



<b>1.0. EINLEITUNG</b>	<b>4</b>
1.1. Leben in einer technogenen Welt	4
<b>2.0. THEORETISCHE RAHMUNG</b>	<b>6</b>
2.1. Mediatisierung- Ausdruck gesellschaftlicher Transformationsprozesse	6
2.2. Das Netz kommunikativer Beziehungen- Kommunikative Beziehungen im Netz	6
2.3. Diffusionsprozesse	7
2.4. Die Domestizierung Neuer Technologien	7
2.5. Die wechselseitige Beeinflussung von Medienhandeln und Lebenssituation	8
2.6. Biographie und Lebenslauf	9
2.7. Soziale Verortung- Die Beziehung zwischen Person und Umwelt	10
2.7.1. Identitätskonstruktion in Online Games	11
2.7.2. Soziale Integration oder Exklusion durch Neue Technologien?	12
2.8. Zusammenfassende Darstellung der Thesen	14
<b>3.0. UNTERSUCHUNGSANLAGE</b>	<b>16</b>
3.1. Untersuchungsdimensionen	16
3.2. Erhebungsinstrument: Das Tiefeninterview	17
3.2.1. Die Entwicklung der Interviewleitfadens	17
3.2.2. Die Durchführung der Interviews	18
3.2.3. Charakterisierung der Gruppe der Befragten	19
3.2.4. Einsatz des Fischer-Ego-Netzwerkgenerators	21
<b>4.0. AUSWERTUNG</b>	<b>21</b>
4.1. Die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse	21
<b>5.0. ERGEBNISDARSTELLUNG</b>	<b>22</b>
5.1. Der Wandel von Spielpräferenzen und Motivationslagen	22
5.2. Phasen der Spielerkarriere	26
5.3. Die Ausbildung von Medienkompetenz	28
5.4. Ausstiegsszenarien	29
5.5. Der Faktor Zeit	32
5.5.1. Anpassungsstrategien	32
5.5.2. Temporalstruktur und Subjektivität	33
5.5.3. „Zeitkonflikte“: Der Zusammenhang von Netzaktivitäten, Beziehungen und Zeitbudget	33
5.5.3. Mediennutzung und Zeithandeln	36
5.5.4. Freizeit als freie Zeit - Zeit der oppositionellen Semiose	37
5.6. Motivationswandel - Wandel des Spielverhaltens	38

<b>5.7. Entwicklung der Spielertypologie</b>	<b>39</b>
5.7.1. Vergleich verschiedener Spielertypologien	39
5.7.2. Identifikation von Motivationstypen	42
<b>5.8. Diffusion of Innovations: Online Gamer als „Early Adopters“</b>	<b>44</b>
<b>5.9. „Domestiziertes Gamen“ ?</b>	<b>47</b>
<b>5.10. Die Entwicklung von Freundschaften und Bekanntschaften im Laufe der Spielkarriere</b>	<b>48</b>
5.10.1. soziale Beziehungen im Internet	48
5.10.2. Der prozessuale Charakter sozialer Netzwerke	51
5.10.3. Die Ego-Netzwerke der Befragten	51
<b>5.11. Pioniere der „Digital Generation“?</b>	<b>55</b>
5.11.1. Online Gamer als Szene- Akteure	55
5.11.2. Selbstpositionierung	58
5.11.3. Positionen zu aktuellen Debatten und Diskursen	60
<b>5.12. Wertorientierungen</b>	<b>61</b>
5.12.1. Individueller Wertewandel am Übergang zu einer neuen Lebensphase	61
5.12.2. Aktuelle Wertorientierungen der Befragten	63
<b>6.0. ABSCHLUSSDISKUSSION UND FAZIT</b>	<b>64</b>
<b>LITERATUR</b>	<b>67</b>
<b>ANHANG</b>	<b>71</b>

## 1.0. Einleitung

### 1.1. *Leben in einer technogenen Welt*

Was in den 90er Jahren noch Thema utopischer Gesellschaftsentwürfe war, ist heute längst Realität- Der „Cyberspace“<sup>1</sup> wird zur „virtuellen Realität“. Die prognostizierten Implikationen der digitalen Revolution für die Lebensstile ganzer Generationen zeigen sich an Begriffen wie „Generation @“ (Opaschowski 1999:19)

„Entwickelt die Generation @ schon bald einen elektronischen Lebensstil (...), der ihren Alltag genauso revolutionär verändern wird wie vor über hundert Jahren die Erfindung, Verwendung und Verbreitung der Elektrizität? AN der Schwelle zum dritten Jahrtausend entlässt die Medienrevolution ihre Kinder, für die die private Nutzung elektronisch vermittelter Nachrichten, Kommunikation, Unterhaltung und Bildung genauso natürlich werden kann, wie der bisherige Griff zu Telefon und Fernbedienung. Generation @; das ist die Generation, die im Informationszeitalter aufwächst, mit dem Computer spielt und lernt und eine neue Art zu leben praktiziert.“

Die Veralltäglichung (vgl. Röser 2007:18), also die Einbindung Neuer Technologien in alltägliche Handlungsroutinen, zeigt wie „real“ das Leben im virtuellen Raum mittlerweile geworden ist, bzw. dass eine konzeptionelle Trennung zwischen „virtuell“ und „real“ längst obsolet geworden ist.

Welche Rolle medial geprägte, soziale Praxen, wie die Teilnahme an so genannten Multi User Domains (MUDs) oder auch Fantasy Rollenspielen (MMORPGs), im Prozess der Konstituierung solcher „Medienlebensstile“ spielen können, soll die vorliegende Studie zeigen. Schließlich erfreuen sich Spieler- und Konversationsgemeinschaften im Internet ungebrochener Beliebtheit. Dabei kann sich die Teilnahme an MUDs oder auch MMORPGs Struktur und Umfang realweltlicher persönlicher sozialer Netzwerke und gesamter Lebensvollzüge beeinflussen.

Die, im Rahmen der empirischen Forschungsarbeit „Integrationspotentiale Neuer Technologien“ erstmals bereits 1999 befragten MUDer und Online Gamer, können mit Sicherheit als frühe RepräsentantInnen einer „digital generation“ (Buckingham 2006:1) betrachtet werden. Darüber hinaus stellt ein Teil dieser Gruppe ohne Zweifel „Innovatoren“ (Rogers 1995:5) dar, die eine zentrale Rolle in gesellschaftlichen Diffusionsprozessen spielen.

Der Ansatz der „Media Domestication“ (vgl. Silverstone 1999) unterstreicht die Bedeutung des dynamischen Wechselspiels zwischen Mediennutzungsverhalten und Mediennutzungskontext. Die Art

---

<sup>1</sup> Der Begriff „Cyberspace“ wurde erstmals vom Science Fiction Autor William Gibson in seiner „Newromancer“-Trilogie 1984 verwendet und bezeichnete einen „imaginären Raum, der allein im Inneren des Computers existiert, hinter dem ‚eine ganze Welt‘ liegt.“ (Opaschowski 1999:15)

und Weise, wie Neue Technologien „domestiziert“ werden, beeinflusst deren Weiterentwicklung bzw. Weiterexistenz.

Worauf gründet die, in der letzten Dekade so stark angestiegene Beliebtheit von MUDs und MMORPGs? Was aber macht die Faszination dieser Online Environments und Spiele aus? Diesen Fragen geht die vorliegende Studie nach und richtet ihren Fokus auf die Langzeiteffekte von Online Games für das Leben der SpielerInnen.

Die soziale Praxis des Spielens von Online Games wird (auf der Mikroebene) als Teil des Alltagshandelns und der sozialen Interaktion analysiert und schließlich in einem weiteren Kontext des Wandels von Kultur und Gesellschaft (Makroebene) verortet.

Ziel ist es unter anderem, mögliche Veränderungen der sozialen Netzwerke der SpielerInnen nachzuzeichnen und auf diesem Wege die Auswirkungen des Spielens von Online Games auf gesamte Lebensvollzüge zu beschreiben.

Aufbauend auf den Ergebnissen der im Jahre 1999 durchgeführten empirischen Forschungsarbeit „Integrationspotentiale Neuer Technologien“<sup>2</sup> werden abermals die sozialen Netzwerke der SpielerInnen erhoben und den früheren Daten gegenübergestellt.

15 der damals interviewten Online SpielerInnen der Spiele „*Silberland*“ und „*Ultima Online*“ wurden zu ihren aktuellen Spielgewohnheiten, Lebensstilen und Meinungen zu gegenwärtigen Debatten im Zusammenhang mit Online Spielen befragt.

Den Ausgangspunkt der Befragung stellen folgende forschungsleitende Fragen dar:

- Spielen die ehemaligen Online-Rollenspieler auch heute noch?
- Sind sie den Spielen resp. Spieletypen treu geblieben?
- Welche Integrationspotenziale haben Online Spiele für die Betroffenen?
- Welche sozialen u/o ökonomischen Kosten hat das Spielen gefordert?
- Haben sich die Spiele auch hinsichtlich ihrer sozialen Verortung (Identität) ausgewirkt?
- Wie stehen sie zur Gewaltdebatte?
- Wie bereitet diese Generation ihre Kinder auf das Spielen am PC/im Internet vor?

---

<sup>2</sup> Götzenbrucker, Gerit (2001): Soziale Netzwerke und Internet Spielwelten. Wiesbaden

## **2.0. Theoretische Rahmung**

### **2.1. Mediatisierung- Ausdruck gesellschaftlicher Transformationsprozesse**

Die Folgen computervermittelter Kommunikation beschränken sich nicht auf den Freizeitbereich, sondern erfassen alle Bereiche des Lebens. Mit diesem Prozess der „Mediatisierung“ (Krotz 2003:173) geht eine weit reichende Umwandlung der Gesellschaft einher. Verschiedene Konzepte zur Gesellschaft der Gegenwart (Mediengesellschaft, Informationsgesellschaft, Wissensgesellschaft, etc.) nehmen eine jeweils unterschiedliche Schwerpunktsetzung vor, was die Ursachen dieses allumfassenden Wandels betrifft. Die Elemente Dynamik, Unsicherheit und Risiko können jedoch bei allen Konzepten als Hauptcharakteristika des Wandels identifiziert werden.

### **2.2. Das Netz kommunikativer Beziehungen- Kommunikative Beziehungen im Netz**

Der Prozess der Mediatisierung der Lebenswelt, ist durch das Aufkommen und die Etablierung von Neuen Medien für bestimmte Zwecke und die gleichzeitige Veränderung der Verwendungszwecke und Funktionen alter Medien gekennzeichnet, wodurch sich die gesellschaftliche Kommunikation und deshalb auch die kommunikativ konstruierten Wirklichkeiten, also Kultur und Gesellschaft, Identität und Alltag der Menschen verändern. (Krotz 2003:173) Das Netz aus kommunikativen Beziehungen, das traditionell aus Face-to-Face- Beziehungen besteht, kann als Basis für den Lebensraum des Menschen betrachtet werden. Der Alltag des Menschen konstruiert sich um dieses Kommunikationsnetz herum und strukturiert das Erleben. Das primäre Kommunikationsnetz wird durch Neue Kommunikationstechnologien nicht nur durch medienvermittelte Beziehungen erweitert, „sondern ein völlig neues Kommunikationsnetz entsteht, das das alte (nicht ersetzt, sondern) überlagert.“ (Krotz 2003:174)

Auf Basis der Digitalisierung ist ein Zusammenwachsen aller Medien zu einem universellen Netz beobachten, wobei sich die Netze einzelner Personen wiederum überlappen. Durch die Vernetzung entstehen langfristig neue Kommunikationspotentiale, neue Wirklichkeitsvorstellungen, neue Alltagsbedingungen und nicht zuletzt neue Erlebnisbereiche.

Krotz (2003:175) unterscheidet 3 medial definierte Erlebnisräume, welche den Kern dieser Entwicklung darstellen:

- Erlebnisräume definiert als interaktive Kommunikation (Computerspiele, Gespräche mit Avataren)
- Globale kommunikative Vernetzung (I-Net)

- Mobile Vernetzung (Mobiltelefon, mobile computing)

### **2.3. Diffusionsprozesse**

Im Zusammenhang mit diesem Prozess des Wandels sind Neue Technologien nicht als semantisch neutral zu betrachten. Als lebendiges Produkt ihrer sozialen Artikulation (vgl. Morley 2003) sind sie in ein Netz von Codes und Interpretationen eingebunden.

Nach Eichmann (2003) sind Mediennutzungsmuster elementare Bestandteile von sozialen Milieus, Lebensstilen oder kleinteiligen Wissensgemeinschaften. Insofern erfolgt Medienrezeption und Technikaneignung in Kontexten sozialer Netzwerke. Dementsprechend können bestimmten Mediennutzungsweisen auch Lebensstilpraxen und Werthaltungen zugeordnet werden.

Neue Technologien beeinflussen nicht nur die Lebensstile und sozialen Beziehungen der NutzerInnen, sondern werden gleichzeitig auf Basis der Interpretationen der NutzerInnen überformt. Die Aneignungs- und Nutzungsweisen von Technologien sind also nie selbstverständlich, sondern immer Ausdruck der Interpretationsleistungen der NutzerInnen.

Das „Diffusionsmodell“ von Rogers (1995) zeigt, wie (technologische) Innovationen von verschiedenen NutzerInnen-Gruppen u.a. durch Informationsvermittlungsprozesse, in denen der Zeitaspekt eine entscheidende Rolle spielt, verbreitet werden.

„Diffusion ist the process by which an innovation is communicated through certain channels over time among the members of a social system“ (Rogers 1995:5)

Innovationen werden im Prozess der Diffusion mit Informationen angereichert, welche in Kommunikationsprozessen ausgetauscht werden. In diesem Sinne handelt es sich um einen sozialen Prozess, der sowohl die Strukturen, als auch die Funktionen sozialer Systeme verändert.

### **2.4. Die Domestizierung Neuer Technologien**

Auch das „Domestication of Information and Communication Technologies“ - Konzept (Silverstone/Haddon 1996) eröffnet zwei Analyseperspektiven, die eine Analyse der Intersektion der Mikro- und Makroebene der Nutzung Neuer Technologien ermöglichen:

Zum einen handelt es sich um einen Ansatz zur Beschreibung und Theoretisierung von Diffusionsprozessen, welche die Verbreitung Neuer Medien- und Kommunikationstechnologien vorantreiben.

Zum anderen wird der (häusliche) Alltag als Kontext der Medienaneignung ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt. In der Diffusionsperspektive wird die Bedeutung der häuslichen Sphäre- sie wird als Diffusionsimpuls betrachtet- für die Verbreitung von Neuen Technologien noch weiter ausgedehnt.

„Mit Domestizierung wird hier der Prozess bezeichnet, in dem Medien und Kommunikationstechnologien in die Wohnungen einziehen und im Aneignungsprozess Teil häuslicher Alltagsroutinen sowie Mittel sozialen Handelns werden. Gemeint ist also ein Prozess, in dem Medientechnologien heimisch gemacht, ins Häusliche eingefügt werden durch die Nutzerinnen und Nutzer.“ (Röser 2007:20)

Die von Silverstone definierten 4 Phasen der Domestizierung (vgl. Silverstone/Hirsch/Morley 1999:15-29) können wie folgt charakterisiert werden:

- Mit dem Begriff „*appropriation*“ wird die Anschaffung und die Inbesitznahme der Technologie bezeichnet.
- „*objectification*“ meint die Platzierung der Technologie im Haushalt und die mögliche Anpassung von Räumen an die Technologie.
- „*incorporation*“ beschreibt die Integration der Technologie in die zeitlichen und alltäglichen Routinen des Haushalts und seiner Mitglieder.
- „*conversion*“ bezieht sich auf den Wandel der Beziehung des Haushalts zur Außenwelt und derjenigen zwischen öffentlicher und privater Sphäre.

Der Ansatz der „*Media Domestication*“ erscheint für die Analyse der sozialen Praxis des Spielens von Online Games besonders geeignet, da er durch seine Kontextorientierung eine analytische Verbindung von Mikro- und der Makroanalysen ermöglicht, sich also sowohl auf die Sphäre des individuellen Handelns, als auch auf die Wechselwirkungen von Individuum, Technologie und Gesellschaft anwenden lässt.

## **2.5. Die wechselseitige Beeinflussung von Medienhandeln und Lebenssituation**

Ziel der aktuellen Studie ist es, auf der Ebene des individuellen Medienhandelns die Veränderungen des Spielverhaltens, der Spielmotivationen und Spielpräferenzen, welche sich im Laufe der Spielkarriere eingestellt haben, zu untersuchen. Dies geschieht auf Basis der Grundannahme, dass eine wechselseitige Beeinflussung von Spielverhalten und Lebenssituation besteht.

Es kann folgende These zum Zusammenhang von Spielverhalten und Lebenssituation formuliert werden:

*Veränderungen der Lebenssituation spiegeln sich in einem Wandel des Spielverhaltens, der Motivationen und des Stellenwerts des Spiels im Leben der Spielerinnen wider.*

Einerseits wirkt sich das Spielen von Online Games auf die Lebenssituation der Spieler aus: Die soziale Praxis des Spielens kann private und/oder berufliche Konsequenzen haben und unter Umständen soziale und/oder ökonomische Kosten fordern. Andererseits beeinflusst die Lebenssituation auch das Spielverhalten (soziale Praxen im Zusammenhang mit dem Spielen, Häufigkeit und Frequenz) und fordert gegebenenfalls dessen Abwandlung bzw. Adaption. Auch die Wahl des bevorzugten Spieltyps ist vom lebensweltlichen Kontext des Spielers/der Spielerin abhängig.

## **2.6. Biographie und Lebenslauf**

Zur Analyse dieser Fragestellung werden neben dem angeführten Ansatz der „*Media Domestication*“ verschiedene Ansätze zu einer Theorie des Lebenslaufs und der Biographie als heuristischer Werkzeugkasten herangezogen, die eine Untersuchung der Beziehung von individueller Zeit und der Zeit der Gesellschaft ermöglichen. (vgl. Sackmann 2007:61)

Mit postmodernen Identitätskonzeptionen korrespondierend, rückt speziell in Biographietheorien das Individuum als gestalterischer Akteur seiner Umwelt in den Vordergrund. Unter dem Begriff der Biographie kann „das sinnhafte Handeln eines Subjektes in einer durch einen Lebensprozess vorgegebenen Zeitstruktur bezeichnet werden. Das sinnhafte biographische Handeln umfasst dabei auch antizipierende Entscheidungen und Selbstreflexion.“ (Sackmann 2007:50)

Die Gesellschaft beeinflusst individuelle Lebensläufe durch die Vorgabe von Altersnormen (Erwartungen, die individuelle Lebensentscheidungen und Handlungen altersspezifisch leiten, sozial kontrollieren und in einen gesellschaftlichen Kontext setzen). Durch Altersnormen wird das individuelle Timing auf die „soziale Uhr“, also den gesellschaftlich vorgegebenen Zeitplan abgestimmt, wobei hier auch Konflikte und damit induzierte Aushandlungsprozesse auftreten können.

Mit „biographischer Kompetenz“ wird die praktische, meist nur halb bewusste Steuerung des Prozesses biographischen Handelns bezeichnet, also eine Selbststeuerungsfähigkeit des Individuums. Inwiefern ist das Individuum also zur Adaption an eine veränderte Situation fähig? Es ist davon auszugehen, dass in individualisierten Gesellschaften, die gesellschaftliche Zumutung biographischer Kompetenz zunimmt. Will man untersuchen, wie sich Lebensläufe entwickeln, sind verschiedene Konzepte und Begriffe von Bedeutung: Es lassen sich verschiedene Konzeptionen von „Wendepunkten“ (*turning points*)

(Sackmann 2007:59) unterscheiden, die ihren Ausgang entweder von der Mikroebene des Subjekts oder der Makroebene der institutionellen Rahmenbedingungen nehmen. Im Falle der vorliegenden Studie ist speziell das Konzept von Clausen (vgl. Sackmann 2007:59) von Bedeutung, welches einen Wendepunkt als „einen für das Subjekt wichtigen Übergang, der das eigene Leben verändert hat.“

(Sackmann 2007:59) definiert. Rollenwechsel - auch Rollenwechsel, die angestrebt werden (z.B. Elternschaft, Heirat oder Erwerbstätigkeit)- können dementsprechend als Wendepunkte bezeichnet werden.

Insofern lässt sich eine weitere These in Bezug auf den Prozess des biographischen Handelns im Zusammenhang mit dem Spielverhalten formulieren:

*„Wendepunkte“ im Leben der Spielerin/des Spielers können Einfluss auf den Online Spielkonsum haben, da diese meist eine Veränderung des Lebensstils einleiten.*

Zum Beispiel lassen regelgebundene Lebensstile („Arbeit-Familie“) das Spielen von Online Games kaum mehr zu. Es handelt sich jedoch nicht um einen unidirektionalen Wirkungszusammenhang. Vielmehr besteht, wie schon betont, eine wechselseitige Beeinflussung zwischen Lebenssituation und Spielverhalten.

Einerseits bilden sich entlang verschiedener Mediennutzungs- und Spielpraxen spezielle Lebensstile aus, andererseits kann eine Veränderung der Lebenssituation zu Prioritätenverlagerungen führen, was die Notwendigkeit einer Anpassung der Mediennutzungsweisen und des Spielverhaltens entstehen lässt. Spielmotivationen und Spielverhalten spiegeln sich in der Einstellung zum Spiel und dem beschriebenen Stellenwert des Spiels im Leben des Spielers/der Spielerin wider.

Der Wandel des Lebensstils am Übergang von einer durch Ausbildung geprägten hin zu einer durch Familie und Beruf geprägten Lebensphase zeigt sich unter anderem auch am veränderten Freizeitverhalten der SpielerInnen.

## **2.7. Soziale Verortung- Die Beziehung zwischen Person und Umwelt**

Eine weitere zentrale Frage der aktuellen Studie befasst sich mit der aktuellen sozialen Verortung der SpielerInnen. Der Begriff der „sozialen Verortung“ ermöglicht „die Beschreibung und Erklärung von sozialen Bindungen in konkreten Kontexten, der Einbettung in konkreten Kontexten, der Einbettung des Subjekts in Gemeinschaft und der Beziehung zwischen Person und Umwelt“ (John/Knothe 2004:6)  
Welche Bedeutung kommt dem Spielen im Zusammenhang mit Prozessen der Selbst-Konstitution der SpielerInnen zu?

Inwiefern kommen in der Auseinandersetzung mit Online Games Mechanismen der Selbstpositionierung zur Anwendung?

Welcher Zusammenhang besteht zwischen der sozialen Praxis des Online Gamings und der Identitätskonstruktion des Spielers/ der Spielerin?

Wie haben sich die sozialen Netzwerke der SpielerInnen im Laufe ihrer Spielkarriere entwickelt?

### **2.7.1. Identitätskonstruktion in Online Games**

In den durch Fragmentierung und Individualisierung gekennzeichneten Multioptiongesellschaften wird die Vorstellung der „bruchlosen“ Normalbiographie durch die auf Improvisation beruhenden „Bastelbiographie“ (Hitzler 2001) oder auch „Patchwork-Identität“ abgelöst.

Identitätskonstruktion kann als jener Prozess verstanden werden, der die Aushandlung von den in der Gesellschaft zirkulierenden Bedeutungen unterstützt. Köhl (2003) identifiziert, anhand der Analyse der sozialen Praxis des Online Gamings verschiedene Mechanismen der Identitätskonstruktion, die sowohl die Ebene der personalen als auch der kollektiven Identität betreffen:

Sprache spielt eine entscheidende Rolle für die Vermittlung von Identitätsentwürfen, was sich in der Gruppe der Online-Rollenspieler an der Entwicklung eigener Kommunikationscodes zeigt. Das approbierte Wissen über diese sceneinternen Kommunikationscodes stellt die Basis für die Ausbildung einer Gruppenidentität dar.

Die Analyse der Ebene der individuellen Identität zeigte, dass „Selbst-Entwicklung“, neben unterschiedlichen (altersabhängigen) Spiel- Motivationen, ein Hauptmotiv der SpielerInnen darstellt. Das Spielen von MMORPGs bietet die Möglichkeit, eine Art „unbegrenzte Subjektivität“ aufzubauen.

Inwieweit Möglichkeiten zum kreativ- gestalterischen Umgang mit Optionen der Selbstgestaltung bestehen, ist wiederum stark vom jeweiligen Spieletyp abhängig. Wie schon Turkle (1998) zeigte, können MUDs, also Online Rollenspielwelten, als Identitätslaboratorien fungieren, da sie einen relativ großen Gestaltungsspielraum und vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten bieten, die den Austausch und das Aushandeln von Identitätskonzepten und -entwürfen ermöglichen.

Computergestützte Simulation kann also einerseits zu einer Intensivierung der Zersplitterung des Individuums beitragen, aber andererseits auch die Exploration möglicher Formen des Selbstseins unterstützen. Nach Mark Poster können sich in Online Environments ganz neue Dimensionen des Zusammenspiels von Medien und Identität ergeben. Die NutzerInnen sind gefordert, ihre Identitäten durch sprachliche Akte der Selbstpositionierung selbst zu konstruieren, worin Poster eine Demokratisierung der Subjektposition sieht. Obwohl sie nicht frei von Machtverhältnissen sind können die NutzerInnen die

Entscheidung, wie sie sich mittels Symbolisierungspraktiken positionieren, selbst treffen. (vgl. Hipfl 2004 :14)

Zusammenfassend können MMORPGs als Spiegel post- oder spätmoderner Gegebenheiten betrachtet werden, die als Lebensimulationen fungieren können. (vgl. Turkle 1998, weiters Götzenbrucker 2001) Fiske (2000:102-103) sieht es als einen „eindeutig semiotischen Akt der Politik der Lust“ an, Zeit und Geld zu verschwenden – ‚Verschwenden‘ in dem Sinne, dass man sich keiner Tätigkeit, die zur Produktion materieller Güter oder einer gleich bedeutenden Tätigkeit widmet.

Sinnvoll sind Spiele jedoch in der Hinsicht, dass sie eine Möglichkeit schaffen, alternative kulturelle Positionen einzunehmen, bei deren Entstehung gerade die Missbilligung seitens der Gesellschaft ein wichtiges Element ist. (vgl. Fiske 2000:97)

Der Mensch bewegt sich nie völlig frei und referenzlos, sondern ist nach Foucault (1978) ein, in einem Netz aus Diskursen gefangenes, disponiertes Wesen, das dennoch die Möglichkeit der Selbstdefinition innerhalb eines gewissen Rahmens besitzt. Diese Selbstdefinition erfolgt vor allem durch die situative Selbsterzeugung von Subjektivität, die sich in einer oppositionellen Semiose vollziehen kann. Subjektivität entsteht im Zusammenspiel von Bewusstem und Unterbewusstem und ist dadurch eben nur ein momentaner Raum (vgl. Woodward 1997) Fiktion kann als symbolische Vermittlung von Wirklichkeitskontexten verstanden werden. Kunst gewährt durch die Überschreibung diskursiver Wirklichkeitsvermittlung die Möglichkeit einer Opposition. Fiktion ist ein Akt der Sinnschöpfung, da eine prinzipielle Möglichkeit der Geschichte umgesetzt wird. Das Fiktive muss sich zu erkennen geben, da sonst die Überschreibung des Wirklichen bezüglich des Imaginären nicht eingelöst werden kann. Das Spiel kann auch eine Grundlage des Fiktiven werden, das eine qualitative Erfahrung durch „inszenatorische Selbsterprobung“ (Döll 1995:35) ermöglicht.

Insofern kann folgende These formuliert werden:

Das Spielen von Online Games kann einen wertvollen Beitrag für die persönliche Entwicklung darstellen. Die SpielerInnen konstruieren ihre Identitäten durch verschiedene Akte der Selbstpositionierung.

### **2.7.2. Soziale Integration oder Exklusion durch Neue Technologien?**

Neue Technologien (re)produzieren einerseits Muster sozialer Differenzierung und Normierungen, beinhalten andererseits aber auch neue Integrationspotentiale.

Das in spät- oder postmodernen Lebenswelten beobachtbare, „erzwungene Nomadentum“ (vgl. Sennett 1998) führt zu ständigen Veränderungen der Lebensbezüge, welche beim Individuum ein Gefühl der Zerrissenheit und Desintegration hervorrufen können.

„Unabhängig vom jeweiligen theoretischen Blickwinkel zeigt sich also die paradoxe Situation des Individuums, dem zwar einerseits ein historisch kaum je so beobachtbares Maß an Freiheit bei der Selbst- und Lebensgestaltung zugebilligt wird, das sich aber andererseits immer wieder auf soziale Bezüge rückbeziehen muss und gesellschaftlichen Bedingungen unterworfen ist, die genau jenes Maß an Freiheit deutlich einschränken.“ (Becker 2004:173)

Neue Technologien wie das Internet können in diesem Prozess des Wandels durch ihre „Vermöschungspotentiale“ (Thiedeke 2004:130) Flexibilisierungs- aber auch soziale Intergrationsprozesse also durchaus unterstützen.

Mit Vermöschung ist ein konstitutives Merkmal des Cyberspace gemeint, im Sinne einer Erweiterung der sozialen Kommunikationsmöglichkeiten. „Der ‚Cyberspace‘ ist (...) als Sinnraum, als Sinnhorizont zu verstehen, der auf faktische Möglichkeiten der Konstruktion und Rekonstruktion von Kommunikationsbedingungen verweist, die in der gesellschaftlichen Realität physikalischer Beschränkungen nicht, oder nur schwer realisierbar sind.“ (Thiedeke 2004:131)

Die Ergebnisse der ersten Studie (vgl. Götzenbrucker 2001) zeigten, dass MUDs und MMORPGs durchaus als integrationsfördernd bezeichnet werden können, zumal die in virtuellen Environements aufgebauten sozialen Beziehungen zur Erweiterung und Verdichtung des engeren (durch die Faktoren Hilfestellung und Vertrautheit charakterisierten) sozialen Netzwerkes der Befragten beitragen können. Im Rahmen der aktuellen Studie wurden nun abermals die sozialen Netzwerke der SpielerInnen erhoben und analysiert und zu den Daten der ersten Studie in Bezug gesetzt. Diese Vorgehensweise soll u.a. Aufschluss über die soziale Verortung der SpielerInnen geben.

Folgende Thesen wurden in Bezug auf die Veränderung der sozialen Netzwerke der SpielerInnen entwickelt:

*Die sozialen Netzwerke der Spielerinnen haben sich in Ausdehnung, Dichte und Zusammensetzung verändert, seitdem die SpielerInnen weniger oder gar nicht mehr spielen.*

Die Ego-Netzwerke der *Still Gamer* (also der Personen, die sich aktuell noch in Online Games bewegen) haben eine größere Ausdehnung und verfügen über eine größere Anzahl von Beziehungen mit Geselligkeitscharakter.

Der „Kernfreundeskreis“ besteht sowohl bei den Personen, die nicht mehr in Online Games vertreten sind (*Ex Gamers*), als auch bei den bis heute spielenden Personen aus Nicht- Spielern (*Non Gamer*).

Neben den sozialen Integrationseffekten von Neuen Technologien, können allerdings durchaus auch desintegrative Effekte verzeichnet werden. Debatten über Gewaltdarstellungen in Spielen begleiten Diskussionen über die problematische Nutzung von Online Games. Ergebnisse einer aktuellen Studie, die sich mit den Perspektiven von „World of Warcraft“-SpielerInnen auseinandersetzt, weisen deutlich darauf hin, dass ein Großteil der Probleme im Zusammenhang mit Computerspielen und Online Games aus einem Mangel an Wissen über die Funktionsweisen des Genres resultiert. Es entwickelten sich verschiedene Konzepte und Images, die eine vorschnelle Kategorisierung der Spiele vorantreiben.

Linderoth/ Bennerstedt (2007) weisen darauf hin, dass Ansätze, die sich auf andere Abhängigkeiten und Süchte (Spielsucht, etc.) beziehen, das Phänomen MMORPG nicht adäquat erfassen können. Taylor (2006) zeigt mit einer Fallstudie über das Online Game EverQuest, dass eine Untersuchung des Phänomens eine komplexe Herangehensweise erfordert. Eine Analyse des Untersuchungsgegenstands muss in einen weiteren Kontext sozialer, kultureller, historischer und politischer Faktoren eingebunden sein, wodurch auch Erkenntnisse über spielunabhängige Bereiche gewonnen werden können.

„(...)This case study of EverQuest can provide not only a useful snapshot of the larger multiplayer culture that is emerging in the world of gaming, but some more fundamental insight into issues that are independent of games- the relationship between work and play, gender identities, the use of technology in our lives, and our complicated relationship with commercial culture.“ (Taylor 2006:11)

## **2.8. Zusammenfassende Darstellung der Thesen**

Es sollen nun nochmals die einzelnen zu untersuchenden Thesen angeführt werden:

### **Thesekomplex 1: Die wechselseitige Beeinflussung von Spielverhalten und Lebenssituation**

- Veränderungen der Lebenssituation spiegeln sich in einem Wandel des Spielverhaltens, der Motivationen und des Stellenwerts des Spiels im Leben der Spielerinnen wider.
- „Wendepunkte“ im Leben der Spielerin/des Spielers können Einfluss auf den Online Spielkonsum haben, da diese meist eine Veränderung des Lebensstils einleiten.

Zum Beispiel lassen regelgebundene Lebensstile („Arbeit-Familie“) das Spielen von Online Games kaum mehr zu.

- Der Wandel des Lebensstils am Übergang von einer durch Ausbildung geprägten hin zu einer durch Familie und Beruf geprägten Lebensphase zeigt sich u. a. am veränderten Freizeitverhalten der SpielerInnen.

### **Thesenkomplex 2: Die Rolle des Spiels im Leben des Spielers/der Spielerin**

- Das Spielen von Online Games kann einen wertvollen Beitrag für die persönliche Entwicklung darstellen.
- Die SpielerInnen konstruieren ihre Identitäten durch verschiedene Akte der Selbstpositionierung.

### **Thesenkomplex 3: soziale Verortung**

- Die sozialen Netzwerke der Spielerinnen haben sich in Ausdehnung, Dichte und Zusammensetzung verändert, seitdem die SpielerInnen weniger oder gar nicht mehr spielen.
- Die Netzwerke der *Still Gamer* (also der Personen, die sich aktuell noch in Online Games bewegen) haben eine größere Ausdehnung und verfügen über eine größere Anzahl von Beziehungen mit Geselligkeitscharakter.
- Der „Kernfreundeskreis“ besteht sowohl bei den Personen, die nicht mehr in Online Games vertreten sind (*Ex Gamers*), als auch bei den bis heute spielenden Personen aus Nicht- Spielern (*Non Gamers*).

### 3.0. Untersuchungsanlage

#### 3.1. Untersuchungsdimensionen

Auf Basis der angeführten Thesen wurden verschiedene Untersuchungsdimensionen definiert, welchen die verschiedenen Kategorien des Wandels zugeordnet wurden:

Dimensionen	Kategorien
<b>Identität:</b>	Selbstpositionierung Mikroebene- persönliche Ebene: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abgrenzung gegenüber anderen Spielern/Spielertypen gegenüber</li> <li>• Einstellungen zum Spiel: Definition des eigenen Spielverständnisses</li> </ul> Makroebene: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abgrenzung gesamtgesellschaftlich</li> <li>• Positionierung gegenüber populären/medial konstruierten Diskursen</li> </ul>
<b>soziale Verortung:</b>	Gemeinschaft <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekanntschaften</li> <li>• Freundschaften</li> </ul> Lebensstil <ul style="list-style-type: none"> <li>• Familie/Partnerschaft</li> <li>• Beruf</li> <li>• Freizeitverhalten</li> </ul>
<b>Verortung des Spiels im Leben/</b> „game-life-balance“ nach Übergang zu regelgebundenen Lebensstilen: „game-work-life-balance“	Wechselseitige Beeinflussung von Lebenssituation und Spielverhalten: Wandel von <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielpräferenzen,</li> <li>• Spielverhalten,</li> <li>• Motivationen</li> </ul>
<b>Verhältnis User-Technologie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einstellungen zu technologischer Innovation</li> <li>• Phasen der Spielkarriere-&gt; „Domestizierungsprozess“</li> <li>• Zukunftsperspektiven</li> </ul>

Abbildung 1: Untersuchungsdimensionen

### **3.2. Erhebungsinstrument: Das Tiefeninterview**

Während im Rahmen der ersten Studie (1999) teilstandardisierte Fragebögen zur Anwendung kamen, wurden im Zuge der aktuellen Studie Tiefeninterviews durchgeführt, welche auf eine detaillierte Schilderung der Erlebnisse und Einstellungen der SpielerInnen abzielen. Die assoziativ ausgerichteten Fragen (siehe „Interviewleitfaden“ im Anhang, S.16) sollten die Interviewten, dem qualitativen Paradigma entsprechend, dazu anregen, ihre Erzählungen selbst zu strukturieren und eine individuelle Schwerpunktsetzung vorzunehmen. Das auf diesem Wege gewonnene Datenmaterial bietet die Möglichkeit einer Auseinandersetzung mit den Relevanzstrukturen und Erfahrungswelten der SpielerInnen.

Die InterviewpartnerInnen werden in der Tradition des Symbolischen Interaktionismus insofern als „experiencing subjects who actively construct their social worlds (...)“ (Silverman 1995:91) betrachtet. Ziel des Interviews ist es aus dieser Perspektive „intersubjektive Tiefe“ zu erreichen, sodass wechselseitiges Verstehen zwischen InterviewerIn und Interviewtem hergestellt werden kann. Die in Tiefeninterviews erhobenen Daten drücken interpretative Prozess oder konversationsbezogene Praktiken aus. Sie repräsentieren also keine wahren oder falschen Berichte über die Realität, sondern veranschaulichen die Perspektiven der Interviewten.

„(...)We can treat such responses as displays of perspectives and moral forms.“ (Silverman 1995:107)

Diese Wahrnehmungen müssen schließlich in ihrem sozialen Kontext verortet werden.

#### **3.2.1. Die Entwicklung der Interviewleitfadens**

Beide Versionen des qualitativ ausgerichteten Interviewleitfadens wurden im Zuge eines Pretests vorab getestet und geringfügig abgeändert.

Der aktuellen Situation der SpielerInnen entsprechend, wurden zwei unterschiedliche Versionen des Interview-Leitfadens entwickelt:

- Die „*Still Gamer*“-Version (siehe „Interviewleitfaden“ im Anhang, S.91) richtet sich an die Personen, die zum aktuellen Zeitpunkt noch Online Games spielen.
- Die „*Ex Gamer*“-Version (siehe „Zusatzfragen“ im Anhang, S.105) richtet sich an jene, welche vollständig zu spielen aufgehört haben. Bei Version B wurde vertiefend auf mögliche Ausstiegsszenarien eingegangen.

Die Fragen wurden Fragenkomplexen zugeordnet, welche in folgende Abfolge gebracht wurden:

<b>Abfolge der Fragenkomplexe</b>
Soziodemographie
Spielverhalten früher Spielpräferenz
Persönliche Spielentwicklung/Spielkarriere
Positive/negative Erfahrungen im Zusammenhang mit dem Spiel
Motivationen
Ausstiegsszenarien
Konsequenzen beruflich/privat
Bekanschaften/Freundschaften
Kontakt mit Bekannten und Freunden aus dem Spiel LAN-Parties/Gilden/Treffen zusätzliche Kommunikationsmittel
Soziale Netzwerke
Wertvorstellungen
Technologische Innovation
Mediennutzung allgemein
Freizeitverhalten (weitere Vergleich Freizeitverhalten heute/früher)
Meinungen zu den Themen Selbstbild/Fremdbild, Gewaltdebatte, Kinder
Zukunftsperspektiven

### **3.2.2. Die Durchführung der Interviews**

Es wurden 15 Intensivinterviews mit Personen im Alter von 30 bis 52 Jahren durchgeführt. Die Dauer eines Interviews betrug zwischen 90 und 150 Minuten.

6 Personen wurden in ihrem eigenen Heim befragt, was Einblicke in die Einbindung von Informations- und Kommunikationstechnologien in den jeweiligen Haushalt brachte. In diesen Fällen wurde eine Skizze des Wohnortes mit Fokus auf die Positionierung von Computer(n) und Medientechnologien (TV) angefertigt.

Die im Beobachtungsprotokoll zu notierenden Aspekte wurden im Vorfeld festgelegt:

- Outfit/Style des/der Befragten
- Platzierung der technischen Geräte in der Privatwohnung

- Computer und Surrounding (Zubehör)
- Verwendung von anderen Kommunikationstechnologien (Handy, i-Pod/Blackberry, Computer während des Interviews)

Weitere 7 Personen wurden an einem neutralen Ort befragt, mit 2 Personen wurde ein Telefoninterview durchgeführt.

### 3.2.3. Charakterisierung der Gruppe der Befragten

Sicherlich kann argumentiert werden, dass auf Basis der Befragung einer Gruppe von 15 Interviewpartnern nur bedingt Vergleichsmöglichkeiten mit der (n=40) Personen umfassenden 1999er Studie bestehen. Die Vollständigkeit von derart schwierig zu erhebenden Vergleichsdaten (da der letzte Interviewzeitpunkt knapp zehn Jahre zurückliegt) konnte demnach nicht das Ziel sein. Vielmehr war es das zentrale Anliegen der vorliegenden Folgestudie, exemplarisch Lebenswege von (Langzeit-)Online Gamern nachzuzeichnen und diese vor dem Hintergrund veränderter Lebenslagen zu analysieren. Insofern steht die Klärung von Fragen zur Wechselwirkung von Spiel und Leben, aber auch das Verhältnis von Mensch und (Neuer) Technologie, im Fokus der Aufmerksamkeit.

Die Heterogenität der Gruppe der 15 Befragten spiegelt in gewisser Weise auch die Vielfalt postmoderner Existenzformen wider. Identitäten werden im Laufe des Lebens konstruiert, de- und rekonstruiert. Soziale Netzwerke entstehen, erweitern und verdichten sich, ja lösen sich möglicher Weise schließlich wieder auf.

Nun soll kurz der Hintergrund der Befragten im Überblick dargestellt werden:<sup>3</sup>

Der Großteil der befragten Personen verfügt über einen überdurchschnittlich hohen Bildungsstandard:

6 Personen haben einen Universitätsabschluss.

4 Personen haben ein Studium absolviert, jedoch nicht abgeschlossen (2 Personen) oder stehen vor dem Abschluss (2 Personen).

Eine Person hat einen AHS-Matura-Abschluss.

2 Personen (die älteren SpielerInnen) haben einen Lehrabschluss, eine Person hat einen Hauptschulabschluss.

---

<sup>3</sup> Einen detaillierten Überblick bietet die Tabelle auf den Seiten 106-108 im Anhang.

Vergleichsweise interessant ist hierzu eine Studie von Olgierd (2005), die sich u.a. mit dem persönlichen Hintergrund von Online Gamern befasst und zeigt, dass auch der Bildungsstand der von ihr befragten SpielerInnen deutlich über dem der Gesamtbevölkerung liegt.

Es wurden 2 weibliche und 13 männliche Personen befragt.

12 der 15 befragten Personen sind bereits voll ins Berufsleben eingestiegen oder sind schon lange ins Berufsleben integriert (3 der Interviewpartner waren schon 1999 berufstätig).

2 Personen stehen gerade an der Schwelle zum Einstieg ins Berufsleben bzw. planen ihr Studium abzuschließen. Eine Person ist zum Zeitpunkt der Befragung auf Jobsuche. Ein Befragter ist Unternehmer und besitzt eine eigene Firma.

7 Personen haben ein Kind/mehrere Kinder, wobei 2 Personen nicht in einem familiären Zusammenhang leben, da sie mittlerweile geschieden sind (diese beiden Personen waren zum Zeitpunkt der Befragung 1999 noch verheiratet). Auch ein Ehepaar ist unter den Befragten (IP 7 und IP8)

Insgesamt spielen zehn der 15 Personen bis heute Online Games, wobei sich ihr Spielverhalten in Anpassung an ihre Lebenssituation teilweise stark verändert hat.

Dennoch gibt die Mehrheit der 10 Still Gamer an, noch regelmäßig zu spielen. Einige Still Gamer passen das Spiel in ihr Leben ein, indem sie „Zwischenräume“ nutzen, um zu spielen. Diese Gruppe hat vielfältige Strategien entwickelt, um Zeitkonflikte, die durch eine aus den Fugen geratene „Work-Life-Game-Balance“ entstehen können, zu verhindern.

Die während der Ausbildungsphase aufrecht zu erhaltende „Game-Life-Balance“ muss nun um das Element Arbeit und/oder Familie erweitert werden, was den Balance-Akt größer werden lässt.

Bei manchen Auskunftspersonen kommt deutlich zum Ausdruck, dass ein solcher Akt der Balance, trotz des prinzipiellen Fortbestehens des Interesses, nicht möglich war. Diese Situation entsteht meist, wenn eine relativ plötzliche Veränderung der Lebenssituation nach einem „Wendepunkt“ (Sackmann 2007:55) (vor allem der Geburt eines Kindes) eintritt.

Insgesamt zeigt sich, dass das Spiel von den meisten Still Gamern vollständig domestiziert wurde, d.h. in Prozessen der Veralltäglichung, Habitualisierung und Ritualisierung seinen Platz im Leben der Spielerinnen erhalten hat.

Ein auffallend großer Teil der Befragten hat beruflich einen technischen bzw. computerbezogenen Hintergrund (acht Personen): Es handelt sich bei den meisten Befragten um technikaffine Personen.

Die Motivationslage differenziert sich im Laufe der Spielkarriere stark aus: Manche SpielerInnen entwickeln eine Hybrid-Spielidentität, die verschiedenste Motivationen vereint. Bei anderen wiederum reduzieren sich die Motive – war das Spiel zu Beginn ihrer Spielkarriere ein wichtiger Raum der Selbst-Konstruktion, ist es zum aktuellen Zeitpunkt zum reinen „Zeitvertreib“ geworden.

Eine genaue Charakterisierung der einzelnen Befragten findet sich im Anhang („SpielerInnen-Portraits“).

### **3.2.4. Einsatz des Fischer-Ego-Netzwerkgenerators**

Der Interviewleitfaden mit qualitativer Frageausrichtung wurde, wie auch in der 1999 durchgeführten Studie durch einen quantitativen Frageblock (Fischer-Ego-Netzwerkgenerator) erweitert. In der ersten Studie wurden auf diese Weise die sozialen Netzwerke der Spieler erhoben und einer Typologie zugeordnet. Der Begriff des egozentrierten Netzwerkes bezeichnet den eingegrenzten Ausschnitt von Beziehungen einer zentralen Person im sozialen Umfeld, „Ego“ ist also im Zentrum eines persönlichen Beziehungsnetzes verortet.

Der Interviewte wird aufgefordert, auf jede Frage des Netzwerkgenerators alle Namen der zutreffenden Personen zu nennen. (z.B.: Frage 1: Wer würde sich bei längerer Abwesenheit um Ihre Wohnung kümmern?)

Die mit Hilfe des Fischer-Ego-Netzwerkgenerator gewonnenen Daten werden den 1999 gewonnenen Daten gegenübergestellt. Auf diesem Wege werden Veränderungen im sozialen Umfeld der (ehemaligen) Spieler beschrieben.

## **4.0. Auswertung**

### ***4.1. Die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse***

Zur Auswertung der qualitativ erhobenen Daten wurde die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (1997) angewandt.

Nach der Zuordnung der transkribierten Interviews zu den einzelnen Untersuchungsdimensionen wurden die Kategorien zur Feinauswertung erstellt.

Die deduktive Kategorienbildung ist eine Top-down-Strategie, bei der die Kategorien in einem Operationalisierungsprozess auf Basis von theoretischen Vorannahmen entwickelt werden.

Demgegenüber verfolgt die induktive Kategoriengewinnung eine Bottom-up-Strategie, indem sie ihr Auswertungsinstrument direkt aus dem Material ableitet, ohne vorab formulierte Theoriekonzepte

anzuwenden. Das „Coding Paradigma“ der Grounded Theory (Glaser/Strauss 1984) betont diese theoretische Offenheit.

Bei der Kategorienbildung kam eine Kombination aus induktivem und deduktivem Verfahren zur Anwendung. „Durch eine Kombination deduktiver und induktiver Kategorienbildung lassen sich die Vorteile der jeweiligen Vorgehensweise einbinden. (Reinhoffer 2005:133)

Im Gegensatz zur „Reinform“ der Grounded Theory bieten die Formen der Qualitativen Inhaltsanalyse die Möglichkeit, eine Theorieleitung einzubinden. (vgl. Reinhoffer 2005:133f)

Im Zuge der vorliegenden Arbeit wurde die metatheoretische Ebene einbezogen, während auch dem Prinzip der theoretischen Offenheit Folge geleistet wurde, indem das Kategorienschema<sup>4</sup> laufend, auf Basis des zu analysierenden Datenmaterials, erweitert wurde.

## **5.0. Ergebnisdarstellung**

### **5.1. Der Wandel von Spielpräferenzen und Motivationslagen**

Präferiert werden von allen Befragten auch heute noch Online Rollenspiele (in Abgrenzung zu Shootern oder epischen Strategiespielen).

Bei der überblicksartigen Darstellung der Lebenssituation der einzelnen Interviewpersonen wurde eine Aufteilung in *Still Gamer* (also Personen, die zum Zeitpunkt der Befragung noch Online Games spielen) und *Ex Gamer* (also Personen, die zum Zeitpunkt der Befragung keine Online Games mehr spielen) vorgenommen<sup>5</sup>.

Da sich schon in der Pretest-Phase der Datenerhebung (die beiden Varianten des Interview-Leitfadens wurden vorab getestet) zeigte, dass sich die Annahme, dass sich das Spielverhalten der SpielerInnen im Laufe ihrer Spielkarriere verändere, bestätigen ließ, richtete sich ein spezieller Fokus der Befragung auf die Gründe für diesen Wandel.

Nachdem die Befragten ihr aktuelles Spielverhalten (Motivationen, Häufigkeit, Frequenz, Setting, etc.) erläutert hatten, wurden sie aufgefordert, dieses mit ihrem früheren Spielverhalten zu vergleichen. Auf Basis der, in Bezug auf die Fragestellung(en) entwickelten Untersuchungsdimensionen (Identität, soziale Verortung, Verortung des Spiels im Leben/ „game-life-balance“, Verhältnis UserIn-Technologie) wurden verschiedene Kategorien des Wandels definiert.

---

<sup>4</sup> siehe einen Beispielbogen des Kategorienschemas im Anhang, Seite 109

<sup>5</sup> siehe Tabelle im Anhang auf den Seiten 106-108.

In Bezug auf einen möglichen Wandel der Spielmotivation ließen sich zwei Tendenzen identifizieren:

a- SpielerInnen, deren Spielmotivation sich im Laufe ihrer Spielkarriere stark gewandelt hat.

b- SpielerInnen, deren Spielmotivation weitgehend unverändert geblieben ist.

An den Schilderungen einiger SpielerInnen wurde ein Wandel der Spielmotivation deutlich. Ihre Beweggründe, in das Spiel einzusteigen und somit auch ihre Anforderungen/Erwartungen an das Spiel hatten sich im Laufe der Zeit stark verändert. Mit dem Wandel der Spielmotivation ging auch eine Verschiebung der persönlichen Spiel-Erfolgsdefinition einher. Während sie sich anfangs stark am Leistungsprinzip orientiert hatten und Erfolg im Spiel über die vom Spiel vorgegebenen Strukturen definiert wurden, emanzipierten sie sich zunehmend von diesen Strukturen und entwickelten ihre eigenen Erfolgsdefinitionen. Bei diesen SpielerInnen wird eine Orientierung hin zu „casual games“ bzw. zu weniger zeitintensiven Spielen deutlich. Einhergehend mit dem, durch die Veränderung der Lebenssituation induzierten Wandel der Spielmotivation, wird dem Spiel ein geringerer Stellenwert beigemessen. Es nimmt nur mehr einen marginalen Platz im Leben dieser Personen ein, was sich daran zeigt, dass sie kaum aktiv „Platz“ im Sinne von Zeit für das Spielen schaffen, sondern eher (zufällig) entstehende „Zwischenräume“ oder „Leerstellen“ für das Spielen nutzen.

IP 11 beschreibt diesen Umstand folgendermaßen:

IP 11: „Kann mich am Abend entscheiden, ob ich jetzt ein zwei Stunden fern schaue mit meiner Freundin oder ob mich der Film nicht interessiert und ich mich vor den Computer setze, andere Optionen habe ich nicht, das ist die einzige Zeit, die ich habe für so etwas.“ (...)

IP 11: „Ich spiele es gerne, weil es lustig ist, ein lustiger Zeitvertreib, aber ich, ich hab's auf dem gleichen Level wie ein gutes Buch, wenn ich ein gutes Buch lesen will, dann spiele ich nicht oder wenn ich einen Film schauen will, dann spiele ich nicht und wenn mich der Film nicht interessiert, dann spiele ich, das ist ein, in meinem Freizeitangebot ein Ding. Wenn es draußen schön ist, dann gehe ich Mountain Bike fahren, wenn's regnet, überlege ich mir, ob ich mich vor den Computer setze.“

IP 2 schildert im Zusammenhang mit Fragen zur Veränderung seines Spielverhaltens, welche Funktion das Spiel heute für ihn erfüllt:

**F.: „Und was hat Sie zusammenfassend betrachtet gestört oder gab es irgendwas das sie gestört hat? „**

IP 2: „Ja, die mangelnde Abwechslung eigentlich, ich denke mir das eigentlich heute noch, wenn ich *Diablo* spiele, dass das eigentlich komplett öd ist und weiß nicht, wieso ich es mache. Ich glaube, das hat inzwischen einfach etwas Beruhigendes und ja, das ist ideal zum Absacken...Ich spiele glaube ich am häufigsten am Freitag am Abend, wenn ich irgendwie nicht so in Fortgeh-Laune bin oder so, sondern lieber daheim sitzen möchte und Kopf abschalten oder so, es ist nicht viel Denken erforderlich.“

Eine kleinere Gruppe der Still Gamers gab an, dass sich ihre Grundmotivation, Online Games zu spielen keineswegs verändert hätte. Diese Spieler neigten zu einer Idealisierung „alter Zeiten“ und beklagten die verstärkte Ausrichtung der meisten Spiele und der Spiel Landschaft insgesamt am „Massenpublikum“. Sie grenzen sich stark vom „casual gamer“ ab und identifizieren sich verstärkt mit dem Typ „hardcore“ oder „power gamer“. Der Stellenwert, den das Spiel im Leben dieser SpielerInnen einnimmt, wurde zwar im Vergleich zu früheren Phasen ihrer Spielkarriere deutlich geringer, dem Spiel wird dennoch ein klar definierter Raum im Leben dieser Personen zugeteilt.

IP12 erläutert seine Einstellung zum Spielmarkt der Gegenwart:

IP12: „Die ganzen Spiele, die derzeit am Markt sind, sind relativ einfache Spiele, das heißt, in den EverQuest-Zeiten, also EverQuest 1- Zeiten waren einfach Leute in Gruppen zu 70 Leuten unterwegs, um etwas zu erreichen. Die ganzen Spiele sind jetzt so einfach, dass man das Gleiche im Endeffekt mit Fünfer- bis Sechser-Gruppen erreichen kann. Das geht natürlich wesentlich schneller, man kann einsteigen und sucht sich einfach vier, fünf Leute aus und spielt dann eine Stunde, zwei Stunden oder eine halbe Stunde und sagt dann danke das war's für heute oder für diese Woche.

(...) Die Spiele sind einfach freundlicher geworden, damit jeder sein Ziel erreichen kann. Hardcore Gamer, so wie ich es war, hat das gestört. Die Ganzen, die in unregelmäßigen Abständen spielen wollten, die freuen sich darüber.“

Nicht alle Personen lassen sich ausschließlich einer Tendenz zuordnen: Dementsprechend gibt es auch Personen, deren Grundmotivation sich einhergehend mit einem Wandel der Lebenssituation geändert hat,

die der Ausrichtung des Spielmarkts am/an der DurchschnittsspielerIn oder „casual gamer“ durchaus kritisch gegenüber stehen.

Siitonen (2007:182) unterstreicht, dass nicht alle Mitglieder einer Multiplayer Online Community dieselben Motive teilen, was mitunter zu Konflikten im Sinne von sich widersprechenden Ansprüchen an das Spiel (z.B. repräsentiert eine Ausrichtung auf den *casual gamer* eine vollkommen andere Spielauffassung als eine Orientierung am *hardcore gamer*) führen kann.

„Differing motivations and approaches to gaming are another common source of conflicts in multiplayer games.“

Es können in einem Spiel z.B. so genannte „Power Gamer“, die wettbewerbsorientiert agieren und andere SpielerInnen, die einen weniger kompetitiven Ansatz verfolgen, vertreten sein. Diese beiden Gruppen verfolgen unterschiedliche Ziele im Spiel, was sich an den unterschiedlichen Herangehensweisen zeigt.

Auch die im Zuge der vorliegenden Studie identifizierten Tendenzen im Bezug auf den Wandel der Spielmotivationen können als Ausdruck unterschiedlicher, teilweise gegensätzlicher Motivationslagen betrachtet werden. Die jeweiligen Motivationen können parallel existieren, sich aber auch auf einander auswirken. Siitonen (2007:211) identifiziert in diesem Zusammenhang verschiedene „Motiv-Konflikte“:

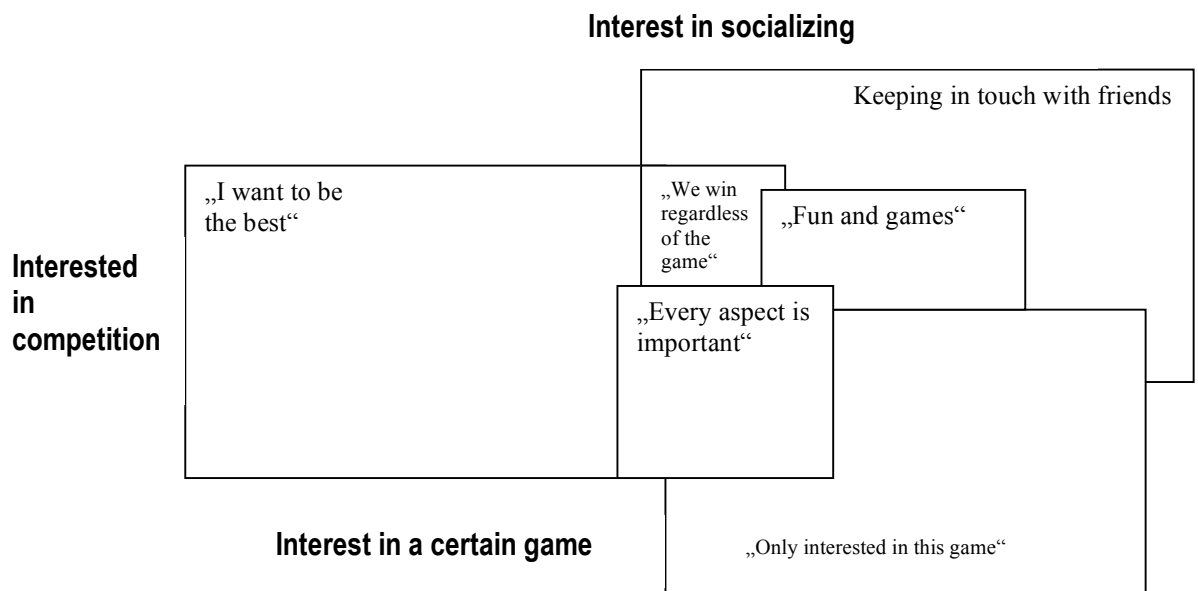
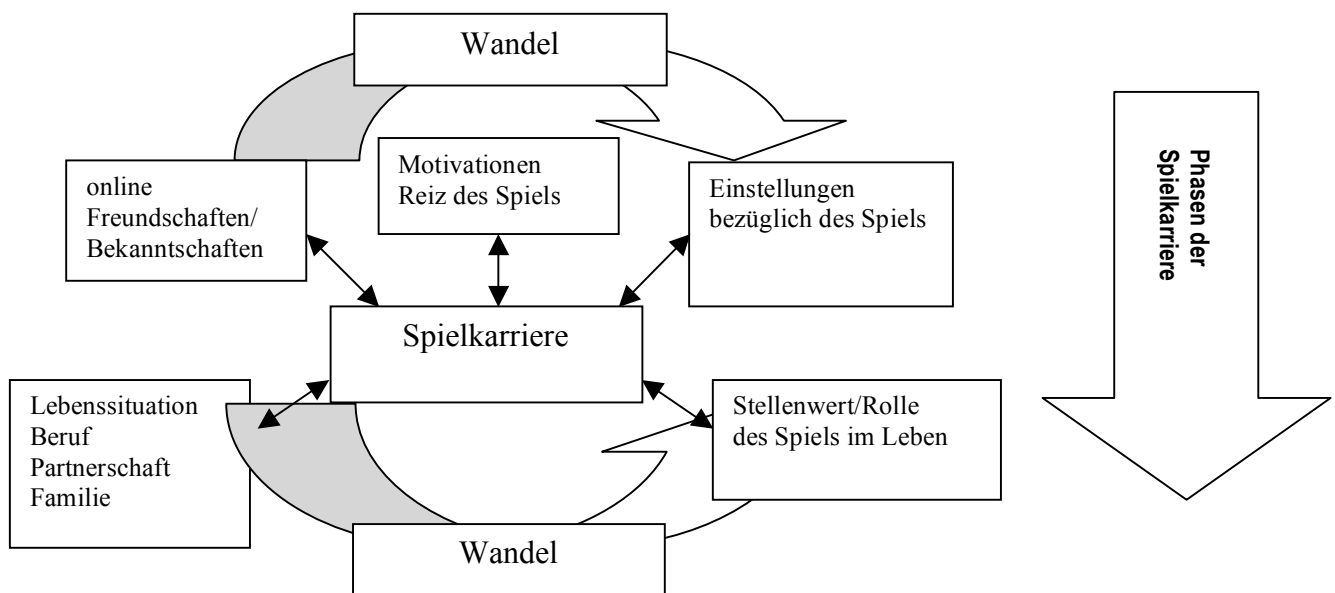


Abbildung 2: Präferenzen von Mitgliedern von Multiplayer Communities (Siitonen 2007:211)

Folgende Grafik soll zur Veranschaulichung der Dynamik einzelner Faktoren des Wandels von im Laufe der Spielkarriere dienen:



**Abbildung 3: Dimensionen des Wandels**

Im Anschluss an die Erläuterung des Wandels von Motivationslagen sollen nun die einzelnen Phasen der Spielkarriere dargestellt werden, die identifiziert werden konnten.

## **5.2. Phasen der Spielerkarriere**

Beinahe alle Befragten waren in der Lage, verschiedene Phasen einer typischen Spielerkarriere zu identifizieren. Die jeweiligen Definitionen wichen nur geringfügig von einander ab:

Zusammenfassend lassen sich folgende Phasen beschreiben:

1. „**Einstiegsphase**“: Diese Phase dient der Orientierung. Beim Testen verschiedener Typen von Spielen liegt der zentrale Fokus auf dem Kennen lernen verschiedener Szenarien und Game Settings.

Kennzeichnend für diese erste Phase ist der „Novitätseffekt“ (Döring 2003:440) feststellbar, welcher die allgemeine Tendenz bezeichnet, dass der Einstieg in ein neues Medium anfänglich zu begeisterter und intensiver Nutzung führt.

2. **„Intensivierungsphase“**: In der zweiten Phase findet eine Auseinandersetzung mit den „game mechanics“, also den Spielmechanismen statt. Nach welchen Regeln (formal und informal) funktioniert das Spiel?
  
3. **„Phase der sozialen Einbindung“**: Der/die SpielerIn ist nun mit den Mechanismen des Spiels vertraut und kann seine/ihre Leistung nur durch eine Vertiefung des Wissens und die Kooperation mit anderen erhöhen. In dieser Phase baut der/die SpielerIn soziale Beziehungen zu anderen SpielerInnen auf, was dem/der SpielerIn schließlich ein hohes Maß an Hingabe (commitment) abverlangt und in einer starken Einbindung (involvement) resultiert. Der Druck, Mitglied einer größeren Gruppe sein zu müssen, führt zu einem Stadium, in dem es „keinen Weg zurück“ mehr gibt (wie ein Interviewpartner behauptete). Dieses Stadium kann als Höhepunkt in Bezug auf den Grad der Einbindung des Spielers/ der Spielerin im Spiel bezeichnet werden.
  
4. **Auslaufphase**: Nach dieser Phase, die relativ lange andauern kann, werden manche SpielerInnen (wieder) zu „Casual Gamers“, indem sie sich (Online) Games zuwenden, die ein niedrigeres Level von *Involvement* (Hingabe) erfordern. Als Grund für den Wechsel zu „Casual Games“<sup>6</sup> gibt ein Befragter (IP1) Zeitmangel und die Abneigung gegen den, in manchen anderen Online Games gegebenen Gruppendruck an. Manche SpielerInnen verlieren das Interesse am Spiel und wechseln zu einem anderen Spiel, das neue Herausforderungen bietet oder beteiligen sich selbst an der Weiterentwicklung von Spielen.

IP 15 umschrieb die einzelnen Phasen einer Spielkarriere wie folgt:

IP 15: „ Am Anfang ist es halt, man entdeckt die Umgebung, lernt sich halt zu bewegen, lernt sich zu unterhalten. Das sind ja alles Dinge, die man erst erlernen muss. Wenn man dann in dem Ganzen drinnen ist, dann bilden sich diese Sozialgefüge, dann ist man in einer Gruppe, mehr oder weniger integriert, durch den einen oder anderen kriegt man dann halt ein paar Vergünstigungen, wie im richtigen Leben fast.

Wobei am Ende war es dann eher langweilig, da war dann, obwohl das System hat sich ja irrsinnig weiterentwickelt, das ist ja ewig weiter gewachsen und trotzdem hat sich das geändert, der Blickwinkel ist der Gleiche geblieben.

Die Gegenden haben sich erweitert, aber nicht die Perspektiven.

Was ich meine, ist, dass es, wie man sich als Spieler verändert vom Anfang zu einem mittelmäßigen Spieler, da bleibt es dann gleich. Da kann man nur mehr aufsteigen indem man massiv Zeit investiert, dann kann man natürlich aufsteigen.“

---

<sup>6</sup> Dieser Begriff bezeichnet ein Spiel, das auf den „Casual Gamer“ ausgerichtet ist, der über ein geringes Zeitbudget verfügt. Es weist eine leichte Zugänglichkeit auf und ermöglicht eine schnelle Satisfaktion.

Für die Bewertung der einzelnen Phasen der Spielkarriere, spielt der Faktor Zeit eine entscheidende Rolle, gilt Zeit doch als Indikator für *Involvement* und Engagement, da sich die Intensität der Spielaktivität in der jeweiligen Phase u.a. durch die investierte Zeit erfassbar wird: In Bezug auf das Zeithandeln im Zusammenhang mit dem Internet wurden von Neverla (2007:49) 3 Phasen des Zeitgefühls definiert: In der „Adaptionsphase“, in der die UserInnen sich das Internet aneignen, durchlaufen sie wechselnde Gefühle von Zeitverlust und Zeitgewinn.

Die drei Stadien der Adaption sind jeweils mit spezifischen Zeiterfahrungen verbunden:

In der „Beginnerphase“ herrscht das Gefühl des Zeitverlustes vor. Mit zunehmender Medienkompetenz in der „Fortgeschrittenen Phase“ nimmt ein Gefühl der Zeitbeherrschung zu, welches sich in der „Routine-Phase“ wieder relativiert.

Phase der Spielkarriere	Vorherrschendes Element	Zeitgefühl
Einstiegsphase Beginnerphase	Novitätseffekt: Neues kennen lernen	Gefühl von Zeitverlust
Intensivierungsphase Adaptionsphase	Kooperation	Gefühl von Zeitbeherrschung
„Sozializing-Phase“ Phase der sozialen Einbindung	Kommunikation ↓ Leadership	Gefühl von Zeitbeherrschung relativiert sich
Auslaufphase Routine Phase	Kommunikation „Schneller Kick“ „domestiziertes Gamen“	Verstärktes Zeitkontroll- Bedürfnis „Zeitkollage“

**Abbildung 4: Phasen der Spielkarriere/Zeitgefühl**

Ein Zitat von IP 19 veranschaulicht, wie sich die Auslaufphase gestalten kann:

IP 19: „Also entweder man „überspielt sich“, das haben etliche gehabt, die sind dann halt einfach von heute auf morgen nicht mehr gekommen. Die haben halt dann das Studium vernachlässigt, die Arbeit vernachlässigt, waren dann weiß nicht wie viele Stunden online, haben da natürlich entsprechend andere Sachen stark vernachlässigt, sei es nur der Schlaf. Die haben teilweise einen radikalen Strich gezogen und haben gesagt, so, aus, das kann nicht so weiter gehen, jetzt komme ich nicht mehr. Und das langsame Auslaufen ist halt, dass man nicht mehr spielt, sondern man loggt sich nur mehr ein zum chatten und irgendwann loggt man sich immer seltener ein und irgendwann loggt man sich dann gar nicht mehr ein. Also das ist dann so ein schleichender Verfall.“

### **5.3. Die Ausbildung von Medienkompetenz**

Während die SpielerInnen die angeführten Phasen durchlaufen, bilden sie persönliche Kompetenzen, die sich u.a. an der zunehmenden Veralltäglichen des Umgangs mit dem Medium zeigen, aus.

(Krotz/Thomas 2007:32) Im Zuge der Ausbildung von Spielkompetenz entwickeln die SpielerInnen auch „Medienkompetenz“ (Möller 2004:361), welche wiederum in die Komponenten Technikkompetenz, Sachkompetenz, Entscheidungs-, Selbst- und Sozialkompetenz gegliedert werden werden kann. Im Speziellen erwähnen die Auskunftspersonen, dass sie im Laufe ihrer Spielkarriere, u.a. ihre (Internet-) Sozialkompetenz ausgebaut hätten, was sich ihrer Meinung nach daran zeigt, dass sie eine „Map“ zur Beurteilung von Personen, die sie im Spiel kennen lernen, entwickelt hätten. Die Wahrnehmung von IP2 in Bezug auf dieses Thema spiegelt sich in folgendem Gesprächsausschnitt wider:

**F.: „Wie stellt man fest, ob jemand sympathisch ist oder nicht?“**

IP2: „Naja, ich weiß nicht. Ich glaube schon, dass man da ein ziemliches Gespür dafür entwickelt auf Grund irgendwelcher subtiler Kleinigkeiten, die man gar nicht bewusst wahrnimmt, aber es ergibt sich dann schon ein Gefühl.....“

Man kommt halt in sehr viele Situationen und merkt dann, wie die Leute in den Situationen reagieren und kann sie dadurch schon ein bisschen einschätzen, denke ich halt.“

**F.: „Und man misst die Personen dann schon mit den Maßstäben, mit denen man sie im realen Leben auch messen würde? Es sind natürlich andere Situationen, aber...“**

IP2: „Ja, klar, aber die Art und Weise, wie man da reagiert, ob man da panisch reagiert oder ob man ruhig bleibt oder ob man einen Witz darüber macht. Ich glaube schon, dass es da Parallelen gibt. Aber ist nur eine Vermutung....“

#### **5.4. Ausstiegsszenarien**

Bei der Befragung der „AussteigerInnen“ wurde speziell auf Ausstiegsszenarien, also die Beweggründe für und den Verlauf der Beendigung der Spielkarriere, eingegangen:

- Welche Gründe hatten die Befragten für die Beendigung ihrer Spielkarriere?
- Machte eine Veränderung der Lebenssituation einen Ausstieg unumgänglich?
- Sind den Befragten bestimmte „Wendepunkte“ in ihrem Leben bewusst, die zum Ausstieg führten?
- Waren äußere Umstände ausschlaggebend für den Ausstieg oder führte ein Wandel der persönlichen Wahrnehmung oder Motivationslage zum Nachlassen des Spielinteresses?
- Gab es konkrete Schlüsselerlebnisse, die zum Ausstieg führten?
- Vollzog sich der Ausstieg kontinuierlich oder sprunghaft/plötzlich?

Es zeigte sich deutlich, dass eine Veränderung in der Lebenssituation zu einer Veränderung des Spielverhaltens führt. Das bevorzugte Spiel meist in Abstimmung auf die aktuelle Lebenssituation ausgewählt wird. IP5 beschreibt den Zeitpunkt des Wandels der Präferenzstruktur wie folgt:

IP 5: „Eigentlich war es mit dem Beginn der Teilzeitarbeit.“

Wirklich abrupt war es nicht, weil ich ja schon eingestiegen bin zum Chatten, also das habe ich schon noch länger gemacht. Aber halt wirklich zwei Stunden am Tag zu spielen, das ist sich dann nicht mehr ausgegangen.“

IP1 äußert sich dazu folgendermaßen:

„Das hängt einfach von der persönlichen Zeit ab. Weil früher hatte ich mehr Zeit für hat man nur studiert oder weniger gearbeitet, da hat man mehr Zeit für so einen Blödsinn und jetzt kann ich es mir nicht leisten, 6 Stunden am Tag zu spielen.“

#### **Der Ex Gamer IP 15 meint dazu:**

IP 15: „Der Grund war, dass ich einfach zu arbeiten angefangen habe.

Und haben sie dann sofort ganz aufgehört?

Ich glaube, ich habe ein bißl vorher schon mehr oder weniger aufgehört. Und dann hat man halt alle paar Wochen einmal reingeschaut und so, aber wenn man mal sich nicht mehr intensiv beschäftigt, vergisst man auch diese Bewegungsmöglichkeiten und Verhaltensmethoden, d.h. dann braucht man wieder relativ viel Zeit, dass man reinkommt. Da verliert man das relativ bald wieder.“

Aus Perspektive der Biographieforschung können hier „Wendepunkte“ (Sackmann 2007:59) in der Biographie des Einzelnen festgestellt werden. Die SpielerInnen führen verschiedene langfristige Entwicklungen als Grund für die Beendigung ihrer Spielkarrieren an, die teilweise als „Wendepunkten“ bezeichnet werden können:

- Eintritt in eine partnerschaftliche Beziehung/Lebensgemeinschaft
- Eintritt ins Berufsleben
- Geburt eines Kindes

Mit dem Wandel der Lebenssituation geht auch eine Verminderung des Zeitbudgets des Einzelnen einher, was daran deutlich wird, dass die meisten Befragten „Zeitmangel“ als Hauptgrund für die Beendigung ihrer Spielkarriere angeben.

Keine der befragten Personen erwähnte ein konkretes Schlüsselerebnis, das der Anlass für den Ausstieg aus einem Spiel gewesen sei. Manche der Befragten beschreiben einen fließenden Übergang in eine „andere Lebensphase“, welcher eine Prioritätenverschiebung mit sich bringt und sich auf das Spielverhalten auswirkt.

IP 19 beschreibt diese Verlagerung von Prioritäten wie folgt:

IP 19: „Am Anfang während der Studienzeit, da war das natürlich wesentlich interessanter, weil man hat auch mehr Zeit gehabt, man hat natürlich dann auch ein Netzwerk aus Personen aufgebaut, das jetzt immer noch da ist. Aber mit der Zeit sind halt einfach andere Sachen wichtiger geworden. Ich meine-verheiratet, Kind, da brauchen wir nicht reden. Dann natürlich Einstieg ins Berufsleben, da verändert sich natürlich relativ viel, wie man natürlich von der Zeit her jetzt eingeschränkt ist.“

#### **F.: Hat sich Ihr Lebenskonzept in den letzten 10 Jahren verändert?**

IP 19: „Ja, jetzt mit Heirat und Kind sind die Prioritäten ganz klar auf dem Kind.

Dann natürlich, mit Eintritt ins Arbeitsleben hat sich die Priorität aufs Arbeitsleben verlagert.

Das heißt also dass das Spiel, also Silberland klarer Weise an Priorität eingebüßt hat, allerdings nicht so weit, dass ich es aufgeben würde.“

Manche sprachen auch die negativen Effekte an, die sich auf Grund des „Verschwendens von Zeit“ ergeben hätten, wie z.B. die Vernachlässigung des Studiums oder des Haushalts.

IP8 ist mit IP7 verheiratet und schildert mögliche negative Konsequenzen des Spielens wie folgt:

IP 8: „Es kann zeitweise sicher Auswirkungen haben, weil halt einfach zeitweise irrsinnig viel Zeit draufgeht. Man ist schon verleitet, anstatt dass man staubsaugt oder abwäscht, einfach den Computer auf zu drehen und man spielt ein bisschen und das bisschen wird dann ewig, nicht.

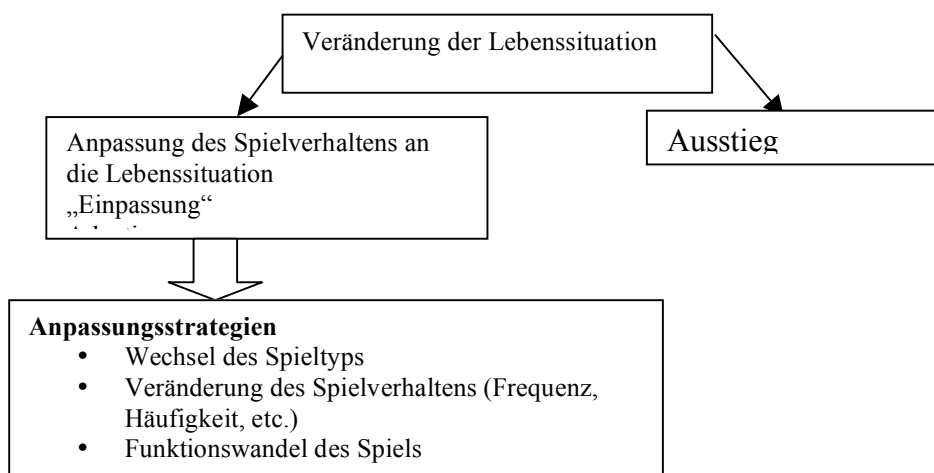
Ich denke, wenn man eine Partnerschaft hat, wo nicht alle beiden spielen, könnte das sehr wohl eine Krise werden, weil das sicher der andere teil nicht einsehen würde. Glücklicherweise ist das bei uns ja so, dass wir beide spielen, dann ist es wahrscheinlich nicht so wild.“

Ein kontinuierliches Nachlassen des Spielengagements kann sich auch auf Grund des Verlustes des Interesses einstellen: Vor allem bei den Personen, die persönlich an der Weiterentwicklung von MUDs beteiligt waren, ist diese Form des kontinuierlichen Ausstiegs zu beobachten. (IP2, IP3)

#### **F.: „Wodurch hat sich der Stellenwert des Spiels in deinem Leben verändert?“**

IP1: „Hauptsächlich deswegen, weil diese Spiele irre viel Zeit verbrauchen und weil es unterm Strich eigentlich nichts bringt, weil nach 3-4 Jahren ist das Ding alt, man hat 3-4 Jahre seines Lebens verloren und muss dann wieder umsteigen. Ich meine, es macht schon Spaß, aber diese ganzen Verpflichtungen, die da halt mitkommen, weil da halt mit Freunden unterwegs ist, ist die Frage, ob man die dann eingehen will, das ist halt dann schon auch ein sozialer Druck, dann reinzukommen, ins Spiel reinzukommen, (...) Online Rollenspiel kostet immer viel Zeit, wenn man es mit Freunden macht, weil man hat dann, genauso wie im echten Leben, alle Verpflichtungen, an die man sich halten muss, die man machen muss und die sind genauso real wie im echten Leben wahrscheinlich und deswegen vermeide ich es, solche Verpflichtungen gleich im vorhinein einzugehen, indem ich halt nichts spiele, was nicht auf casual ausgerichtet ist oder was auf schnell ausgelegt ist.“

Folgende Grafik stellt dar, wie sich das Spielverhalten im Zusammenhang mit der Lebenssituation verändern kann:



**Abbildung 5: Wandel des Spielverhaltens und Anpassungsstrategien**

## 5.5. Der Faktor Zeit

### 5.5.1. Anpassungsstrategien

Ein von allen Befragten genannter Faktor zur Erklärung der Wechselwirkung von Lebenssituation und Spiel ist die Zeit.

Die Spieler bedauern es teilweise, viel Zeit in das Spiel investiert zu haben (das „Verschwenden von Zeit“), obwohl kein (materieller) „Output“ erzielt werden konnte. Zeit repräsentiert insofern Kapital. Was macht den Wert des Spiels für die Herstellung von Subjektivität aus? Dass das Spiel für viele Spieler (10 Personen) noch immer einen relativ wichtigen Stellenwert im Leben einnimmt, zeigt sich daran, dass sie mit Hilfe spezieller Anpassungsstrategien, das Spiel „lebenssituationskompatibel“ machen. Von besonderer Bedeutung ist hierbei das Management des Zeitbudgets, das zur Herstellung einer „Life-Work-Game-Balance“ beitragen soll.

Die **Anpassungsstrategien** können wie folgt charakterisiert werden:

- Arrangieren und Einpassen des Spiels: Ein Befragter (IP 10) beschreibt im Zuge der Erläuterung seiner bevorzugten Spielzeit seinen Tagesablauf: Er spielt morgens von 5 Uhr bis 7 Uhr, fährt dann zur Arbeit und steigt dann am Abend von 19 Uhr bis ca. 23 Uhr wieder ins Spiel ein.
- Das Spiel als „Zwischenzeitfüller“: Eine Auskunftsperson hat das Spiel in ihr „individuelles Medienmenü“ integriert und betrachtet das Spiel als eine Freizeitoption von vielen. Wenn ihm am Abend das Fernsehprogramm nicht anspricht oder das Wetter schlecht ist, spielt er gerne.
- Ritualisierung: Manche Interviewpersonen gaben an, regelmäßig (nach längeren Pausen) ins Spiel einzusteigen, um zu kommunizieren und Leute zu treffen. Ein Befragter (IP2) betreibt dieses Ritual z.B. einmal im Jahr.

Durch moderne Informations- und Kommunikationstechnologien öffnet sich ein neuer Raum für soziale Interaktion und Kommunikation. Dieser so genannte „space of flows“ (Thrift 2004:98) oder auch „Cyberspace“<sup>7</sup> (Thiedeke 2004:17), also ein erweiterter und multidimensionaler Raum der Information, verändert sowohl die Wahrnehmung von Raum und Zeit, aber auch von Subjektivität.

„Places move closer together in time, time becomes instantaneous, and the subject becomes decentred, strung out on the wire.“ (Thrift 2004: 99)

---

<sup>7</sup> Der Begriff des „Cyberspace“, eine ursprünglich der Science Fiction entsprungene utopische Fiktion einer sich aus dem Zusammenwirken von sozialen und technischen Faktoren ergebenden Entgrenzung und gleichzeitigen Kontrolle, wird hier in Abgrenzung zum Internet als infrastrukturelles Netz als „faktischer Sinnhorizont computierter Interaktionen“ (Thiedeke 2004:21) verstanden.

### 5.5.2. Temporalstruktur und Subjektivität

Verschiebungen in Bezug auf die Temporalstruktur wirken sich in spezieller Art und Weise auf die grundsätzlichen, (menschliche) Existenz definierenden Parameter aus:

(vgl. Sennett 1999) Der Mensch wird zum Teleakteur, die Präsenz des „absent other“ wird möglich. Auf Grund dieser Umstände wird der Postmoderne von manchen Theoretikern auch eine Krise der Gegenwart attestiert: “Thus we have arrived in a historical period in which there is a crisis of the temporal dimension of the present.” (Thrift 2004:99)

Verschiedene Auslegungen der beschleunigten Welt werden auch mit einer generellen Identitätskrise (des Individuums) in Zusammenhang gebracht:

Die sich spätestens seit dem 18. Jahrhundert durch moderne Transport- und Kommunikationsverfahren einstellende Beschleunigung des Alltags wirkt sich durch Flexibilisierung, Variabilisierung und Differenzierung auf den persönlichen „Charakter“, der sich nur langfristig entwickeln kann, aus (Sennett 1998:13)

Die gegenwärtige Gesellschaft macht permanente Selbstinszenierung unabdingbar. Der Verlust der Kohärenz des Lebenslaufs hat Konsequenzen für das Selbst, was im postmodernen Diskurs ausführlich thematisiert wird.<sup>8</sup>

Das „Leben im Netz“ wurde von Sherry Turkle(1998) mit dem speziellen Fokus auf die Identitätskonstruktion analysiert: Beim „multiplen Selbst“ wird der Anspruch auf Kontinuität und Konsistenz schließlich aufgegeben.

### 5.5.3. „Zeitkonflikte“: Der Zusammenhang von Netzaktivitäten, Beziehungen und Zeitbudget

Soziale Beziehungen können sich dadurch verändern, dass computervermittelte Außenkommunikation betrieben wird. Das ansonsten für Beziehungspflege oder andere Aktivitäten zur Verfügung stehende Zeitbudget verändert sich, wobei Internet-Aktivitäten dasselbe sowohl vergrößern als auch verkleinern können.

---

<sup>8</sup> Die zunehmende gesellschaftliche Differenzierung und Veränderungsdynamik in der „Post-“ oder „Spätmoderne“ erfordert tendenziell den Übergang von konventionell bestimmter, bruchloser Normalbiographie (vgl. Kohli 1986) zu der auf Improvisation beruhenden, diskontinuierlichen „Bastelbiographie“ (Hitzler/Hohner 1994) Manche TheoretikerInnen sehen im Verzicht auf Identität das Programm der Postmoderne (z.B. Gergen 1991). Andererseits gibt es Positionen, die von einem „emanzipatorischen“ Programm der Anpassung der Gesellschaft und ihrer Funktionssysteme an die psychische und soziale Integrationskraft der Individuen ausgehen.(vgl. Preglau 1998:359)

Das Zeitbudget wird vor allem in jenen Beziehungen als Konfliktpotential wahrgenommen, in denen nur eine Person das Internet nutzt oder vergleichsweise stärker nutzt als der Partner. In Problemsituationen erlebt die netzabstinente Person das Internet als Auslöser von Beziehungsstörungen, was oft mit Internet-Sucht oder Eskapismus in Verbindung gebracht wird. (vgl. Döring 2003: 439)

“Eine Hauptquelle konflikthafter Auseinandersetzung im Zusammenhang mit Computer- und Internet-Nutzung ist die Wahrnehmung, dass Netzaktivitäten zu viel Zeit beanspruchen, die dann für gemeinsame Aktivitäten mit dem Beziehungspartner fehlt.” (Döring 2003: 438)

IP4 erläutert, dass die Beziehung zu seiner Partnerin durch sein intensives Engagement in Online Games stark belastet wurde.

**F.: „Hatte das Spiel irgendwelche negativen Auswirkungen auf Ihr Privatleben?“**

IP4: „Auf mein Privatleben nicht, auf unseres schon. Weil sie (Anm.: die Partnerin) hätte gerne mehr Zeit gehabt damals oder hätte gerne gehabt, dass ich mehr Zeit habe/ mir nehme.“

Generell kann jedoch nicht von einer Zerstörung sozialer Beziehungen durch zeitaufwändige Internet-Aktivitäten ausgegangen werden (Döring 2003:439f) Welchen Einfluss die Netzaktivitäten auf die sozialen Beziehungen einer Person haben, ist davon abhängig, wie das Internet Engagement sich im Einzelnen gestaltet und wie es sich in den Beziehungsalltag einfügt.

Die Gefahr der Entfremdung durch die ausschließliche Konzentration auf Internetaktivitäten wird von den Befragten jedoch immer wieder im Zusammenhang mit der selbst erlebten oder bei anderen beobachteten so genannten „Spielsucht“ zur Sprache gebracht.

Auf die Frage, wie er typische Phasen einer Spielkarriere definieren würde, antwortete IP 9:

IP 9: Dummerweise muss ich das fast auf ein Suchtverhalten runterbrechen, weil das, ich habe das jetzt seit 97 relativ häufig erlebt, dass sich Spieler dann doch, also auch in MUDs komplett verlieren und ich denke, dass das ein wesentlicher Punkt einer Spielerkarriere ist, diesen Zeitpunkt zu erkennen, wo man sagt, so jetzt muss ich runter treten und ich denke, dass da einfach jeder Spieler damit konfrontiert ist. Und bei den Graphischen ist es ja noch viel schlimmer, da kommt ja noch dann im Endeffekt Gruppenzwang hinzu. Also ich denke, ein wesentlicher Punkt einer Spielerkarriere ist, lasse ich mich komplett davon vereinnahmen oder nicht?

Ein weiterer Spieler spricht seine „Angst“ vor Suchtverhalten wie folgt an:

IP 14: „WoW habe ich probiert. Ich habe es aber nie weitergespielt.“

**F.: „Warum nicht?“**

IP 14: „Das WoW ist sehr comiclastig, das hat mir nicht so getaugt. Der Hauptgrund war, warum ich auch mit dem EverQuest 2 aufgehört habe, neben dem Problem, dass es sich permanent aufgehängt hat bei mir, dass ich es mir nicht antun wollte, ein neues Online Spiel zu spielen, weil ich doch relativ suchtgefährdet bin, was das betrifft. Ich habe das mitbekommen beim EverQuest, ich habe sehr viel Zeit in das EverQuest investiert und habe das Studium nebenbei völlig liegen gelassen. Ich habe auch gemerkt, dass meine sozialen Kontakte zurückgegangen sind und habe mich wirklich nur mehr auf das Spiel konzentriert, weil es hat mit wirklich irrsinnig viel Spass gemacht, es hat mich einfach so hineingezogen, so in den Bann gezogen, dass ich einfach nicht mehr heraus gekommen bin. Das ist mir einfach zu gefährlich.“

Zudem kann auch von der Herausbildung einer „globalen Zeitkultur“ im Sinne einer Neudefinition von Zeit gesprochen werden. (Schilling 2005:75) Neben der Vervielfältigung von Zeitstandards lassen sich noch weitere widersprüchliche Trends im Zusammenhang mit dieser Entwicklung herausarbeiten:

Die Vervielfältigung von Zeitstandards führt dazu, dass der Wert zeitlicher Angaben gesunken ist, ein Problem, das dem Individuum intensive Reflexion in Bezug auf Zeit abverlangt. Die Orientierung an standardisierten Lebensläufen und Lebensstrategien nimmt ab. Anstatt dessen werden aktuelle Situationen laufend analysiert und optimale Strategien gesucht.

Da keine Sicherheit über die Allgemeingültigkeit der Richtlinien für die Bewertung von Zeit mehr besteht, müssen umso öfter situative Urteile und zeitliche Handlungsentscheidungen getroffen werden. Dieser reflexive Zeitumgang fordert eine enorme Zeitinvestitionen und Aufmerksamkeit, was unter anderem wachsende Zeitknappheit zur Folge haben kann. Auch müssen alltägliche Zeitpläne reorganisiert werden, da sich Tendenzen zur „Entbettung“, also das „Herausheben“ sozialer Beziehungen aus ortsgebundenen Interaktionszusammenhängen und ihre unbegrenzte Raum-Zeit-Spannen übergreifende Umstrukturierung“ (Giddens 1995:33ff) und „Entroutinisierung“ einstellen.

Als Gegentendenz zur Überstandardisierung lässt sich auch eine Rückbesinnung auf die Eigenzeit erkennen, welche auf die „Dialektik der Eigenzeit bzw. Fremdzeit“ (vgl. Nowotny 1989) verweist:

„Die veränderten Zeitroutinen, Zeitgefühle und die allgemeine Zeitknappheit rufen ein Bedürfnis des postmodernen Menschen hervor, seine Zeit so zu behandeln, als wäre sie keine natürliche Ressource, sondern sein Eigentum, mit dem man sparsam umgehen soll, die man verschenken oder vergeuden kann, aber am liebsten für sich behalten will.“ (Schilling 2005:77)

Schilling (2005:80) entwirft zur Erfassung dieses Paradoxons das Konzept der „Zeitkollage“<sup>9</sup>, das wie folgt definiert wird:

„Zeitkollage ist also eine zusammengesetzte subjektive Zeitvorstellung aus der modernen Zeit, globalen Veränderungen und individueller Anpassung an diese Veränderungen in Form von Reflexion.“

Durch den Rückgang der Selbstverständlichkeit gesellschaftlicher Zeitvorstellungen wird die Herstellung zeitlicher Ordnung zur individuellen Aufgabe der Reflexion.

Diese Reflexionen über Zeit können nicht nur das Handeln, sondern auch das eigene Wissen über die Bewertung von Zeit steuern.

Eine Gruppe der Gesellschaft, die Zeitkonventionalisten (vgl. Hörning 1990) wenden das Leistungsprinzip auf alle Lebensbereiche, auch die Freizeit, an und verschreiben sich so dem Optimierungszwang des

---

<sup>9</sup> Sie entwickelt diesen Begriff in Anlehnung an Levi-Strauss'(1973) Begriff der "bricolage".

neoliberalen Projekts. (vgl. Kreisky 2003) Das Ziel einer anderen Gruppe von Gesellschaftsmitgliedern, der Zeitpioniere (vgl. Hörning 1990), ist die Beherrschung von Zeitkompetenzen, die sich in einer „bewusst erreichten Balance von Arbeits- und Freizeit-Bereich ausdrückt. „Zeitpioniere versuchen also die Zeit als Zeitkollage umfangreich, aber situativ und nicht starr, ihre Bewertung der Zeit ist kontextabhängig und ihre Planung bzw. Handeln ist flexibel und geschieht nach der Logik der Multioptionalität.“ (Schilling 2005:114)

Die Zeitorganisation der befragten Still Gamer kann mit dem Konzept der „Zeitkollage“ erfasst werden. IP11 beschreibt den Zusammenhang zwischen Zeit und Selbstreflexion wie folgt:

**F.: „Und gibt es deiner Meinung nach so typische Phasen, die ein online gamer durchläuft?“**

IP 11: „Definitiv, ja. Definitiv- natürlich, nur das Problem ist, die Phasen unterscheiden sich, ob du Erfahrung mit Computer-Spielen hast oder ob du dieser Zeitfalle schon sehr gut aufsitzt. Weil wenn du nicht die Möglichkeit hast, es kommt auch auf deine Selbstreflexion an, wie gut du dich kennst, ob du auch gegensteuern kannst, oder ob du da einfach wirklich volle Kanne, ich lass mich drauf ein, weil ich sehe das gerade bei einem Sohn von einem guten Freund von mir, der lebt jetzt online und der Vater kann natürlich nicht umgehen damit. Und das ist relativ schwierig. Wirklich relativ schwierig.“

### **5.5.3. Mediennutzung und Zeithandeln**

Wie jedes soziale Handeln (Erwerbsarbeit, Freizeitaktivitäten, Planungsdenken) ist Mediennutzung immer auch Zeithandeln. Neverlas (2007:43) Kernthese zu Parallelen des Umgangs mit Zeit und der Aneignung von Neuen Medien lautet, dass „jeder Umgang mit Medien zugleich auch Umgang mit Zeit ist.

Mediennutzung ist immer auch Zeithandeln. Mit der Aneignung eines neuen Mediums (...) sind zeitgestalterische Strategien verbunden zur Abgleichung zwischen den Eigenzeiten der Individuen und den Zeitgestalten der Medien und anderer sozialer Institutionen und Systeme.“ Es handelt sich um einen beständigen Aushandlungsprozess.

Die Zeitkonstante reduziert sich im Falle des Internets auf Präsenz: - wann (Allokation), wie oft (Rhythmik) und wie lange (Dauer) vom Netz Gebrauch gemacht wird, ist nicht mehr vorgegeben. Das Netz-Medium Internet verkörpert „polychrone Zeit“, also eine „Heterogenität der Zeitordnungen im Neben- und Miteinander“ (Neverla 2007:44) Diese Situation lässt sowohl Zeitsouveränität zu, erfordert aber auch eine aktive Zeitgestaltung. Medien fungieren insofern als soziale Zeitgeber.

#### 5.5.4. Freizeit als freie Zeit - Zeit der oppositionellen Semiose

Es können im individuellen Zeitorganisationsprozess verschiedene Zeitstrategien zum Einsatz kommen: mehrere Tätigkeiten können parallel ausgeführt oder auch mit einander verflochten werden.

Wiederholungshandeln kann sich in Habitualisierung und Ritualisierung niederschlagen, was Reflexionszeit erspart.

Zeitgestaltung kann einerseits auf Basis von ökonomisch-rationalen Prämissen erfolgen, andererseits sich aber auch bewusst den ökonomisch-rationalen Postulaten widersetzen, indem es nach Aus- und Eigenzeiten strebt.

Alle Befragten beschrieben das Online Gamen als sehr zeitintensives Hobby. Die zu investierende Zeit und das abverlangte Involvement variierten zwar je nach Spieltyp, seien aber insgesamt relativ hoch.

IP 15 zweifelt heute den „Sinn“ des Spielens von Online Games stark an:

IP 15: „Weil es komplett sinnfrei ist. Wenn ich etwas esse, habe ich auch etwas davon oder wenn ich Sport betreibe, da steht am Ende irgendetwas, aber das, das war wirklich nur Zeitvernichtung.“

Bei den meisten Still Gamern wurde das Spiel sukzessive in das Leben integriert, was an der Regelmäßigkeit der Tätigkeit oder auch an der Eingliederung der Spielaktivität als Bewegung im sanktionslosen Raum zur freien Entfaltung in den Alltag deutlich wird.

Das Spiel fungiert als Symbol der freien Zeit – Freizeit ist eine Zeit für „selbstgenerierte Semiose um Bedeutungen des Selbst und für das Selbst zu produzieren, die von der Arbeitswelt verweigert werden.“ (Fiske 2000:101)

Fiske (2000: 102-103) definiert es als eindeutig semiotischen Akt der Politik der Lust“, Zeit und Geld zu verschwenden- ‚Verschwenden‘ in dem Sinne, dass man sich keiner Tätigkeit, die der Produktion materieller Güter oder einer gleichbedeutenden Tätigkeit widmet.

‚Sinnvoll‘ sind Spiele jedoch in der Hinsicht, dass sie eine Möglichkeit schaffen, alternative kulturelle Positionen einzunehmen, bei deren Entstehung gerade die Missbilligung seitens der Gesellschaft ein wichtiges Element ist (vgl. Fiske 2000:97f)

In virtuellen Räumen werden durch die Verbindung von Technik und Lebenswelt in einem Prozess der Selbsterzeugung eines elektronischen Realen, Möglichkeiten des Referenzbruchs und der personalen Selbstentgrenzung geschaffen. Freizeit wird investiert, um eine Abwandlung der von Arbeit bestimmten Subjektivität zu erzeugen.

IP 8 ist als Consultant tätig und sieht sich beruflich immer in der Rolle des „Helfers“. Um aus dem Alltag „auszubrechen“ bzw. um in eine Gegenwelt einzutreten, spielt er im Online Game besonders gerne „Bösewichte“. Für ihn hat das Spiel folgende Funktion:

IP8: „Wie gesagt, es ist halt einfach die absolute Alternative zu diesen „Techno“ im Beruf. Man ist halt einfach nicht da, man ist woanders. Man kriegt die realen Sachen leichter aus dem Schädel, weil man doch eine Aufgabenstellung hat, wo man auch denken muss, etc.“

## 5.6. Motivationswandel - Wandel des Spielverhaltens

Folgende grafische Darstellung soll die unterschiedlichen Motivationslagen veranschaulichen.

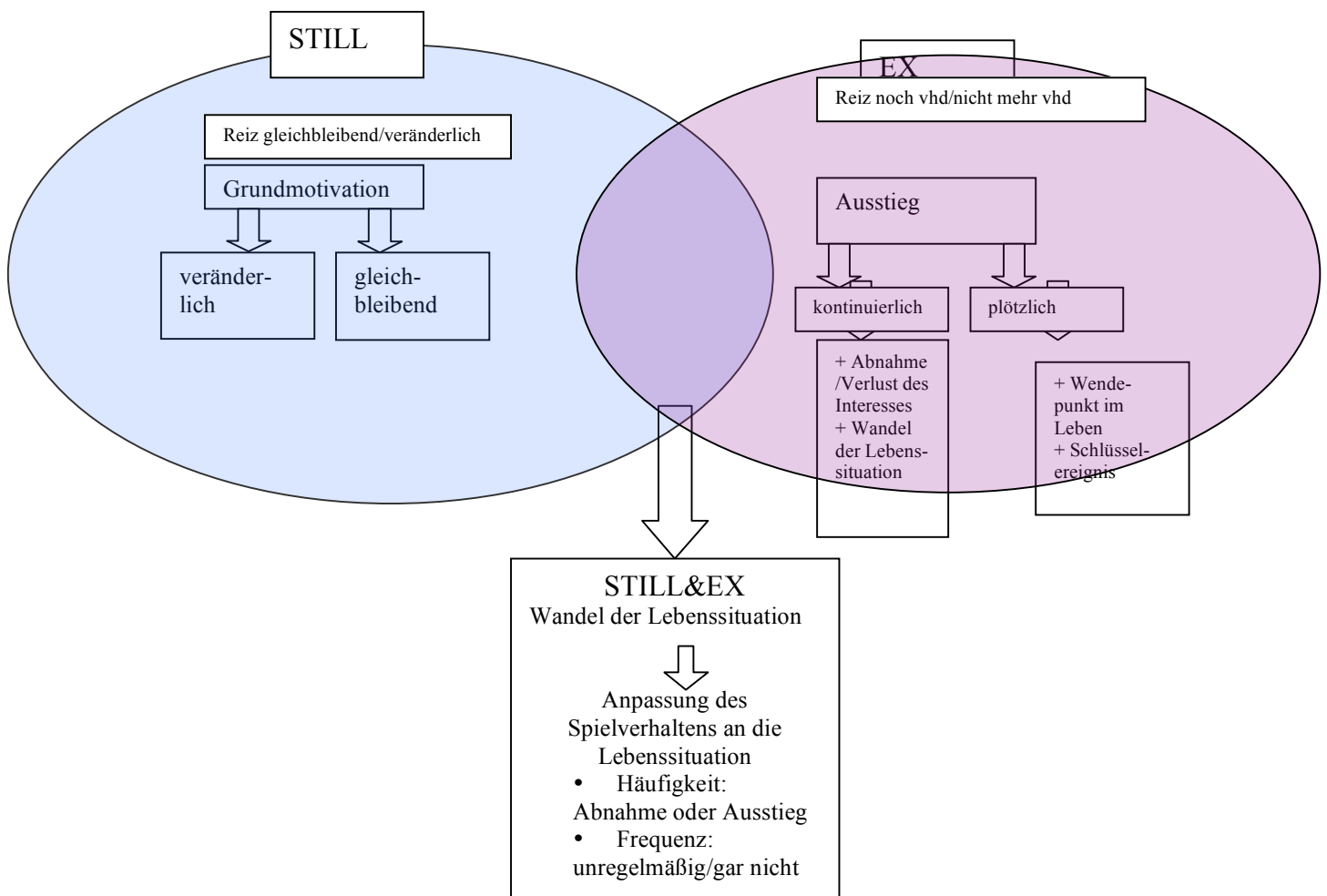


Abbildung 7: Veränderung von Motivationslagen und Spielverhalten

## 5.7. Entwicklung der Spielertypologie

### 5.7.1. Vergleich verschiedener Spielertypologien

Siitonen (2007:142) definiert in Bezug auf Multiplayer Communities verschiedene Rollen, die die Spieler während ihrer Spielkarriere annehmen können, wobei eine offizielle Rolle jeweils als Gegenstück eine inoffizielle Rolle hat:

official roles	unofficial roles
Leader	Social hub
Task-specific leader	Teacher, Walking knowledge base
Recruiter	Peacemaker
Organizer (match, F2F meetings, etc.)	Helper
Web-page designer/upkeeper	Funny guy
Tactician	Irritating provoker/Devil's
Rank and file	Advocate
	Enthusiast

In der Realität muss keine klar definierte Trennung zwischen diesen einzelnen Rollen bestehen, es kann zu Überschneidungen kommen. Inoffizielle Rollen werden meist im Interaktionsprozess ausgehandelt, während offizielle Rollen einem Individuum auf zwei Wegen übertragen werden können:

a, eine Rolle wird eine Person übertragen, weil es im Spiel eine spezielle Position gibt, die „gefüllt“ werden muss.

b, eine Rolle kann sich im Laufe eines gewissen Zeitraums auf Basis von sozialer Interaktion entwickeln, z.B. wenn ein Spieler lange Zeit die Quelle von speziellem Wissen ist.

In den meisten Multiplayer Online Communities scheint „Leadership“ ein zentrales Thema zu sein.

Siitonen (2007:216) betont die Parallelen zwischen der „Führerschaft“ Multiplayer Communities der „Führerschaft“ in anderen Gruppen, wie Arbeitsteams.

Ein Befragter (IP3), der eine führende Rolle in „SilberLand“ inne hatte, gibt an, dass sein Engagement im Spiel durchaus Bedeutung für seinen beruflichen Werdegang hatte:

IP 3: „Welche Rolle das im Leben gespielt hat.... Natürlich auch das Lernen mit so einer Verantwortung umzugehen bzw. auch in meiner Rolle musste ich eine gewisse führende Rolle übernehmen, also eine leitende Position und auch das muss man erst einmal lernen mit der Zeit, wie man damit umgeht, wie man mit den Menschen umgeht, wie man so eine Gruppe halbwegs zusammenhält, koordiniert.

Sowohl auf sozialer Ebene, als auch auf projekttechnischer Ebene, weil es ist im Grunde auch ein Programmierprojekt. Und da hat das auf jeden Fall sehr viel gebracht für mich persönlich. Es ist ein Training für Teamfähigkeit.“

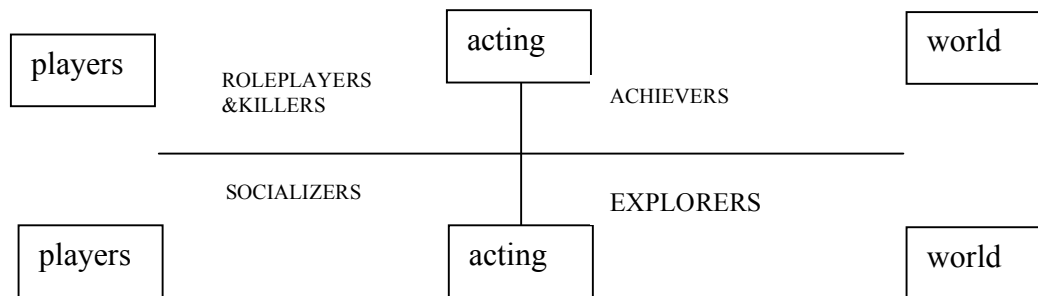
Die Autoren Grünninger/Quandt/Wimmer (2007) verweisen allerdings auf eine Studie von Giffiths/Davies & Chappel (2003; 2004), die erwachsene Online RollenspielerInnen (30+) mittels Befragung in zwei EverQuest-Foren erfasst. Die Untersuchung zeigt, das ältere SpielerInnen sich in vielerlei Hinsicht von den Jüngeren unterscheiden: unter anderem dadurch, dass sie den sozialen Aspekten des Spiels viel mehr Bedeutung als jugendliche SpielerInnen beimessen. Umgekehrt lehnen ältere SpielerInnen gewalthaltige Spielinhalte eher ab als Jüngere. Darüber hinaus opfern die Älteren dem Spiel eher Aspekte ihres Soziallebens, während Jüngere sich diese Spiel-Zeit von den Ausbildungs-, Studien- sowie von Arbeitszeiten abzweigen.

Dieser Aspekt scheint auch am Übergang von einer Lebensphase zur anderen von Bedeutung zu sein: Ein Großteil der im Rahmen der vorliegenden Studie befragten Personen gibt an, während der Studienzzeit über viel mehr Zeit verfügt zu haben, aber auch der Wille, diese Zeit ins Spiel zu investieren größer war. Dies hatte bei einigen Befragten durchaus negative Konsequenzen, da sich dadurch die Zeit, die sie z.B. in die Fertigstellung ihrer Diplomarbeit investieren hätten können, für das Spiel aufgewandt haben. Manche geben diesen Umstand als Grund dafür an, warum sie ihr Studium nicht abgeschlossen hätten. Natürlich kann hier jedoch nicht von einem eindeutigen Zusammenhang gesprochen werden. Dennoch ist davon auszugehen, dass sich das Zeitbudget nach Berufseintritt drastisch verschmälert und auch der Wille, Zeit in das Spielen von Online Games zu investieren, abnimmt.

Kurz soll nun zum Vergleich die von Götzenbrucker (2001) auf Basis der quantitativen entwickelte Typologie vorgestellt werden.

Spielertyp 1 „kommunikativ-entgrenzter Mischtyp	Betonung des Kommunikationsaspekts Motivation: Entgrenzung
Spielertyp 2 „entspannungs- und spielerbezogener Typ	Entspannung Spielerbezug
Spielertyp 3 Herausforderungs- und spielerbezogener Typus	Herausforderung Entspannung Geringer Spielerbezug

Götzenbrucker (2001:157) bezieht sich auf die von Richard Bartle (1996)vorgelegte Typologie, um dieser weiters Orientierungen, die aus dem qualitativ erhobenen Material hervorgingen, zuzuordnen. Dieses Schema ermöglicht eine Kategorisierung der Befragten nach Aktions- bzw. Interaktionsaspekt und Spieler- bzw. Environment-Bezug:



**Abbildung 8: Darstellung nach Bartle (1996)**

Den Ergebnissen der Studie von 1999 zufolge, stufen sich die meisten Auskunftspersonen als socializers (Kommunikationsaspekt, interacting with other players) ein. 14 (von 40) Befragten betrachteten sich als achiever (acting on the world), 13 als Rollenspieler (und killer, acting on other players), 10 Befragte sind als explorer zu bezeichnen. Einzelne Befragte wurden jedoch auch mehrfach zugeordnet, da die Spielertypen einander nicht ausschließen.

Ziel war es, auf Basis der im Zuge des diesmaligen Interview-Durchgangs erhobenen Daten, eine gegebenenfalls neue oder auch erweiterte/ausdifferenzierte Typologie zu erstellen. Im ersten Schritt sollte eine Zuordnung der befragten Still Gamer zu diesem Schema durchgeführt werden.

Nur fünf Personen können eindeutig einem Typ zugeordnet werden, alle anderen wurden multiple zugerechnet. Der Gruppe der „Socializer“ können 8 der 15 Personen zugerechnet werden, was noch immer den größten Teil ausmacht. Auffallend ist, dass sich in der Gruppe der 15 Befragten ein relativ hoher Anzahl an „achievern“ verzeichnen lässt (sieben von 15 Personen können diesem Typ zugeordnet werden). An dritter Stelle rangieren die „Explorers“ (sechs von 15 Personen), der geringste Anteil der Personen entspricht der Motivationslage der „Roleplayers/Killers“.

Grüninger/Quandt/Wimmer (2007:130ff) entwerfen ausgehend von 21 qualitativen Interviews mit älteren SpielerInnen (diverser Kategorien von Computerspielern!) eine Typologie älterer Spieler, die auf Involvement/Selbstbezogenheit und Gruppenbezogenheit abzielt:

- Gelegenheitsspieler (Casual Player)
- Problemlöser (Issue Manager)

- Beziehungsspieler (Socializer): diesem Typ sind v.a. die Online SpielerInnen zuzuordnen.
- Anführer und Organisatoren (Leader): z.B. Gildenführer in Online Spielen

Auf Basis der hier angeführten Typologien und der unterschiedlichen identifizierten Motivationslagen konnte folgende Spieler-Typologie entwickelt werden:

### 5.7.2. Identifikation von Motivationstypen

	<b>Typ 1 Der kommunikative Rollenspieler</b>	<b>Typ 2 Der/die „AnarchistIn“</b>	<b>Typ 3 Der/die „ewige SpielerIn“</b>	<b>Typ 4 Der/die „KonstrukteurIn“</b>
<b>Einstellung zum Spiel</b>	Erweiterung/ Zusätzlicher Kommunikationsraum	Gegenwelt zur Realwelt	Lebenssimulation Weiterer „Lebensraum“	Das Spiel als „Werkstatt“, Labor
<b>Motivation</b>	Rollenspiel Kommunikation Explorer	Explorer Achiever	Kommunikation Achievement Leadership Explorer	technisches Interesse Innovation Kreative Betätigung Leadership
<b>Bevorzugte Rolle</b>	Verschiedene Charaktere	„Bösewicht“	Verschiedene Charaktere	Helfende Versch. Charaktere
<b>Fokus beim Spiel</b>	Unterhaltung Gruppenorientierung Setting	„Kick“, Risiko, Spannung Tendenz zum Single Player Setting	Leistung Gruppenorientierung Setting	Entdecken neuer Möglichkeiten Experimentieren
<b>Stellenwert des Spiels im Leben</b>	Gewohnheit Ritual	eher niedrig, eine Freizeitaktivität unter vielen	hoch	während der aktiven Mitarbeit hoch, dann Gewohnheit
<b>Perspektive der Schilderungen</b>	Innen+ Außenperspektive	Außenperspektive	Innenperspektive	Außenperspektive
<b>Zeitaufwand/ Interesse</b>	Z: gering- Mittelmaß I: vorhanden,	Z: gering I: Abnahme im Laufe der Spielkarriere	Z: hoch I: im Laufe der Spielkarriere konstant	Z: hoch, sinkt bei nachlassendem Interesse stark ab
<b>beispielhafte Zuordnung einiger Fälle</b>	IP7, IP 9, IP8	IP 11, IP13,	IP 10, IP14, IP4	IP3, IP2

**Abbildung 9: Spielertypologie**

Es konnten auch manche Ex Gamer, bei denen grundsätzlich noch Interesse besteht, dieser Typologie zugeordnet werden. Da die Typen verschiedenen Motivationskonstellationen entsprechen, können manche SpielerInnen, je nach Motivationslage, auch zwei oder mehreren Typen zugeordnet werden. Vor allem Typ eins und drei weisen Überschneidungen auf.

Typ 1 und 3 weisen keine Berührungspunkte auf, während sich die Motivationen von Typ 2 und 3 sich mitunter überlagern können. Das Setting des Spiels ist für alle 3 Spielertypen von Bedeutung. Das Spiel

fungiert als zusätzlicher Kommunikationsraum, also als willkommene Erweiterung der realweltlichen Kommunikationsstrukturen.

### **Typ 1: Der kommunikative Rollenspieler/**

#### **Die kommunikative Rollenspielerin**

Dieser Typ bewegt sich gerne in Fantasy-Settings, bewegt sich gerne in neuen Umgebungen und versetzt sich gerne in unterschiedliche Rollen, wobei er immer einen Teil seiner Persönlichkeit einfließen lässt. Wichtiger als „Achievement“ ist diesen Typus die Kommunikation mit anderen SpielerInnen. Es findet sogar eine bewusste Abgrenzung zum Typ des Power Gamers statt. Es handelt sich hierbei um SpielerInnen vom Typ des „Socializers“. Das Spielen wurde in Prozessen der Habitualisierung vollständig in die Alltagsroutinen eingebaut, d.h. es nimmt einen festen Platz im Leben des/der SpielerIn ein.

### **Typ 2: Der „Anarchist“/ Die „Anarchistin“**

Er beklagt die Kommerzialisierung und die Ausrichtung am Durchschnittsspieler- ein Typus von dem er sich strikt abgrenzt. Dieser Durchschnittsspieler bevorzugt die sichere Struktur mit einfach berechenbaren eingebauten Belohnungsmechanismen. Demgegenüber zieht er/sie das Risiko, die Unsicherheit, das Abenteuer und die Möglichkeit, inkorrektes oder böses Verhalten im sanktionslosen Raum auszuagieren, vor. Er sieht sich selbst als ein „Urgestein“ der Spielerszene, als Teil einer technologischen Avantgarde. Ein Vertreter dieses Typs ist IP 13:

**F.: „Und wie müsste jetzt ein Spiel angelegt sein, damit es Sie heute noch interessieren würde?“**

IP 13: „Nennen wir es ‚anarchisches Spielkonzept‘, was also heißt, dass die Möglichkeiten sehr frei und offen sind.“

**F.: „Aber wie sehen Sie das dann, so ein Spielkonzept würde ja schon einen relativ großen Spielraum bieten für einen Missbrauch? Wie soll man damit umgehen, soll es jetzt irgendwelche Regeln geben oder nicht?“**

IP 13: „U.O. zum Beispiel hat diese Wild West Charakteristik gehabt, d.h. wenn man genügend andere massakriert hat auf die eine oder andere Art und Weise, war man vogelfrei, ja, das heißt, es ist ja nicht so, dass es keine Regeln gibt. Es ist eher so, wie wenn, nennen wir es jetzt einmal, wie im echten Leben, wenn man irgendetwas ausfrisst, hat es Konsequenzen.“

**F.: „Und insofern regelt sich das System dann von selber.....“**

IP 13: „Und WoW ist dann wie England jetzt, weil in England gibt es auch pro 12 Einwohner eine Überwachungskamera und die spricht noch dazu, wenn man irgendetwas ausfrisst.“

### **Typ 3: Der „ewige Spieler“/ Die „ewige Spielerin“**

Das Spiel wurde zu einem integralen Bestandteil seines/ihres Lebens. Er/sie richtet seine/ihre Alltagsorganisation am Medium aus. Er/sie weist auch sonst eine hohe medientechnologische Affinität

auf. Mittels verschiedener Anpassungsstrategien hat er/sie es geschafft, das Spiel, trotz des Einstiegs in eine andere Lebensphase, in sein/ihr Leben zu integrieren.

„Achievement“ und „Leadership“ sind für ihn/ sie nach wie vor von Bedeutung. Obwohl er/sie angibt, auf Grund des veränderten Lebenshintergrunds weniger als in früheren Zeiten seiner/ihrer Karriere zu spielen, ist sein/ihr Interesse am Spiel nach wie vor ungebrochen und sein Involvement relativ hoch.

IP 14 ist ein Repräsentant dieses Typs:

**F.: „Was macht für Sie den speziellen Reiz von Online Rollenspielen aus?“**

IP14: „Dass man in eine ganz andere Welt eintauchen kann, dass man einen Charakter individuell aufbauen kann, dass man sich von den anderen irgendwie unterscheidet, von anderen Spielern, dass man immer etwas Neues entdecken kann und irgendwie in Party ist mit anderen Leuten, etwas erleben kann, etwas erleben kann, was man in der Realität in der Form nicht erleben kann. Und das Soziale in den Rollenspielen war doch immer sehr interessant. Also ich habe sehr viele, sehr lustige Gespräche geführt, es war sehr witzig.“

#### **Typ 4**

##### **Der „Konstrukteur“/ Die „Konstrukteurin“**

Ihn/ sie interessiert vor allem der technische Hintergrund der Spiele. Er/sie will seine/ihre Spielwelt selbst bauen. Für ihn ist das Spiel nur dann von Interesse, wenn er die Möglichkeit der Mitgestaltung hat. Er liebt die Herausforderung und will Neues ausprobieren. Er weist eine Tendenz zu „Leadership“ auf.

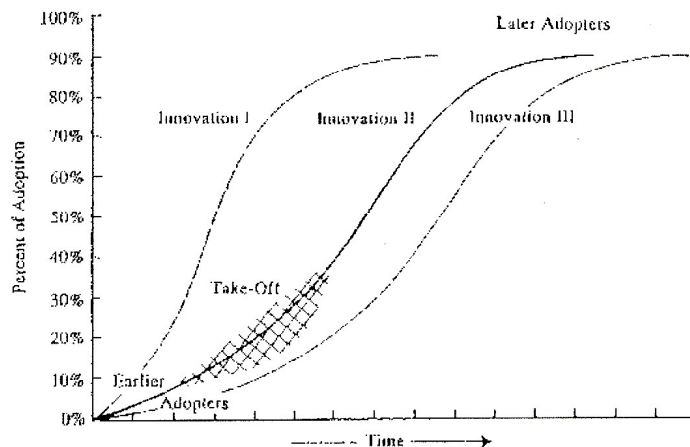
Für ihn ist das Spiel ein kreatives Betätigungsfeld.

### **5.8. Diffusion of Innovations: Online Gamers als „Early Adopters“**

Rogers (1995) entwickelte mit seinem „Diffusionsmodell“ ein Schema, um den Prozess der Verbreitung von Innovationen, bei dem der Zeitaspekt eine entscheidende Rolle spielt, zu erfassen:

„Diffusion ist he process by which an innovation is communicated through certain channels over time among the members of a social system“ (Rogers 1995:5)

Innovationen werden im Prozess der Diffusion mit Informationen angereichert, die in Kommunikationsprozessen ausgetauscht werden. In diesem Sinne handelt es sich um einen sozialen Prozess, der sowohl die Struktur, als auch die Funktion eines sozialen Systems verändert.



**Abbildung 10: Diffusionskurve nach Rogers (1995)**

Die zentralen Fragen des Diffusionsansatzes sind also: 1-Which innovation 2- is communicated through certain channels 3- over time 4- among the members of a social system?

„Multiplayer games are a typical example of the way our cultural landscape can be built through the joint effort of various actors. For example, a game such as MMOG is not constructed by the designers of the game alone, but rather becomes real only through interaction between the developers and consumers, living in an interdependent relationship with each other.“ (Siitonen 2007:214)

Rogers unterscheidet die Gruppe der earlier adopters von den late adopters. Earlier adopters nehmen eine Innovation früher an- und wahr als late adopters. (vgl. Rogers 1995:11) Des Weiteren wurden folgende Untergruppen, die unterschiedliche Grade an Innovationsfreude aufweisen, charakterisiert.

1. innovators
2. early adopters
3. early majority
4. late majority
5. laggards

Der Innovationsprozess vollzieht sich, indem Informationen über Innovationen und die Innovation an sich stufenweise, angefangen bei den „innovators“ bis zu den „laggards“ wie im Falle eines Dominoeffekts ausbreiten.

Einige Befragte, die eine hohe Technikaffinität und/oder einen technischen Ausbildungs- und Berufshintergrund aufweisen, sehen sich als Teil einer technologischen Avantgarde. Bei vielen war das Interesse an technologischen Innovationen der ausschlaggebende Grund, sich mit Online Games zu befassen.

Einige der befragten Personen waren von der Innovation „Internet“ fasziniert und beteiligten sich auch an der Weiterentwicklung der Spiele:

IP 2: „Das Internet als solches prinzipiell (Anm.: interessierte mich, dass ich da mit einem Schulkollegen in der Schule gesessen bin, ich habe gewusst, wenn ich ihm da jetzt etwas schicke, dann geht das zuerst in die USA, geht dann wieder zurück und dann taucht es irgendwann am Bildschirm auf.“

**F.: „Technik sozusagen?“**

„Genau und auch irgendwie, es waren dann auch Leute dabei, die ich eigentlich nur aus dem Internet kannte und mit denen ich eigentlich nur dadurch Kontakt gehabt habe.“

**F: „Und was würden Sie als den Höhepunkt ihrer Spielkarriere bezeichnen?“**

IP 2: „Zum einen sicher das, wo ich begonnen habe, da beim Spiel mitzuarbeiten und dann auf einmal eben neue Möglichkeiten zu haben, quasi über den normalen Spielern zu stehen.“

Diese selbst aktiv an der Weiterentwicklung beteiligten „Pioniere“ können sicherlich der Gruppe der innovators zugeordnet werden. Die „Technikaffinen“ lassen sich als Angehörige der Gruppe der Early Adopters klassifizieren, welcher die größte Gruppe der Interviewpersonen angehören. Diejenigen Befragten, die sich hauptsächlich aus Interesse am Spielspass zu diesem frühen Zeitpunkt für Online Games begeistern konnten, sich jedoch ausschließlich als KonsumentInnen betrachteten, sind der Gruppe der Early Majority zuzuordnen. Diese Personen sind hauptsächlich unter den Ex Gamern zu finden.

## 5.9. „Domestiziertes Gamen“ ?

Auch das „Domestication of Information and Communication Technologies“ - Konzept (Silverstone/Haddon 1996) eröffnet zwei Analyseperspektiven:

Zum einen handelt es sich um einen Ansatz zur Beschreibung und Theoretisierung von Diffusionsprozessen neuer Medien- und Kommunikationstechnologien.

Im Falle von Multiplayer Online Games lässt den Diffusionsprozess betreffend Folgendes anmerken:

Zum anderen wird der (häusliche) Alltag als Kontext der Medienaneignung ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt. In der Diffusionsperspektive wird die Bedeutung der häuslichen Sphäre- sie wird als Diffusionsimpuls betrachtet- für die Verbreitung von Neuen Technologien noch weiter ausgedehnt.

„Mit Domestizierung wird hier der Prozess bezeichnet, in dem Medien und Kommunikationstechnologien in die Wohnungen einziehen und im Aneignungsprozess Teil häuslicher Alltagsroutinen sowie Mittel sozialen Handelns werden. Gemeint ist also ein Prozess, in dem Medientechnologien heimisch gemacht, ins Häusliche eingefügt werden durch die Nutzerinnen und Nutzer.“ (Röser 2007:20)

Die von Silverstone definierten 4 Phasen der Domestizierung (vgl. Silverstone/Hirsch/Morley 1999:15-29). Mit dem Begriff „appropriation“ wird die Anschaffung und die Inbesitznahme der Technologie bezeichnet. „objectification“ meint die Platzierung der Technologie im Haushalt und die mögliche Anpassung von Räumen an die Technologie.

„Incorporation“ beschreibt die Integration der Technologie in die zeitlichen und alltäglichen Routinen des Haushalts und seiner Mitglieder. „conversion“ bezieht sich auf den Wandel der Beziehung des Haushalts zur Außenwelt und derjenigen zwischen öffentlicher und privater Sphäre.

Der Ansatz der Media domestication erscheint für die Analyse der sozialen Praxis des Online Games besonders geeignet, da er u.a. eine Kontextorientierung aufweist und eine Verbindung der Mikro- und der Makroanalyse ermöglicht, sich also sowohl auf die Sphäre des individuellen Handelns als auch auf die Wechselwirkungen von Individuum, Technologie und Gesellschaft anwenden lässt.

Als Beispiel für die Eingliederung der Spielpraxis in das Eheleben als gemeinsame Freizeitaktivität kann die Spielpraxis des Ehepaars IP7 und IP8 betrachtet werden, die sich auch gemeinsam mit ihren Kindern in Online Games bewegten.

Den hohen Stellenwert, den das Spielen von Online Games im Leben von IP7 und IP8 einnimmt, zeigt sich auch in der Einrichtung eines Zimmers, welches einerseits als Büro fungiert, andererseits aber auch als „Spielzimmer“, in dem beide an manchen Abenden gemeinsam spielen.

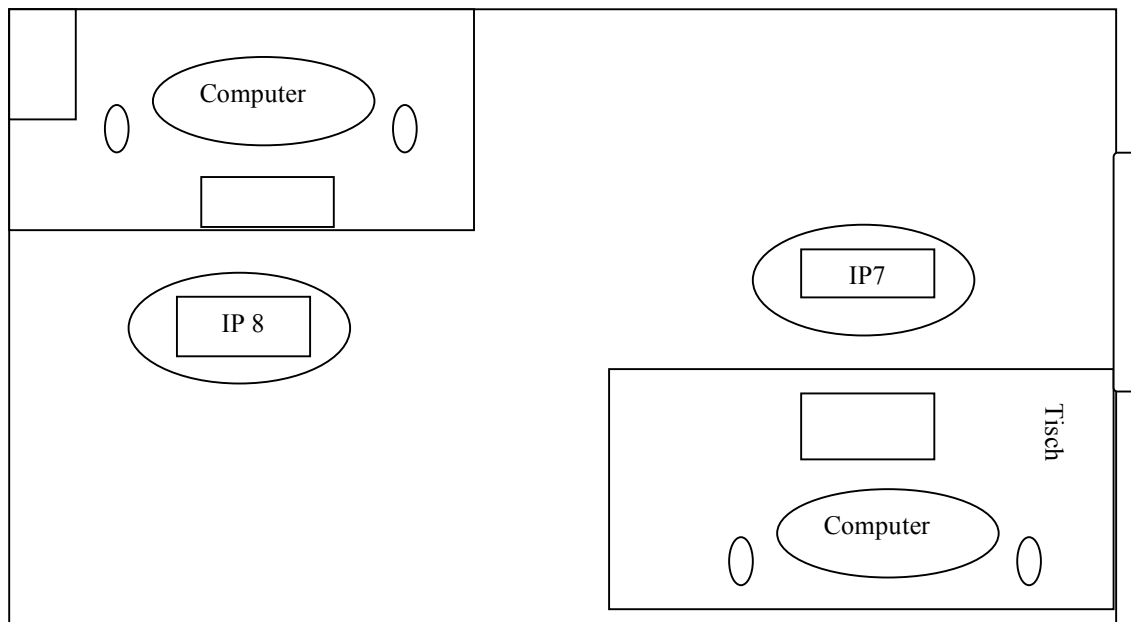


Abbildung 11: Skizze des „Spielzimmers“ von IP7 und IP8 (schematische Darstellung)

## **5.10. Die Entwicklung von Freundschaften und Bekanntschaften im Laufe der Spielkarriere**

### **5.10.1. soziale Beziehungen im Internet**

Mediale Umgebungen können in unterschiedlicher Weise Einfluss auf die Beziehungsgestaltung haben. Während die meisten Individualmedien hauptsächlich der Pflege von bestehenden sozialen Beziehungen und seltener der Anbahnung neuer Beziehungen dienen, bieten Netzmedien erweiterte Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme mit unbekanntem Personen. (Döring 2003:484)

Die Frage, inwieweit sich aus online Bekanntschaften langfristige Beziehungen mit Freundschaftscharakter entwickeln können, war mitunter Thema der Befragung.

In der modernen Sozialpsychologie wird Freundschaft<sup>10</sup> verstanden „als persönliche Beziehung, die auf Vertrauen, gemeinsamen Aktivitäten und gegenseitiger Selbstenthüllung basiert. (Schinkel 2007:321)

<sup>10</sup> Während Freundschaft in der Antike als Perfektionsform des sozialen und in der Romantik als Ort, wo sich der Mensch entfalten kann betrachtet wird, werden Freundschaftsauffassungen in der Moderne und Postmoderne allgemein nüchterner:

Demnach wäre Freundschaft von medial vermittelten Netzwerkbeziehungen abzugrenzen, die auf unverbindlichen Kommunikationen basieren und um geteilte Interessen an einem individualisierten Lustgewinn kreisen (z.B. Netzwerkspiele). (op. cit. 2007:315)

Sicherlich handelt es sich bei Multiplayer Communities eher um Handlungsgemeinschaften:

„Multiplayer Communities are typically bound together by shared activities rather than shared beliefs, making them communities of action.“ (Siitonen 2007:209)

Döring (2003:486) betont jedoch, dass gerade kommunikative Kompatibilität ein zentraler Erfolgsfaktor für soziale Beziehungen zu sein scheint. Andererseits entstehen im Netz mit höherer Wahrscheinlichkeit Neben- und Fernbeziehungen mit ihrem spezifischen Problem- und Krisenpotential.

Wie Siitonen (2007:209) zeigt, handelt es sich bei in Online Games geknüpften Beziehungen hauptsächlich um „medial vermittelte Netzwerkbeziehungen“, was jedoch nicht bedeutet, dass es sich ausschließlich unverbindliche Kommunikationen handelt.

„Multiplayer communities are fundamentally voluntary social aggregates, communities of interest. They include at least some level of social interaction between a variety of communicators who can have both weak and strong ties with one another.“

Döring (2003:486) weist auf die große Bandbreite der Wechselwirkungen zwischen Internet-Nutzung und sozialer Beziehungsgestaltung hin. Auch die Vertiefung von online Beziehungen beinhaltet Komponenten von Verbindlichkeit, Intimität und Sachbezug, Elemente, die rein virtuell realisiert werden können.

Mehrere Personen geben im Interview jedoch an, dass das Spiel als einziges gemeinsames Interesse keine ausreichende Grundlage für den Aufbau langfristiger Freundschaften gewesen sei.

Die meisten im Spiel geknüpften Kontakte wurden allerdings nach der Beendigung der Spielkarriere nicht aufrechterhalten. Erstaunlicherweise konnten jedoch einige Spiel-Kontakte über die letzten 10 Jahre aufrechterhalten werden: wie in Abbildung 12 zu sehen, zeigen sich bei zumindest 8 Interviewten Übereinstimmungen mit früheren Online-Spielerbekanntschaften in ihrem sozialen Netzwerk.

---

Da das moderne Subjekt zu komplex ist und sich in zu viele Identitäten gliedert, kann der universale Anspruch an Freundschaft, dass eine Beziehung den ganzen Menschen integrieren könnte, nicht mehr eingelöst werden. Zwei Elemente von Freundschaft sind jedoch bis heute gültig: der ethische Anspruch, also Freundschaft „als Schule der Tugend“ (Schinkel 2007:325) und das Alter-Ego-Prinzip, was eine wechselseitige Selbstoffenbarung mit einschließt. Hinzugekommen sind nun die in früheren Zeiten kritisierten Lust- und Nutzenfreundschaft als integraler Bestandteil von „Freundschaft“. Auch unter den Bedingungen moderner Gesellschaften wird Freundschaft weiterhin als ein Code verstanden, der intime Kommunikationen und eine persönliche Beziehung generiert.

Schinkel (2007:326) führt dies auf die anonymen Bedingungen des virtuellen Raumes zurück, auf Selbstenthüllung basierende Freundschaften könnten so nicht entstehen. Da leibliche Begegnungen diesen Raum zur Verfügung stellen würden, würden Freundschaften tendenziell weiterhin eher in face-to-face Situationen geschlossen.

Manche Befragte geben an, geographische Nähe fördere eine Offline-Kontakt-Aufnahme, welche wiederum die Wahrscheinlichkeit des Entstehens von Freundschaft begünstigen könne.

Zum Beispiel beschreiben IP 1 und IP 2 lebhaft, wie sie die Entdeckung machten, dass jemand, mit dem sie schon einige Zeit gespielt hatten, sich allerdings nie für dessen Aufenthaltsort interessiert hatten, in unmittelbarer Nähe wohnte. In beiden Fällen führte dies zu einem offline Treffen.

Dennoch muss darauf hingewiesen werden, dass gerade die auf Anonymität basierende Kontingenz der Identitäten eine Bedingung für intime Kommunikation sein. (Schinkel 2007:326)

Mehrpersonen-Online-Spiele können z.B. als besonders geeignet für beiläufiges Kennen lernen betrachtet werden, da die gemeinsamen Spielaktivitäten Kennenlern-Anlässe bieten.

Denn auf jeden Fall vergrößert sich der Kontaktradius durch die aktive Teilnahme an computervermittelter Gruppenkommunikation (vgl. Döring 2003), was für mehrere der befragten Personen eine „Initialzündung“ war, in Online Games einzusteigen.

Für die meisten befragten Personen nahmen ihre online Bekanntschaften nicht den Charakter von Freundschaften an.

Die Analyse der sozialen Netzwerke zeigt jedoch, dass die Ausdehnung dieser nach der Abnahme des Spielengagements relativ gleich bleibt, dass sich jedoch die Zusammensetzung (Verhältnis von Gamer und Non-Gamer Freunden) verändert.

### **5.10.2. Der prozessuale Charakter sozialer Netzwerke**

Von besonderem Interesse war die mögliche Veränderung der Struktur und Ausdehnung der sozialen Netzwerke der SpielerInnen im Laufe der Spielkarriere oder nach Beendigung dieser:

„The processual nature of these social networks means that the extent of the network and the strength of ties within it can change through time, meaning that some multiplayer communities are more group-like and some of them are more community-like in structure.“ (Siitonen 2007:209)

Netzaktive Personen pflegen in erster Linie ihre bestehenden sozialen Beziehungen, wodurch sie ihr soziales Netzwerk verdichten. Sie knüpfen im Netz neue soziale Beziehungen, die meist als schwache, aber manchmal auch als starke Bindungen ihr bestehendes soziales Netzwerk erweitern. (vgl. Döring 2003) Die damalige Studie (vgl. Götzenbrucker 2001) zeigte, dass nur ein schmales Segment aller Befragten realweltliche Beziehungen durch Interaktion und Kommunikation in digitalen Welten ersetzt bzw. MUDs als Kompensationsmedium zum Aufbau sozialer Netzwerke nutzt. Für die meisten Personen führte MUDding zu einer Erweiterung eines bereits bestehenden, breit angelegten sozialen Netzwerkes. Die meisten Überlappungszonen der realweltlichen und MUD-Beziehungen waren durch Geselligkeit geprägt, was allerdings Vertrautheit zu Netzpersonen nicht ausschloss.

Eine Frage, der im Zuge der Folgestudie nachgegangen werden sollte, war, wie sich die sozialen Netzwerke der SpielerInnen entwickelt haben. Wurden „richtige Freundschaften“ aufgebaut, die über die gesamte Spielkarriere hinweg aufrechterhalten werden konnten?

### **5.10.3. Die Ego-Netzwerke der Befragten**

Eine These lautet, dass sich die Ego-Netzwerke der Spielerinnen seit 1999 hinsichtlich ihrer Ausdehnung, Dichte und Zusammensetzung verändert haben, zumal die SpielerInnen nicht mehr (Ex Gamer) oder weniger (Still Gamer) spielen. Diese Veränderung ist bei den Ego-Netzwerken der Still Gamers als auch denjenigen der Ex Gamers gleichermaßen feststellbar.

Eine weitere These fokussiert auf den Umstand, dass sich aus den im Spiel gewonnenen Online-Bekanntschaften kaum „langfristige Freundschaften“, die einen längeren Zeitraum überdauern,

entwickelten. Die bestehenden Online-Beziehungen haben Geselligkeitscharakter und sind weniger durch Merkmale wie Vertrautheit oder Hilfestellung gekennzeichnet.

Es gilt zu klären, ob sich der Kernfreundeskreis der Ex Gamer in seiner Zusammensetzung von jenen der Still Gamer unterscheidet (Verhältnis Gamer- und Non Gamer-Freunde).

Einerseits können sich aus den meist eher durch eine schwache Bindung gekennzeichneten Online Beziehungen auch Hybrid-Beziehungen entwickeln, die online und offline Kontakte umfassen, andererseits kann der Online Kontakt zu realweltlich bekannten Personen im Spiel beziehungsintensivierend wirken.

## Liste der Interviewten und ihrer Ego-Netzwerke

SG.....Still Gamer

EG.....Ex Gamer

Code		Interviewte	Gesamt-Netzwerk 2008	Gesamt-Netzwerk 1999	Differenz	Gamer Freunde 2008	Gamer Freunde 1999
IP1	SG	B. A.	10	18	- 8	1 (-6); k.Ü *	7
IP2	SG	S.B.	19	30	- 11	<b>4 (-1); 2 Ü **</b>	<b>5</b>
IP3	EX	C. A.	8			2	
IP4	EX	P. M.	17			3	
IP5	EX	J. I.	14	17	- 3	3 (-2); k.Ü	5
IP6	SG	M. M.	28	15	+ 13	<b>3 (+1); 1 Ü</b>	<b>2</b>
IP7	SG	J.W. G.	25	19	+ 6	<b>10 (+4); 5 Ü</b>	<b>6</b>
IP8	SG	J. W.E.	6	10	- 4	<b>3 (-3); 3 Ü</b>	<b>6</b>
IP9	SG	Z. M.	9	20	- 11	<b>5 (0); 2 Ü</b>	<b>5</b>
IP10	SG	D.W.	13	15	- 2	<b>4 (+2); 2 Ü</b>	<b>2</b>
IP11	SG	L.B.	15	38	- 23	0 (-4)	4
IP12	SG	OU.	3	7	- 4	2 (-1); k.Ü	3
IP13	EX	G.T.	12	9	+ 3	<b>2 (+1); 1 Ü</b>	<b>1</b>
IP14	SG	K.S.	17	12	+ 5	2 (0); k.Ü	2
IP15	EX	H S.	8	14	- 6	<b>1 (-3); 1 Ü</b>	<b>4</b>

**Abbildung 12: Die Ego-Netzwerke der Befragten (Vergleich 1999-2008)**

\* keine Übereinstimmung mit den Gamer Freunden von 1999

\*\* Zwei Übereinstimmungen mit den Gamer Freunden von 1999

Die Netzwerkgröße der vergleichbaren Fälle (n=13; d.h. aller außer IP3 und IP4) hat sich von 17,2 auf 13,7 verringert, ist aber im Vergleich mit anderen Netzwerkstudien noch immer vergleichsweise hoch.<sup>11</sup> Die Abweichungen sind allerdings relativ groß.

<sup>11</sup> In der deutschen Repräsentativstudie von Pfenning (1996) wurde eine durchschnittliche Netzwerkgröße von 7,8 Personen ermittelt. Auch Schenk et al. (1997) verweist auf lediglich 6,8 Personen im Fischer-Netzwerk.

Bei 9 Personen hat die Anzahl der Personen in ihrem Ego-Netzwerk im Vergleich zu 1999 verringert, bei 4 Personen hat sie sich, wenn auch nicht sehr stark, erhöht.

Insgesamt können keine starken Veränderungen, die Ausdehnung der Netzwerke betreffend, festgestellt werden. Außer bei einer Person (IP12), sind keine besonderen Einbrüche feststellbar.

Festzustellen ist allerdings eine Veränderung des Anteils von *Gamer* und *Non Gamer* Bekanntschaften.

Auffallend ist, dass bei jenen Personen, die beinahe in derselben Intensität wie 1999 in Online Games vertreten sind (IP 7 und IP10) die Zahl der Gamer Freunde weiter angestiegen ist. Vor allem diese Still

Gamer (IP 7, IP8, IP 10, IP12) betonen, auch richtige Freundschaften im Laufe der Spielkarriere mit Bekanntschaften aus dem Spiel aufgebaut zu haben. Bei reinen online Kontakten handelt es sich meist um schwache Bindungen, aus denen jedoch auch Hybrid-Beziehungen, die sich aus unterschiedlichen online und offline Teilen zusammensetzen, entstehen können. Ein erfolgreicher Wechsel zu

„reichhaltigeren“ Medien geht psychologisch mit einem Anonymitätsabbau, besserem Kennen lernen und Vertrauensgewinn einher (vgl. Döring 2003) 12 der befragten Personen kommunizierten während ihrer Spielzeit mit allen, ihnen zur Verfügung stehenden Kommunikationsmitteln.

5 der interviewten Personen geben an, unter anderem aus Interesse an internationaler Vernetzung an Online Games teilgenommen zu haben.

Ein Befragter (IP13), der sich selbst als „Sprachenfreak“ bezeichnete, gab an, ein Online Game sogar als „Sprachtrainingsraum“ genutzt zu haben. Dieser Befragte war schon zu Spielfreunden nach Italien, Frankreich und in die USA gereist.

IP 2 meinte, dass es gerade in der Anfangszeit faszinierend gewesen sei, mit Personen zu kommunizieren und zu spielen, die sich in einem weit entfernten Land befänden.

IP 2: „ (...) grade wie ich zum MUDen angefangen habe war das schon so, dass da irgendwie- da war ein Südafrikaner dabei, das weiß ich noch, dass mich das halt irrsinnig fasziniert hat, dass ich mich da mit einem Typen aus Südafrika unterhalte, mit dem ich zu der Zeit relativ viel gespielt habe.“

Das Still Gamer - Ehepaar gab sogar an, sich seit Jahren regelmäßig (1x pro Jahr) mit Freunden aus Deutschland, die sie beim Spielen kennen gelernt hatten, zu treffen.

Eine weitere Person (IP12) hatte schon eine Spiel-Bekanntschaft in den USA besucht und meinte, nicht aus Interesse an fremden Orten zu reisen, sondern ausschließlich, um Personen zu treffen.

Demgegenüber betonen vor allem die Ex Gamer, dass der Inhalt der temporären Spiel-Bekanntschaften sich eben auf das Geschehen im Online Game beschränkte, was keine Basis für eine langfristig angelegte Beziehung darstelle. Die Kerngruppe der Freude bestehe, nach eigenen Angaben der meisten Befragten, aus *Non Gamern*. Eine weitere Gruppe betont, von Beginn an hauptsächlich mit Freunden

gespielt zu haben, die vorher schon bekannt waren und das Spiel so zu sagen als gemeinsame Freizeitaktivität betrieben.

Zusammenfassend betrachtet lassen sich zwei Positionen in Bezug auf den Freundschaftsaufbau im Laufe der Spielkarriere identifizieren:

Die Mehrheit der befragten Personen ist davon überzeugt, dass sich im Rahmen des Spiels keine „richtigen Freundschaften“ aufbauen ließen, sondern dass es sich eher um flüchtige, interessensfokussierte Beziehungen mit Geselligkeitscharakter handelte.

Eine kleinere Gruppe von Personen betont, richtige Freundschaften aufgebaut zu haben und diese auch weiterhin zu pflegen. Geschätzt werden vor allem auch internationale Kontakte.

Um den Übergang zu einer wirklich freundschaftlichen Beziehung zu schaffen, wäre realweltlicher Kontakt auf jeden Fall notwendig gewesen.

Manche Befragten unterstreichen auch, dass der Kontakt in Online Games zu realweltlich bekannten Personen durchaus beziehungserhaltend sein könne, da sie auf Grund ihrer veränderten Lebenssituation keine andere Möglichkeit hätten, bestimmte Beziehungen auf Grund von geographischer Distanz aufrecht zu erhalten.

## **5.11. Pioniere der „Digital Generation“?**

Die befragten Online Gamer bzw. MUDer (zumindest der Großteil der Befragten im Alter von 29 bis 36 Jahren) können frühe Repräsentanten der digitalen Generation, „a generation defined in and through its experience of digital computer technology“ (Buckingham 2006:1) betrachtet werden, denn Neue Technologien spielten in dieser Generation erstmals eine wichtige Rolle im Prozess der Selbstkonstruktion.

Mackey (2006:33) unterscheidet konzeptionell zwischen „game-insiders“ („those, of any age, who are comfortable with digital games of various kinds“) und „outside adult observers“ („those who have not grown up with these digital texts, (...) many teachers, librarians, and parents fall into this category“).

### **5.11.1. Online Gamer als Szene- Akteure**

Doch auch innerhalb dieser „digitalen Generationen“ gibt es Unterschiede:

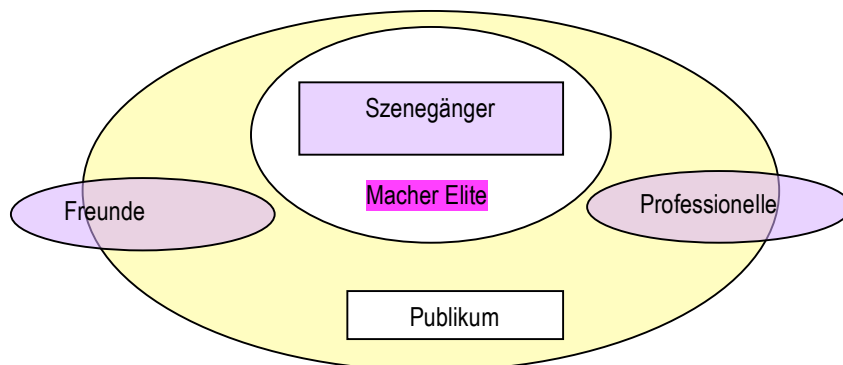
Die Bedeutung des aktuellen Umbruchs betreffend den Medienbesitz, die Mediennutzung und Medienorientierung der heutigen Jugendgeneration, differenziert sich je nach Lebenslagen und Jugendszene aus; so lassen sich beispielsweise medienaffine und medienabstinente jugendkulturelle Milieus unterscheiden.(vgl. Zinnecker/Barsch 2007:279)

Nach Großegger und Heinzlmaier (2002:123) ist die Computer-Szene eine eigene Jugendkultur, jedoch keine, sich offen als Gegenbewegung zur Mehrheitsgesellschaft positionierende, „Jugendliche Subkultur“. Die Gesellungsform der Szene stellt ein Netz aus lose verknüpften Gruppen dar, die einen gemeinsamen thematischen Fokus aufweisen. Sowohl in virtuellen Gemeinschaften, als auch in jugendlichen Szenen im Allgemeinen entwickelt sich eine distinktive Kultur des Alltags, die meist auch die Ausbildung mehrerer Identitäten mit sich bringt. Es entsteht ein Experimentierfeld der Teilzeit-Kultur und somit auch Teilzeit-Identitäten (vgl. Hitzler 2001).

Der Szene-Akteur grenzt sich vom Publikum ab, das sich durch den reinen Konsum eines Erlebnisangebotes kennzeichnet. Ausdruck der szeneeigenen Kultur liegt im sozial approbierten Wissen, das sich aus Attributierungen, Codes, Signalen, Zeremonien, Relevanzen und Fertigkeiten usw. zusammensetzt. „Diese Kompetenzen beziehen sich auf den thematischen Fokus der Szene und sind grundsätzlich nicht ad hoc erlernbar.“ (Hitzler 2001:215)

Jugendliche Szenen können nach einem Schema von Zentrum und Peripherie strukturiert werden. Den inneren Kern stellt eine Organisationselite (Szene Macher) dar, um die herum sich die Gruppen der „Szenegänger“ bewegt. Freunde, Sympathisanten und professionell interessierte Personen bilden die nächste „Schicht“, die weiters vom Kreis des „Publikums“ umgeben wird.

„Szenen bieten also ein Ensemble unterschiedlichster Akteurstypen und damit verbundene Teilnahmeformen.“ (Zinnecker/Barsch 2007:287)



**Abbildung 13: Akteurstypen nach Hitzler (2001)**

Einige der Befragten sind durchaus der Gruppe der Szene Macher zuzuordnen:

Sie waren selbst die Initiatoren von Treffen oder LAN-Parties, organisierten also aktiv „Szene-Events“. Auch die Möglichkeit des aktiven Mitgestaltens und der Weiterentwicklung der Spieltechnologie führten einige „Pioniere“ als persönliche Motivation der Teilnahme an MUDs.

Die Kultur, die sich im Kontext des Online Gamings entwickelt hat verweist ebenso wie das Selbstverständnis einiger befragter Akteure auf Merkmale einer Jugendszene – jedoch mit Einschränkungen: „Ein „Wir-Gefühl“ (Hitzler 2001:26) ist selten vorhanden und kommt nur in dem Bewusstsein jener Interviewpersonen zum Ausdruck, die sich einer technologischen Avantgarde zurechnen. Wie stark die Szene-Affinität ausgeprägt ist, variiert je nach „Erfahrungsstufe“ (Köhl 2003:185), welche sich im (sich wandelnden) Selbstverständnis des Spielers/der SpielerIn widerspiegelt. Köhl (2003:185f) unterscheidet drei Erfahrungsstufen, die ein Spieler/eine SpielerIn im Laufe ihrer „Spielkarriere“ durchlaufen kann:

Erfahrungsstufe 1	Suche nach Identifikationsobjekten starke Identifikation mit dem Spielgeschehen Wettkampf- und Leistungsprinzip Distinktionsmechanismen, die auf Szene-Affinität hinweisen, kommen zum Ausdruck
Erfahrungsstufe 2	Austesten von verschiedenen, oft gegensätzlichen Charakteren Identitätsexperimente Abgrenzung von „Anfängern“, aber schwache Szene-Affinität
Erfahrungsstufe 3	sich Hineinversetzen in selbst nicht vertretene Ideologien Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und geschichtlichem Kontext des Spiels Interesse an den Wahrnehmungsweisen anderer Menschen und Kulturen niedrige Szene-Affinität ausgeprägtes Individualistatbewußtsein

**Abbildung 14: „Erfahrungsstufen“ nach Köhl (2003)**

### 5.11.2. Selbstpositionierung

Die Kategorie „Selbstpositionierung“ wurde in zwei weitere Subkategorien, welche wiederum unterschiedliche Formen der Distinktion und Verortung im sozialen Raum darstellen, unterteilt und kann zusammenfassend wie folgt charakterisiert werden:

Auf der Mikro-Ebene erfolgt die Identitätskonstruktion zw. Selbst-Herstellung der Interview-Personen durch

- die Abgrenzung gegenüber anderen Spielertypen („nerd“, „casual gamer“, „power gamer“)
- Abgrenzung anderen Spielpräferenzen (z.B. World of Warcraft wird von den meisten Befragten auf Grund seiner berechenbaren Struktur und des jungen Publikums abgelehnt)
- die Positionierung gegenüber anderen Spielverständnissen (das Online Game als eine Freizeitaktivität unter vielen, als „Experimentierraum“, als Kommunikationsraum)
- durch die eigene Zuordnung zu einer technologischen Avantgarde und die Positionierung als Teil der „Kernszene“ oder „Macher Elite“

Auf der Makroebene nehmen die Befragten eine Selbstpositionierung vor, indem sie

- sich zu aktuellen Diskursen äußern,
- Problemfelder definieren,

- die Erfahrungen, die sie persönlich im Zuge ihrer Spielkarriere gesammelt haben, in einem weitem, gesellschaftsrelevanten Kontext verorten und
- ihr eigenes Handeln reflektieren.

Natürlich können an den Schilderungen einiger Befragter jeweils mehrere Distinktionsmechanismen zum Ausdruck kommen.

Verschiedene Mechanismen der Identitätskonstruktion werden deutlich:

Einerseits nehmen die befragten Still und Ex Gamer eine Selbstpositionierung als Abgrenzung zu anderen Spielertypen oder Spielverständnissen vor oder ordnen sich bewusst einem bestimmten Lebensstil zu.

Zwei Einstellungstendenzen lassen sich erkennen:

a) Ein Teil der Befragten (vor allem diejenigen von Typ der „Achiever“) beklagt die zunehmende „Vermassung“ der Spiele und die starke Ausrichtung am „Casual Gamer“. Den Spielen am aktuellen Spielmarkt würde durch diese Orientierung am „Durchschnittsspieler“ der Reiz genommen. Es gäbe keine Herausforderungen mehr, das Risiko würde in diesen Spielen auf ein Minimum reduziert und Belohnungsstrukturen würden stark ausgebaut.

b) Demgegenüber gibt es einige Auskunftspersonen, die eine Anpassung von Spielen an die Zeitstruktur ihrer eigenen Lebenssituation schätzen:

Da ihr Zeitbudget immer begrenzter wird, favorisieren sie Spiele, die durch „Niederschwelligkeit“ gekennzeichnet sind und kein hohes Maß an Zeitinvestition und *Involvement* verlangen. Durch diese Entwicklungen werden die sozialen Kosten, welche die Spielpraxis fordert, geringer. Generell ist die Tendenz, die Kommerzialisierung und die Ausrichtung am „casual gamer“ negativ zu empfinden, bei jenen Spielern stärker, die dem Spiel nach wie vor einen hohen Stellenwert im Leben einräumen.

Die Kommerzialisierung bringe zwar viele Nachteile mit sich, zum Beispiel die Standardisierung bzw. Beschränkung der Vielfalt der Spiele, was auch Machtverschiebungen zwischen User und Produzent mit sich bringt, wie Taylor (2006:126) erläutert:

„But the current terrain of multiuser game-space looks quite different. (...)the move to commercialized virtual environments is presenting some unique challenges for users negotiating between their private lives and corporate interests. Indeed, this designation of private versus corporate becomes problematized with the everyday experience players have in commercialized systems.“ (Taylor 2006:126)

Dennoch finden Online Games u.a. dadurch eine immer größere Verbreitung in weiten Teilen der Gesellschaft, wodurch auch die Bekanntheit und Akzeptanz gegenüber diesem Phänomen ansteigt. Eine Tendenz, die von den SpielerInnen positiv beurteilt wird.

### **5.11.3. Positionen zu aktuellen Debatten und Diskursen**

Die Antworten auf die Frage zum Thema „Handel mit wertvollen Gütern oder hochgespielten Avataren“, die darauf abzielte, Positionen zur zunehmenden Kommerzialisierung und Ökonomisierung verschiedener Sphären des Spiels zu erheben, ließen sich in zwei Gruppen gliedern:

Einerseits gab es die Position, dass es sich um einen weiteren Markt handle und das Spiel auf diesem Wege realen Wert erlange.

Eine andere Position war, dass diese Vermarktung der Spielcharaktere nicht dem Sinn des Spiels entspreche: Ein Befragter (IP10) betonte sogar, dass er zu seinem Charakter eine Beziehung aufgebaut habe und sich daher nicht einfach von ihm trennen könnte.

Auch IP 8 meinte, dass es keinen Sinn habe, sich einen hochgespielten Charakter zu kaufen, da ein Charakter zusammen mit den Spielskills wachsen würde. Aus diesem Grund könne er's sich insofern auch nicht vorstellen, wie jemand einen solchen gekauften Charakter auf Grund von mangelnder Erfahrung beherrschen könnte.

Aus kulturkritischer Perspektive werden Computerspiele generell heftig kritisiert, indem auf deren gewaltverherrlichendes Potential hingewiesen wird, was zu einer diagnostizierten wachsenden Gewaltbereitschaft von Jugendlichen in Beziehung gesetzt wird. (vgl. Becker 2004:182)

Die Interviewten weisen auf den „Sonderstatus von MMORPGs“ hin und grenzen sich als Spieler dieses Spieltyps klar von anderen ComputerspielerInnen ab.

Die SpielerInnen sind sich auch der Diskurse zur problematischen Nutzung von Online Games bewusst und beziehen Stellung zu den Themen Gewalt und Sucht. Während fast jede(r) der Befragten den Suchtaspekt der Spiele aus eigener Erfahrung oder aus dem Bekanntenkreis kennt, wenden sich alle Befragten ausdrücklich gegen die Herstellung eines kausalen Zusammenhangs zwischen dem Anstieg der Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen und dem Spielen von Online Games. Manche reagieren sogar empört und sprechen von einer Verwechslung von Ursache und Wirkung:

**F.: „Mediale Diskurse werden gegenwärtig sehr stark vom Klischee des gewaltbereiten und kommunikationsunfähigen Online Gamers durchsetzt, was hältst du davon?“**

IP3: „Ich finde das natürlich viel zu vereinfachend. Das ist so wie wenn man Ursache und Wirkung verwechselt, glaube ich in dem Fall. Man kann nicht sagen, dass weil jemand, der gewaltbereit

ist, Online Spiele spielt, kann man den Umkehrschluss nicht machen. Das ist sehr, sehr naiv und vereinfachend.“

Dass sich die Befragten jedoch über das Suchtpotential mancher Spiele (verstärkt wurde in diesem Zusammenhang das Online Game „World of Warcraft“ genannt) im Klaren sind, kam deutlich zu Ausdruck. Jede(r) der Befragten gab an, entweder selbst die „Suchtphase“, also einen Zeitabschnitt sehr intensiven Spielkonsums durchlebt zu haben oder auch andere Personen zu kennen, deren intensiver Spielkonsum negative Konsequenzen für Privat- und Berufsleben hatte. Auch im Zusammenhang mit der Frage, ob Kinder speziell auf den Umgang mit Neuen Informationstechnologien bzw. Online Games vorzubereiten seien, sprachen einige die Risiken eines zu frühen online Spielkonsums an. Alle Befragten betonten, dass das Alter bzw. die Entwicklungsstufe des Kindes entscheidend für die Eignung gewisser Spiele wäre.

Eine Überlappung alltagsweltlicher und virtueller Aktionen wird von SpielerInnen meist negiert. Die Befragten berichten jedoch lebhaft und detailliert über lustige und unangenehme Erlebnisse, was darauf schließen lässt, dass eine Trennung zwischen virtuellem und realweltlichem Erlebnisraum ausschließlich konzeptionell existiert. Dass das Spielen von Online Games kann auch ein Teil eines Lebensstils sein, der sich u.a. auf Basis der Nutzung Neuer Technologien konstituiert.

Ein Teilnehmer zeigt eine hohe Affinität zur japanischen Manga- und Anime-Kultur. Neue Technologien spielen eine besonders wichtige Rolle in seiner Alltagsorganisation und seiner Freizeitgestaltung. Er nutzt den Computer in der Freizeit nicht nur um Online Games zu spielen, sondern ist darüber hinaus ein Experte für Download-Möglichkeiten und Informationsquellen. IP10 könnte als Repräsentant des „Medienlebensstils“ (vgl. Eichmann 2000) des „Otakismus“ (Manfe 2005)<sup>12</sup> betrachtet werden.

## **5.12. Wertorientierungen**

### **5.12.1. Individueller Wertewandel am Übergang zu einer neuen Lebensphase**

Die Ergebnisse der 1999 durchgeführten Studie zeigten, dass die befragten MUDer zwar der Gruppe der *Early Adopters* zuzurechnen waren, dass sie allerdings insgesamt gesehen keine Gegenkultur, sondern

---

<sup>12</sup> Der Begriff Otaku entstand im Zusammenhang mit dem Manga und Anime Boom in den 1980er Jahren. SammlerInnen benutzen diesen Ausdruck, der schließlich negativ konnotiert wurde, als höflich distanzierte Anrede bei Sammlertreffen. Ein Otaku zeichnet sich nicht nur durch eine Sammelleidenschaft, sondern vor allem durch seine Art der Informationsselektion aus. Seine einzige Schnittstelle zur Aussenwelt ist das Internet. Sein Ziel ist es, einen Ausschnitt der Wirklichkeit vollkommen zu erschließen. (vgl. Grassmuck 1999)

eher das „normale“ Milieu repräsentieren. (vgl. Götzenbrucker 2001:144-145) Der seit den 90er Jahren zu verzeichnende Wertewandel äußert sich unter anderem in der Ausrichtung gesellschaftlicher Wertvorstellungen an Individualismus und Hedonismus, während jedoch alte (materielle) Werte nicht zerstört werden, sondern nur etwas an Bedeutung verlieren.

Klages (u.a. 1984, 1993) entwickelte ein Konzept zur Erfassung verschiedener Ausrichtungen von Wertvorstellungen. Werte, die auf Eigenständigkeit und Verwirklichung der eigenen Person ausgerichtet sind, kommen in den Dimensionen, ‚Selbstentfaltung und Engagement‘ und ‚Hedonismus/Materialismus‘ zum Ausdruck. Diesen individualistischen Positionen können Pflicht- und Akzeptanzwerte gegenüber gestellt werden, die durch ein Streben nach Sicherheit und eine Orientierung am Leistungsprinzip gekennzeichnet sind.

Dementsprechend können drei Wertetypen identifiziert werden, die sich in ihren Ausprägungen durchaus überschneiden können.

	Konventionalismus	Hedonismus Materialismus	Selbstentfaltung/ Engagement
Ordnungsliebende Konventionalisten	hoch	niedrig	niedrig
Perspektivlose Resignierte	niedrig	niedrig	niedrig
Aktive Realisten	hoch	hoch	hoch
Hedonistische Materialisten	niedrig	hoch	niedrig
Nonkonforme Idealisten	niedrig	niedrig	hoch

**Abbildung 15: Wertetypen nach Klages (u.a. 1984) übernommen von Götzenbrucker (2001:148)**

Die frühere Studie ergab, dass „Pflicht- und Akzeptanzwerte“ nur im mittleren Zustimmungsbereich lagen, den Paradigmen „Selbstentfaltung/Spannung“ und „Bürgerschaftlichkeit/Engagement“ jedoch verstärkt zugestimmt wurde.

Götzenbrucker (2001:151) unterstreicht, dass die von Klages (u.a. 1984) postulierte Sehnsucht nach wahren Werten bei der Gesamtheit der Befragten nicht zu erkennen war, dass aber Engagement und Selbstentfaltung als Merkmale einer jugendkulturellen Orientierung im Vordergrund stehen. Abermals wurden im Zuge der vorliegenden Studie die Werthaltungen der Befragten erhoben. Allerdings wurden aus methodischen Gründen die Fragen nach den Lebensprinzipen und Wertvorstellungen anstelle der 1999 verwendeten Item-Batterie offen formuliert. Diese Vorgehensweise zielte darauf ab, die möglicher

Weise veränderten Wertkonzeptionen zu erheben. Da auf diese Art und Weise nur vage, individuelle Ideen eingefangen werden konnten, sollen diese nur grob den 3 Wertetypen von Klages zugeordnet werden, um einen Vergleich zwischen früheren und heutigen Wertvorstellungen zu ermöglichen, bzw. Tendenzen einer Verschiebung aufzuzeigen.

### **5.12.2. Aktuelle Wertorientierungen der Befragten**

Die Reaktion mancher Befragter auf die Frage nach ihren individuellen Wertvorstellungen verweist auf eine allgemeine, den Wertebegriff betreffende Unsicherheit.

Im Vergleich zu an ‚Engagement und Selbstentfaltung‘ orientierten Werthaltungen scheinen Pflicht- und Akzeptanzwerte an Bedeutung zu gewinnen<sup>13</sup>, was mit einer verstärkten „realweltlichen“ Leistungsorientierung einhergeht. Manche Wertorientierungen ließen sich allerdings aus Aussagen der Befragten zu anderen Themen ableiten.)

Diejenigen Befragten, deren Lebenssituation sich stark verändert hat (zum Beispiel durch die Gründung einer Familie und/oder die Geburt eines Kindes), geben an, dass sich ihre Lebensprinzipien stark gewandelt hätten. Sie würden nun eher Abstand von einer reinen Spaß-Orientierung, die der Kategorie des Hedonismus/Materialismus entspricht, nehmen und das Streben nach Sicherung einer Lebensgrundlage in den Vordergrund stellen.

Dennoch betonen manche der Befragten, deren „Studenten-Lebensstil“ durch den Einstieg ins Berufsleben abgelöst wurde, eine noch immer ausgeprägt vorhandene Spaß-Orientierung, der jedoch nicht mehr so stark nachgegeben werden könne.

Dieser „individuelle Wertewandel“ kann auch als der Ausdruck eines aktuellen gesellschaftlichen Trends hin zum „posttraditionellen Materialismus“<sup>14</sup> (Heinzlmaier 2007:6, weiters Sackmann 2007:44) betrachtet werden, einer Orientierung, die in der Gruppe der Jugendlichen<sup>15</sup> und jungen Erwachsenen große Verbreitung findet. In stärkerem Maße kann der „individuelle Wertewandel“ jedoch als „Folgeerscheinung“ von biographischer Entwicklung und als der „Altersnorm“ (Sackmann 2007:33) entsprechende Orientierungsveränderung betrachtet werden. Neben dem „biologischen Alter“, das den körperlichen Prozess des Alterns beschreibt, lässt sich das „soziale Alter“ (Sackmann 2007:33) „als ein durch gesellschaftliche Kategorien und Normen bestimmtes Bündel an Erwartungen von Altersstatus und

---

<sup>13</sup> Dies ist auch aus den Ergebnissen der Schell Jugendstudie 2006 ablesbar und zudem eine Entwicklung, die sich im biographischen Lebenslauf generell vollzieht: Mit steigendem Alter steigen die konservative Wertvorstellungen an.

<sup>14</sup> Heinzlmaier (2007:6) definiert den Begriff wie folgt: ‚Posttraditioneller Materialismus‘ steht für ein Lebensprinzip, das ein hohes Sicherheitsbedürfnis und eine Affinität zu materiellen Dingen (Einkommen, Konsum, Karriere, Erlebnis) mit dem weitgehenden Fehlen von ideologischen und institutionellen Bindungen vereint.“

<sup>15</sup> Die Studie von Heinzlmaier (2007) untersuchte die Werthaltungen von Jugendlichen im Alter von 11 bis 29 Jahren.

Altersrollen, die an ein Individuum herangetragen werden, von diesem verinnerlicht werden und in Handeln transformiert werden definieren“.

Die Verlängerung Jugendzeit (v.a. durch längere Ausbildungszeiten), mit der eine Verzögerung des Eintritts in die Erwerbstätigkeit und/oder Familiengründung einhergeht, wird auch als „Post-Adoleszenz“ (Sachmann 2007:90), bezeichnet, eine Phase, der einige Befragte sicherlich noch zuzuordnen sind.

Der Zusammenhang zwischen gesellschaftlichen Tendenzen und der individuellen Biographie besteht vor allem darin, dass individuelle Lebensläufe durch die Vorgabe von Altersnormen, also „von Erwartungen, die individuelle Lebensentscheidungen und Handlungen altersspezifisch leiten, sozial kontrollieren und in dienen gesellschaftlichen Kontext setzen“ (Sackmann 2007:33) beeinflusst werden.

Dennoch stellte sich die Gruppe der Befragten in Bezug auf die individuelle Wertekonstruktion als sehr heterogen heraus. Dies kann mit den unterschiedlichen, in der Gruppe vertretenen Lebensstilen in Zusammenhang stehen, die sich auf die (aktuellen) Lebenssituationen der Befragten zurückführen lassen. Andererseits haben sich die Wertvorstellungen bei einigen Befragten seit dem Zeitpunkt der ersten Befragung stark ausdifferenziert. Einige Befragte sind allerdings überzeugt davon, dass sich ihre Lebensprinzipien in den letzten 10 Jahren nicht verändert hätten.

Insgesamt kann eine Tendenz weg von einer hauptsächlich Ausrichtung auf ‚Engagement und Selbstentfaltung‘ hin zu einer stärkeren Leistungsorientierung als Teil einer Ausrichtung an Pflicht und Akzeptanzwerten verzeichnet werden, wobei betont werden muss, dass die erläuterten Wertkonzeptionen und -auffassungen einerseits je nach Lebenssituation, andererseits auch nach individuellen Ansichten stark variieren.

## **6.0. Abschlussdiskussion und Fazit**

Insgesamt kann die These der wechselseitigen Beeinflussung von Spielverhalten und Lebenssituation bestätigt werden. Online Games scheinen sich über Prozesse der Habitualisierung und Routinisierung in den den Medienalltag der SpielerInnen eingeschrieben zu haben und stellen einen integralen Bestandteil ihres individuellen „Medienmenüs“ dar.

Bei der Einbindung der sozialen Praxis des Spielens von Online Games spielt der Faktor Zeit eine entscheidende Rolle, zumal Medienhandeln auch Zeithandeln ist (vgl. Neverla 2007).

Mit dem Wandel der Lebenssituation am Übergang von Ausbildungs- zu Berufsphase schmälert sich das Zeitbudget drastisch, was dazu führt, dass die SpielerInnen Anpassungsstrategien (siehe S. 31, Abbildung 5) entwickeln müssen, um das Spiel weiter in ihr Leben integrieren zu können. Es besteht die

Möglichkeit, den Spieltyp zu wechseln, aktiv „Zeitfenster“ oder „Zwischenräume“ für das Spielen zu nutzen oder die Spielpraxis um den Lebensalltag herum zu arrangieren.

Schließlich lassen regelgebundene Lebensstile („Arbeit-Familie“) das Spielen von Online Games kaum mehr zu. Denn Zeitmangel kann einer der Gründe für einen endgültigen Ausstieg aus Online Games sein. Manche SpielerInnen, vor allem diejenigen, die aktiv an der Weiterentwicklung von Online Games und MUDs beteiligt waren, verloren, in Ermangelung neuer Herausforderungen, kontinuierlich das Interesse. Als starker Einflussfaktor sind so genannte „Wendepunkte“ im Leben der SpielerInnen zu verzeichnen: Zum Beispiel führt die Geburt eines Kindes meist zu einer starken Abnahme des Spielengagements. Veränderungen der Lebenssituation spiegeln sich also eindeutig in einem Wandel des Spielverhaltens wider. Insgesamt nimmt der Stellenwert des Spiels durch eine Verlagerung von Prioritäten im Leben der SpielerInnen im Laufe der Zeit stark ab. Dennoch betonen die meisten Still Gamer, das Spiel nicht „missen“ zu wollen.

Zu jener These, dass das Spielen von Online Games einen wertvollen Beitrag für die persönliche Entwicklung darstellen kann, können verschiedene Positionen bezogen werden. Obwohl manche SpielerInnen das Spielen von Online Games ausschließlich als „Verschenden von Zeit“ betrachten, sind fast alle vom hohen Unterhaltungswert des Spiel überzeugt. „Spaß haben“ wird von fast allen Befragten als Grundmotivation für ihre Beteiligung an Online Games angegeben. Das Spiel kann insofern als „Gegenpol“ zum Alltag, als Ort der „oppositionellen Semiose“ und Möglichkeit der freien „Selbst-Konstituierung“ betrachtet werden. Manche Personen waren sich dessen auch durchaus bewusst. Auch kann das Spielen von Online Games durchaus einen Beitrag zur Ausbildung verschiedener Kompetenzen leisten: Medienkompetenz, Teamfähigkeit, Vernetzungsfähigkeit, Führungskompetenz.

Verschiedene Motivationslagen, die in der Gruppe der Befragten meist gekoppelt auftraten wurden zu „Motivationsstypen“ (siehe S.42) zusammengefasst:

Der/die „*kommunikative RollenspielerIn*“ versetzt sich gerne in verschiedene Charaktere hinein und ist an den Kommunikationsmöglichkeiten, die das Spiel bietet, interessiert.

Der/die *AnarchistIn* liebt das Risiko, sieht das Spiel als Parallel- oder Gegenwelt, als sanktionslosen Raum, in dem er vor allem auch die Rolle des „Bösewichts“ übernehmen kann. Er sieht sich als „Urgestein“ der Gamer Szene und grenzt sich vom Durchschnittsspieler („Casual Gamer“) ab.

Der/die „*ewige SpielerIn*“ identifiziert sich stark mit dem Spiel und lässt sich auch dem Typ des „Achievers“ zuordnen. Sein Interesse an Online Games ist ungebrochen hoch.

Der/die „*KonstrukteurIn*“: Ihn/ sie interessiert vor allem der technische Hintergrund der Spiele. Er/sie will seine/ihre Spielwelt selbst bauen.

Die SpielerInnen vollziehen verschiedene Akte der Selbstpositionierung: Einerseits grenzen sie sich von anderen Spielertypen ab, andererseits beziehen sie Position zu aktuellen Debatten im Zusammenhang mit Online Games.

Die sozialen Netzwerke der Spielerinnen haben sich in Ausdehnung, Dichte und Zusammensetzung verändert, seitdem die SpielerInnen weniger oder gar nicht mehr spielen. Insgesamt können keine starken Veränderungen, die Ausdehnung der Netzwerke betreffend, festgestellt werden.

Festzustellen ist allerdings eine Veränderung des Anteils von *Gamer* und *Non Gamer* Bekanntschaften. Auffallend ist, dass bei jenen Personen, die beinahe in derselben Intensität wie 1999 in Online Games vertreten sind, die Zahl der Gamer Freunde weiter angestiegen ist.

Der „Kernfreundeskreis“ besteht sowohl bei den Personen, die nicht mehr in Online Games vertreten sind (*Ex Gamers*), als auch bei den bis heute spielenden Personen aus Nicht- Spielern (*Non Gamers*).

Zusammenfassend betrachtet handelt es sich bei der Gruppe der Befragten um „Innovatoren“ oder „Early Adopters“, um „Pioniere der digitalen Generation“, die als Teil einer „technologischen Avantgarde“ bezeichnet werden können.

## Literatur

Bartle, Richard (1996): Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. In: Journal of MUD Research 1/96

online im WWW unter <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>, {Stand 28.06.2008}

Becker, Barbara (2004): Zwischen Allmacht und Ohnmacht: Spielräume des „ich“ im Cyberspace; In: Udo Thiedeke (Hg.): Soziologie des Cyberspace/ Medien, Strukturen und Semantiken, Wiesbaden, S.170-193

Buckingham, David/ Willett, Rebekah (2006): Digital Generations/ Children, Young People and New Media, London

Döll, Heike (1995): Rollenspiel und Selbstinszenierung: Zur Modellfunktion des Theaters in Jean Pauls „Titan“ und „Komet“, Frankfurt am Main/Wien

Döring, Nicola (2003): Wie verändern sich soziale Beziehungen durch Mobilkommunikation? Eine Analyse von Paar-, Familien- und Freundschaftsbeziehungen; In: Udo Thiedeke (Hg.): Soziologie des Cyberspace/Medien, Strukturen und Semantiken, Wiesbaden, S. 240-283

Eichmann, Hubert (2000): Medienlebensstile zwischen Informationselite und Unterhaltungsproletariat: Wissensungleichheiten durch die differenzielle Nutzung von Printmedien, Fernsehen, Computer und Internet, Frankfurt am Main

Fiske, John (2003): Lesarten des Popularen, Wien

Foucault, Michel (1978): Dispositive der Macht, Berlin

Giddens, Anthony (1991): Modernity and self-identity: self and society in the late modern age, Cambridge

Giddens, Anthony (1995): Konsequenzen der Moderne, Frankfurt am Main

Götzenbrucker, Gerit (2001): Soziale Netzwerke und Internet-Spielwelten/Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions), Wiesbaden

Graham, Steven (2004): The Cybercities Reader, London, NY

Grassmuck, Volker (2000): „Eine Lebensform der Zukunft? Der Otaku“. In: Dirk Matejovski (Hg.): Neue, schöne Welt? Lebensformen in der Informationsgesellschaft, Frankfurt am Main, S. 157-177

Griffiths, M.D./Davies, M. & Chappell, D. (2003): Breaking the Stereotype. The case of online gaming. In: Cyber Psychology and Behavior 6(1), S. 81-96

Griffiths, M.D./Davies, M. & Chappell, D. (2004): Online computer gaming. A comparison of adolescent and adult gamers. In: Journal of Adolescence 27, S. 87-96

Großegger, Beate/ Heinzlmaier, Bernhard (2002): Jugendkultur Guide, Wien

Grüniger, Helmut/ Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey (2007):  
Generation 35+. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifiken älterer Computerspieler. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer /Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer Games. Wiesbaden, S. 13-134

Heinzlmaier, Bernhard (2007): Leben unter Druck/ Das Leben der Jugend in der Leistungsgesellschaft und die Krise der Partizipation im Zeitalter des Posttraditionalen Materialismus, Wien

Hipfl, Brigitte (2004): Mediale Identitätsräume. Skizzen zu einem "spatial turn" in den Medien- und Kommunikationswissenschaften; In: Brigitte Hipfl/ Elisabeth Klaus/ Uta Scheer (Hg.): Identitätsräume/Nation, Körper und Geschlecht in den Medien. Eine Typologie, Bielefeld, S.16-53

Hitzler, Ronald (2001): Leben in Szenen/Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute, Opladen

Hörning, Karl H. (2000): Zeitpioniere: flexible Arbeitszeiten - neuer Lebensstil, Frankfurt am Main

John, Rene/ Knothe, Holger (2004): Soziale Verortung/Eine Heuristik zur Beschreibung und Erklärung von Prozessen sozialer Einbettung in Gemeinschaften, IPP Arbeitspapiere Nr. 7, München;  
online im WWW unter: [http://www.ipp-muenchen.de/texte/ap\\_7.pdf](http://www.ipp-muenchen.de/texte/ap_7.pdf)  
{Stand 25.06.2008}

Klages, Helmut (1984): Wertorientierungen im Wandel. Rückblick, Gegenwartsanalyse, Prognosen. Frankfurt/New York

Köhl, Margarita (2003): Identität in der Spätmoderne/ Rollenspieler zwischen Fiktion und "Realwelt"; fluide Identitäten oder monomatische Persönlichkeiten?/ Eine Untersuchung der Identität jugendlicher online- und offline-Rollenspieler, DA, Wien

Kreisky, Eva (2003): Neoliberale Körpergefühle/ Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung „Brüche-Geschlecht-Gesellschaft: Leibes/Übungen“ des Gender Kollegs der Universität Wien, Wien  
online im WWW unter: [http://evakreisky.at/onlinetexte/koerpergefuehle\\_kreisky.pdf](http://evakreisky.at/onlinetexte/koerpergefuehle_kreisky.pdf)  
Stand {27.06.2008}

Krotz, Friedrich (2003): Die Mediatisierung der Lebensräume von Jugendlichen./Perspektiven für die Forschung; In Judith Burg/ Matthias Karmasin: Telekommunikation und Jugendkultur, Wiesbaden, S.167-183

Krotz, Friedrich/ Thomas, Tanja (2007): Domesticierung, Alltag, Mediatisierung: Ein Ansatz zu einer theoriegeleiteten Verständigung; In: Jutta Röser (Hg.): MedienAlltag. Domesticierungsprozesse alter und neuer Medien.Wiesbaden, S. 31-41

Lévi-Strauss, Claude (1973): Anthropologie structurale deux : avec 13 schémas dans le texte, Paris

Linderoth, Jonas/Bennerstedt, Ulrika (2007): Living in World of Warcraft/The thoughts and experiences of ten young people, Gothenburg,  
online im WWW unter: [http://www.medieradet.se/upload/Rapporter\\_pdf/World\\_of\\_Warcraft\\_eng.pdf](http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/World_of_Warcraft_eng.pdf)  
{Stand 25.04.2008}

- Manfe, Michael (2005): Otakismus- mediale Subkultur und neue Lebensform- eine Spurensuche, Bielefeld
- Mayring, Philipp (1997): Qualitative Inhaltsanalyse/ Grundlagen und Techniken, Weinheim
- Mackey, Margaret (2006): Digital Games and the Narrative Gap; In: David Buckingham/ Rebekah Willet: Digital Generations/Children, Young People, and New Media, London, S.33-49
- Möller, Svenja (2004): Wissen, was es ist! Die Bedeutung der Medienkompetenz für die Wissensnavigation im Cyberspace; In: Udo Thiedeke (Hg.): Soziologie des Cyberspace/ Medien, Strukturen und Semantiken, Wiesbaden, S. 355-380
- Morley, David (2003): What's home got to do with it? Contradictory dynamics in the domestication of technology and the dislocation of domesticity, In: European Journal of Cultural Studies-6, London, S. 436-457
- Neverla, Irene (2007): Medienalltag und Zeithandeln; In: Jutta Röser (Hg.): MedienAlltag. Domestizierungsprozesse alter und neuer Medien. Wiesbaden, S. 43-53
- Nowotny, Helga (1989): Eigenzeit. Entstehung und Strukturierung eines Zeitgefühls. Frankfurt am Main
- Olgierd, Cypra (2005): Warum spielen Menschen in virtuellen Welten. Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihrem Nutzen, Diplomarbeit, Mainz  
online im WWW unter: [www.staff.uni-mainz.de/cyprao/diplom-arbeit.pdf](http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/diplom-arbeit.pdf)  
Stand {25.06.2008}
- Opaschowski, Horst W. (1999): Generation @/Die Medienrevolution entlässt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter, Hamburg
- Pfenning, Uwe (1996): Soziale Netzwerke in der Forschungspraxis: Zur theoretischen Perspektive, Vergleichbarkeit und Standardisierung von Erhebungsverfahren sozialer Netzwerke. Zur Validität und Reliabilität von egozentrierten Netz- und Namensgeneratoren. Darmstadt
- Reinhoffer, Bernd (2005): Lehrkräfte geben Auskunft über ihren Unterricht/ Ein systematisierender Vorschlag zur deduktiven und induktiven Kategorienbildung in der Unterrichtsforschung; In: Philipp Mayring, Michaela Gläser-Zikuda (Hg.): Die Praxis der Qualitativen Inhaltsanalyse, Weinheim und Basel, S.123-142
- Rogers, Everett (1995): Diffusion of Innovations, New York
- Röser, Jutta (Hg.)(2007): Der Domestizierungsansatz und seine Potenziale zur Analyse alltäglichen Medienhandelns; In: Jutta Röser (Hg.): MedienAlltag. Domestizierungsprozesse alter und neuer Medien. Wiesbaden, S. 15-30
- Sackmann, Reinhold (2007): Lebenslaufanalyse und Biographieforschung/Eine Einführung, Wiesbaden
- Sennett, Richard (1998): Der flexible Mensch: die Kultur des neuen Kapitalismus, Berlin

- Schenk, Michael et al. (1997): Die Bedeutung sozialer Netzwerke bei der Diffusion Neuer Kommunikationstechniken. In: KZfSS 49 (1) S. 35-52
- Schilling, Elisabeth (2005): Die Zukunft der Zeit/Zeitvorstellungen in Russland und Deutschland im Zeichen der Globalisierung, Düsseldorf  
online im WWW unter: <http://docserv.uni-duesseldorf.de/servlets/DocumentServlet?id=3070>  
{Stand 25.06.2008}
- Schinkel, Andreas (2007): Das Selbst im Spiegel des Anderen/Zur Geschichte und Struktur der Freundschaft; In: Dirk Villanyi/ Matthias Witte D./ Uwe Sander (Hg.)(2007): Globale Jugend und Jugendkulturen/ Aufwachsen im Zeitalter der Globalisierung, Weinheim, S. 315- 327
- Siitonen, Marko (2007): Social Interaction on Online Multiplayer Communities, Dissertation, Jyväskylä
- Silverman, David (1993): Interpreting Qualitative Data/ Methods for Analysing Talk, Text and Interaction, London
- Silverstone, Roger (1999): Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces, London
- Silverstone, Roger/ Haddon, Leslie (1996): Design and Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change in Everyday Life. In: Robin Mansell / Roger Silverstone (Hg.): Communication by Design/The Politics of Information and Communication Technologies. New York , S. 44-74
- Silverstone, Roger/ Hirsch, Eric/ Morley, David (1999): Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household; In: Roger Silverstone (Hg.): Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces, London, S. 15-31
- Taylor, T.L. (2006): Play between Worlds/ Exploring Online Game Culture, Cambridge
- Thiedeke, Udo (Hrsg.)(2004): Soziologie des Cyberspace/Medien, Strukturen und Semantiken, Wiesbaden
- Thrift, Nigel (2004): 'Cities Without Modernity, Cities Without Magic'/Scottish Geographical Magazine (1997); In: Steven Graham (2004): The Cybercities Reader, London, NY, S. 98-101
- Turkle, Sherry (1998): Leben im Netz/ Identität im Zeitalter des Internet, Hamburg
- Villanyi, Dirk/ Witte D. Matthias/ Sander, Uwe (Hg.)(2007): Globale Jugend und Jugendkulturen/ Aufwachsen im Zeitalter der Globalisierung, Weinheim
- Woodward, Kathryn (1997): Identity and Difference, Großbritannien, S. 1-63
- Zinnecker, Jürgen/Barsch, Achim (2007): Jugendgenerationen und Jugendszenen im Medienumbruch; In: Lothar Mikos/Dagmar Hoffmann/Rainer Winter (Hg.): Mediennutzung, Identität, Identifikation/ Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, Weinheim u. München, S. 279-299

# Anhang

## SpielerInnen-Portraits

### Portrait IP 1

#### **Soziodemographie**

Alter: 32 Jahre, männlich

Studium absolviert, Diplomarbeit nicht abgeschlossen

Studienrichtung: Informatik

IT-Beauftragter, Tutor an der TU Wien

sowohl fix angestellt als auch selbstständig

ledig, in Partnerschaft

Lebt alleine in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Fernseher, Handy, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Digitalkamera, DVD Player/Recorder

Interviewter (I1) verfügt zum aktuellen Zeitpunkt über 2 Spiele-Abos: *Ultima Online* (seit 10 Jahren) und *Tabula Rasa* (seit 5 Monaten).

Den U.O. account erhält er aufrecht, da er schon sehr viel Zeit (und Geld) bzw. Engagement in den Aufbau seines Charakters investiert hat und ihn aus diesem Grund nicht aufgeben möchte. Aktiv spielt er jedoch *Tabula Rasa*, ein Spiel das für den „casual gamer“ geeignet ist, da der Einstieg (im Vergleich zu anderen Online Rollenspielen) schnell und unkompliziert ist und eine Session relativ wenig Zeit in Anspruch nimmt. Durchschnittsspieldauer beträgt bei diesem Spiel laut IP 1 pro Session ein bis zwei Stunden.

IP1 hat ein technisches Studium absolviert, das er allerdings nicht abgeschlossen hat. IP 1 gibt an, durch eine Phase sehr intensiven Online Gamens (in „Everquest-Zeiten“ 6h/Tag) viel Zeit verloren zu haben. Dies sei der Grund dafür, dass er seine Diplomarbeit noch nicht fertig gestellt habe.

Derzeit ist er sowohl selbstständig als auch angestellt im IT-Bereich tätig, weiters arbeitet er als Tutor an der TU.

Er lebt alleine in einem Haushalt und ist in einer Partnerschaft.

Er verfügt über folgende technische Geräte: TV, Mobiltelefon, Digitalkamera, CD- und DVD- Player.

#### **Spielverhalten**

Sein Spielverhalten hat sich, in Anpassung an seine aktuelle Lebenssituation dahin gehend verändert, dass er nur sehr wenig Zeit in das Spielen investieren will und kann. Der Stellenwert des Spiels wurde im Laufe der Zeit geringer. Mittlerweile ist sein Ziel die „Kurzzeit- Unterhaltung“.

Früher hatte er mehr soziale Verpflichtungen. Auch die sich u.a. aus diesen Verpflichtungen ergebende „Suchtphase“ des „Einsteigen Müssens“ ist ihm bekannt.

Seine berufliche Situation und der Eintritt in eine neue Partnerschaft führten zu einer Verlagerung von Prioritäten. Während er heute, wenn er spielt meist nachmittags oder abends spielt, dann manchmal bis Mitternacht, spielte er früher täglich bis zweitäglich, zu „EverQuest-Zeiten“ 6 Stunden pro Tag.

#### **Spielpräferenz und Motivation**

Anfänglich war die Zugehörigkeit zu einer technologischen Avantgarde eine Triebfeder.

Er bevorzugt Rollenspiele, hat allerdings schon alle verschiedenen Typen gespielt (MMORPGs, keine Egoshooter, epische Strategiespiele, adventures).

Er ist der Meinung, dass die Story bei Rollenspielen besser sei. Man habe das Gefühl, „man schaue einen Film“. Zentral sei das Aufbauen (des Charakters) und das Sammeln. Er liebt „To-do-Listen“, bei denen man einzelne Punkte abhaken kann. Dieses „Abhaken“ ist etwas, das er am Rollenspiel und IRL gerne mag.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Die Struktur seines Freundeskreises hat sich nicht verändert.  
Beziehungen zu anderen Spielern, die man als Freundschaften bezeichnen kann?  
Früher hatte er schon Beziehungen zu anderen Spielern, die er als Freundschaften bezeichnen konnte. Jetzt, bei Tabula Rasa, sind es reine online Freundschaften.  
Früher traf er sich allgemein mehr mit Personen, die auch in Online Games vertreten waren. Heute sind seine „Kernfreunde“ jedoch Nicht-Spieler.

### **Wertvorstellungen**

IP1 mag Geiz und Kategorisierungen (gut/böse) nicht, weiters findet er Meinungsfreiheit, „Ausprobierfreudigkeit“ und Toleranz wichtig.  
Sein Lebenskonzept habe sich in den letzten 10 Jahren nicht wesentlich verändert. Er betont, dass er lieber Generalist als Spezialist sei und Vielfalt favorisiere, was sich auch im Lebensstil und in den Interessen von IP 1 widerspiegelt.

### **Lebensstil**

In seiner Freizeit geht er gerne gut essen und mag gesellige Treffen mit Freunden. Er ist film- und literaturinteressiert und besucht gerne Veranstaltungen (Konzerte). Er macht Thermenbesuche und geht Laufen.

## **Portrait IP 2**

### **Soziodemographie**

Alter: 31 Jahre, männlich  
letzte abgeschlossene Schulbildung: berufsbildende höhere Schule (BHS, Fachschule mit Matura) z.B. HAK, HTL  
derzeit als Programmierer tätig, fixes Anstellungsverhältnis  
Ledig, in Partnerschaft, keine Kinder  
Lebt alleine in einem Haushalt  
im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Fernseher, Handy, MP3-Player/ i-pod, Digitalkamera

Der Befragte hat vor ca. 17 Jahren begonnen, Online Rollenspiele zu spielen.

### **Spielverhalten**

Sein erstes Spiel war „Diablo“, das er heute sehr selten bzw. „eher nicht mehr“ spielt. Weiters bewegte er sich vor allem in (nicht-österreichischen) MUDs („Doom“). Am Anfang spielte er ausschließlich in der Schule, da das Internet noch sehr teuer war. Aber auch später spielte er wenig zu Hause, sondern eher am Arbeitsplatz. Er spielte zwischenzeitlich auch einmal 2 Jahre gar nicht. Diablo spielte er auch mit anderen zusammen zu Hause im online player Modus. Da die Koordination schwierig war, spielte er auch viel im Single Player Modus.

Er denkt, dass er die Zeit, die er früher mit dem online gamen verbrachte, jetzt mit seiner Freundin und seiner Band verbringt.

Weiters gibt er an, mehr zu arbeiten, aber auch mehr zu faulzen.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Er bevorzugt(e) online Rollenspiele, spielte aber auch hin und wieder Ego-Shooter und selten epische Strategiespiele.

Anfänglich faszinierten ihn das Internet an sich, die Mechanismen und die Technik. Neu war auch die Möglichkeit, Leute im Internet kennen lernen zu können.

Für ihn ergab sich eine positive Spielerfahrung durch das Erzielen von Erfolg, sei es durch das Erlangen einer guten Ausrüstung oder dadurch, dass man nach mehrmaligem Scheitern etwas bewältigt.

Ein weiterer Faktor war „Neugier“, bzw. das Interesse, etwas Neues zu entdecken. Der Reiz ließ nach, als nichts Neues kam.

Ein Höhepunkt seiner Spielkarriere war für ihn die Zeit, in der er begann, selbst an einem Spiel mitzugestalten und dadurch „über anderen Spielern zu stehen“.

Auch die Möglichkeit, einen Charakter auf relativ fix definiertem Wege auszubauen, reizte ihn.

Mittlerweile empfindet er das Spiel (Diablo) als eher langweilig, dennoch wäre es sehr gut geeignet, um sich zu entspannen („den Kopf abschalten“).

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Er habe zwar kurzfristig angelegte Kontakte geknüpft, allerdings keine Beziehungen, die die Spielzeit überdauert hätten. Die meisten Leute hatte er schon davor gekannt und kennt sie auch jetzt noch. Die Struktur seines Freundeskreises hat sich nicht verändert, seit er nicht nur mehr wenig spielt. Er organisierte selbst LAN-Parties er selbst und nahm auch teil.

### **Wertvorstellungen**

Ehrlichkeit ist ihm wichtig. Auch, „dass da ein Austausch stattfinden kann“ (zwischen Menschen) hat für ihn Bedeutung. Er hält gleichberechtigte Freundschaften und Beziehungen hoch. Weiters sind ihm Autonomie und Gleichbehandlung wichtig.

Sein Lebenskonzept hat sich in den letzten 10 Jahren nicht verändert. Er ist zur Einsicht gelangt, dass Engagement im Leben meist honoriert wird.

### **Lebensstil**

Er hat ein kostenintensives, relativ neues Hobby, nämlich eine Band. Er ist musikinteressiert.

Oft trifft er sich mit Freunden in seinem Stammlokalen. Er geht gelegentlich in Clubs (meistens auf Drum and Bass Parties). In Bars geht er selten, manchmal geht er zu Cocktail-Abenden. Er ist Austria-Fan und geht gemeinsam mit einem Freund, der Rapid Fan ist zu Europa-Cup Spielen. Er ist bei den Pfadfindern und fährt mit dieser Organisation 2 Wochen im Jahr auf ein Lager.

## **Portrait IP 3**

### **Soziodemographie**

Alter: 36 Jahre, männlich

Universitätsstudium ohne Abschluss

Studienrichtung: Informatik

momentan als IT/ISP Services Engineer tätig, fix angestellt und freiberuflich

ledig, in Partnerschaft

lebt alleine in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: TV- Gerät, Mobiltelefon (mit mobilem Internet), Blackberry/Palmtop, Spielkonsole PS 3(Filme ansehen), CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Digitalkamera, MP3-Player, DVD- Player

Der Befragte spielte bis 2004 Online Rollenspiele.

Er gründete 1996 das textbasierte MUD *Silberland*, das er im Anschluss daran (in der Funktion des „*Silberland-Gottes*“) aufbaute. Er hatte zwar einen Spielercharakter, baute diesen allerdings nicht besonders aus. Sein Engagement wurde kontinuierlich weniger, da andere Dinge, wie er selbst meint, wichtiger wurden. Online Rollenspiele spielte er 5-6 Jahre (*Morgengrauen, AnderLand*).

### **Spielbeteiligung und Aufbau des MUDs *Silberland*/ Motivation**

Er spielte ausschließlich Online Rollenspiele. Während dieser Zeit baute er *Silberland* kontinuierlich gestalterisch aus. Das war ab 1996 sein primärer Fokus. Er entwickelte ein ausgeprägtes Verantwortungsgefühl und musste in die Rolle des Verantwortlichen hineinwachsen.

Der Reiz, ein eigenes MUD auf zu bauen lag einerseits in der technischen Herausforderung, als auch darin, eine „community“ zu gründen. Ein Grund war auch, dass die Leitungen, zu den MUDs, die er damals spielte immer schlechter geworden sind. Die Qualität des Spielens hatte stark unter der schlechten technischen Infrastruktur gelitten. Daraus entstand die Idee, ein eigenes MUD in Eigenregie zu machen. Er hatte zuvor über deutsche MUDs einige österreichische Spieler kennen gelernt, die sich schnell anschlossen.

Dann fanden sich weitere Leute, die vorher noch keine MUDs gespielt hatten und die auch mitgearbeitet haben. Nach dem ersten Jahr entwickelte es eine starke Eigendynamik, die kaum mehr zu bremsen war. Für ihn macht den speziellen Reiz von MUDs die Mischung aus kommunikativen und spielerischen Elementen aus. Jeder kann seine eigene Balance finden.

Sein Engagement für *Silberland* nahm kontinuierlich ab, da er immer weniger Zeit dafür aufbringen konnte.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Der Befragte ging zweimal eine partnerschaftliche Beziehung mit Personen ein, die er im MUD kennen gelernt hatte. Auch seine aktuelle Partnerin ist Teilnehmerin.

Er konnte viele Kontakte knüpfen. Viele Freundschaften und Bekanntschaften sind entstanden. Diese Freundschaften haben sich auf dem Wege entwickelt, dass man sich in den offenen Kommunikationskanälen von *Silberland* vor allem auch über nicht spielrelevante Themen unterhalten konnte. Teilweise entstehen Freundschaften jedoch auch durch spielerische Elemente. Das kommunikative Element wird, seiner Ansicht nach, oft mit dem Spielerischen verbunden. Die Struktur seines Freundeskreises ist gleich geblieben, da diese Freundschaften nicht mehr nur das MUDen zum Thema hatten.

Er bekam seinen aktuellen Job durch das Netzwerk, das er sich über *Silberland* aufgebaut hatte.

### **Wertvorstellungen/Lebensprinzipien**

Wichtig sind ihm Ehrlichkeit, der Ausbau von kommunikativen Fähigkeiten und Begeisterungsfähigkeit. Diese Werte sind auch in MUDs wichtig.

### **Lebensstil**

Seine Hobbys sind Fotografieren, Bergsteigen/Klettern und Badminton.

Manchmal geht er in Lokale und gelegentlich auf Konzerte (2 Mal pro Monat). Da er seine Arbeitszeit fast ausschließlich vor dem Computer verbringt, ist es ihm wichtig, in der Freizeit in die Natur zu gehen und sich mit FreundInnen zu treffen.

## Portrait IP 4

### **Soziodemographie**

Alter: 35 Jahre, männlich

AHS mit Matura abgeschlossen (Informatikstudium abgebrochen)

Software Entwickler

fix angestellt

ledig, in Partnerschaft

Lebt mit acht Monate altem Sohn und Freundin in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Fernseher, Handy mit mobilem Internet, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, i-pod/ MP3-Player, Digitalkamera, DVD Player/Recorder

Interviewer (I4) verfügt zum aktuellen Zeitpunkt über kein Spieleabo und hat zuletzt World of Warcraft gespielt.

IP1 hat eine AHS absolviert und arbeitet zurzeit als Software-Entwickler in einem fixen Dienstverhältnis. Den Abbruch seines Informatikstudiums sieht er in keinem direkten Zusammenhang mit den Online-Spielen, jedoch war diese Zeit auch die spielintensivste. Er lebt mit seiner Freundin und seinem acht Monate alten Sohn in einem Haushalt.

### **Spielverhalten**

Sein Spielverhalten hat sich durch eine Verschiebung seiner Prioritäten verändert, die vor allem mit der Geburt seines Sohnes und seiner Beziehung zusammenhängt. Auch der Übergang von Studium und Beruf war ein Grund für die Veränderung seines Spielverhaltens.

Online Rollenspiele sind in seinen Augen vor allem deswegen problematisch, da man hier meistens im Team agiert und somit ein gewisser sozialer Druck vorhanden ist. Pausen können nicht ohne weiteres eingelegt werden, sondern müssen immer mit den anderen abgesprochen werden. Er vergleicht die Situation mit einem Fußballspiel bei dem man auch nicht ohne weiteres aussteigen kann.

Während seines Studiums spielte IP 4 im Rahmen einer Everquest-Gilde fast täglich sechs Stunden und mehr, wobei das Spielen quasi professionalisiert wurde. Im Laufe der Zeit bis zur Kündigung seines WOW-Abos, reduzierte er dies auf etwa 4-5 Abende in der Woche.

Auch jetzt würde IP4 gerne weiterhin Online-Rollenspiele spielen, jedoch kann er nicht genug Zeit investieren, um „ganz vorne dabei zu sein“.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Anfänglich war es vor allem die Neugierde bzw. auch die technische Innovation die ihn für das Spiel begeistern lässt.

Er bevorzugt Onlinerollenspiele, spielt allerdings zurzeit vor allem Offline-Spiele. Auch hier favorisiert er Rollenspiele hat aber auch schon Egoshooter gespielt.

Für IP4 liegt der Reiz bei Online Rollenspielen vor allem in der Interaktion mit anderen, was zu einer größeren Herausforderung führt. Außerdem sieht er das Onlinerollenspiel als eine Möglichkeit Kontakte zu pflegen und aufrecht zu erhalten.

Er mag es die Spielwelten zu erforschen, wobei er auf relativ weitläufige nichtlineare Instanzen wert legt, wie sie etwa in Everquest zu finden sind. Lange Zeit war auch das Sammeln von Spielgegenständen ein wichtiger Motivationsfaktor.

Ansonsten hatte das Spielen für ihn eine ‚entspannende‘ und auch ‚entladende‘ Wirkung die er allerdings eher den Egoshootern zuschreibt.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Die Struktur seines Freundeskreises hat sich nicht verändert.

Vor allem während seiner Everquest-Zeit hatte IP 4 eine große Anzahl an Online-Bekanntschäften, wobei sich diese in den meisten Fällen auf das Spiel an sich beschränkten und er den Großteil als „reine Spielerfreundschaften“ bezeichnet mit denen er nie persönlich in Kontakt getreten ist. Allerdings nahm er auch bei einem Gildentreffen in Dänemark teil.

Persönliche Bekanntschäften in Wien hat IP4 vor allem in World of Warcraft geschlossen, die er auch hin und wieder persönlich in Wien getroffen hat.

Die beim sozialen Netzwerkgenerator als beste Freunde aufgezählten Personen sind bzw. waren auch in Online-Games vertreten.

### **Wertvorstellungen**

Für IP4 sind Werte wie Offenheit für Neues und Freiheit wichtig. Auch sieht er es als bedeutend an das „Leben nicht so ernst zu nehmen wie es ist“. Respekt und Akzeptanz im Sinne von „sich nicht gegenseitig auf den Geist gehen“ ist ein weiterer zentraler Punkt in seinen Wertvorstellungen.

Sein Lebenskonzept und seine Prinzipien haben sich in den letzten zehn Jahren verändert, wobei er hier vor allem die Offenheit für Neues als eine Entwicklung der letzten Jahre ansieht.

### **Lebensstil**

IP4 hat kein aufwendiges Hobby und geht nur selten aus, was vor allem mit Zeitmangel und nicht zuletzt mit seinem Sohn zu tun hat. Er betreibt Karate und verreist gerne, wobei er Europa als Reiseziel bevorzugt.

## **Portrait IP5**

### **Soziodemographie**

Alter: 31 Jahre, weiblich

Universitätsabsolventin

Studienrichtung: Wirtschaftspädagogik

Angestellte im Bereich Finanzbuchhaltung (fix angestellt)

ledig, in Partnerschaft

Lebt alleine in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Fernseher, Handy, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Digitalkamera, DVD Player/Recorder

Die Interviewte 4 spielte bis zum Jahr 2000 das textbasierte MUD Silberland, insgesamt für ca. 2,5 Jahre.

### **Spielverhalten**

IP4 spielte durchschnittlich 2 Stunden pro Tag.

Am Anfang nutzte sie Silberland ausschließlich um zu chatten.

Erst langsam wurde sie auf die Möglichkeit des Spielens aufmerksam. Im Anschluss daran wurde sie (u.a. von anderen) in die Funktionsweisen des Spiels und die Spieltechniken eingeführt und fand mehr und mehr Gefallen daran.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Ihr bevorzugter Spieltyp waren Online Rollenspiele.

Den speziellen Reiz an Silberland machte für IP4 die Kombination aus Chat und adventure-game bzw. Rätsel lösen aus.

Ihrer Meinung nach konnte man im Rahmen dieses Spiels verschiedenartig „Erfolg erzielen: indem man Abenteuer löste und/oder verschiedene Gildenstufen absolvierte.

IP4 betrachtete das Spiel hauptsächlich als lustige Freizeitbeschäftigung (Spaß und Entspannung). Es hatte für sie auch die Funktion, Kontakte für das real life zu knüpfen. Als persönliche Beweggründe,

„Silberland“ zu besuchen, gibt IP4 die Lust am Entdecken, weiters Abenteuerlust an. Vor allem stand jedoch die Kommunikation mit anderen Spielern im Vordergrund. Ihr Hauptinteresse war das Chatten.

### **Ausstieg**

Der Hauptgrund für den Ausstieg sei Zeitmangel gewesen, der sich auf Grund von Berufstätigkeit ergeben hatte. Doch auch nachdem IP4 aufgehört hatte, zu spielen, nutzte sie Silberland noch als Chat Umgebung und stieg regelmäßig ein, um „Bekannte zu treffen“ und ihre Kontakte aufrecht zu erhalten. Das Spiel diente ihrer Meinung nach auch dazu, bestehende (teilweise periphere) Kontakte zu intensivieren/auszubauen. Ohne das Spielen hätten manche Beziehungen (Kontakte, die sie schon hatte, bevor sie zu spielen begann) sicherlich nicht weiter existiert. Es gab auch eine Nachphase, in der nicht mehr gespielt, sondern nur noch kommuniziert wurde (in welcher das Spiel ausschließlich als Raum für „socializing“ genutzt wurde) Auf die Frage, ob ein so genanntes „casual game“, das dem Spieler nicht so viel Zeit abverlangt, für sie interessant sein könnte, meinte sie, dass sie sich das nicht vorstellen könnte. Wenn der Fokus vor allem auf dem kommunikativen Aspekt liegt, wie dies bei ihr der Fall ist, müsse man ausreichend Zeit investieren, um die Menschen besser kennen zu lernen und kommunizieren zu können. Die Spiele die aus dieser Perspektive Spaß machen wären zeitintensiv.

### **Bekanntschaften/ Freundschaften**

IP4 gibt an, dass sie im Laufe ihrer Spielkarriere durchaus richtige Freundschaften mit einigen Personen aufbaute. Das Spiel fungierte für IP4 auch als „social glue“ (Kontakt, mit Personen, die sie schon vor Spielbeginn kannte) vertiefen konnte. Es gibt auch Personen, die sie im Spiel kennen gelernt hat, mit denen sie bis zum aktuellen Zeitpunkt Kontakt hat.

Ob man in näheren Kontakt mit jemandem treten möchte, stellt man ihrer Meinung nach in Gesprächen (Chat) fest. Da ihr Schwerpunkt beim Chatten lag, kommunizierte sie verstärkt mit den anderen Spielern. Sehr wichtig waren in diesem Zusammenhang jedoch auch die IRL Treffen und Parties, die in regelmäßigen Abständen stattfanden. Auch nachdem sie aufgehört hatte, zu spielen, nahm sie noch (ca. 5 Jahre lang) an diesen Treffen teil, nun aber schon seit Längerem nicht mehr.

Um ihre Kontakte aufrecht zu erhalten benutzt sie folgende Kommunikationsmittel:

Mobiltelefon, ICQ, Skype, e-mail, persönliche Treffen

### **Wertvorstellungen**

Familie, Freunde und ökonomische Sicherheit sind IP4 besonders wichtig in ihrem Leben. Auch sollte „die Arbeit nicht wichtiger als die Freizeit sein“- Balance zwischen Arbeit und Freizeit sollte herrschen. Ein „individueller Wertewandel“ hat sich insofern vollzogen, dass das Gründen einer Familie stärker ins Bewusstsein von IP4 gerückt ist.

Es herrscht innerhalb des Spiels ein Interpretationsspielraum. Insofern kann man seine eigene Wertökonomie im Spiel einfließen lassen, bzw. sie übertragen.

### **Lebensstil**

Ihre Hobbies sind Tanzen (Standardtänze) und Gartenarbeiten.

Gerne geht IP4 ins Theater (1x/Monat) und ins Kino, besucht Kabarets, Musicals, Konzerte.

Durchschnittlich 1x/Woche geht sie mit FreundInnen in Lokale. Sie geht auch auf Privatparties.

Sportveranstaltungen besucht sie selten, in Clubs geht sie nicht so oft.

Sie geht Laufen. Sie mag sowohl „Urlaub am Strand“ als auch Städtereisen.

## Portrait IP 6

### **Soziodemographie**

Alter: 32 Jahre, männlich

Abgeschlossenes Psychologiestudium

User Experience Management, Marktforschung, Programmierung Konzeption von Webseiten, Lehrauftrag für Marktforschung am Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft

selbstständig

ledig, in Partnerschaft

Lebt mit Partnerin im Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Fernseher, Handy mit mobilem Internet, Blackberry bzw Palmtop, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Spielkonsole (xbox360), Digitalkamera, Videokamera/Camcorder, DVD Player/Recorder

Der Interviewte (IP6) besitzt schon seit 2002 kein Spieleabo mehr, jedoch loggt er sich auch weiterhin ein- bis zweimal im Jahr ins Spiel Silberland ein, um mit den alten Bekannten zu kommunizieren.

IP6 hat ein abgeschlossenes Psychologiestudium und arbeitet selbstständig im Bereich der Marktforschung. Unter anderem hat er auch einen Lehrauftrag am Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft. Er lebt mit seiner Partnerin in einem Haushalt.

Er verfügt über folgende technische Geräte: Fernseher, Handy mit mobilem Internet, Blackberry bzw Palmtop, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Spielkonsole (xbox360), Digitalkamera, Videokamera/Camcorder, DVD Player/Recorder

### **Spielverhalten**

IP6 hat bereits 2002 mit dem Spielen von Onlinerollenspielen aufgrund des Übergangs zur Vollzeitbeschäftigung aufgehört. Auch nebenher findet er keine Zeit mehr für Onlinerollenspiele. Zuvor hat er ungefähr 3 Jahre Silberland gespielt.

Er war oft ganztägig im Spiel eingeloggt, wobei er das Spiel als Chatplattform nutzte. Früher konnte er, da er vor allem von zu Hause aus arbeitete, die Spiele auch nebenher laufen lassen.

Heute spielt er vielfach noch browserbasierten Spiele und Minigames über Skype. Er würde auch heute noch Online Rollenspiele auf der Xbox360 spielen, will aber keine monatlichen Gebühren für Xbox-Live bezahlen. Am PC spielt er nicht mehr, da er den PC hochrüsten müsste.

### **Spielpräferenz und Motivation**

IP6 hat nur ungefähr drei Jahre Online Rollenspiele gespielt, wobei der Übergang zur Vollzeitbeschäftigung der Grund für die Beendigung des Spielens war.

Der Einstieg erfolgte durch die Mitarbeit an der ersten Online-Gamer Studie.

Er spielt hauptsächlich Egoshooter, wobei er vor allem jene Spiele bevorzugt die er zu zweit mit seiner Freundin spielen kann. Online spielt er diese allerdings kaum. Zu seinen Favoriten zählen die Spiele der GTA-Serie und mit einem Horror-Setting.

Online Rollenspiele bzw. Silberland war für ihn deshalb interessant, da er die Community auch privat gekannt hat und er auch über das Spiels „nette“ Leute kennen gelernt hat. Er hat das Spiel vielfach dafür genutzt mit den Leuten zu „plaudern“. Aus diesem Grund loggt er sich auch weiterhin ab und zu in das Spiel Silberland ein um mit den Leuten zu kommunizieren.

Ein wichtiger Motivationsfaktor war für ihn die Herausforderung seinen Charakter, der aufgrund der Klasse spezielle Schwierigkeiten in sich barg „hoch zu spielen“. Außerdem war zu Beginn ein Motivationsfaktor die Spielwelt zu erforschen.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Die Struktur des Freundeskreises hat sich zwar verändert, jedoch liegt dies nicht nur am Spiel an sich, sondern vor allem am persönlichen Lebenssituationswandel. Freunde, die er bereits vor dem Spiel kannte, sind auch weiterhin gute Freunde.

IP6 kannte allerdings bereits zu Beginn seiner Spielzeit ungefähr 30 Personen auch persönlich, hat aber auch während seiner Spielkarriere noch weitere Freundschaften aufgebaut. Er hat sich auch persönlich mit diesen Personen verabredet, um etwa „auf ein Bier zu gehen“. Außerdem nahm er an Community-Treffen teil.

Vor allem gab die „regionale Nähe“ den Ausschlag, mit welchen Personen er sich auch persönlich getroffen hat, wobei auch Sympathie eine gewisse Rolle spielte. Heute trifft er sich kaum noch mit Personen, die er ausschließlich im Spiel kennen gelernt hat, da diese vielfach nicht mehr in Wien wohnen. Allerdings trifft er manche Personen die im selben Freundeskreis verkehren oftmals noch zufällig.

### **Wertvorstellungen**

Für IP6 sind Werte wie Ehrlichkeit, Treue und Loyalität wichtig. Sein Lebenskonzept und seine Prinzipien haben sich in den letzten zehn Jahren nicht bewusst verändert.

### **Lebensstil**

IP6 macht selbst Musik und ist generell musik-, film- und literaturinteressiert. Er geht gerne auf Konzerte und trifft sich mit Freunden in Bars und auf Privatparties. Er betreibt keinen Sport und reist ausschließlich beruflich. Wenn die Möglichkeit besteht nutzt er auch Weiterbildungsangebote. Sein Freizeitverhalten hat sich nach Beendigung des Onlinerollenspiels eher nicht verändert.

## **Portrait IP 7**

### **Soziodemographie**

Alter: 48 Jahre, weiblich

Lehrabschluss

Drogistin, fix angestellt

verheiratet (mit IP8), drei Kinder

Lebt mit einem Ehemann (IP7) und einem Sohn in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: TV-Gerät, Mobiltelefon, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Telefon (Festnetz), DVD Player/Recorder

IP7 spielt seit 10 Jahren Online Rollenspiele. Sie begann mit Diablo 1 und 2, Ultima Online und Dark Age of Camelot. Weiters spielte sie Everquest, Herr der Ringe und World of Warcraft. Zum aktuellen Zeitpunkt spielt sie Everquest 2.

### **Spielverhalten**

IP 7 steigt fast täglich am Abend ins Spiel ein. Sie spielt meist maximal bis Mitternacht, früher wurde auch ganze Nächte durchgespielt. Die Spieldauer variiert, pro Session spielt sie meist 3-4 Stunden. Da sie keine „raids“ mag, gibt es für sie keine besonderen Anlässe, um ins Spiel einzusteigen. (Sie mag den sozialen Druck nicht und lässt sich nicht drängen.)

### **Spielpräferenz und Motivation**

IP 7 spielt ausschließlich Online Rollenspiele und liebt Fantasy Settings.

Jetzt ist es für sie besonders reizvoll, den Charakter einer Spielfigur zu spielen (Rollenspiel).

Auch das Rätsel Raten reizt sie. Auch die Möglichkeit, mit bekannten Personen, die nicht in geographischer Nähe wohnen, den Kontakt aufrecht zu erhalten, schätzt sie sehr.

Sie löst gerne Quest und es macht ihr Spass, selber Probleme (ohne Hilfestellung aus dem Internet zu lösen). Heute „craftet“ (handwerken) sie gerne. Sie richtet z.B. gerne Wohnungen ein. Früher war das Spiel wichtiger für sie. Oft hatte sie zu wenig Schlaf und spielte dann trotzdem wieder Nächte lang durch. Heute hört sie, wenn sie am nächsten Tag arbeit muss, früher auf zu spielen. Heute möchte sie es nicht missen. Heute sind jedoch viele andere Dinge wichtiger. Damals waren Online Games etwas ganz Neues, was besonders faszinierend war. Jetzt ist es Gewohnheit. Auch die Spiele hätten sich stark verändert. Jetzt gibt es sehr viele jüngere SpielerInnen, wodurch Unterhaltungen für sie weniger attraktiv geworden wären. Sie würde das Spielen mit einem anderen Medienangebot vergleichen (Fernsehen, Lesen). Ihr ist die optische Ausgestaltung der Spiel besonders wichtig: schöne Spielfiguren und schöne Bewegungen.

### **Bekanntschaften**

Sie lernt noch immer gerne neue Leute kennen.

Dennoch ist sie Teil einer großen Gruppe, die sich „die Veteranen“ nennt, mit denen sie gerne spielt. Diese Gruppe trifft sich auch einmal im Jahr. Obwohl jedeR einmal etwas anderes spielte, wurde der Kontakt aufrechterhalten.

Es haben sich einige richtige Freundschaften entwickelt, die sich schon über Jahre hinweg bewährt haben. Mit einem Paar aus Deutschland treffen sich ihr Mann und sie mindestens einmal im Jahr. Die Struktur ihres Freundeskreises hat sich insofern verändert, dass sie spielbedingt den Kontakt zu Personen im Spiel mehr gepflegt hat. Auch das Interesse am Spielen verband sie mehr mit diesen Personen.

### **Lebensstil**

Sie tanzt gerne. Auch Musik ist sehr wichtig für sie. Sie besucht gerne Open Air Konzerte. An verlängerten Wochenenden fährt sie weg.

2-3 Mal im Monat besucht sie kulturelle Veranstaltungen.

Früher ist sie mehr ausgegangen als heute.

## **Portrait IP 8**

### **Soziodemographie**

Alter: 43 Jahre , männlich

Lehrabschluss

selbstständig als Consultant und Trainer tätig

verheiratet, ein Kind

Lebt mit einem Ehefrau und Sohn in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: TV-Gerät, Mobiltelefon (mit mobilem Internet, das er allerdings nicht nutzt), CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Telefon (Festnetz), DVD Player/Recorder

Insgesamt spielt der Befragte seit 16 Jahren Online Rollenspiele.

Er begann mit Diablo, Ultima Online und Dark Age of Camelot. Weiters spielte er EverQuest, Vanguard und World of Warcraft. Zum aktuellen Zeitpunkt spielt er EverQuest 2.

### **Spielverhalten**

Wie intensiv er spielt, variiert je nach beruflicher Auslastung. An freien Tagen spielt er manchmal er maximal 12 Stunden.

Er steigt werktags und an Wochenenden ins Spiel ein. Früher spielte er manchmal Nächte lang, heute spielt er maximal bis Mitternacht.

Am Abend und an Nachmittagen sind mehr Leute online als am Morgen. Je nach Lebenssituation spielt er null bis sieben Mal pro Woche. Er steigt speziell zu bestimmten Anlässen ein.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Er bevorzugt ausschließlich Online Rollenspiele mit Fantasy Setting. Die Grafik ist ihm besonders wichtig. Den speziellen Reiz des Spiels macht für ihn das narrative Element und die Möglichkeit der eigenen Autorenschaft aus („wie in einem Buch selbst mitspielen“). Für ihn stellte das Spiel immer einen Gegenpol zur Arbeit dar. Er hat immer technische Aufgabenstellungen zu lösen. In der Realität übernimmt er als Consultant und Trainer die Rolle des Helfers, im Spiel spielt er gerne böse Charaktere (Dunkelelfen und Trolle).

Auch die Möglichkeit, Gegenden zu erkunden und die Möglichkeit, Abenteuer zu erleben, schätzt er an Online Rollenspielen.

Die Quests haben einen roten Faden und sind abgeschlossene Geschichten. Außerdem lernt man sehr viele Leute kennen. Anfänglich war vor allem der Aspekt der technologischen Innovation war spannend. Heute ist es für ihn wie fernsehen oder lesen. Zusammenfassend liegt der Reiz darin, unbekannte virtuelle Welten kennen zu lernen und mit gänzlich unbekanntem Personen kommunizieren zu können. „Man ist halt einfach nicht da, man ist wo anders.“

### **Bekanntschaffen**

Er hat viele Leute kennen gelernt, mit denen er wirkliche Freundschaften aufbauen konnte. Seine Frau und er haben ein Paar aus Deutschland kennen gelernt, das sie nun schon fast über Jahrzehnte hinweg jährlich einmal treffen. Es haben sich also durchaus Freundschaften entwickelt. Dazu sagt der Befragte: „Wenn man mit jemandem spielen kann, kommt man auch privat miteinander aus.“

Er hatte schon immer einen sehr kleinen fixen Freundeskreis, u.a. da er viel übersiedelte. Die meisten Personen, die er bisher im Spiel kennen gelernt hat, sind jedoch Bekannte.

Das Schöne, wenn man neue Leute kennen lernt, ist für ihn, dass ein Erfahrungsaustausch über Lebensgeschichten möglich ist. Er schätzt es, dass man zu sehr interessanten Menschen Kontakt aufnehmen kann. (Er hat z.B. jemanden kennen gelernt, dem ein privates Altersheim gehört.)

### **Wertvorstellungen**

Gerechtigkeit und Gesundheit sind ihm besonders wichtig in seinem Leben.

Sein Lebenskonzept hat sich in den letzten 10 Jahren stark verändert. Er war damals sehr leistungsorientiert. Heute hat die Arbeit an Bedeutung verloren.

Er denkt, dass in online Rollenspielen „Gier“ vorherrscht, dennoch könne man mit Geduld seine eigenen Wertvorstellungen einbringen.

### **Lebensstil**

Er ist sehr musikinteressiert und geht gerne auf Konzerte. Weiters verreist er gerne. Sein Freizeitverhalten habe sich auf Grund des Wandels seiner Lebenssituation stark verändert.

## Portrait IP9

### **Soziodemographie**

Alter: 34 Jahre, männlich

Fachhochschulabsolvent

Studienrichtung: IKS

Unix Systems Engineer (Systemarchitekt), fix angestellt

verheiratet, ein Kind

Lebt mit Ehefrau und Kind in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: TV-Gerät, Mobiltelefon mit mobilem Internet, MP3-Player, Telefon (Festnetz), CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Digitalkamera, DVD-Player

Insgesamt spielte der Befragte von 1997 bis 2008 (bis aktuell) online Rollenspiele.

### **Spielverhalten**

Bei Silberland hat er vorrangig selbst programmiert. Er hat auch verschiedene andere MUDs besucht: Burning MUD, Bad MUD.

Er ist heute in Silberland online und programmiert dort auch noch ab und zu.

Ab und zu spielt er zum aktuellen Zeitpunkt EverQuest 2.

Er steigt heute regelmäßig alle 3 Tage für 1 h ins Spiel ein. Er spielt auch während der Woche, abends von 8.00 bis 9.00 Uhr.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Ursprünglich spielte er am liebsten pen & Paper Rollenspiele. Bei Computerspielen interessierten ihn Online Rollenspiele und MUDs.

Den speziellen Reiz machte für ihn aus, dass man eine Möglichkeit zur Kommunikation hat und dass man auch die Möglichkeit hat, sich von dieser Kommunikation loszulösen. Was interessant ist, sind auch die Möglichkeiten, Neues zu entdecken. Im MUD ist das Interessante, die eigenen Ideen zu verwirklichen, die eigenen Programmierkenntnisse zu steigern. Bei den Graphischen ist das ja eher nicht möglich. Hier besteht das Interesse eher darin, Neues zu entdecken.

Der Stellenwert des Spiels in seinem Leben hat sich von Prioritätsverschiebungen stark verändert: In der Studienzeit hatte er mehr Zeit, heute ist er verheiratet und hat ein Kind, weiters hat der Einstieg ins Berufsleben vieles verändert. Hätte er den Zeitmangel nicht, wäre das Gamen noch immer gleich attraktiv für ihn.

Sein Interesse an technologischer Innovation war ausschlaggebend für den Einstieg in MUDs und Online Games.

In englischsprachigen MUDs mit Personen zu spielen, die man schon kannte, war ein tolles Erlebnis. Es war interessant, Leute kennen zu lernen, die nicht in unmittelbarer Umgebung wohnen (Österreich, Deutschland), sondern die aus anderen Ländern kamen.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Das Spielen hatte keine negativen, privaten Konsequenzen für ihn. Beruflich hat es sich demgegenüber sehr positiv ausgewirkt, weil er einerseits sehr viele Leute über das MUD kennen gelernt hatte, die jett ebenfalls in einem äquivalenten Beruf tätig sind wie er.

Er hat einerseits ein technisches Netzwerk aufgebaut und hat sehr viel Programmier-Erfahrung gesammelt.

Er hat etliche Freundschaften aufgebaut. Seit er nicht mehr soviel spielt, entstehen neue Freundschaften eher IRL, vorher waren die Freundschaften über das MUD breit gestreut (Österreich, Deutschland).

### **Wertvorstellungen**

Eines seiner Prinzipien ist, dass er andere fair behandeln will, so wie man selber auch behandelt werden möchte. Ehrlichkeit ist ihm wichtig.

### **Lebensstil**

Heute spielt er noch immer gerne pen & paper Rollenspiele.

Er liest gerne Science Fiction und Fantasy Bücher. Konzerte oder Kabarett besucht er einmal im Vierteljahr. Er geht Laufen. Er reist eigentlich gerne in europäische Städte.

## **Portrait IP 10**

### **Soziodemographie**

Alter: 30 Jahre, männlich

Studiert zurzeit, Werksstudent im Forschungszentrum Seibersdorf  
sowohl fix angestellt als auch selbstständig

ledig

Lebt alleine in einem Haushalt, jedoch im selben Haus wie die Eltern

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Fernseher, Mobiltelefon, Festnetztelefon, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Digitalkamera, Camcorder, DVD Player/Recorder, Playstation

Interviewperson 10 (IP 10) spielt schon seit ca. 15 Jahren Online Rollenspiele. Zurzeit spielt er nur noch World of Warcraft, hat jedoch im Laufe der letzten fünfzehn Jahre zahlreiche andere MMORPGs getestet. Begonnen hat seine Spielerkarriere mit dem Spiel Meridian59. Weitere Spiele waren Ultima Online, Everquest und Shadowpain.

Das er seit dem Release von World of Warcraft dabei geblieben ist, liegt seiner Ansicht nach daran, dass er zu seinem Avatar, einem „Gnom-Magier“, eine gewisse Beziehung aufgebaut hat.

IP 10, der Chemie studiert, arbeitet als Werksstudent im Forschungszentrum in Seibersdorf. Außerdem studiert IP 10 nebenbei an der UNI Wien interessehalber Japanologie.

IP 10 lebt alleine in einer Wohnung die sich allerdings im Haus der Eltern befindet.

### **Spielverhalten**

Sein Spielverhalten hat sich, in den letzten Jahren dahingehend verändert, dass er auf Grund seiner Arbeit als Werkstudent weniger Zeit zum Spielen hat.

Vor allem Patch-Tage und Tagen, an denen diverse Events stattfinden, sind Pflichttermine, um in das Spiel einzusteigen. Ein weiteres wichtiges Kriterium sei auch, wer gerade online ist.

IP10 ist davon überzeugt, dass Online Rollenspiele ein gewisses Suchtpotential aufweisen. Er gibt an, selbst vor allem dadurch, dass er soziale Kontakte außerhalb des Spiels pflegt, nicht so stark betroffen zu sein.

Heute spielt er fast täglich bis zu drei Stunden, vor allem in der Früh und am Abend. Früher waren es vor allem die Ferien, die er oftmals mit Freunden genutzt hat, um mehrere Tage, oder zumindest Nächte durchzuspielen.

### **Spielpräferenz und Motivation**

IP 10 beschreibt, dass das Spielen einerseits zu einer Gewohnheit geworden wäre, andererseits auch „die anderen Leute“ und die Komplexität des Spiels die Attraktivität von Online Rollenspielen ausmachen. Zu Beginn seiner Spielerkarriere wäre auch die Zugehörigkeit zu einer technischen Avantgarde ein Motivationsfaktor gewesen.

Er spielt zurzeit fast ausschließlich World of Warcraft, hat jedoch auch viele andere MMORPGs gespielt. Spiele aus anderen Genres hat er zwar ausprobiert, jedoch festgestellt, dass diese keinen Reiz auf ihn

ausüben. Des Weiteren ist er ein Fan japanischer Rollenspiele, die er aufgrund des speziellen Flairs und des Aufbaus der Stories gegenüber anderen RPGs bevorzugt.

Bei World of Warcraft liegt die Motivation seiner Meinung nach darin, sich mit seinem Avatar zu identifizieren und seinen Charakter auszuleben. Außerdem sieht er es als Herausforderung, die Vorgaben des Spiels bzw. der Spielentwickler zu „bezwingen“. Auch der Wettbewerbsgedanke steht bei IP 10 im Vordergrund, der es ganz „nett“ findet „wenn man vorne dabei ist“.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Die Struktur seines Freundeskreises hat sich im Laufe seiner Online Rollenspiel-Zeit verändert, was IP 10 jedoch nicht nur auf das Spielen an sich, sondern auch auf andere Lebensumstände zurückführt.

Zu manchen der ungefähr 50 reinen Online-Bekanntschaften hat IP 10 im Laufe der Zeit auch Freundschaften aufgebaut. Diese Personen trifft er etwa bei organisierten Treffen in Deutschland, vor allem aber privat in Österreich immer wieder.

Hauptsächlich handelt es sich bei den meisten seiner Freundschaften allerdings um langjährige Beziehungen, die er bereits vor seiner Spielerkarriere geknüpft hatte und die durch das Online Rollenspielen gepflegt bzw. vertieft werden/wurden.

### **Wertvorstellungen**

Ehrlichkeit steht in der „Werthierarchie“ von IP 10 an erster Stelle. Außerdem hat er eine Abneigung gegen intolerante und egoistische Menschen, sowie Leute die sich um jeden Preis profilieren wollen.

### **Lebensstil**

IP 10 geht eher selten aus und trifft sich mit seinen Freunden lieber privat. Auch Reisen stellen für ihn keinen Reiz dar. Er ist wenig kulturinteressiert und besucht auch keine Veranstaltungen. Zu seinen Hobbies zählen neben der Astronomie vor allem das Lesen und Musik hören, wobei er sich hier sehr auf japanische Comics und J-Pop konzentriert.

Neben dem Radfahren betreibt IP 10 kaum Sport, geht jedoch ab und zu Bogenschießen.

## **Portrait IP 11**

### **Soziodemographie**

Alter: 36 Jahre , männlich

Universitätsabsolvent

Studienrichtung: Architektur

Architekt, selbstständig (eigene Firma)

Ledig, in Partnerschaft, keine Kinder

Lebt mit Partnerin in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Fernseher, Handy (mit mobilem Internet), CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Haustier: Hund, Digitalkamera, DVD Player/Recorder

Der Interviewte gibt an, online Rollenspiele schon seit der Anfangszeit (ca. 1994) zu spielen.

### **Spielverhalten**

Eve Online spielt er seit 6 bis 9 Monaten, 2- 3 Tage pro Woche steigt er abends ein. Am Wochenende spielt er eher nicht.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Er mag keine Egoshoooter und spielt nun ausschließlich MMORPGs

Er spielte u.a.: Ultima Online, Dark age of Camelot, World of Warcraft (ca. 2 Jahre), er probierte auch „Tabula Rasa“ aus, das ihm allerdings zu „shootermäßig“ war, weiters mag er ausschließlich Level-

basierte Spiele nicht so gerne. Aktuell spielt er „Eve Online“, das in einem Weltraum-setting spielt und sich mit den Themen Wirtschaft und Handel befasst.

Er bevorzugt risikoreiche Spiele, deren Strukturen nicht berechenbar sind.

Je mehr Freiheiten es gibt, desto spannender ist es für ihn.

Demgegenüber hält er World of Warcraft für ein komplizierteres „Schere-Stein-Papier“. Auch das Entdecken ist eine seiner Motivationen.

Auch das Setting eines Spiels muss ihn ansprechen.

Heute vergleicht er das Online Gamen mit einem Angebot aus einer breiten Palette aus Freizeitbeschäftigungen.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Er verfügt über online Kontakte, die er IRL nicht trifft/ kennt- es besteht seinerseits auch kein Interesse, jemanden aus dem Spiel kennen zu lernen. Er formuliert dies wie folgt: „Mehr interessiert mich nicht als Spielen“

Bei den Bekannten, die er aus dem Spiel kannte, war das Spiel das Hauptthema. Jetzt hat er keine Freundschaften mehr, die sich aus dem Spiel entwickelt haben.

Private, direkte Kontakte mit Personen, die er aus dem Spiel kennt, sind eher beschränkt. Sein Kernfreundeskreis besteht eindeutig aus Non Gamern.

Seit er ein Schockerlebnis, nämlich ein Treffen mit 2 Personen, die er im Spiel kennen gelernt hatte, hatte, hat er nicht mehr das Bedürfnis, Mitspieler IRL kennen zu lernen. An LAN-Parties hat er nie teilgenommen. Allerdings hat er selbst Parties mit Freunden organisiert, bei denen mit vernetzten Computern in seinem Büro gespielt wurde.

### **Wertvorstellungen**

Ausgewogenheit ist ihm in seinem Leben besonders wichtig. Alles soll seinen Platz haben. Er will seine „Regelwerke“ selbst machen und sich dementsprechend positionieren. Sein Lebenskonzept hat sich auf Grund des Übergangs vom Studenten zum Unternehmer stark verändert. Es lässt sich ein Verantwortungszuwachs erkennen.

### **Lebensstil**

Er geht Mountain Bike, Wandern, Schwimmen und Skifahren. Weiters betreibt er Karate. Er hat einen Hund, mit dem er gerne spazieren geht.

Er geht gerne auf Konzerte und macht manchmal Lokal- und Barbesuche.

## **Portrait IP 12**

### **Soziodemographie**

Alter: 52 Jahre , männlich

Hauptschulabschluss

momentan als Systemadministrator tätig, fix angestellt

Ledig, geschieden, ein Kind

Lebt alleine in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: TV-Gerät, Mobiltelefon, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, alter Fotoapparat

Der Befragte spielt seit 1994 Online Rollenspiele.

Der Befragte spielt zum aktuellen Zeitpunkt Everquest 2. Er hat im Laufe seiner Spielkarriere Diablo, Ultima Online, Everquest, World of Warcraft, dann Vanguard, nun Everquest 2.

### **Spielverhalten**

Aktuell spielt er nicht mehr täglich, aber trotzdem regelmäßig. Er spielt 4-5 Mal pro Woche. Die Spieldauer variiert (30 Minuten bis 5 Stunden). Es kommt auf das Wetter an, ob er am Wochenende auch spielt oder nicht.

Früher war er ein „Hardcore Gamer“, wie er sich selbst bezeichnet (spielte täglich 5-6 Stunden mindestens). Es stört ihn die Ausrichtung der aktuellen Spiele auf den „casual gamer“.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Er bevorzugt Online Rollenspiele und ist kein Fan von PvP- Spielen.

Es reizen ihn die alten Zeiten, als die Spiele noch nicht so neiderschwellig waren. Speziell steigt er heute auch ins Spiel ein, wenn sich einige alte Freunde aus alten Zeiten treffen.

Der Reiz dieser Spiele liegt für ihn darin, dass man Disziplin haben musste und einen gewissen Ehrgeiz, ein Ziel zu erreichen. Er war in einer Gilde, die zwei Jahre lang serverweit führend war. In der Gruppe etwas zu erreichen,

(früher in Everquest war ein Minimum von 50 Spielern für manche raids nötig) stellt für ihn einen Hauptaspekt von Online Rollenspielen dar. Das Schönste an den Spielen war für ihn das Gruppenerlebnis.

Er führte keine Identitätsexperimente durch, flirtete allerdings gerne mit so genannten Crossdressern, also Personen, die sich als das gegengeschlechtliche Geschlecht ausgeben.

Ihm macht das Spielen auch heute nur dann Spaß, wenn er in Gruppen spielen kann. Daher spielt er hauptsächlich am Abend, da zu diesem Zeitpunkt die größte Anzahl an SpielerInnen online sind.

Außerdem spielt er heutzutage gerne, weil mehr Frauen unterwegs sind. Heute chattet er auch nebenbei.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Er hat keine „echten“ Freundschaften im Spiel geknüpft. Solange man in einer Gilde ist hätte man mit 5-6 Personen, die auch in der Gilde sind, engen Kontakt. Er habe auch mit diesen telefoniert, um weitere Strategien zu vereinbaren. Als er Gilde verlassen hatte, kamen nur Anfragen von anderen Personen, ob er mit ihnen zu einem anderen Spiel überwechseln möchte. Die Beurteilung von Personen ist, seiner Ansicht nach, schwierig.

Einmal traf er sich mit einer Spielerin in Thrier. Auch fuhr er einmal gemeinsam mit einem anderen Spieler zu einer anderen Spielerin in Texas.

Er selbst nahm an privat organisierten Mini-LAN-Parties teil.

### **Wertvorstellungen/Lebensprinzipien**

Ihm ist es wichtig, über genügend Freizeit zu verfügen.

Frei seine Meinung äußern zu können, bedeutet ihm viel.

Früher wäre er materialistischer eingestellt gewesen und legte Wert auf Statussymbole, heute sind ihm diese Dinge nicht mehr wichtig.

### **Lebensstil**

Früher beschäftigte er sich viel mit seinem Hund, mit dem er an Wettkämpfen teilnahm. Heute geht er gerne spazieren.

Er geht ungern aus. Manchmal geht er mit Bekannten „auf einen Kaffee“. Wenn er verreist, dann nicht, um andere Länder zu sehen, sondern um Personen zu treffen.

## Portrait IP 13

### **Soziodemographie**

Alter: 43 Jahre, männlich

Universitätsabsolvent

Studienrichtung: Betriebswirtschaftslehre

selbstständiger Unternehmensberater

geschieden, in Partnerschaft, ein Sohn

Lebt alleine in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: iPhone (mit mobilem Internet), MP3-Player, CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Digitalkamera

Insgesamt hat der Befragte ca. 5 Jahre lang online Rollenspiele gespielt.

### **Spielverhalten**

Er spielte nicht regelmäßig, sondern nur dann „wenn es passte“. Wie lange er dann spielte variierte je nachdem, ob sich ein spannendes Spiel ergab oder nicht.

„Ich meine, wenn das gepasst hat, dann war's schon mal von 6Uhr am Abend bis 4 Uhr früh und wenn es nicht gepasst hat, dass war es von 6 Uhr bis 3 Minuten nach 6.“

Dennoch stieg er mit einer bestimmten Regelmäßigkeit ein.

Er vergleicht das Online Gamen mit einer anderen Freizeitaktivität, dem Ausgehen.

„Naja, wenn ich jetzt mit jemandem ausgehe und fortgehe und das macht einen Spaß, dann kann es einmal recht lange werden. Und ein anderes Mal ist es irgendwie einfach fad und dann ist die Verlockung, sich ins Bett zu legen und vielleicht ein Buch zu lesen oder irgendetwas viel höher.“

Er beschreibt es weiters, dass das Spiel für ihn im Winter und bei Schlechtwetter einen willkommenen Zeitvertreib darstellte.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Seine Spielkarriere begann er mit Ultima Online. Anschließend probierte er World of Warcraft aus, fand es allerdings „zutiefst langweilig“.

Weiters spielte er auch Eve Online. E ist ausschließlich an Online Rollenspielen, keinesfalls aber an Shootern interessiert.

An Ultima Online gefiel ihm, dass es ein open end Spiel war: Da dieses Spiel kein Ziel hatte, war es seiner Meinung nach „wirklich eine Parallelwelt“.

Auch war es für ihn reizvoll, in einem saktionslosen Raum auch „böse“ Charaktere zu spielen. Auch „Abenteuerlust“ gibt er als eines seiner Motive, Online Games zu spielen an. Auch nutzte er das Spiel als „weiteren Ort, um Leute kennen zu lernen bzw. um mit Leuten zu kommunizieren. Er bezeichnet sich selbst als „ein bisschen einen Sprachenfreak“, was ihn dazu führte, das Spiel auch als „internationalen Kommunikationsraum“ bzw. als Sprachtrainingsraum zu nutzen.

Er würde ein Online Game mit einem ‚anarchischen Spielkonzept‘ favorisieren, dessen „Möglichkeiten sehr frei und offen sind“. Er kritisiert die Begrenztheit neuerer Spielkonzepte und vergleicht World of Warcraft (als Repräsentant eines solchen Konzepts) mit dem Überwachungsstaat, die Berechenbarkeit nehme den Spielen ihren Reiz.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Er gibt an, auch wirkliche Freundschaften über nationale Grenzen hinweg geknüpft zu haben. Sein Freundeskreis habe sich zwar erweitert, aber bestehende Beziehungen hätten sich durch das (gemeinsame) Spielen nicht vertieft. Diese Kontakte haben auch weiter bestanden, nachdem aufgehört

hatte zu spielen. Er hat sich schon mit Personen aus Italien, Frankreich und USA im jeweiligen Land getroffen.

### **Wertvorstellungen**

Eines seiner Prinzipien ist, dass er andere so behandeln will, wie er selbst behandelt werden möchte.

### **Lebensstil**

Er war, beruflich bedingt, immer Teil einer technologischen Avantgarde, wobei er sich nicht bewusst als Teil dieser betrachtete. Auch bei der Aufnahme des Online Gamens stellte dies bewusstes Motiv dar. Seine Hobbys sind das Sprachenlernen, Reisen und Kochen, weiters geht er gerne in Lokale. Auch geht er häufig (10x im Monat) auf Konzert, ins Kabarett oder auf Privatparties.

## **Portrait IP 14**

### **Soziodemographie**

Alter: 30 Jahre , männlich

Universitätsabsolvent

Studienrichtung: Betriebswirtschaftslehre

momentan auf Jobsuche, vorher Projektmanager (bei Software-Firma)

Ledig, in Partnerschaft, keine Kinder

Lebt mit einem anderen Mitbewohner in einem Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Beamer, Handy (mit mobilem Internet), CD-Player/ Hifi Stereoanlage, Telefon Festnetz (gratis), Digitalkamera, DVD Player/Recorder

Insgesamt spielte der Befragte über 10 Jahre lang online Rollenspiele.

### **Spielverhalten**

Bevor er anfang, online Rollenspiele zu spielen, spielte er pen and paper Rollenspiele („Das schwarze Auge“)

1997/98 spielte er Meridion 59 für ca. 6 Monate, dann Ultima Online für ca. 19 Monate, dann Everquest für ca. 1,5-2 Jahre.

Zum aktuellen Zeitpunkt spielt er Gothic 2, Crisis und Gerico.

Er präferiert zwar online roleplaying games, spielte aber auch gelegentlich Ego Shooter (Quake, Torrit)

### **Spielpräferenz und Motivation**

Das „In eine ganz andere Welt eintauchen“ machte für ihn den speziellen Reiz von Online Rollenspielen aus. Auch die Möglichkeit, sich von anderen Spielern zu unterscheiden, reizte ihn.

Das Spiel bietet weiters Action, d.h. der Spielende hat die Möglichkeit, etwas zu erleben, das er/sie im realen Leben nicht erleben könnte. Auch der Kommunikationsaspekt ist ihm wichtig.

Für ihn bot sich immer etwas Neues und es wird seiner Meinung nach nie langweilig. Weiters haben die Spiele meistens kein definiertes Ende.

Ziele im Spiel sind leicht zu erreichen.

Mit Everquest 2 hörte er auf, da er an sich selbst ein Suchtverhalten feststellte. Dies äusserte sich darin, dass er sehr viel Zeit ins Spielen investierte. Ein Jahr lang spielte er täglich ca. 6-8 Stunden.

Nach dem Studium hatte er nicht mehr so viel Zeit, was aber nicht der ausschlaggebende Grund dafür war, weniger zu spielen.

Er traf sich mit Leuten, die er nicht gekannt hatte, bevor er zu spielen begann. Es handelte sich aber um lose Bekannte.

Ihm geht es um den Spass an der Sache selbst

Er selbst definiert sich als leistungsorientierten Spieler.

### **Bekanntschaften**

Er kann sich nur an 2 Charaktere (seines letzt gespielten Spiels) ehrlich erinnern.

Seiner Ansicht nach, entwickeln sich ausschließlich mediengebundene Freundschaften. Wenn das Interesse am Spielen wegfällt, lösen sich diese Kontakte auch schnell wieder auf. Es bestehe die Gefahr, dass wertvolle Beziehungen durch eher oberflächliche Beziehungen ersetzt würden.

Er kann sich nicht erinnern, jemals richtige, tiefgehende Freundschaften aufgebaut zu haben. LAN-Parties organisierte er selbst und nahm teil.

### **Wertvorstellungen**

Ehrlichkeit und Loyalität (bessert sich später aus: er meine damit persönliches Vertrauen) sind ihm wichtig.

Ehrlichkeit (bei PvP- Spielen nicht), Freundschaft, Konstanz und Langlebigkeit würden in Online Rollenspielen gefördert. Auch „persönliches Vertrauen“ würde im Spiel propagiert.

### **Lebensstil**

Früher stand der Spaß verstärkt im Vordergrund. Jetzt sind andere Dinge wichtiger geworden: sich eine Lebensgrundlage aufzubauen, Sicherheit, sich ein langfristig angenehmes Leben ermöglichen.

Er geht ca. 2x im Monat aus (Lokal, Bar), selten auf Konzerte und in Clubs.

Eher öfter geht er ins Theater (Akademietheater, Oper), selten ins Kabarett, nie auf Sportveranstaltungen.

Ca. zweimal im Monat geht er aus (Lokal, Bar). Er betreibt Beach Volley Ball und Bodenturnen.

Sein Freizeitverhalten hat sich insofern verändert, dass er mehr unternimmt und das intensiver. Wenn jemand intensiv Rollenspiele spielt, habe er nicht mehr viel Zeit, um etwas anderes zu unternehmen.

## **Portrait IP 15**

### **Soziodemographie**

Alter: 37 Jahre, männlich

Universitätsabschluss

Studienrichtung: Medizin/Gynäkologie

verheiratet, 3 Kinder

Lebt mit der Ehefrau und einem Kind in einem gemeinsamen Haushalt

im Haushalt sind folgende Geräte vorhanden: Fernseher, Mobiltelefon mit mobilem Internet, CD-Player/Hifi Stereoanlage, Digitalkamera, DVD Player/Recorder, MP3-Player, Spielkonsole

Interviewpartner 15 (IP 15) spielte insgesamt 4 Jahre lang Online Rollenspiele. Er spielte ausschließlich Silberland.

### **Spielverhalten**

Damals spielte er täglich. Er gibt an, dass das Spielen viel Zeit verbraucht hätte. Damals war er noch Student und hatte noch viel Zeit.

„Es war eine gute Möglichkeit, Zeit tot zu schlagen.“ Aus der jetzigen Perspektive sieht er es als Zeitvernichtung.

### **Spielpräferenz und Motivation**

Er kann es nicht mit einer anderen Freizeitbeschäftigung vergleichen, weil es eigentlich komplett sinnfrei ist. Aber es habe immer Spaß gemacht.

Seiner Meinung nach ist es einer der Erfolgsmechanismen, dass man ein hierarchisches System hat, in dem man gute Möglichkeiten hat, wenn man genug Zeit investiert, auch auf zu steigen. Er vergleicht dies

mit dem richtigen Leben. Der Kommunikationsaspekt, also dass man immer die gleichen Leute getroffen hat und sich unterhalten konnte, war für ihn besonders wichtig.  
Für ihn fungierte das Spiel als zusätzlicher Kommunikationsraum.  
Er strebte nie an, ganz besonders erfolgreich im Spiel zu sein.  
Er kann sich nicht mehr vorstellen, heute noch zu spielen. Es hat keinen Reiz mehr für ihn. In Relation zu dem Spaß, den es bietet, wäre es, seiner Ansicht nach, zu aufwendig.

### **Ausstieg**

Mit dem Berufseinstieg beendete er seine Spielkarriere. Er hatte aber einige Zeit vorher schon mehr oder weniger aufgehört, weil er dann mehr mit der Realität beschäftigt war („das Studium hat fertig werden müssen“). Dann stieg er so alle paar Wochen einmal ins Spiel ein, aber wenn keine intensive Beschäftigung mehr vorhanden ist, dann verlernt man die Techniken und braucht dann immer längere Zeit, um wieder ins Spielen hinein zu kommen.

### **Bekanntschaften/Freundschaften**

Er knüpfte keine wirklichen Freundschaften mit Personen, die er nicht vorher aus dem IRL gekannt hatte. Es entstehen nur Ideen von Personen und daraus entstehen Interessensgemeinschaften, weil man sich „auf derselben Wellenlänge“ bewege. Es wäre für ihn oft sehr ernüchternd gewesen, wenn man die Leute dann RL getroffen hätte, weil das oft ganz unterschiedliche Identitäten waren.

### **Wertvorstellungen**

Das Wichtigste im Leben von IP 15 ist Erfolg. Sein Lebenskonzept hat sich in den letzten 10 Jahren dahingehend verändert, dass die Arbeit wichtiger wurde.

### **Lebensstil**

Früher sammelte er Musik von außergewöhnlichen österreichischen Bands, was er leider aufhörte. Gelegentlich geht er mit Freunden in Lokale.  
Er unternimmt gerne Fernreisen. Seine Freizeitaktivitäten haben sich allerdings seit dem Berufseinstieg stark reduziert.

Spielen Sie zum aktuellen Zeitpunkt online Rollenspiele? Wenn ja, welche?

Wenn ja, welche(s)?

## 0- Soziodemographische Daten

Alter

Wie alt sind Sie?

Geschlecht

weibl.

männl.

Schulbildung

Was ist Ihre letzte abgeschlossene Schulbildung?

Welche genau? (Welche Lehre, Studienrichtung, Fachrichtung, welcher Abschluss?)

- a) Volks-, Hauptschule
- b) Berufsschule/Lehre
- c) Berufsbildende mittlere Schule (BMS, Fachschule ohne Matura) z.B. HASCH
- d) Berufsbildende höhere Schule (BHS, Fachschule mit Matura) z.B. HAK, HTL
- e) Allgemeinbildende höhere Schule (AHS, Gymnasium)
- f) Hochschulverwandte Lehranstalt, Fachhochschule (nach der Matura/Berufspraxis)  
z.B. PädAk
- g) Universität bzw. Hochschule
- h) anderes   
Fachrichtung \_\_\_\_\_

Sind Sie derzeit berufstätig?

Wenn ja, welchem Beruf /welchen Berufe gehen Sie nach? (Berufsbezeichnung und Stellung)

Beruf/Tätigkeit(en)/Stellung

Sind Sie fix angestellt, selbstständig oder in einem freien Dienstverhältnis/Werkvertrag?  
(Mehrfachnennungen möglich)

Was ist Ihr derzeitiger Familienstand?

- a, ledig, in Partnerschaft  d, verheiratet   
  
b, ledig, single  e, geschieden   
  
c, verwitwet

Wenn Sie in einer Partnerschaft leben: Leben Sie in einem gemeinsamen Haushalt?

- ja  nein

Haben Sie eigene Kinder? Wenn ja, wie viele?

- a, nein   
b, ja  c, Wie viele?  Kinder

Wer lebt mit Ihnen in einem Haushalt? (Mehrnennungen möglich!)

(Optionen abfragen: Wohngemeinschaft, lebe allein, Lebenspartner, Ehepartner, ein Elternteil, beide Eltern, Geschwister, Kind(er), andere Mitbewohner (nicht WG/Heim), andere Verwandte)

Wie viele Personen leben insgesamt in diesem Haushalt?

Personen

Welche der Gegenstände (bzw. Haustiere), die ich Ihnen jetzt vorlese, sind in diesem Haushalt vorhanden oder besitzen Sie persönlich?

- |                              |                                   |
|------------------------------|-----------------------------------|
| Fernseher                    | i- pod/ MP3-Player                |
| Handy                        | Nintendo Wii/ andere Spielkonsole |
| Handy mit mobilem I-Net      | Digitalkamera                     |
| Blackberry                   | Videokamera/Camcorder             |
| Palmtop                      |                                   |
| CD-Player, Hifi-Stereoanlage | DVD Player/Recorder               |

Haustiere

Kreditkarte (nicht Bankomatkarte)

Telefon (Festnetz)

### 1- Spielverhalten

Wie lange spielen Sie insgesamt schon online Rollenspiele? (*in Jahren*)

Welche konkreten Spiele haben Sie im Laufe Ihrer „Karriere“ gespielt? (*Bitte Namen aufzählen*)

### 2- Häufigkeit

Spielen Sie regelmäßig oder in ungleichen Abständen?

regelmäßig

unregelmäßig

Spielen Sie auch während der Woche oder nur am Wochenende?

werktags und am Wochenende :

Zu welcher Tages- oder Nachtzeit steigen Sie an Wochenenden üblicherweise ein?

Zu welcher Tages- oder Nachtzeit steigen Sie an Werktagen üblicherweise ein?

ausschließlich am Wochenende

Zu welcher Tages- oder Nachtzeit steigen Sie üblicherweise ein?

ausschließlich werktags

Zu welcher Tages- oder Nachtzeit steigen Sie üblicherweise ein?

Wie oft pro Woche steigen Sie da ungefähr ein bzw. wie oft sind Sie da zuletzt ungefähr eingestiegen?

Wie lange spielen Sie dann ungefähr pro session?

Gibt es bestimmte „Anlässe“, zu denen Sie ins Spiel einsteigen?

Wenn ja, welche?

### 3- Spielpräferenz

➔ HF: Welchen Spieltyp bevorzugen Sie?

Spielen Sie verschiedene Spiele gleichzeitig oder ausschließlich eines?

Welche Art(en) von Spielen haben Sie bisher schon gespielt? (*Optionen erst dann angeben, wenn Befragter nicht viel antwortet*)

➔ online Rollenspiele

➔ Egoshooter

➔ Epische Strategiespiele

→ andere: \_\_\_\_\_

→ ZF: Sie haben ja schon viele verschiedene Arten von Spielen ausprobiert.

→ HF: Welche dieser Spiele faszinieren Sie besonders?

Was macht den speziellen Reiz dieser Spiele aus?

#### **4- Persönliche Spielentwicklung/Spielkarriere**

Welche Faktoren sind Ihrer Meinung nach ausschlaggebend dafür, ob man erfolgreich ist oder nicht (in jenem Spiel, das Sie gerade spielen)- erfolgreich im Sinne der Spielökonomie?

Und was bedeutet Erfolg für Sie persönlich im Zusammenhang mit dem Spiel?

#### **5- Stellenwert des Spiels im Leben**

→ Hat sich der Stellenwert, den das Spiel in Ihrem Leben einnimmt im Laufe der Zeit verändert? Wenn ja, inwiefern?

#### **6a- Typische Phasen in der Spielerkarriere**

→ HF: Gibt es Ihrer Meinung nach so etwas wie typische Phasen, die ein Spieler/eine Spielerin im Laufe seiner/ihrer Spielkarriere durchläuft?

#### **6b- Könnten Sie mir vielleicht etwas über Ihre eigene „Laufbahn“ erzählen?**

Wie sind Sie zum Spielen gekommen? Warum sind sie nicht dabei geblieben? Welche Rolle spielt(e) das Spielen in Ihrem Leben?

Welche dieser Phasen würden Sie als den „Höhepunkt Ihrer Spielkarriere“ beschreiben?

Warum?

Hat sich Ihr Spielverhalten im Laufe der Zeit verändert? Wenn ja, wie?

#### **7- Avatar/Charakterausgestaltung**

Was war Ihnen bei der Ausgestaltung Ihres Avatars wichtig?

Denken Sie, dass man im Spiel Rollen annehmen kann, die sich vollkommen von den in der Realität gelebten Rollen unterscheiden? Kann man überhaupt eine vollkommen eigenständige Figur spielen, die nichts mit der eigenen Person zu tun hat?

#### **8- Positive/negative Erfahrungen**

+ Positiv

Können Sie sich noch an Ihr lustigstes Spielerlebnis erinnern?

Könnten Sie kurz erläutern, wie Ihrer Erfahrung nach ein idealer raid abläuft.

ZF.: Welche Faktoren müssen gegeben sein, dass es so richtig Spass macht?

Können Sie das Gefühl beschreiben, das Sie empfinden/empfunden haben, wenn das Spiel gut verlief.

- negativ

Was war Ihre schrecklichste Session?

Gab es ein Spielerlebnis, das Ihnen in Erinnerung geblieben ist, weil es so unangenehm war?

ZF.:

Könnten Sie vielleicht beispielhaft eine Situation beschreiben, die sie als unangenehm empfunden haben?

### **9- Motivationen**

Was waren zusammenfassend betrachtet, Ihre persönlichen Beweggründe, an Online Games teilzunehmen?

Was hat Ihnen besonders Spaß gemacht?

Was hat Sie (bzw. stört Sie), zusammenfassend betrachtet, an online games gestört?

Wie müsste ein online game angelegt sein, das Sie auch jetzt aufs Neue begeistern bzw. reizen könnte? Was wäre sozusagen ein Idealszenario?

### **10- Konsequenzen privat/beruflich**

Hatte das Spielen irgendwelche Auswirkungen (*negative oder positive*) auf Ihr Privatleben?

Hatte es Konsequenzen für Ihren beruflichen Werdegang?

### **11a- Bekanntschaften**

Wie viele Figuren im Spiel, die von Personen gespielt werden, kennen Sie namentlich ungefähr? (Gemeint sind die Namen, die im Online Rollenspiel verwendet werden, also die nicknames bzw. Namen der Avatare oder Props?)

Haben Sie im Laufe Ihrer „Spielkarriere“ Beziehungen zu anderen Spielern aufgebaut, die Sie als Freundschaften bezeichnen würden?

Hat sich die Struktur Ihres Freundeskreises durch das Spielen verändert? Wenn ja, wie?

Nur wenn Antwort „ja“:

➔ Wie stellen Sie fest, ob Sie jemanden sympathisch finden?

➔ Wie haben sich diese Freundschaften entwickelt?

→ In welchen Situationen lernt man sich besser kennen?

Bei welcher Gelegenheit oder welchen Gelegenheiten haben Sie diesen Personenkreis IRL kennengelernt?

Gibt es für Sie „richtige“ FreundInnen, die Sie aus dem Spiel kennen, aber bisher noch nie außerhalb des Spiels, also irl, getroffen haben?

### **11 b- Treffen/LAN Parties**

Nehmen Sie noch an Spielertreffen/Stammtischen teil?

Haben Sie früher an LAN-Parties/Spieler Treffen teilgenommen?

Wie oft nahmen Sie an solchen Treffen teil?

### **12- zusätzliche Kommunikationsmittel**

Pflegen Sie noch regelmäßigen Kontakt mit Personen, die Sie aus dem Spiel kennen?

Welche zusätzlichen Kommunikationsmöglichkeiten haben Sie genutzt, um mit Personen aus dem Spiel Kontakt zu halten? (*andere Chat-env., andere Spiele, Mobiltelefon, Festnetztelefon, Skype, ICQ, e-mail, anderes, Brief, persönliches Treffen, etc.*)

### **13- soziale Netzwerke („Ego-Netzwerkgenerator“)**

Die folgenden Fragen beziehen sich generell auf Deinen Bekannten- und Freundeskreis, und das unabhängig davon, ob Du Personen über das Internet kennst oder aus anderen Gründen.

Nenne mir bitte auf die folgenden Fragen immer die zutreffenden Personen, aber immer nur die Vornamen. Wenn es Namensgleichheiten gibt, dann können wir noch zusätzlich ein Initial dazuschreiben, damit es zu keinen Verwechslungen kommt.

1. Wer versorgt Haus oder Wohnung, wenn Sie abwesend sind?

Nennen Sie mir bitte den oder die Vornamen.

2. Mit wem besprechen Sie Arbeitsangelegenheiten?

3. Mit wem besprechen Sie Studienangelegenheit oder ähnliches?

Nennen Sie mir bitte wieder die Vornamen und sagen Sie mir, ob da auch jemand

dabei ist, den Sie schon genannt haben.

4. Wer hilft Ihnen bei größeren Arbeiten im Haushalt?  
(Reparaturen, Umzug, Ausmalen etc.)
5. Mit wem haben Sie in den letzten drei Monaten Aktivitäten unternommen – wie Ausgehen, Essen gehen, Einladungen?
6. Mit wem sprechen Sie gewöhnlich über gemeinsame Hobbies oder Freizeitaktivitäten?
7. Mit wem besprechen Sie persönliche Dinge und Sorgen?
8. Wessen Meinungen sind für Sie bei Entscheidungen wichtig, wer gibt Ihnen Rat?
9. Von wem würden Sie eine größere Summe Geld leihen?
10. Mit wem leben Sie in einem Haushalt?
11. Wer sind Ihre besten Freunde?
12. Gehen wir die Liste noch einmal durch.  
Welche dieser Personen ist mit Ihnen verwandt? In welchem Verwandtschaftsgrad?  
Gemeint ist auch z.B. eine Person, die Ihr(e) Partner(in) ist.
13. Welche dieser Personen sind auch in online Rollenspielen?

	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Verw.	Grad	12
a	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
b	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
c	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
d	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
e	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
f	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
g	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
h	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
i	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
j	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
k	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
l	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
m	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
n	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
o	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
p	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
q	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
r	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
s	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
t	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
u	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
v	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
w	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
x	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
y	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
z	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
za	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
zb	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
zc	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
zd	_____	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	_____	_____	○
	_____												_____	_____	

### **13- Wertvorstellungen**

Jeder Mensch hat ja bestimmte Vorstellungen, nach denen er sein Leben bzw. sein Verhalten ausrichtet. Was streben Sie in Ihrem Leben an? Haben Sie Prinzipien, die Ihnen besonders wichtig sind?

Hat sich Ihr Lebenskonzept in den letzten 10 Jahren verändert? Wenn ja, wie?

Inwiefern haben sich Ihre Ansichten verändert?

Wie würden Sie die Wertökonomie, die in Online Rollenspielen vorherrscht, beschreiben?

Finden Sie, dass sich im Spiel Ihr eigenes Wertesystem widerspiegelt oder vielleicht früher widerspiegelte? Wie beurteilen Sie diese Konstruktion in Bezug auf Ihr heutiges Wertverständnis?

Mittlerweile boomt der Handel mit „wertvollen“ oder weit fortgeschrittenen Avataren und Werkzeugen im Internet. Was halten Sie davon?

### **14- Technologische Innovation**

Interessieren Sie eigentlich neue technologische Entwicklungen?

Ist es wichtig für Sie, Teil einer „technologischen Avantgarde“ zu sein, also immer am Puls der Zeit, was technische Entwicklungen betrifft?

Zu Beginn Ihrer Laufbahn als Gamer waren diese Spiele einem relativ kleinen Kreis bekannt. Online games waren damals eine Innovation. Stellte diese „Exklusivität“ für Sie einen besonderen Reiz dar?

### **15- Mediennutzung allgemein**

#### Zeitungen/Zeitschriften

Lesen Sie Zeitungen oder Zeitschriften (in Papierform)? Wenn ja, welche (Lifestyle, Fachzeitschriften, etc.)?

Lesen Sie auch online- Zeitungen ? Wenn ja, welche? Warum?

Wie oft lesen Sie diese? (täglich?, wie viele Male pro Woche?)

Gibt es Zeitungen, von denen Sie ausschließlich die online-Version lesen? Wenn ja, welche? (Welche Vorteile ?)

Lesen Sie insgesamt betrachtet häufiger die online Version einer Zeitung/Zeitschrift oder bevorzugen Sie doch die Papierversion?

Könnten Sie kurz begründen, warum Sie eher die Papier/online-Version lesen?

## TV

Sehen Sie gerne fern?

Wenn ja, welche Sendungen sehen Sie am liebsten?

Gibt es bestimmte Serien, die Sie besonders gerne ansehen?

## Radio

Hören Sie gerne Radio?

bevorzugte(r) Sender/Sendungen

## Computer/I-Net

Wofür nutzen Sie den Computer hauptsächlich? (Beruf/Freizeit)

Wofür nutzen Sie den Computer zu Hause? Bitte zählen Sie auf, wofür Sie den Computer nutzen!

## Mobiltelefon (auch mobile I-Net)

Wofür nutzen Sie Ihr Mobiltelefon hauptsächlich? (Telefonieren/SMS)

Verfügen Sie über ein I-Net-fähiges Handy? Wenn ja, wofür nutzen Sie mobile Internet?

## **15- Freizeitverhalten**

Was unternehmen Sie in Ihrer Freizeit?

### Hobby allgemein

Haben Sie irgendein außergewöhnliches Hobby? (oder auch zeitintensives, teures Hobby)

### Musik

Würden Sie sich als musikinteressiert bezeichnen?

Lieblingsmusik? Hören Sie unterschiedliche Arten von Musik je nachdem ob Sie zu Hause sind oder ob Sie ausgehen?

Wenn Sie im Besitz eines i-Pods sind, führen Sie diesen immer bei sich bzw. in welchen Situationen hören Sie Musik auf dem i-Pod? Hören Sie Musik mit dem Handy?

### Literatur/Comics

Interessieren Sie sich für Literatur? Haben Sie Lieblingsautoren?

Lesen Sie auch Comics? Haben Sie Lieblingsbücher oder –comics? („Kultbücher oder Kultcomics“)

### Kunst/Kultur

Interessieren Sie sich für Kunst? Wenn ja, welche Kunstsparten sprechen Sie besonders an?

Besuchen Sie gerne Ausstellungen oder Museen?

### Veranstaltungsbesuch

Gehen Sie abends gerne aus?

In welcher Form? Gehen Sie auf Konzerte oder treffen Sie sich mit FreundInnen in Lokalen?

Gehen Sie in Clubs oder Bars? Wenn ja, wohin zum Beispiel?

Welche Veranstaltungen besuchen Sie? (Parties in Clubs, Sportveranstaltungen, Konzerte, Kabarett, Theater oder auch Privatparties)

### Sport

Betreiben Sie Sport?

### Reisen

Reisen Sie gerne?

Bevorzugen Sie Städtereisen oder machen Sie lieber „Urlaub am Strand“?

Verreisen Sie lieber in Länder Europas oder eher in außereuropäische Länder?

### Weiterbildung

Nehmen Sie an Weiterbildungsangeboten, wie z.B. Sprachkursen, teil?

## **15 b- Vergleich Freizeitverhalten heute/früher**

Hat sich an Ihrem Freizeitverhalten merklich etwas verändert in den letzten 7-10 Jahren?

Wenn ja, was?

## **16- Selbstbild/Fremdbild**

Welches Image haben, Ihrer Meinung nach, Online Spieler in der Öffentlichkeit? Welches Klischee verbinden Sie mit diesen Spielen? Können diese vielleicht kurz beschreiben?

Ist an diesem Bild Ihrer Meinung nach etwas „dran“? (Wahrheitsgehalt)

### **17- Gewaltdebatte**

Online Games und deren soziale Konsequenzen finden seit einigen Jahren vor allem im Zusammenhang mit der Gewaltdebatte verstärkt Eingang in die mediale Berichterstattung.

Ist das Herstellen diese Verbindung Ihrer Meinung nach berechtigt?

Denken Sie, dass Online Games (oder auch Computer-Spiele) die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen fördern können?

### **18- Kinder**

Müssen Kinder, Ihrer Ansicht nach, auf den Umgang mit Online Games (bzw. allgemein mit Neuen Medien) vorbereitet werden?

Welche positiven/negativen Auswirkungen können diese Spiele Ihrer Ansicht nach auf die Entwicklung von Kindern haben?

*Bei Personen mit Kindern:* Wollen Sie Ihre Kinder bewusst vorbereiten? Wie gehen Sie mit diesem Thema um?

### **19- Perspektiven**

Welche zukünftigen Entwicklungen zeichnen sich Ihrer Ansicht nach im Bereich der Online Games ab?

Welche Rolle spielen Ihrer Meinung nach der User/die Userin im Prozess der Weiterentwicklung von Spielen?

Zusatzfragen für INTERVIEWLEITFADEN 2 „EX GAMER“

**15c- Vergleich Freizeitverhalten heute/früher**

Hat sich an Ihrem Freizeitverhalten etwas verändert seitdem Sie nicht mehr spielen?

Können sie mir vielleicht sagen, wofür Sie jetzt die Zeit verwenden, die Sie früher mit dem Spielen von Online Games verbracht haben?

- |   |   |                       |
|---|---|-----------------------|
| a | Sehen sie mehr fern?                      | <input type="radio"/> |
| b | Lesen Sie mehr?                           | <input type="radio"/> |
| c | Gehen sie öfter aus?                      | <input type="radio"/> |
| d | Verreisen Sie öfter?                      | <input type="radio"/> |
| e | Laden Sie öfter jemanden ein?             | <input type="radio"/> |
| f | Unternehmen Sie vielleicht mehr Ausflüge? | <input type="radio"/> |
| g | Arbeiten Sie mehr?                        | <input type="radio"/> |
| h | Faulenzen Sie mehr?                       | <input type="radio"/> |

**9b- Ausstiegszenarien**

Darf ich Sie fragen, welches Spiel Sie als Letztes gespielt haben, bevor Sie beschlossen haben, aufzuhören?

**Wann war das? Wie viele Jahre hatten Sie gespielt?**

Warum haben Sie mit dem Spielen aufgehört?

Was war der **Hauptgrund** dafür, dass Sie zu spielen aufgehört haben?

Gab es ein **konkretes Ereignis/Schlüsselerlebnis**, das Sie veranlasst hat, auszusteigen?

Was hat sich an Ihrer **Lebenssituation** etwas verändert, seit sie nicht mehr spielen?