

Wer Online-Spiele spielt und warum: RUB-Psychologe befragte über 4.000 Spieler

Bericht: Ruhr-Universität Bochum (RUB)

Einsamkeit, Gewalt und Sucht - die meisten Studien im Bereich der Online-Spiele haben zumindest eines dieser Themen im Fokus. Dadurch steigt auch die Zahl wissenschaftlicher Veröffentlichungen, die die jeweiligen Debatten in Schwung halten. Aber sind Online-Spieler tatsächlich einsame Menschen, die brutale Fantasien ausleben oder ihr "wirkliches" Leben aus dem Blick verloren haben? Wer spielt überhaupt online und warum? Echte Fakten über Spieler und ihre Motivation hat Malte Meißner in seiner Abschlussarbeit an der Fakultät für Psychologie der Ruhr-Universität erarbeitet. Über 4.000 Spieler haben seinen Fragebogen beantwortet und zeichnen ein Bild fern aller Klischees.

Freundschaften, Anerkennung und Erfolg sind für die meisten Spieler das Wichtigste, im Spiel wie im Leben. Gewalt interessiert nur eine Minderheit, die sich ebenso gut in Spielen zur Pferdezucht wie in Shootern finden lässt. Für seine Arbeit wurde Meißner mit einem der Preise an Studierende der Ruhr-Universität ausgezeichnet.

Die vollständige Arbeit steht zum Herunterladen bereit unter <http://www.deineantworten.de>

Mehr als 4.000 Datensätze

Um möglichst viele Spieler zu erreichen, sprach Meißner auf der Messe Role Play Convention 2008 in Münster Spieler direkt an und verteilte Flyer, schrieb die Betreiber der beliebtesten Spiele an und bat um Mithilfe, postete in über 90 Foren unterschiedlicher Spiele, Spielportale und -magazine. Der Ertrag waren 4.330 verwertbare Datensätze aus 249 Spielen. Alle Befragten hatten 42 Fragen beantwortet, darunter demografische Daten, bevorzugte Spiele, tägliche Spiel- und Onlinezeit und Dauer der Bindung an das jeweilige Spiel. Außerdem machten sie Angaben zu Kriterien, nach denen sie Verbündete in Spielen auswählen und Aussagen zur Selbsteinschätzung.

Frauen machen mehr als ein Viertel der Stichprobe aus

An der Befragung nahmen 3.160 Männer (73%) und 1.170 Frauen (27%) teil. 44,5% spielten Browserspiele, die ohne eigene Software funktionieren, 39% spielten Online-Rollenspiele, bei denen die Spielwelt lückenlos existiert und sich auch in Abwesenheit des Spielers weiter entwickelt, und 16,5% spielten E-Sportspiele, worunter Meißner beispielsweise Shooter und Autorennen zusammenfasst. 85,1% der Rollenspieler und 92,5% der E-Sportler sind männlich. Bei den Browserspielen sind die Geschlechterverhältnisse mit 55,1% Männern und 44,9% Frauen ausgeglichener. Die meisten Browserspielerinnen finden sich allerdings in Spielen, die mit einem Männeranteil zwischen vier und 15% als weibliche Enklaven angesehen werden können. Besonders beliebt sind bei ihnen Spiele, die sich um Pferdezucht und Gartenpflege drehen. Die meisten Spieler sind unter 30 Jahre alt (81,4%).

Warum die Spieler spielen

Malte Meißner wollte auch wissen: Warum spielt man Online-Spiele? Acht Faktoren konnte er aus den Antworten der Spieler gewinnen. Einer davon ist Isolation. "Als Motive im psychologischen Sinn können die Faktoren Wettkampf, Freundschaft, Glamour, Gewalterleben, Gemeinschaft, Anregung und Privatheit verstanden werden", fasst er die übrigen zusammen. Anhand der Faktoren konnte untersucht werden, welche Spieler einem Spiel über längere Zeit treu bleiben. Die Umfrage zeigte, dass gut 1.700 Teilnehmer erst ein Jahr oder weniger ihr Spiel spielen. 1.000 sind schon im zweiten Jahr dabei, und weniger als 200 spielen schon seit fünf Jahren dasselbe Spiel. Für diejenigen, die erst seit kurzem spielen, zählen Glamour und Privatheit am meisten, für Langspieler sind es Wettkampf, Freundschaft, Isolation, Gewalterleben und Gemeinschaft. Meißner erklärt den Zusammenhang damit, dass sich starke Faktorausprägungen tatsächlich auf die Bindung an ein Spiel auswirken. So verlassen Spieler, die hauptsächlich Wert auf ihr virtuelles Erscheinungsbild oder ihre Privatsphäre legen, ein Spiel meist im ersten Jahr wieder. Umgekehrt ergibt sich daraus, dass jemand, der z.B. großen Wert auf Wettkampf und Onlinefreundschaften legt, sich dabei isoliert fühlt und seine Privatheit vernachlässigt, besonders lange an einem Spiel festhalten müsste, das seine Bedürfnisse bedient.

Für Frauen spielt Gewalt keine Rolle

Die meisten Frauen messen dem Gewalterleben keinerlei Wert bei. In der Aussage, dass Gewalt ihrem Spiel keinen Reiz verleiht, sind sie sich mit allen anderen, auch männlichen E-Sportler und Rollenspielern, grundsätzlich einig. Die Männer tolerieren im Unterschied zu ihnen allerdings Gewalt in ihren Spielen. Die Browserspielerinnen sind nicht wettkampforientiert und fühlen sich nicht isoliert. Die Rollenspielerinnen sind ebenfalls nicht wettkampforientiert, suchen aber online nach Freundschaften. Die E-Sportler suchen weniger nach Kontakten, sondern bringen ihre Freunde mit ins Spiel. Entsprechend wenig isoliert fühlen sie sich. Der Großteil der männlichen Rollenspieler und E-Sportler bleibt ihrem jeweiligen Spiel lange treu, spielt täglich aber unterdurchschnittlich viel. Ganz anders sieht es bei einer gemischten Subgruppe männlicher E-Sportler und Rollenspieler aus: Diese Spieler spielen täglich doppelt so lange wie der Durchschnitt, fühlen sich isoliert und legen den größten Wert auf Wettkampf und Online-Freundschaften. Die männlichen Browserspieler legen kaum Wert auf Glamour und Privatheit, dafür sind ihnen Anregung und Gemeinschaft sehr wichtig. "Abschließend muss noch erwähnt werden, dass das Item 'Gewalt verleiht meinem Spiel seinen Reiz' in jedem Spiel von einer Minderheit hoch bewertet worden ist", unterstreicht Malte Meißner, "auch in Spielen, deren Inhalt keinerlei Gewaltpotential enthält." Weitere Untersuchungen zeigten, dass dieses Phänomen positiv mit dem Faktor Isolation und der täglichen Onlinezeit korreliert. "Es scheint eine isolierte Minderheit von Spielerinnen und Spielern zu geben, für die der Reiz des Onlinespiels in verbaler (oder struktureller?) Gewalt gegenüber ihren Mitspielern liegt", so sein Fazit.

Versacken gerade gefragte Menschen in Spielen?

Für Meißner ist die Interaktion in Onlinespielen ihr wichtigstes Merkmal. Er überlegt sogar, ob das Miteinander in Online-Spielen auch als eine Abkürzung in den viel diskutierten Cyberspace empfunden wird, also in eine virtuelle Welt, die der Erlebnisbandbreite der eigentlichen Welt so nah wie möglich kommt. Vielleicht ließe sich auf diese Weise erklären, warum den Ergebnissen der Studie nach auch gerade solche Menschen Gefahr laufen könnten, zu sehr in virtuelle Welten abzutauchen,

die im privaten und beruflichen Leben sehr gefragt wären: Menschen mit größtem Interesse an Leistung und sozialen Kontakten, an Verdiensten, Anerkennung und Lerngewinn.

Pressemitteilung v. 3.12.2009

Dr. Josef König, Pressestelle

Ruhr-Universität Bochum

Quelle: idw/http://idw-online.de/pages/de/news347282

Weitere Informationen:

Malte Meißner, malte.meissner@rub.de, <http://www.deineantworten.de>

Redaktion: Meike Drießen