vom Schlimmstmöglichen ausgegangen.

1.4 - Beiträge (als Wort, Bild und Zeichen) sind so zu gestalten das sie von den Mitarbeitern der SchoolWars Dienstleistung problemlos verstanden werden können.

1.5 - Smilies sind sparsam und in sinnvollem Zusammenhang zu verwenden.

1.6 - Untersagt sind Threads und Beiträge, deren Inhalte oder Ziele gegen geltendes Recht verstoßen.

6.7 Geläufige Abkürzungen zur Vereinfachung der Kommunikation

Des Öfteren werden auch Abkürzungen für verschiedene Spielzüge oder Kommunikationsarten vorgegeben.

Bsp.: Lvl = Level, damit ist der Rang des Spielers gemeint.

Diese erleichtern vor allem den Kommunikationsfluß und sind auch oft von Online Game zu Online Game verschieden. Manche Spielercommunitys haben sogar einen eigene Sprache, was es Außenstehenden oft fast unmöglich macht mitzureden.

Es gibt auch große Unterscheide wer sich in Foren oder in Spielen zu Wort meldet.

Das Wort eines Level 80 Players oder Administrators hat natürlich mehr Gewicht als das eines Level 2 Players oder Anfängers. So entstehen natürlich verschiedenste Hierarchien und Sprache kann hier auch als Mittel dienen um andere in die Schranken zu weisen, sie zu unterstützen oder zu mobben. Je einflussreicher und stärker ein Spieler ist, desto weniger wird im widersprochen werden.

Kommunikation zwischen den Spielern ist auch deswegen sehr wichtig, da oft auch verschiedene Items zum Tausch angeboten werden oder sogar verkauft werden um seine eigene Spielercharaktere schneller weiterentwickeln zu können.

Im Prinzip unterscheidet sich die Onlinespielwelt in vielen Punkten auch von Firmen, wo große Projekte gut organisiert und professionell entwickelt werden.

6.8 Fazit Kommunikation

Wie man aus den vielen Kommunikationsbeispielen sehen kann, gibt es viele Formen der Kommunikation in den Online Games. Die Arten der Kommunikation und die verschiedenen Möglichkeiten werden immer vielschichtiger, was auch zu immer mehr Kommunikationsregeln führt, die in der „Real World“ weit nicht so ausformuliert sind.

Darin ist auch ein großes Potenzial, da vor allem in den Foren, die sehr jungen Spieler lernen, darauf zu achten wie sie sich ausdrücken dürfen und ab wann es sehr verletzend sein kann.

In wie weit sich die Kommunikation in der „Cyber World“ auch auf die „Real World“ auswirken wird, ist zurzeit noch schwer abzuschätzen.

Doch wäre es sicherlich keine schlechte Idee ein eigenes Online Game Wörterbuch auf den Markt zu bringen um auch Nichtspielern/Innen die Möglichkeit zu geben mitzukommunizieren.

Beispiel der Sprache LOGOS:

· ✕ ▷ ☒ (·) ** * * * ↳ |X|

<http://www.gamers.at/?SHOWNEWS=1&NEWSID=28459&more=28459>

Übersetzung LOGOS Satz:

„Der Kampf um die Kontrolle des Kosmos beginnt jetzt!“

7 Auswirkungen von Onlinespielen

7.1 Onlinespiele und Aggression/Gewalt

Das Interesse am Thema „Gewalt und Medien“ ist in der Vergangenheit sehr unterschiedlich gewesen. 1985 z.B., zur Einführung des Privatfernsehens in Deutschland, wurde „Gewalt in den Medien“ intensiver als je zuvor erforscht. Moderne Vorfälle wie die Amokläufe in den USA, wo die Täter „Doom“ oder „Quake“ gespielt haben, oder der Amoklauf in Erfurt wo der Täter „Counterstrike“ gespielt hat, haben die Aufmerksamkeit stark auf die Computerspiele, vor allem auf die Egoshooter gelenkt.

(vgl. Hartmann, 2006, S. 2)



(http://www.bunkahle.com/Aktuelles/Politik/Images/Schul_terror.jpg)

In den Medien wurden die Computerspiele aber häufig als die alleinige Ursache für das aggressive Verhalten der Täter dargestellt. Diese Annahme hat sich auch stark in der Bevölkerung verbreitet. Schließlich ist das Thema in der Politik angekommen und man hat sich mögliche Verbote und Zugangsbeschränkungen von so genannten „Killerspielen“ überlegt.

(vgl. Hartmann, 2006, S. 2-3; Hartmann, 2007, S. 2)



(http://www.uberreview.com/wp-content/uploads/600_counter-strike-condition-zero-4.jpg)

Natürlich gibt es auch die Gegenseite, die hauptsächlich aus den Spielern und den Organisationen, die solche Spiele produzieren besteht. Hier wird hauptsächlich argumentiert, dass man nur weil man ein gewalthaltiges Spiel spielt noch lange nicht auf die Straße rennt und Leute abknallt. Die Selbstwahrnehmung sei also in keiner Weise aggressiv. Zweitens

wird häufig auf den Spielcharakter abgehoben und man habe nicht das Gefühl, einem anderen Lebewesen zu schaden, oder einen Menschen zu töten. Es wird zum Beispiel mit dem Schachspielen verglichen, das man ja ebenfalls als gewalthaltiges Spiel bezeichnen müsste. Auf Basis einer Umfrage unter Nutzern kam Ladas (2002) zu dem Ergebnis *„das virtuelle Gewalt beim Computerspielen wettbewerbsähnlich und rein funktionalistisch wahrgenommen wird, nicht aber als Mittel der Schädigung im Sinne eines Täter-Opfer-Verhältnisses.“* (Hartmann, zitiert nach Ladas, 2002, S. 81)
(vgl. Hartmann, 2006, S. 3)

Man sieht, dass das Thema Computerspiele und Gewalt ein sehr junges, populäres und vor allem polarisierendes Thema ist. Das führte dazu, dass die Forschung dahingehend sehr stark unter Druck gesetzt wurde und wird.

Was ist jetzt aber ein so genanntes „Killerspiel“? Nach Krahe und Möllern gibt es bestimmte Eigenschaften die gewalthaltige Spiele haben:

- Belohnungsstruktur: Es gibt z.B. Punkte für Kill's oder man wird für einen besiegten Gegner „geuplevelt“
 - Virtuelle Gewalt wird zunehmend realistischer dargestellt (Realitätsgrad)
 - Virtuelle Gewalt dient der Unterhaltung: Gewalt wird deswegen oft moralisch gerechtfertigt und die Darstellung ist z.T. sehr ästhetisiert.
 - Positive Identifikation mit der Spielfigur: Gewalt wird von der Spielfigur ausgetragen die der Nutzer selber steuert. Deshalb wird sie auch als sympathische Figur gesehen und deren Handlungen eher akzeptiert.
- (vgl. Kaminski & Lorber, 2006)



(<http://www.jugend-spricht.de/anderes/fear.jpg>)

7.2 Bekannte Forschungsansätze

Die meisten Theorien und Modelle stammen aus der traditionellen Medienwirkungsforschung.

7.2.1 Soziales Lernen (Bandura)

Die Soziale Lerntheorie ist die wahrscheinlich einflussreichste Theorie. Sie sagt aus, dass man ein bestimmtes Verhalten durch die Beobachtung und das anschließende Imitieren eines Modells erlernt. Vertreter dieser Theorie argumentieren, dass Computerspiele besonders dafür geeignet seien Verhaltensweisen zu lernen, weil die Spieler sehr intensiv in das Spiel involviert sind und gewalttätiges Verhalten kontinuierlich belohnt wird.

(vgl. Frindte & Geyer, 2007, S. 176)

7.2.2 Arousal-Theorie (Tannenbaum und Zillman)

Die Arousal-Theorie besagt, dass durch die Computerspiele das Erregungsniveau steigt. Dies führt zu einer gesteigerten Handlungsbereitschaft und die gesteigerte Handlungsbereitschaft gilt wiederum als Risikofaktor für Aggression (aktuell dominante

Verhaltenstendenzen). Allerdings können hier natürlich auch positive Reaktionen gefördert werden. (vgl. Frindte & Geyer, 2007, S. 176)

7.2.3 Priming

Das Priming besagt, dass ein gewalthaltiges Spiel als Reiz, ein Schemata mit aggressiven Vorstellungen oder Handlungsmustern aktiviert.

(vgl. Frindte & Geyer, 2007, S. 177; Hartman, 2006, S. 14)

7.2.4 Desensibilisierungsansätze

Die Desensibilisierungsansätze gehen davon aus, dass wenn man wiederholt Gewaltinhalten ausgesetzt ist, sich die normale aversive physische Reaktion abschwächt und die Hemmschwelle sinkt. Es kommt also zu einer Gewöhnung.

(vgl. Frindte & Geyer, 2007, S. 176)

7.2.5 General-Aggression-Model

Die aktuelle Forschung stützt sich vor allem auf das General-Aggression-Modell von Anderson, Gentil und Buckley. dieses Modell versucht die meisten der vorher vorgestellten Erklärungsansätze zu vereinen. Es unterscheidet zwischen kurzfristigen und langfristigen Wirkungen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele:

(vgl. Frindte & Geyer, 2007, S. 178; Hartman, 2007, S. 6)

1. kurzfristigen Wirkungen

Hier geht man von drei kurzfristigen Effekten aus:

- Erhöhung der Abrufbarkeit aggressiver Gedanken, Überzeugungen und Vorstellungen (Priming)

- Aggressive Emotionen wie Wut und Ärger

- Erhöhung der Erregung (Arousal), welche wiederum als Risikofaktor von Aggression wirken kann

Das GAM geht also davon aus, dass die Aggression und damit die Gewaltbereitschaft erhöht sind.

Diese Annahme konnte sowohl im Labor als auch unter natürlichen Bedingungen nachgewiesen werden. Personen neigen nach der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele dazu mehrdeutige Situationen als absichtliches und feindseliges Verhalten zu interpretieren. Sie haben eher Überzeugungen nach denen andere Personen Probleme und Konflikte mit Gewalt lösen werden. Auch die Neigung im Labor bei anderen Personen Schmerzen auszulösen ist deutlich erhöht. Es nimmt sogar kurzfristig das empathische Einfühlungsvermögen ab.

(vgl. Frindte & Geyer, 2007, S. 178; Hartman, 2007, S. 6-7)

2. Langfristigen Effekte

In der zweiten Phase wird angenommen, dass der wiederholte Konsum gewalthaltiger Computerspiele auch zu längerfristigen Effekten führen kann. Diese sind stabiler Natur, weil sie in der Persönlichkeit verankert sind:

- Erhöhung der aggressiven Überzeugungen: z.B. eine Tendenz die Welt als feindselig zu betrachten.

- Erhöhung des Wissens und der Zugänglichkeit zu Abläufen von Gewalthandlungen (Skripts)

- Positivere Einstellung gegenüber Gewaltanwendungen: Gewalt wird als effektiv erlebt

- Natürliche Empfindlichkeit gegenüber Gewalt ist vermindert (Desensibilisierung)

Da die Forschung langfristiger Wirkungen viel aufwändiger ist, gibt es noch nicht so viele empirische Studien dazu, erste Studien bestätigen diese Annahmen aber grob.

Die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele ist aber nur ein Faktor unter vielen, der einen schwachen bis moderaten Einfluss auf die Aggression hat. Das heißt der Einfluss ist größer als das Risiko nach Tabakkonsum Lungenkrebs zu erhalten, er ist aber kleiner als die Wirkung von gewalthaltigen Filmen. (In der Meta-Studie von Anderson (2004) die nur Best-Practice-Studies beinhaltet ergab sich eine insgesamt Effekt-Stärke von 0.25)
(vgl. Frindte & Geyer, 2007, S. 178; Hartman, 2007, S. 7-8)

7.2.6 Katharsis-Theorie

Die Katharsis-Theorie ist die einzige Theorie die eine gegenseitige Position einnimmt. Sie besagt, dass durch das spielen aggressiver Computerspiele aufgestaute Aggression abgebaut werden kann. Diese Theorie wurde noch nicht im Zusammenhang mit Computerspielen untersucht. Es gibt aber sehr viele Studien mit andern gewalthaltigen Medien. Diese haben ergeben das es zwar möglich ist, kurzfristig „Dampf abzulassen“, dabei wird aber gleichzeitig Gewalt erlernt, Die Gewaltbereitschaft wird also insgesamt erhalten oder sogar gefördert. Diese Theorie gilt heute als „populärer Irrglaube“.
(vgl. Hartman, 2007, S. 5)



(<http://www.hohse.de/labor/websiteFlo/bilder/gezeichnet/selbstbild.jpg>)

8 Onlinespiele und problemlösendes Denken

Hier möchte ich auf die Strategie-Spiele näher eingehen. Sie helfen große und komplexe Systeme zu verstehen. Oft ist das Ziel solcher Spiele zwar, den Gegner zu unterwerfen,

trotzdem ist es dafür notwendig ein wirtschaftliches System aufzubauen und weiter zu entwickeln. Wichtig sind in diesem Zusammenhang eine funktionierende Infrastruktur und ein sinnvolles Ressourcenmanagement. Der Spieler muss die Interaktion verschiedener Spielelemente erkennen und in seinem Denken berücksichtigen. Er muss also fähig sein vernetzt zu denken, verschiedene Handlungsmöglichkeiten abzuwägen und die Spielsituation angemessen zu erfassen. Dann kann er in Abhängigkeit seiner Ressourcen, seiner Spielfiguren, der Entwicklungsmöglichkeiten und des gegnerischen Handelns eine Strategie entwickeln.

(vgl. Kraam-Aulenbach, 2002, S. 91)



(http://www.onlinemarktplatz.de/wp-content/uploads/news_sonstige/nachdenken.jpg)

In einer Studie von Kraam (2002) zum problemlösenden Denken im vernetzten Computerspiel, mussten die Spieler in Paaren gegeneinander spielen und wurden bezüglich ihres Spielverhaltens interaktionsanalytisch ausgewertet. Dabei ergab sich, dass das problemlösende Denken vielschichtige kognitive Leistungen erfordert. Spieler müssen vor allem organisiert, zielorientiert und vorausschauend Denken um Erfolg zu haben. Für den Erfolg sind neben Faktoren wie dem Handling oder dem Regelverständnis, vor allem die folgenden kognitiven Leistungen besonders wichtig:

(vgl. Kraam-Aulenbach, 2002, S. 87-88)



(<http://www.pantomime-gundolf.de/galerie/forscher/forscher1.jpg>)

- Fähigkeit die gegnerischen Absichten realistisch vorherzusehen und in den eigenen Verhaltensstrategien zu berücksichtigen (Interaktives Denken)
- Effektivere Methoden zur Problempräsentation (bildhaft, symbolisch, handlungsbezogen): Dadurch sind diese Personen eher in der Lage Ähnlichkeiten zu vergleichbaren Problemen zu erkennen bzw. auf vertraute Routineverfahren zurückzugreifen.
- Breites Spektrum an Problemlösestrategien: Durch eine hohe Erfahrung gelang es diesen Spielern über ausgeprägte Merkmale eine Situation richtig einzuschätzen. Dadurch wurden die möglichen Handlungsalternativen deutlich eingeschränkt.
- Hohe Metakognitive Fähigkeiten: Das Wissen einer Person über ihr eigenes Wissen. Diese Spieler konnten sich selbst besser die eigenen Wissensressourcen bereitstellen.
- Eine strukturierte Organisation von Wissen: Diese Spieler waren in der Lage ihr Wissen schematischer zu speichern. Ihr Wissen war ihnen deshalb zugänglicher was zu einer kognitiven Entlastung führte und zu einer höheren Verarbeitungskapazität.
- Eine Hohe kognitiv Flexibilität: Die Fähigkeit ein Problem aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten.

Die Interaktionsanalyse zeigt also, dass Strategiespiele zu Lernprozessen herausfordern. Alle Spieler mussten im Verlauf des Spiels ihre Schemata verändern bzw. neue Handlungsschemata generieren. Die Spieler mussten sich also dauernd an neue Bedingungen

anpassen. Außerdem galt es die Regeln und das Handling des Spiels zu erlernen und man musste sich umfangreiche Kenntnisse über die Spielelemente aneignen. Im Spiel bedeutet das zum Beispiel der Sinnvolle Einsatz von Arbeitern, der angemessene Abbau von Rohstoffen, der planvolle Bau von Gebäuden, zielbewusste Investitionen in Entwicklungsvorhaben oder diverse Kriegstaktiken zum Angriff oder der Verteidigung.

(vgl. Kraam-Aulenbach, 2002, S. 211-213)

8.1 Transfer in die reale Welt

Zum Transfer in die reale Welt gibt es leider sehr wenig empirisch belegte Daten. Die Versuchspersonen wurden aber dazu befragt. Man kann prinzipiell sagen, dass es in verschiedenen Bereichen Transferprozesse gibt:

- Problemlösender Transfer: Nachdenken über die Lösung von Spielproblemen und das Einholen von Informationen zu mögliche Lösungen über Fachzeitschriften oder Mitspieler.

(vgl. Kraam-Aulenbach, 2002, S. 216-218)

„Oh ja, das kann bei mir ganz extrem sein, weil ich mich sehr in das Spiel vertiefe. Dann kann es sogar sein, dass ich abends im Bett liege, nicht einschlafen kann und eine Lösung finde“ (Kraam-Aulenbach, 2002, S. 216)

- Emotionaler Transfer: Bezieht sich auf Gefühle wie Ärger, Angst, Anspannung, Freude oder Stolz.

(vgl. Kraam-Aulenbach, 2002, S. 218)

„Bei Misserfolg gegen einen menschlichen Gegner dauert das (negative Gefühl) länger an als beim Computergegner, weil man beim menschlichen Gegner hinterher die Meinung sagen kann“ (Kraam-Aulenbach, 2002, S. 216)

„Die ersten 10 Sekunden (nachdem man ein Spiel verloren hat) würde ich alles abfackeln was mir über den Weg läuft, danach ist es auch vorbei“ (Kraam-Aulenbach, 2002, S. 218)

- Ethisch-moralischer Transfer: Bezieht sich darauf, inwieweit ethisch-moralische Prinzipien, die im Spiel gelten, den Spieler über das Spiel hinaus beeinflussen. Hier war die Mehrheit der

Versuchspersonen davon überzeugt, dass ein Einfluss da ist. Die Stärke der Einflussnahme würde aber von der charakterlichen Stabilität des einzelnen abhängen.

(vgl. Kraam-Aulenbach, 2002, S. 219)

- Interpersoneller Informationstransfer: Bezieht sich darauf, inwiefern ein Eindruck über das Spielverhalten eines Gegners generalisiert wird.

(vgl. Kraam-Aulenbach, 2002, S. 219-220)

„Der Gegner hat sich zum dritten Mal wieder so verhalten, und ich gehe davon aus, dass er sich allgemein im Spiel so verhält“ (Kraam-Aulenbach, 2002, S. 218)



(http://www.secondlifemarketingtips.com/secondlife_face.jpg)

Allgemein könnte man sagen das klassische Strategiespiele keine „Nützlichkeit für's Leben“ mit sich bringen. Man spielt die Spiele auch nicht mit der Absicht etwas für das reale Leben zu lernen. Lernprozesse finden eher als Mittel zum Zweck statt um im Spiel erfolgreich zu sein. Primär ist also die Unterhaltung. Trotzdem konnte die Interaktionsanalyse zeigen, das Spieler auf Handlungsmuster die sie aus ähnlichen Spielen kannten zurückgriffen und neu erlerntes auf ähnliche Spielsituationen übertragen konnten.

(vgl. Kraam-Aulenbach, 2002, S. 236-239)

9 Quellen

- Kaminski, W.; Lorber, M. (2006): *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. Müncher: Kopaed-Verlag
- Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens et al. (2008) (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden
- Frindte, W. (2007): *Aggression, Aggressivität und Computerspiele*. Jena: Friedrich-Schiller-Universität Jena
URL: <http://www2.uni-jena.de/svw/compsy/html/data/71107/frindte.pdf>
- Hartmann, Thilo (2007): *Machen Computerspiele gewalttätig?. Zum kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstand*. Onlinedokument. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung
URL: <http://www.spielbar.de/neu/?p=613>
- Hartmann, Thilo (2006): *Gewaltspiele und Aggression*. Vortragsmanuskript. Köln: Fachhochschule Köln
URL: <http://www.mediaculture-online.de>
- Kraam-Aulenbach, Nadia (2002): *Interaktives, Problemlösendes Denken im Vernetzten Computerspiel. Dissertation*. Wuppertal: Universität Wuppertal
URL: <http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=969174373>
- Cypra, Olgierd (2005): *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Mainz: Johannes Gutenberg Universität Mainz
URL: <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/diplom-arbeit.pdf>
- Ferenc, Nagy (2006): *Computerspiele: Rezeption und Wirkung*. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Hamburg: Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
URL: http://www.gamer-gegen-gewalt.com/content/pdf/Nagy_Ferenc_061106.pdf
- Seite „Massive Multiplayer Online Game“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 19. November 2008, 19:30 UTC.
URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Massive_Multiplayer_Online_Game&oldid=53188572
- Seite „Werbispiel“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 1. November 2008, 11:06 UTC.
URL: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Werbispiel&oldid=52484202>

- Seite „Browserspiel“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 18. November 2008, 09:45 UTC.
URL: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Browserspiel&oldid=53126443>
- Seite „Online-Spiel“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 24. Oktober 2008, 00:35 UTC.
URL: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Online-Spiel&oldid=52175247>
- Seite „Thread (Internet)“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 6. November 2008, 10:56 UTC.
URL: [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Thread_\(Internet\)&oldid=52680636](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Thread_(Internet)&oldid=52680636)
- Seite „Ego-Shooter“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 23. November 2008, 08:44 UTC.
URL: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Ego-Shooter&oldid=53317010>
- Seite „World of Warcraft“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 23. November 2008, 13:54 UTC.
URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=World_of_Warcraft&oldid=53328872
- Seite „Browserspiel Definition“ Bearbeitungsstand: 22. Juli 2008 um 10:16 UTC.
URL : <http://www.browserspiele-infos.de/browserspiel-definition/>
- 2008 FH Köln, URL: <http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level1/genrekunde/>
- URL: http://www.bhv-buch.de/imperia/md/content/vmi/8075/8075_leseprobe.pdf
- Frank Eichhorn, 07.09.01, URL: <http://www.spielbar.de/SPIELE/COUNTERS/MAIN.HTM>
- Die Pädagogen, 04.04.05, URL:
<http://www.spielbar.de/SPIELE/WORLDOFW/MAIN.HTM>
- Dan Verständig und Paul Bender, 23.05.07, URL:
<http://www.spielbar.de/SPIELE/AGEOFEM3/LANG.HTM>
- URL: <http://tale-of-tales.com/blog/information/>
- Fittkau & Maaß GmbH, URL: <http://www.w3b.org/trends/online-spiele.html>
- http://www.sozioland.de/rp/ac_games_de/tabellen_onlinegames.pdf
- http://de.wikipedia.org/wiki/Eve_online#cite_note-thebigscam-3
- <http://www.sw-forum.de/thread.php?threadid=17>
- <http://forum.holy-war.de/HKF/wbb2/thread.php?threadid=10125>
- <http://www.gamers.at/?SHOWNEWS=1&NEWSID=28459&more=28459>
- <http://www.f7c-network.com/user-datenbank,3,1,0,0,0,1,0,0.html>
- <http://www.birgitrichard.de/projekt/fsdude.html>