



# Online – Spiele: Erscheinungsformen, Nutzung und Wirkungen

Christoph Klimmt

Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung  
Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover

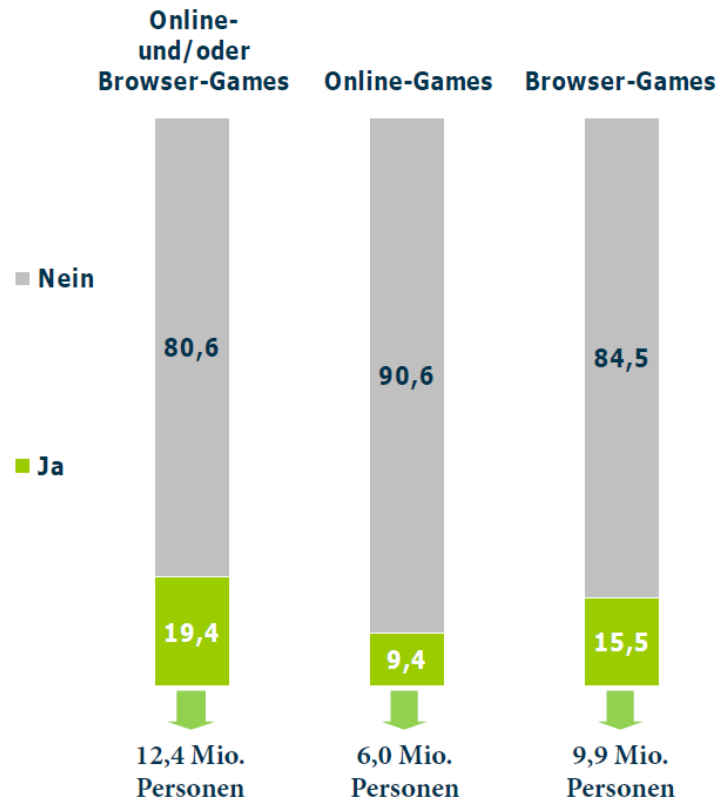
# Einführung

- ▶ „Über das Internet“ spielen wird anbieterseitig immer wichtiger
  - ▶ Multiple Erscheinungsformen (→ Schaper et al.)
  - ▶ Engere Kundenbindung
  - ▶ Informationssammlung über Kunden
  - ▶ **Erlösgenerierung am Handel vorbei** (Digital Item Selling)
- ▶ Wichtigste Unterschiede „zu früher“:
  - ▶ Beteiligung anderer Menschen, oftmals persönlich relevanter Menschen
  - ▶ Hohe Eigendynamik der Spielwelt auch ohne Zutun des einzelnen Spielers
  - ▶ Gameplay jetzt auch als Gemeinschaftstätigkeit

# Nutzung von Online-Games



Spielen Sie so genannte Online- und Browser-Games?  
Befragung im Februar 2010

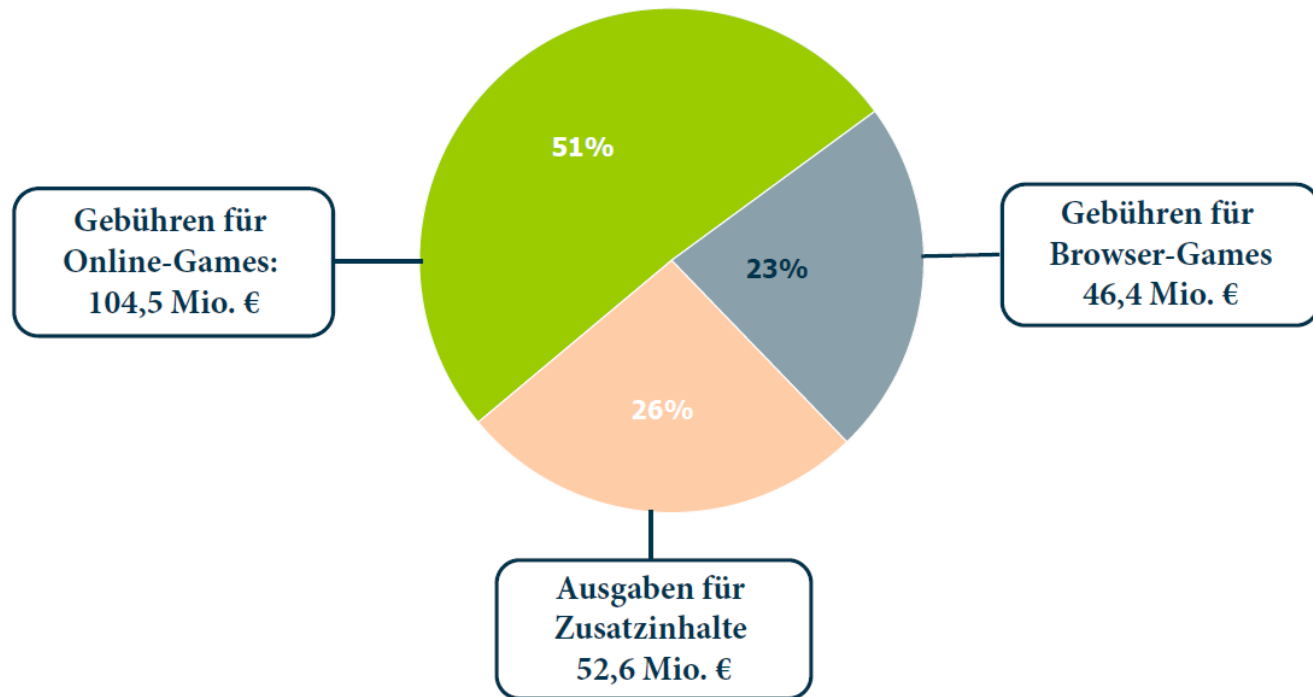


Basis: 63,9 Mio. Deutsche ab 10 Jahren, Angaben in Prozent

# Erlöse durch Online-Games



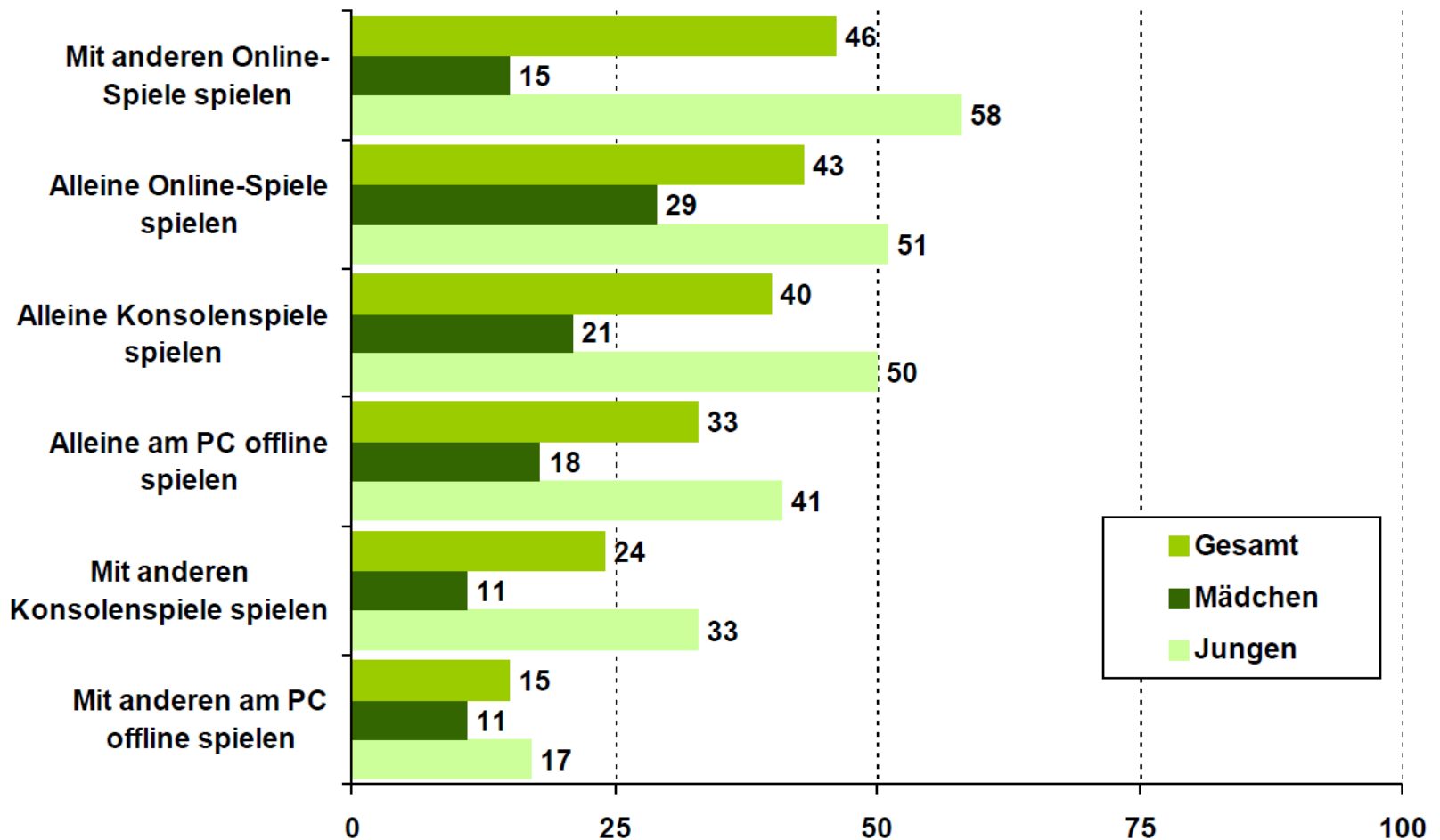
Gesamtumsatz mit Online- und Browser-Games  
in 2009: 204 Millionen Euro



Basis: Personen, die für die Nutzung von Browser- bzw. Online-Games bezahlen bzw. Zusatzinhalte kaufen

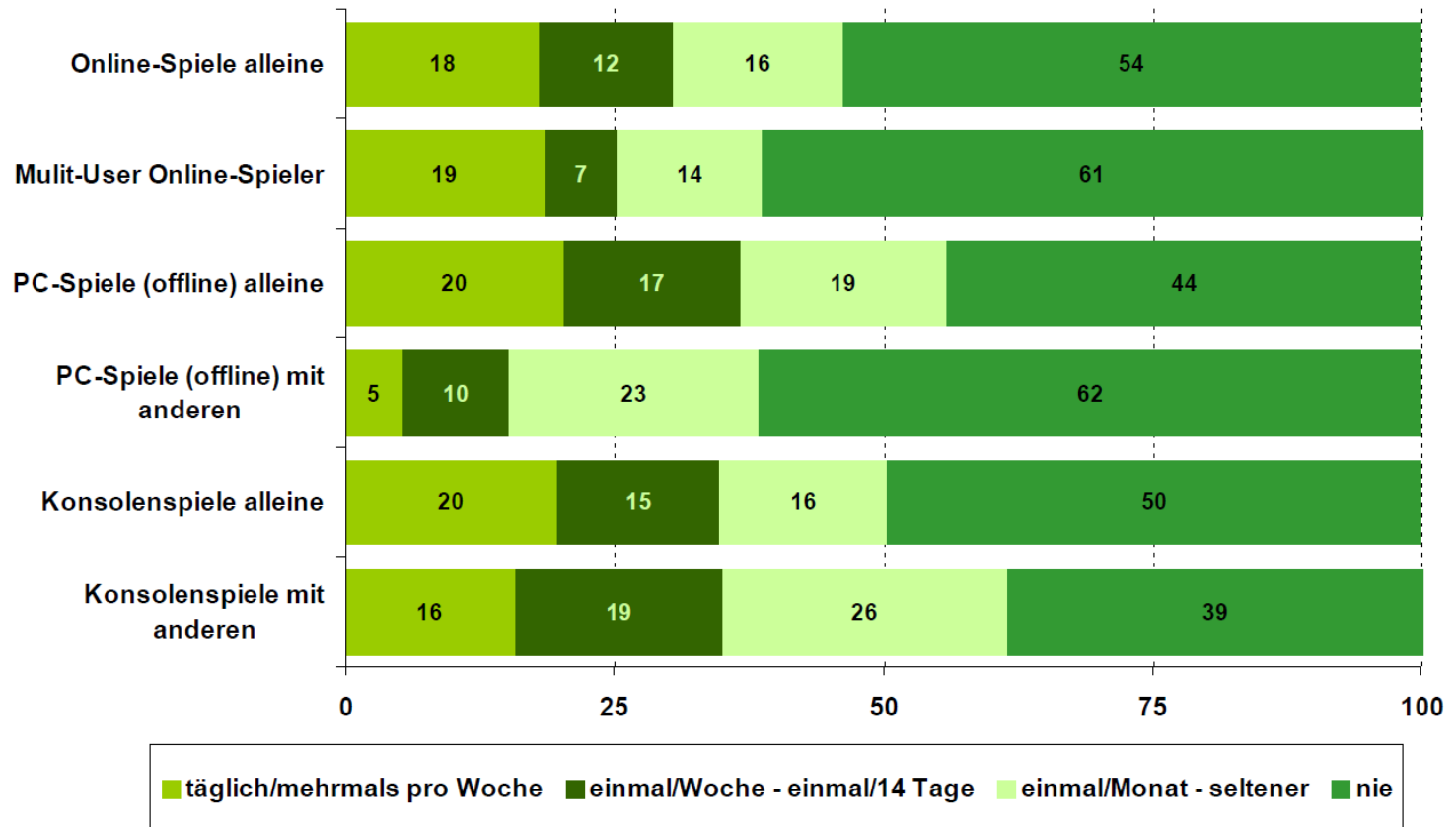
# Nutzung von Online-Games: Jugendliche (12-19 Jahre)

## Spiele (Computer/Internet/Konsole) - täglich/mehrmals pro Woche -



# Nutzung von Online-Games: Jugendliche (12-19 Jahre)

## Computer-, Konsolen-, Onlinespiele: Nutzungsfrequenz 2009



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

# Woher kommt die Faszination von Online Games?

- ▶ Online-Games vereinen multiple Spaßfaktoren
  - ▶ Explorieren, Ausprobieren
  - ▶ story-basierter Spielspaß (z. B. Spannung)
  - ▶ leistungsbasierter Spielspaß (z. B. Stolz)
  - ▶ interaktionsbasierter Spielspaß (z. B. Selbstwirksamkeit)
  - ▶ Synthetischer Zusammenfluss der Spaßquellen
- ▶ *Soziale Interaktion* mit anderen Spielern als Kernmerkmal von Online-Games

# Woher kommt die Faszination von Online Games?

- ▶ Soziale Interaktion als Spielmotivator
  - ▶ Soziale Anerkennung als Bestandteil der Spielerfahrung
  - ▶ Soziale Identifikation als Bestandteil der Spielerfahrung (das Ich als Teil des Teams)
  - ▶ Dramatisierung des Spielgeschehens (,echte‘ Heldentaten, Inszenierung von Freundschaft, Verrat etc.)
  - ▶ Soziale Organisation als Antrieb: Verpflichtung, gemeinsames ,Training‘, „die anderen verlassen sich auf mich“
  - ▶ **Sozialer Kontakt an sich** (unabhängig vom Gameplay) als Motivator (Online Game übernimmt Facebook-Funktionen)



# Wirkungen von Online-Games

- ▶ Die öffentliche Debatte ist geprägt von Sorgen um negative Auswirkungen von Online-Games
  - ▶ Spielgewalt → Aggressivität
  - ▶ Überwältigender Anreizwert → Exzessive Nutzung („World-of-Warcraft-Sucht“)
- ▶ Positive Wirkungen dagegen nur im Ansatz untersucht – aber wichtig 😊

# Online-Games und Aggression

- ▶ Die Forschung zu Offline-/Single-Player-Games kommt zu dem Ergebnis, dass
  - ▶ die Nutzung gewalthaltiger Spiele einen aggressionsförderlichen Effekt hat,
  - ▶ dieser Effekt im Durchschnitt moderat ausfällt ( $> 0$ , aber auch nicht extrem stark) und
  - ▶ dass sich Spieler hinsichtlich ihrer Anfälligkeit für solche Effekte erheblich unterscheiden
  - ▶ → Wechselwirkungen mit anderen Risikofaktoren (z. B. Ausgrenzung in der peer group)

# Online-Games und Aggression

- ▶ Für Online-Games ist kein spezifisches aggressionsförderliches Potenzial nachgewiesen worden, das für alle Typen und Spielvarianten gelten würde
- ▶ Aber gewalthaltige Gruppenwettbewerbsspiele (z. B. Counter-Strike) fördern aggressives Denken (im Vergleich zu kooperativen Spielen) (Eastin, 2007)



# Exzessiver Gebrauch von Online-Spielen

- ▶ Online-Spiele sind zeitintensiv
- ▶ Persistente Online-Games folgen nicht der Zeitstruktur des Einzelspielers
  - ▶ Spielereignisse gehen weiter, auch wenn Spieler/in offline geht
  - ▶ Subjektive Gefahr, „etwas zu verpassen“
  - ▶ Intrusionsrisiko in Realwelt-Denken („Was passiert wohl gerade, während ich nicht drin bin?“), kognitive Konflikte bei Spielabwesenheit
- ▶ Beim organisierten Gameplay: Umschlagen von Spielspaß in soziale Verpflichtung
- ▶ → Gerade Online-Games mit ihrer (Sozial-)Dynamik reizen zum zeitintensiven Gebrauch

# Symptome exzessiven Online-Spielens

- ▶ unwiderstehliches Verlangen, am Computer zu spielen
- ▶ verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspielens
- ▶ Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei veränderter Computerspielnutzung
- ▶ Toleranzentwicklung (Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspielens)
- ▶ Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen
- ▶ anhaltendes exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen (z. B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung)

# Forschungsstand

- ▶ Umfragestudien ergeben unterschiedliche Prävalenzraten exzessiven Spielgebrauchs
- ▶ Grüsser-Studien: Bis zu 10 % minderjähriger Computerspieler erfüllen Symptomkatalog einer „Computerspielsucht“ zur Hälfte (2007)
- ▶ Lemmens et al. (2009): Ca. 1.5 % der niederländischen Gamer sind ernsthaft ‚süchtig‘
- ▶ Zeitliche Stabilität bislang nicht erforscht – vorübergehendes Phänomen in vielen Fällen denkbar

# **Einflussfaktoren für ,Computerspielsucht‘**

## ▶ Personeneigenschaften

- ▶ Reduzierte Selbstregulationsfähigkeit (z. B. Depression, Angststörung)
- ▶ Fehlende externe soziale Kontrolle über Spieltätigkeit (z. B. Eltern, Freundin)
- ▶ z. T. enge Bindung an Online-Bekanntschaften ‚aus der Spielwelt‘
- ▶ Starke strukturelle Stressoren in der Offline-Welt (z. B. Schulversagen, Familienkonflikte)

## ▶ Exzessiver Spielgebrauch als Folge der Wechselwirkung von Spiel- und Personeneigenschaften

- ▶ Für extreme Fälle sind Komorbiditäten viel entscheidender als das Motivationspotenzial der Spiele („Um Spaß geht es denen längst nicht mehr“)

# Positive Wirkungen

- ▶ Wichtigste Wirkung: Freude am Tun!
- ▶ Positive Gruppenerfahrungen als Regelfall
- ▶ Erfolgserlebnisse können Motivationssystem bereichern (aber nicht, wenn nur beim Gaming Erfolge erlebt werden)
- ▶ Zugewinn an IT-Skills zu vernachlässigen (Spiele werden immer einfacher zu bedienen)
- ▶ Erholung und Stressbewältigung als zentrale positive Wirkung (Reinecke, 2009)



# Folgerungen für den Einsatz von Online-Games in der Jugend- und Bildungsarbeit

- ▶ Online-Games können für die Herstellung und Erhaltung positiver Gruppendynamiken nutzbar gemacht werden
- ▶ Gemeinsames Gaming als Weg, Zugang zu ‚schwierigen‘ Klienten zu finden
- ▶ Spielbegeisterung als Weg, niedrig- (und höher-)schwellige Angebote attraktiver zu machen
- ▶ Reflexion über Gaming-Gewohnheiten (Gewalthaltigkeit, Nutzungsdauer) als aktive Medienkompetenzarbeit (→Pufferung unerwünschter Wirkungen ermöglichen)
- ▶ Wettbewerbsorientierte Online-Spiele sind mit Vorsicht zu genießen, insbesondere wenn sie eine Gewaltthematik beinhalten



**Vielen Dank.**

Christoph Klimmt

[christoph.klimmt@ijk.hmtm-hannover.de](mailto:christoph.klimmt@ijk.hmtm-hannover.de)