

Medienpsychologiestudie

„World of Warcraft“

Was macht dieses Online Rollenspiel so faszinierend?

Medieninformatik 03/043/02

Hochschule für Technik und Wirtschaft
Friedrich-List-Platz 1
01069 Dresden

Gruppe:

Ulrich Keitel 17448/s52442@htw-dresden.de
Daniel Hallmann 17442/s52466@htw-dresden.de

Semester:

WS 06/07

Vorlesung:

Medienpsychologie
bei Frau Prof. Dr. Teresa Merino

Studienbeginn:

09.10.06

Studienende:

04.02.07

Gliederung

1. World of WarCraft – Das Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel	5
1.1 Geschichte der MMORPGs bis hin zu World of WarCraft	5
1.2 Spielprinzip	5
1.3 World of WarCraft	6
1.3.1 Geschichte und Entwicklung	6
1.3.2 Spielwelt	6
1.3.3 “Das Leben“ im Spiel	8
1.3.4 Gruppenbildung	8
1.3.5 Ruf	9
1.3.6 Kommunikation im Spiel	9
1.3.7 Handel	10
1.3.8 Suchtpotential	10
2. Wissenschaftliche Erkenntnisse zum Phänomen der Computerspiele von Prof. Dr. Jürgen Fritz	11
2.1 Wie wählt der Spieler ein Spiel aus und wieso?	11
2.2 Der Spieler in der virtuellen Welt	11
2.3 Warum wird gespielt und was hält einem im Spiel?	12
2.4 Die Flow-Frustspirale	12
2.5 Soziale Kontakte im Spiel	13
2.6 Faktoren zusammenfassen	14
3. Empirische Untersuchung	15
3.1 Hypothesen und Zielsetzung	15
3.1.1 Planung und Umsetzung des Online-Fragebogens	15
3.1.2 theoretische Vorarbeiten / Faktoren bestimmen	15
3.1.3 Technische Umsetzung und Versuchsdurchführung:	16
3.2 Auswertung	17
3.2.1 Demographische Zusammensetzung der Zielgruppe	18
3.2.2 Spielzeit und Dauer	19
3.2.3 Wie und warum sind die Spieler zu World of WarCraft gekommen? oder mit den Worten von Fritz : „Was veranlasst den Spieler das Spiel zu spielen und was motiviert ihn zum Bleiben?“	22
3.2.4 Erfolg oder soziale Kontakte	25
3.2.5 Was hält die Spieler?	27
3.3 Zusammenfassung	30
3.4 Ausblick	30
Anhang	32
A Fragebogen	32
Quellen	36
Online-Medien	36
Link-Quellen	36
Abbildungsverzeichnis	36
Grafikverzeichnis	36

Abstract

Ziel dieser Untersuchung ist es, die, aus der Wissenschaft bereits bekannten, Faszinationsfaktoren von Computerspielen mittels einer empirischen Umfrage am Online-Rollenspiel World of WarCraft zu untersuchen. Theoretischen Hintergrund dazu bildet, ein Vortrag von Prof. Dr. Jürgen Fritz, in dem er diese Faszinationsfaktoren vorstellt und deren Zusammenhänge erklärt.

Hierbei konnten folgenden Faktoren herausgearbeitet werden: Als Zielgruppe der Online-Befragung wurde eine Gruppe von World of WarCraft Spieler ausgewählt, welche alle samt zu der Gilde (Art Vereinigung im Spiel) „foreverlove“ gehören. Die Gruppe zählt ca. 74 Mitglieder, von den 50% an der Befragung teilgenommen haben. Der Fragebogen wurde über die Forum-Webseite vom 04.01.07 bis 15.01.07 für die Spieler freigegeben. Darüber hinaus wurde der Gildenführen persönlich bei einem Interview befragt. Die Fragen wurden an Hand von Prof. Fritz Thesen erarbeitet und in Zusammenarbeit mit dem Gildenführen auf die Zielgruppe hin angepasst. Bei der Auswertung der Allgemeinen Fragen ergab sich, dass ein Durchschnittsspieler männlich (93%), Single (74%) und 20,4 Jahre alt ist. Erschreckender weise zeigte sich, dass 55% der Spieler bis zu 6 oder mehr Stunden pro Tag mit diesem Spiel verbringen und das schon von Spielbeginn vor knapp 2 Jahren. Speziell zu den Faszinationsfaktoren stellte sich heraus, das für die Spieler hauptsächlich der Spielertyp, die Größe der Spielwelt und der soziale Kontakt entscheidende Faszinationsfaktoren darstellen.

Als Grund, weshalb sie dieses Spiel überhaupt spielen, gaben die meisten Ablenkung und Freunde, gemeinsam mit anderen Abenteuer zu erleben, an. Darüber hinaus konnte festgestellt werden, dass es für die Spieler am wichtigsten ist eine gute Ausrüstung zu erlangen, gefolgt von dem Gemeinschaftsgefühl, in und mit der Gruppe zu spielen.

Als Ergebnis der Untersuchung zeigt sich, dass Prof. Fritz' Thesen bestätigt wurden. Dabei sind die Faktoren Spielertyp, soziale Kontakte/ Kommunikation und die Größe der Spielwelt für die Spieler am entscheidensten.

Einleitung

„Ein 41 jähriger Mann aus Shanghai tötete einen 26 jährigen Mann, welcher sich ein virtuelles Schwert von ihm geliehen und es wiederrechtlich verkauft hatte.“ [WCG01]

„Ein vier Monate alter Säugling ist erstickt, während seine Eltern in einem nahegelegenen Internetcafe World of WarCraft spielten. „Der 29-jährige Vater und die Mutter legten die Tochter nachmittags um vier Uhr in ihr Bett, um "ein oder zwei Stunden WoW zu spielen", wie die Polizei bestätigte. Als sie gegen 21 Uhr wieder zurück nach Hause kamen, war ihre Tochter bereits tot.[WCG01]

Seit Ende 2004 ist nun World of WarCraft auf dem Markt, viele Millionen Menschen spielen es täglich und das weltweit. „Ein Erfolg für Blizzard Entertainment, der Schmiede des Massive Multiplayer Online Roleplay Game (MMORPG). Das Spiel ist beliebt wie kein anderes zuvor und die Geschichte des WoW- Universums ist fesselnd wie kaum eine andere. Es existieren riesige Fangemeinden in der ganzen Welt. Spieler investieren sehr viel Zeit und Geld in das Spiel, in dem der Akteur sich in einer völlig fremden Welt einen heldenhaften Charakter schafft. Vom Krieger bis zum Magier, der Spieler kann fast alles sein. Gut gegen Böse, das ewige Spiel, in World of WarCraft ist es perfekt inszeniert. Die Möglichkeiten des Spiels verführen zum zocken, doch leider birgt es auch Gefahren,“ [WCG01] wie die oben angeführten Meldungen zeigen.

Das Phänomen „Online-Rollenspiele“ existiert nun schon seit einigen Jahren, aber als Außenstehender bekommt man nur vereinzelt von diesen virtuellen Welten etwas mit. Doch als uns ein Bekannter kürzlich näheres über das Spiel und dessen Spielgewohnheiten erzählte, konnten wir nur verwundert mit dem Kopf schütteln. Wir fragten uns, ob dies noch normal sei, geschweige denn man überhaupt ein normales geregeltes Leben führen kann, wenn solch ein Spieler teilweise fast täglich mehr als 5 Stunden mit diesem Spiel zubringt? Diese Tatsache und die erschreckenden Meldungen, auf die wir bei unseren Recherchen gestoßen sind, nahmen wir zum Anlass das Phänomen „World of WarCraft“ näher zu betrachten und zu untersuchen, was genau diese Onlinespiele und speziell „World of WarCraft“ so faszinierend macht, dass manche Spieler davon abhängig werden?

1. World of WarCraft – Das Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel

“Bei einem Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (MMORS) oder englisch Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) handelt es sich um ein Computerspiel im Rollenspielgenre, bei dem mehrere tausend Spieler gleichzeitig über das Internet gemeinsam spielen können.“[WIKI01]

1.1 Geschichte der MMORPGs bis hin zu World of WarCraft

Entstanden ist dies Form des Online-Spielens Anfang 1990 aus den so genannten Multi User Dungeons (MUDs), die bis dahin keine grafischen Oberflächen kannten.

Während der Spieler bei Multi User Dungeons zuvor seine ganzen Spielzüge per Tastatur eingeben musste, konnte er nun mit den MMORPGs seinen Character per Maus oder Tastatur durch eine virtuelle Welt mit damals akzeptabler Grafik steuern und mit anderen Spielern agieren.

“So startete man Anfang der 90er Jahre mit circa 50 Spielern gleichzeitig, was sich im Laufe der Zeit zu den später üblichen 300 Spielern und auf einzelnen Servern bis zu 500 Spieler gleichzeitig steigerte.“[WIKI01] Doch durch technische Grenzen stockte die Entwicklung, bis 1996 das Spiel „Meridian 59“ erschien, das als erstes Multiuser-Spiel einen 3D-Grafik-Client zur Darstellung der Spielwelt nutzte.

Zur selben Zeit entwickelten die Koreaner das, als erstes über das Internet spielbare Multiuser-Game, „Kingdom of the Winds“. Über Ultima Online, EverQuest und Final FantasyXI entwickelten sich diese Spiele sowohl technisch, aber vor allem grafisch rasant weiter. Sie präsentieren nun dem Spieler phantastische virtuelle Welten mit atemberaubender Grafik, sodass man sich besser in diese Welt vertiefen kann.

Darüber hinaus führte Everquest dazu, dass Onlinespiele in den USA und Europa eine breitere Aufmerksamkeit fanden. Die Presse berichtete über die neue Sucht und darüber, dass auf eBay virtuelle Gegenstände und credits, also Spielgeld, für bare Münze verkauft wurden.

Ende 2004 veröffentlichte Blizzard Entertainment World of Warcraft (WoW). Binnen nur eines Monats hat dieses Spiel mit über 200.000 verkauften Exemplaren allein in Deutschland sämtliche Bestseller-Awards abgeräumt. Im Juli 2005 verzeichnete es weltweit seinen 3.500.000. Spieler und wurde damit zum erfolgreichsten MMORPG aller Zeiten gekürt. Im Dezember 2005 hat dieses Spiel die Fünf-Millionen-Marke überschritten. Kurz nachdem WoW in den Handel gekommen ist, war es rasch ausverkauft.

1.2 Spielprinzip

“Im Gegensatz zu Single-User-Computerspielen werden bei MMORPGs in der Regel neben dem einfachen Kaufpreis zusätzlich monatliche Gebühren fällig. Die großen kommerziellen Anbieter verlangen dabei monatlich zwischen 10€ und 22€.“[WIKI01]

Es gibt aber auch MMORPGs ohne monatliche Gebühren oder Zusatzkosten, meist sogenannte „Browsergames“.

Bei der Anmeldung wählt der Spieler einen Realm (Server) aus, auf dem er einen Charakter erstellt. Das Spiel an sich besteht darin, dass der Spieler Quests (Aufgaben/Missionen) zu erfüllen hat, die ihm Erfahrungspunkte und Belohnungen in Form von virtuellem Geld, Ausrüstungsgegenständen oder anderen so genannten Items einbringen.

Ein wesentlicher Bestandteil dabei ist eine eingebaute Chat-Funktion zur Kommunikation mit den Mitspielern.

Bei MMORPGs hat der Spieler in der Regel die Möglichkeit auf mehreren Channels (Kanälen) gleichzeitig in einem Fenster zu kommunizieren. Daneben etabliert sich mehr und mehr das Chatten per Headset.

Gerade diese Form des Chattens ist sehr wichtig, da sich Gruppen im fortgeschrittenen Spiel teilweise innerhalb von Sekunden neu strategisch ausrichten müssen.

Darüber hinaus können die Spieler innerhalb des Spieles auch Handel betreiben. Sie können ihre gefundenen bzw. eroberten Gegenstände in Läden und Auktionshäusern verkaufen oder versteigern und treten so mit den anderen Spielern in Kontakt.

Neben dem Handel im Spiel hat sich mittlerweile auch ein reger Handel im realen Leben mit Charakteren, Gold und Gegenständen entwickelt.

So verkaufen Spieler ihr Gold oder Gegenstände bei ebay gegen bares Geld, verabreden sich dann in der virtuellen Welt und tauschen dort ihre Gegenstände aus.

	WoW Account: 60 Schamane, 59 Priester Twinks: 50 Krieger 49 Hexenmeister	8	EUR 81,00
	WoW Account 13 x 60er Jäger Magier Druide 1 T2 T11	-	EUR 600,00
		<i>7 Sofort Kaufen</i>	EUR 800,00

Abbildung 1

Wie sich in der jüngsten Zeit herausgestellt hat, bergen solche faszinierenden Wunderwelten auch Gefahren für die Spieler. Im Gegensatz zu klassischen Rollenspielen kann der Spieler sein Spieltempo nicht mehr selbst bestimmen. „Das "Leben" und die Geschichte in der virtuellen Welt gehen weiter - ob er will oder nicht. Diese Umstände können zu einem enormen Zeitaufwand führen. Hierbei, so die Kritiker, besteht dann die Gefahr, dass der Betroffene wesentlich mehr spielt und sein alltägliches Leben vernachlässigt.“[WIKI01]

Um sich nun besser in diese Spieler und virtuelle Welt hineinversetzen zu können, soll das Spiel im speziellen vorgestellt werden.

1.3 World of WarCraft

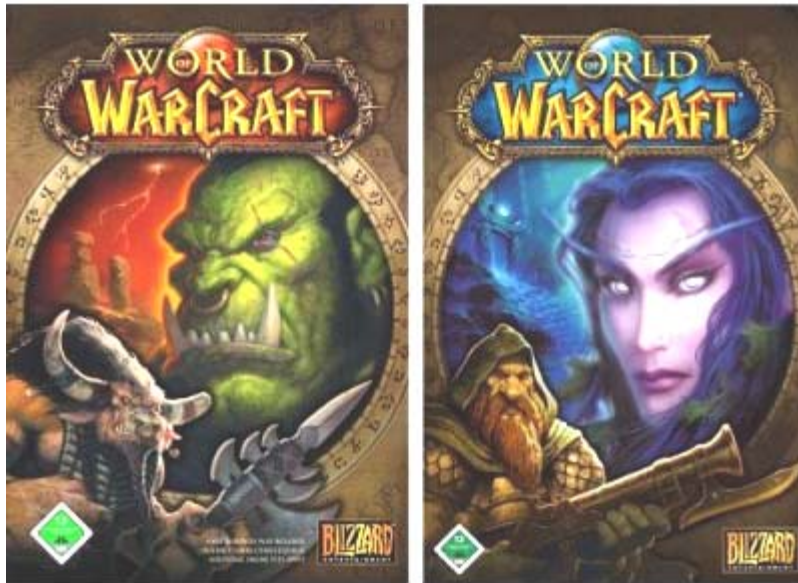


Abbildung 2

1.3.1 Geschichte und Entwicklung

“World of Warcraft (dt. Welt der Kriegskunst) ist z.Z. das bekannteste und erfolgreichste MMORPG. Mit WOW veröffentlichte die Softwareschmiede Blizzard Entertainment im November 2004 mit riesen Erfolg den Nachfolger der bereits erfolgreichen Spiele Serie WarCraft (1994 WarCraft: Orcs & Humans / 1995 WarCraft II: Tides of Darkness / 1996 WarCraft III) und spannte damit den Bogen vom Echtzeitstrategie Spiel zum Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.“[WIKI02]

Wie bei vielen MMORPGs üblich, muss auch für World of Warcraft eine monatliche Gebühr bezahlt werden, wobei sich die Höhe nach der Dauer des Abonnements richtet. Eine Alternative bieten so genannte Prepaid Game Cards, die käuflich erworben werden können und dem Spieler für eine bestimmte Zeit die Teilnahme ermöglichen.

“Am ersten Tag des Europastarts wurden 290.000 Exemplare verkauft. Die Verkaufszahlen stiegen nach dem darauf folgenden Wochenende auf 380.000 Exemplare an – somit erhielt das Spiel den Gold- und Platin-Award. Weltweit wurden über sieben Millionen Exemplare des Spiels verkauft (Stand: 9. November 2006). World of Warcraft ist das meistgespielte MMORPG in Nordamerika, Australien, Neuseeland und Europa.“[WIKI01]

1.3.2 Spielwelt

Zunächst muss sich der Spieler für eine der beiden Fraktionen „Allianz“ oder „Horde“ entscheiden. Von ihrer Wahl ist es abhängig, auf welcher Seite sie kämpfen, welche Völker sie wählen können und eine Menge mehr. „Auf Seiten der Allianz kann man sich für Menschen, Nachtelfen, Zwerge oder Gnome entscheiden; bei der Horde stehen Orcs, Tauren (Singular: der Tauren), Untote und Trolle zur Wahl.“[WIKI02]

“World of Warcraft spielt in der aus den anderen Warcraft-Spielen bekannten Welt Azeroth, die in die beiden Kontinente „Kalimdor“ und „Östliche Königreiche“ unterteilt ist. Auf den Kontinenten findet sich eine Vielzahl von verschiedenen Städten und Dörfern. Weiterhin gibt es Wäldern, Wüsten bis zu Dschungeln verschiedene Landschaften sowie spezielle instanziierte Dungeons (von dem Rest der Welt „abgespaltene“ Gegenden wie zum Beispiel bestimmte

Höhlen, Gemäuer etc.). Um lange Reisewege abzukürzen, gibt es verschiedene Fortbewegungsmittel, wie Flugtiere, Zeppeline, Boote und auf Seite der Allianz sogar eine unterirdische Bahn, welche die Hauptstädte der Menschen und Zwerge verbindet. In World of Warcraft gibt es sechs Hauptstädte: auf Seiten der Horde Thunder Bluff (die Hauptstadt der Tauren), Orgrimmar (in der sich die Orcs und Trolle niederließen) und Undercity (die unterirdische Festung der Untoten), und auf Seiten der Allianz Ironforge (die einer riesigen Schmiede gleichende Hauptstadt der Zwerge und Gnome), Darnassus (die Heimstadt der Nachtelfen) sowie Stormwind (die Stadt der Menschen). Den Spielern ist es möglich sich mit Freunden zu Gruppen zusammenzuschließen und die gegnerischen Städte zu überfallen.“ [WIKI02]



Abbildung 3



Abbildung 4

1.3.3 “Das Leben“ im Spiel

“Jeder Spieler hat die Möglichkeit, bei speziellen Ausbildern Berufe zu erlernen. Dabei muss zwischen Haupt- und Nebenberufen unterschieden werden, sowie bei den Hauptberufen zwischen Sammelnden und Verarbeitenden. Es können maximal zwei Hauptberufe erlernt werden. Durch das Sammeln von Rohstoffen oder das Herstellen (bzw. Verzaubern) von Gegenständen kann die Fertigkeit in dem jeweiligen Beruf gesteigert werden, wodurch neue Rezepte etc. beim Ausbilder und in Dungeons gefunden und verfügbar werden. Um das maximal mögliche Fertigkeitslevel eines Berufs zu erreichen, müssen in fast jedem Beruf Quests erfüllt oder weit entfernte Ausbilder besucht werden. In einigen Berufen gibt es die Möglichkeit, sich auf einen bestimmten Bereich zu spezialisieren (zum Beispiel Rüstungsschmied), womit man in der Lage ist, besonders wertvolle bzw. nützliche Gegenstände herzustellen. Allerdings kann man mit den Sammelberufen sehr viel Gold erwirtschaften, vor allem wenn man zwei Sammelberufe kombiniert, beispielsweise Kürschnern und Bergbau, und die hervorgebrachten Rohstoffe ins Auktionshaus zum Verkauf stellt.

Zu den Hauptberufen gehören die sammelnden Berufe Kräuterkunde, Bergbau und Kürschnerei, die verarbeitenden Berufe Alchemie, Schmiedekunst, Lederverarbeitung, Ingenieurskunst und Schneiderei sowie die Verzauberkunst (in der kommenden Erweiterung zusätzlich noch Juwelenschleifer). Die Nebenberufe beinhalten Angeln, Kochen und Erste Hilfe.

Die Hauptberufe können auch wieder verlernt werden, was aber zur Folge hat, dass die bis dahin gesammelten Fähigkeiten in diesem Beruf verloren gehen und bei erneutem Erlernen des Berufes neu gelernt und auch bezahlt werden müssen.“ [WIKI02]

1.3.4 Gruppenbildung

“Mehrere Spieler können sich in Gilden zusammenschließen. Innerhalb einer Gilde werden Gegenstände oft günstig oder gar umsonst getauscht bzw. verschenkt. Die Spieler lernen sich besser kennen und finden leichter jemanden, mit dem sie zusammen spielen können. Spieler in einer Gilde können sich ergänzen, indem beispielsweise ein Bergmann einen Schmied mit Erzen versorgt. Zudem wird das Spielgefühl in einer Gilde intensiviert und verbessert, da man oft mit den gleichen Leuten zusammenspielt. Außerdem ist es ohne Gilde/Stammgruppe fast unmöglich, die schweren Dungeons zu meistern und Bossgegner zu besiegen, da hierfür ein sehr gutes Zusammenspiel der Gruppe erforderlich ist. Im Gegensatz zu anderen MMORPGs ist es den Gilden in WoW nicht möglich untereinander anzutreten.



Abbildung 5

Gilden in MMORPGs sind allerdings auch unter dem Aspekt zu sehen, dass interne Unstimmigkeiten wie auch grundlegende persönliche Probleme zu etwaigen Gildenbelangen werden können, die nicht immer positiv ausgehen. So kann schon die immense Zeit, die manche Gilden für Schlachtzuginstanzen (Raiden) aufbringen dafür sorgen, dass einige Spieler andere diskriminieren, weil diese eben nicht so viel Zeit aufbringen können.

Des Weiteren gibt es Spieler, die einfach nicht teamfähig sind, sprich welche, die generell etwas egozentrisch und streitsüchtig durchs Leben ziehen. Das wiederum ist für das System einer Gilde höchst schädlich, da solche Personen trotz ihrer grundlegenden gildenuntauglichen Art es immer wieder schaffen, mehrere Unterparteien in der Gilde zu eröffnen, sodass sich nicht nur mehr einzelne Leute gegenüberstehen, sprich anderer Meinung sind, sondern ganze Gruppen oder Gildenränge.“ [WIKI02]



Abbildung 6

1.3.5 Ruf

“Durch das Erfüllen von Quests kann der Spieler seinen Ruf bei den verschiedenen Fraktionen verbessern oder auch verschlechtern. Ein guter Ruf ermöglicht es zum Beispiel hochwertige Gegenstände wie Waffen, Rezepte oder auch besondere Reittiere zu kaufen, ein schlechter Ruf kann zum sofortigen Angriff einer Fraktion auf den Spieler führen.

So muss der Spieler beispielsweise zum Durchqueren der Holzschlundfeste mindestens den Ruf von "Unfreundlich" aufweisen, um nicht angegriffen zu werden.

Diese Unterteilungen im Rufsystem gibt es:

Hasserfüllt - Feindselig - Unfreundlich - Neutral - Freundlich - Wohlwollend - Respektvoll – Ehrfürchtig“[WIKI02]

1.3.6 Kommunikation im Spiel

Wie bereits erwähnt können sich Spieler mit anderen Spielern ihrer Fraktion über Chatkanäle unterhalten. „In diesen Kanälen wird per Text miteinander kommuniziert. Es stehen allgemeine Befehle zur Verfügung, mit denen man etwas zu allen in der Nähe stehenden Spielern sagen oder aber im gesamten Gebiet schreien kann. Des Weiteren finden sich vorgefertigte Kanäle, mit denen man zum Beispiel nach Gruppen suchen, Handel treiben oder die Verteidigung gegen Angreifer organisieren kann.

Zusätzlich steht im Spiel ein Postsystem zur Verfügung, das über Briefkästen vor Gasthäusern oder Banken der

verschiedenen Städte benutzt werden kann. Mit diesem kann man Spielern nicht nur Nachrichten schicken, sondern auch Gold oder Waren zukommen lassen. Gold und einfache Briefe werden sofort übermittelt, das Senden von Gegenständen dauert allerdings eine Stunde.

Direkte Kommunikation mit Spielern der gegnerischen Fraktion ist nicht möglich. Direkt Geschriebenes wird vom Spiel in unverständliches Kauderwelsch übersetzt, das sich nur in Einzelfällen zurückübersetzen lässt. Um aber dennoch eine Verständigung zu ermöglichen, hat der Hersteller ein System von Emotes eingerichtet. Mit diesem können Emotionen und einfache Gesten übermittelt werden. So lässt das emote /winken zum Beispiel den eigenen Charakter die Hand heben und winken, während /pfeifen sogar ein hörbares Pfeifen ertönen lässt. Auch volksspezifische Witze werden hörbar vom Charakter erzählt. Bei großen Ereignissen werden auch Programme wie zum Beispiel Teamspeak benutzt.“ [WIKI02]

1.3.7 Handel

“Des Weiteren ist es auch möglich, mit im Spiel integrierten Auktionshäusern mit anderen Spielern Handel zu betreiben. Man hat dort die Möglichkeit, selbst hergestellte oder gefundene Gegenstände zu verkaufen und zu kaufen. Man muss ein Mindestgebot sowie die Laufzeit angeben. Optional kann man auch einen Sofortkauf-Preis angeben. Um den Gewinn so hoch wie möglich zu halten, sollte man den Wirtschaftsmarkt im Spiel genau beobachten und dadurch die Preise anpassen.“ [WIKI02]

1.3.8 Suchtpotential

“World of Warcraft basiert auf demselben bewährten Prinzip, auf dem viele Computer-Rollenspiele aufbauen: Der Charakter des Spielers wird durch seine investierte Spielzeit immer stärker. Selbst wenn das Stufenmaximum von 60 (mit der Erweiterung „The Burning Crusade“: Stufe 70) erreicht ist, kann man sich auf die Suche nach speziellen Gegenständen begeben, um seinen Charakter noch weiter zu verbessern. Einige dieser Gegenstände sind so selten, dass man zum Teil Monate auf die Suche gehen kann. Dadurch hat man nie „alles erreicht“ – es gibt immer noch einen Gegenstand, der noch seltener ist – und den man nicht hat. Es ist der Anreiz, sich noch weiter zu verbessern, von seinen Mitstreitern bewundert und von seinen Gegnern gefürchtet zu werden.

Dieses Spielprinzip, welches den am längsten „intensiv“ Spielenden belohnt, hat nach gängiger Meinung hohes Suchtpotenzial; was viele Beiträge im Foren und Chatrooms zeigen.

Zusätzlich zu diesem grundsätzlich bei Spielen des Genres auftretenden Suchtpotenzial geht World of Warcraft noch etwas weiter. Um die besten Gegenstände im Spiel zu erlangen, muss in großen, bis zu 40 Spieler fassenden Instanzen gekämpft werden. Diese so genannten „Schlachtzüge“ bieten zwar eine gute Möglichkeit, mit anderen Spielern in Kontakt zu kommen, sie müssen aber organisiert und zeitlich abgestimmt sein, was bedeutet, dass der Spieler im Extremfall seine Freizeit um das Spiel herum planen muss, anstatt zu beliebigen Zeiten spielen zu können. Durch das vorzeitige Aufhören eines Spielers müsste die gesamte Gruppe den Schlachtzug beenden, was in Gruppenzwang ausarten kann, um den Spieler zum Bleiben zu bewegen. Kurzzeitiges Spielen in unregelmäßigen Zeitabständen führt kaum zu einem sichtbaren Erfolg, was auch viele Gelegenheitsspieler mit der Zeit abschreckt.

Mittlerweile ist diese Spielsucht so weit ausgefert, dass nun Behörden einschreiten müssen, um besagtes Suchtpotenzial einzuschränken. So wird z.B in der Volksrepublik China nun die normale Spielzeit gesetzlich auf drei Stunden begrenzt. Danach wird man allerdings nicht zwangsgetrennt, sondern man erhält im Spiel deutlich weniger Erfahrungspunkte, Geld und Gegenstände, und nach fünf Stunden Spielzeit wird dies auf ein absolutes Minimum reduziert. Nur durch fünf Stunden, in denen der Spielaccount nicht eingeloggt ist, wird dieser Status zurückgesetzt.

Des Weiteren ist es seit Ende November 2005 für Eltern möglich, die tägliche Spielzeit ihrer Kinder festzulegen. Es können für den Account entweder festgelegte Uhrzeiten oder eine Gesamtspielzeit definiert werden (zu finden unter "Elterliche Freigabe" auf der deutschen offiziellen Webseite).“ [WIKI02]

“Laut einer Studie für den deutschsprachigen Raum des Soziologen Olgierd Cypra gilt etwa jeder Zwanzigste als süchtig. Dabei gehören gerade sozialstrukturell benachteiligte Menschen zu den Süchtigen. Trotz dieser Studie ist die Thematik aber noch kaum wissenschaftlich erforscht.“[WIKI01]

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse zum Phänomen der Computerspiele von Prof. Dr. Jürgen Fritz

In seinem Vortrag „Die Faszinationskraft von Computerspielen: Warum spielt man(n) Computerspiele?“ [MEDIA01] vom 30. März 2006 auf dem Medienkongress Villingen-Schwenningen stellt Prof. Dr. Jürgen Fritz (Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik an der FH Köln) seine bisherigen Erkenntnisse aus seinen Selbstversuchen vor. An Beispielen wie „O-Game“ und „World of Warcraft“ erklärt er, was die Faszination dieser Spiele aus macht und warum das Spiel seine Spieler nicht mehr los lässt.

2.1 Wie wählt der Spieler ein Spiel aus und wieso?

Als erstes will Fritz die Frage klären: Was wählen die Spieler und wieso?

Er behauptet die Menschen wählen lebensstypisch.

Das erklärt er mit dem Fachbegriff der „strukturellen Koppelung“, bei dem die Faszination und Attraktivität eines Spiels, für einen Spieler umso größer sind, je mehr das Spiel den Erwartungen und Wünschen des Spielers entgegenkommt. Dies hängt von verschiedenen Faktoren ab. Da wären zunächst die visuellen Reize, die von der grafischen Darstellung ausgehen. Als weiteres wählen die Spieler, was ihren Wünschen inhaltlich entgegen kommt. Hier z.B. wenn jemand gerne Auto fährt, wählt er eher Rennspiele, weil es ihn fasziniert. Fritz beschreibt dabei einen Koppelungsprozess von verschiedenen Faktoren, die den Reiz und die Faszination des Spieles aus machen.

Auch die Art des Spielablaufes/ die Regelstruktur ist wichtig, weil es nicht nur explizite Regeln (aus dem Handbuch) gibt, sondern auch implizite, die man erst im Laufe des Spiels herausfinden muss, um im Spiel zu überleben. Gerade diese Überlebensstrategien sind besonders reizvoll. Erst durch das Erkennen und das Entwickeln von solchen relevanten Handlungsmustern entfaltet das Spiel seinen Reiz.

Der letzte Faktor, der einen Spieler antreibt, ist die Dynamik des Spieles.

Es kann eine Regeldynamik sein, die im Spiel selbst steckt (auch Gameplay genannt), die Kraft die das Spiel/ das Geschehen antreibt. Das können Spannung, Höhepunkte oder die Anzahl der Handlungsmöglichkeiten sein, also das was an spielerischer Kraft in dem Spiel steckt.

Aber auch, wie Spiele Themen der realen Welt aufgreifen, so dass sie zur Lebenssituation der Spieler passen. So sind solche Spiele, die diese Muster anbieten möglicherweise Attraktiv.

Wenn sich z.B. jemand gerne bereichert, wählt er ein Handelsspiel; wenn jemand seine Aggression eher mehr durch Kämpfen auslöst, für den sind sicherlich Kampfspiele attraktiv, weil er sich in dieser Dynamik wieder finden kann. So wählt jeder seine Spiele entsprechend seiner Art – so, dass sie zur Lebenssituation des Spielers passen.

2.2 Der Spieler in der virtuellen Welt

Als nächstes gilt es die Frage zu klären: Was sind Spieler in der virtuellen Welt? Das ist wichtig um zu verstehen, warum Computerspiele faszinieren.

Bei den ersten Computerspielen war es eine Faszination zu sehen, dass der Computer auf meine Eingaben reagiert und ich so direkten Einfluss auf die Handlungsfähigkeiten meiner Figur habe. Das war aus unserer heutigen Sicht sehr primitiv, aber daran kann man gut den Begriff der „*sensomotorischen Synchronisierung*“ verdeutlichen. Was meint, das wir unser eigenes Körperschema auf eine virtuelle Spielwelt erweitern. Das Spielen geht in ein Handlungsschema über und wird so Teil eines ausgelagerten Körperschemas.

Bis heute haben sich die Handlungsmöglichkeiten solcher Spielfiguren immer mehr erweitert.

Daneben gibt es eine Zwischenform, die „*simultive Synchronisierung*“, bei denen man sein Charakter von schräg oben oder teilweise sogar aus der Ich-Perspektive steuert (Rennspiele).

Diese Formen sollen zeigen, wie Spieler ihre Faszination dadurch erlangen, wie sie diese Welten sehen und sie erleben.

Die dritte Form der Spiele, die 3D-Ego-Shooter, benutzen andere Art der Verschmelzung, die so genannte „*sensomotorischen Substituierung*“. Der Spieler erlebt die virtuelle Welt aus der Ich-Perspektive und kommt sich vor, als sei er wirklich drin.

Wenn man nun die „Sensomotorik“, die Steuerung der Figur mit Maus und Tastenkombinationen, wie blind beherrscht, ist es möglich ziemlich schnell zu agieren und kann so, nicht nur geistig, sondern auch körperlich in dieser virtuellen Welt präsent sein. Damit vollzieht sich eine Ablösung unseres realen Körpers in einen virtuellen Körper. Doch welche Auswirkungen diese so genannte Inkorporierung mit sich bringt, ist bis jetzt jedoch noch nicht weiter untersucht worden.

Besonders in den letzten Jahren ist eine neue Faszination gegenüber Strategiespielen entstanden, wie z. B. bei World of Warcraft. Wobei hier eine neue Form der Steuerung angewendet wird. Indem der Spieler seine Figur nicht mehr direkt, sondern indirekt steuert; dadurch, dass er ihr Befehle erteilt. Das gibt, was die Faszinationskraft angeht, einen neuen Kick. Auf diese Weise kann man der Chef bzw. Herrscher sein. Nun muss der Spieler versuchen, durch seine Eingaben Erfolg zu haben. Man sagt auch dazu, man ist *direktional Identifiziert*. Erfolg ist dabei ein entscheidender

Motivationsgrund. Man will mit seinen Handlungen und strategischen Planungen seine Ideen umsetzen, sich ein Bleiberecht erstreiten, besser sein als die Gegner und damit anerkannt werden.

Die letzte Stufe, in dieser Entwicklung ist die „*semantische Identifikation*“. Hierbei gehen die Handlungsmöglichkeiten über das „nur“ Steuern der Figur hinaus. Der Spieler selbst kann auf die Entwicklung seiner Figur einwirken. Er kann seinen Charakter, im Laufe des Spieles weiter entwickeln, indem er, über Erfahrungspunkte, bestimmte Fähigkeiten weiter ausbauen oder die Figur durch Ausrüstungsgegenstände besser ausstatten kann. Die Figur wird schneller, stärker, überlebensfähiger oder kann bestimmte Fertigkeiten erlernen. Das gibt einem die Möglichkeit eine Art „*Parallele Identifikation*“ aufzubauen. Jedoch bei World of Warcraft geht das noch viel weiter. Das waren jetzt nur grobe Grundmuster, die die Faszinationskraft mit erreichen können. Die bewirken, dass man im Spiel drin ist und dieses „Drin sein“ bzw. diese Inversion macht einen Teil dieser Faszinationskraft aus.

2.3 Warum wird gespielt und was hält einem im Spiel?

Kommen wir nun zum nächsten Punkt, den es zu klären gilt:

„Was veranlasst den Spieler das Spiel zu spielen und was motiviert ihn zum Bleiben?“

Gibt es denn nicht bessere Freizeitaktivitäten?

Fitz versucht das so zu erklären: Er vergleicht es mit einem Strudel der sich am Anfang langsam und dann immer schneller dreht und der immer intensiver wird.

Die meisten Teilnehmer seiner quantitativen Befragungen antworteten, dass sie aus Langeweile spielen. Sie sind gefrustet, draußen ist nichts los, Freunde sind nicht da.

Das wäre ein Impuls, „Langeweile“, als negatives Gefühl, durch ein besseres zu vertreiben. Man möchte sich vom Frust und Misserfolg ablenken und hat das Gefühl, seinem Ego was Gutes zu tun. Man möchte sich gut fühlen. Die primäre Motivationsquelle dabei: Die Erwartung, hinterher soll es mir besser gehen als vorher.

In dieser Situation kommt einem das Computerspiel mit seiner freien Fantasiewelt entgegen. Man kann dort z.B. Herrscher, Rennfahrer oder Ego-Shooter Spieler sein. Man findet vertraute Motive aus Büchern oder Kino, die man schon kennt. Dazu kommt noch ansprechende Grafik, guter Sound gelungene Animation und eine hohe Präsentationsqualität. Wenn das in bestimmten Kombinationen gegeben ist, dann steigert dies die Motivationsbereitschaft, sich auf ein solches Spiel einzulassen und es kommt zu den ersten Spielhandlungen. Der Spieler versucht schnell ins Spiel zu kommen, um möglichst bald die ersten Erfolgserlebnisse zu haben. Deshalb ist es auch ein Ziel der Spielentwickler, dass das Spiel leicht steuer- und erlernbar ist.

Nach dem ersten Kontakt mit dem Spiel fängt der Strudel an sich schneller zu drehen und der Stress erhöht sich. Der Spieler strengt sich an; doch der Spieler empfindet das nicht als negativen Stress, weil er sich freiwillig diesem Stress aussetzt. Dabei entwickelt der Spieler eine so genannte „Misserfolgsresistenz“.

Als zentrales Motiv beschreibt Fritz den Begriff des „gelungenes Gefühlsmanagement“. Das ist die Fähigkeit oder der Versuch eines jeden Menschen, seinen Gefühlszustand immer auf einem, für ihn akzeptablem gleich bleibendem gutem Gefühlsniveau zu halten.

Dazu wählt der Mensch Situationen, bei denen es ihm gut geht. Die einen machen Sport, wieder andere kochen, tanzen oder spielen Computerspiele. Wenn man diese Handlungen gut beherrscht, stellt sich ein gewisser „Flow“ ein, welcher einen noch zusätzlich pusht.

Deshalb ist es für Software besonders wichtig, dass ein Spieler schnell diese Handlungsmuster erlernen kann, Erfolg hat und er so in diesen Flow kommt. Hätte er anfänglich nur Misserfolge, würde für ihn das Spiel langweilig sein und er spielt es nicht gerne.

Wenn man dabei die Spielhandlung betrachtet, muss man nicht nur die Story des Spieles betrachten, sondern das ganze Spielsystem. Dazu gehören die Objekte, ihre Funktionen, ihre Regel und das Regelsystem und vor allem die Wechselwirkungsprozesse. Je höher der Vernetzungsgrad der Handlungsmöglichkeiten, desto höher ist die Komplexität des Spieles und desto mehr Zeit und Aufwand ist nötig, das Spiel gut zu beherrschen. Wissenschaftlich ausgedrückt, je höher die Komplexität bzw. die Handlungsmöglichkeiten sind, umso größer ist die kognitive und sensomotorische Inanspruchnahme. Es ist schwieriger, aus dieser Komplexität sich ein Handlungsmuster zu erarbeiten, um in diesen Flow zu kommen und Erfolg zu haben.

2.4 Die Flow-Frustspirale

Gerade aus dieser Tatsache heraus, entsteht aus seiner Sicht, ein Zweiwegegenerator, eine Art Flow-Frustspirale. Dabei ist diese Flow-Frustspirale, nach seiner Überzeugung und etlichen Versuchen, der Motor, der das Spiel am Laufen hält.

Die Spieler, wenn sie Erfolg haben, akkumulieren diese erfolgsbringenden Handlungsmuster und wenden diese immer wieder an, um weiteren Erfolg zu haben.

Sie gehen ganz in dem Spiel auf, weil sie das Spiel, die Spielsteuerung mittlerweile blind beherrschen und sie sich nun voll und ganz auf das Spiel konzentrieren können. Dann sind sie in diesem Flow-Kreislauf drin. Sie kommen mit dem

Spiel klar, es wird immer spannender und sie sind begeistert. Wenn die Spieler dann einmal im Flow sind und sich ganz auf die Sache konzentrieren, vergessen sie alles um sich herum. Das ist ein gutes Gefühl. Wenn man das erst mal kognitiv gelernt hat, dass das Spiel „Flow“ bringt und es einem gut geht; dann sagt einem sein Kognitives-System, „das mach ich wieder, da geht es mir gut“.

Das war der erste Kreislauf, doch der Haken, dabei ist der zweite Kreislauf.

Kann der Spieler nun alle Handlungsschemata, lassen auch die Erfolgserlebnisse nach und das Spiel bietet einem nichts Neues mehr. Dem entgegenzuwirken, haben die Spielentwickler Situationen/Rätsel eingebaut, die Sie immer wieder aus dem Flow bringen; Probleme die man nicht mehr mit den gelernten Handlungsmustern bewältigen kann. Und gerade die Akkumulation, die Fähigkeit neue Handlungsmuster zu entwerfen, ist dabei sehr wichtig, weil es einen aus dem Flow wirft, aber dennoch an dieser unerledigten Sache gefangen hält. Der Spieler bleibt aber dennoch an dem Spiel. Wenn er jetzt gar nicht mehr weiter kommt, verlässt der Spieler das Spiel. Doch die Spiele sind schon so angelegt, dass man mit großer Anstrengung trotzdem weiter kommt. An dieser Stelle kommt nun die wichtigste Komponente, die „soziale Abfederung“, wie er es nennt, ins Spiel. Denn nun wendet sich der hilfeschuchende Spieler an Mitspieler, Foren, Chats. Diese sozialen Handlungen feuern das Spiel wieder neu an, weil er dort Tipps und Hilfe bekommt, und so diese scheinbar unlösbaren Probleme minimiert werden. Dadurch werden diese Kreisläufe immer wieder am Laufen gehalten. Hierbei entwickelt der Spieler ein soziales System, welches es möglich macht, die Faszinationskraft dieser Spiele zu erhöhen und sie dazu bringen mehr Zeit in das Spiel zu investieren.

2.5 Soziale Kontakte im Spiel

Fritz stellt daher die Hypothese auf, dass Spieler durch diese virtuellen Beziehungen, die speziell bei Onlinespielen (MMORS) entstehen, mehr und länger Spielen würden, als so genannte Singleplayer.

Bei diesen virtuellen Kontakten der Spieler entstehen vielschichtige Interaktionsprozesse, welche von spielimmanenten Themen wie Ratschläge oder Unterstützung zum Spiel bis in den privat Bereich gehen (Glück wünsche, Beileid, Mitgeföhle). Man gewinnt dabei durch virtuelle Beziehungen, virtuelle Freundschaften.

Vereinzelte kann es passieren, dass sich manche von den realen Beziehungen distanzieren und sich nur noch auf ihre virtuellen Beziehungen konzentrieren. In der Regel laufen diese Beziehungen aber parallel. Einsame Menschen dagegen oder bei denen, die sich in den realen sozialen Beziehungen schwer tun, finden hier viel mehr.

Fritz erzählt von seinem Versuch, bei dem er eigentlich schon das Spiel beenden wollte, doch ihn seine sozialen Bindungen dazu gebracht haben, noch weiter zu bleiben. Gerade diese virtuellen Beziehungen halten einen im Spiel.

In diesen virtuellen Bindungen gibt es sogar auch normative Orientierungen, Normen einer idealen Gesellschaft. Die einzelnen Gruppen sind zwar meist hierarchisch gegliedert, aber es wird dennoch über alle wichtigen Entscheidungen abgestimmt. Soll man angreifen oder nicht, soll man jemanden in die Gruppe aufnehmen, wem soll man helfen usw.. Die Folge daraus ist jedoch, dass der Spieler ständig online sein muss. Will ein „Gildenmitglied“ z.B. in Urlaub fahren, muss er sich zuerst beim Teamleader abmelden. Es entsteht ein gewisser Gruppenzwang. Die virtuelle Spielwelt wird zu einer virtuellen Freizeitwelt, die dann bis in unsere reale hineinragt und diese sogar mit bestimmt. Und gerade da besteht die Gefahr, dass Vielspieler ihre Balance verlieren. Dass sie virtuelle Spielwelten und ihre reale Welt nicht mehr in einem vernünftigen Gleichklang halten können.

Das ist ganz besonders bei den neuartigen „konstanten“ Onlinewelten der Fall, solchen die immer existent sind. Im Gegensatz zu Battlefields oder Netzwerkspielen hört das Spiel nicht auf, auch wenn man sich ausloggt. Damit haben diese Spiele eine noch stärkere Faszination, weil der Spieler in realen Leben ständig die Angst haben muss, dass er in der virtuellen Welt etwas verpasst.

Fritz stellt dazu zwei Typen von Spielen vor. Solche, bei denen man neben dem Einstiegspreis eine monatliche Gebühr zahlen muss, um mitspielen zu können. Das ist zum Beispiel WoW, eine virtuelle Freizeitwelt; Neben den Hauptzielen, wie kämpfen und handeln, gibt es darüber hinaus eine Vielzahl von anderen Aktivitäten (z.B. Feste, Schönheitswettbewerbe ...) die es dem Spieler ermöglichen seine virtuelle Freizeit mit Freunden zu genießen. Was hierbei jedoch ganz wichtig ist; wenn man offline geht, bleiben einem seine Fähigkeiten und Gegenstände erhalten. Diese virtuelle Welt geht zwar weiter, aber das ist nicht schädlich. Ganz im Gegensatz zu der zweiten Gruppe, wie wir gleich sehen werden. Gehört der Spieler zu einer „Gilde“, besteht jedoch ein gewisser Gruppenzwang. Es gibt viele Aufgaben/Quests, bei denen alle Mitglieder mithelfen müssen; und dies erfordert, dass alle zur selben Zeit online sind. Das hat zur Folge, dass dieses Spiel den Alltag eines Spielers mitbestimmt.

Daneben gibt es die so genannten „Browser-Games“, bei denen die Spieler zwar nichts bezahlen, aber man eigentlich permanent online sein muss. Denn hier wird die Spielfigur, beim ausloggen, nicht aus dem Spiel genommen. D.h. dass in der Zeit, in der der Spieler offline ist, seine Figur wehrlos in der virtuellen Welt weiter lebt und gegen Angriffe von anderen schutzlos ausgeliefert ist. Dabei kann es sein, dass die Spielfigur z.B. über Nacht ausgeraubt oder verletzt

wird.

Gerade diese Spiele können einen Spieler besonders unter Druck setzen, weil er ständig um sein „virtuelles Leben“ oder zumindest um seinen bis dahin erzielten Erfolg fürchten muss.

2.6 Faktoren zusammenfassen

Zum Ende von Fritz' Vortrag lassen sich zusammenfassend folgende Faktoren festhalten, die ein Computerspiel faszinierend machen können. Mit Aussagen aus seinem Vortrag soll versucht werden, bestimmte Schlagworte festzulegen.

“visuellen Reize“ -> **Darstellung des Spieles** (dazu auch Effekte und Sound)

“Art des Spielablaufes/ die Regelstruktur“ -> **Spieltyp**

“Regeldynamik bzw. Gameplay“ -> Anzahl der **Handlungsmöglichkeiten**

die Art wie man seine Figur steuert -> **Machtgefühl**

wenn der Spieler im “Flow“ ist und das Spiel gut beherrscht -> ist das ein **gutes Gefühl /Erfolg**

“Menschen wählen lebensstypisch“ + “bekannte Motive“ -> **Bekanntheit und Geschichte des Spieles**

“gefrustet“ + “Langeweile“ -> Spieler sucht **Spannung, Gewalt, Action**

sozialen Kontakte bringen Tipps und Hilfe bei Gilden “Gruppenzwang“, Zusammengehörigkeitsgefühl bis hin zum privaten Austausch -> **sozialen Kontakte**

3. Empirische Untersuchung

3.1 Hypothesen und Zielsetzung

In seinem Vortrag erklärt Prof. Fritz die Faktoren, die die Faszinationskraft eines Spieles bestimmen sollen. Mit dieser Arbeit sollen einige seiner Hypothesen, an einer Gruppe von WoW-Spielern empirisch überprüft werden. Daher ist unsere Befragung in den Bereich der Medienselektion einzuordnen, denn welches Medium ein Spieler wählt, hängt ganz entscheidend von der Faszination ab, die von diesem Medium ausgeht.

3.1.1 Planung und Umsetzung des Online-Fragebogens

Zunächst galt es den Bereich der Untersuchung zu bestimmen und einzugrenzen. Theoretische Basis hierzu ist der dargestellte Vortrag von Prof. Dr. Jürgen Fritz. Um dieses weite Gebiet der Computerspiele einzugrenzen, soll nur die Sparte der Online-Rollenspiele und ganz speziell das Spiel „World of WarCraft“ betrachtet werden.

Ziel der Untersuchung ist es, an Hand von Fritz' Hypothesen und den daraus festgelegten Faktoren zu überprüfen, was genau das weltweit erfolgreichste Onlinespiel „World of WarCraft“ so faszinierend macht und Spieler täglich mehrere Stunden in seine virtuelle Welt eintauchen lässt?

Da die Spieler von Onlinespielen über die ganze Welt verstreut sind, wurde für die empirische Untersuchung ein Online-Fragenbogen entwickelt, der über ein Spielerforum verbreitet wurde, um so möglichst viele Spieler zu erreichen. Hierbei konnte auf die freundliche Unterstützung eines Teamleader der Gilde „foreverlove“ zurückgegriffen werden.

Laut seinen Angaben umfasst die Gilde ca. 74 aktive Mitglieder die über Deutschland, Österreich und die Schweiz verstreut sind und Altersgruppen von ca. 15 – 50 Jahren umfasst.

Da die Mitglieder des Forschungsteams selbst keine Erfahrung mit dieser Art von Spiel hatten, wurde darüber hinaus ein Treffen mit dem Teamleader vereinbart, um sich live ein Bild von dem Forschungsobjekt zu verschaffen. Während der Besprechung des Fragebogens konnte auch eine qualitative Befragung mit dem Gildeführer durchgeführt werden. Dabei konnte man bereits einige interessante Informationen zu und um das Spiel gewinnen.

3.1.2 theoretische Vorarbeiten / Faktoren bestimmen

Als ersten Schritt wurde der Vortrag von Fritz ausgewertet; dabei konnten folgende Faktoren festgemacht werden:

- allgemeine und bekannte Faktoren
 - Darstellung
 - Spieltyp
 - Handlungsmöglichkeiten
 - gutes Gefühl /Erfolg
 - Bekanntheit/Geschichte
 - Spannung, Gewalt, Action
- sozialen Kontakte

Im Großen und Ganzen sind die ersten sechs Faktoren auf alle Arten von Computerspielen anwendbar. Aber ein neuer und entscheidender Faktor, der nur bei den MultiUser- oder Online-Rollenspielen hinzukommt, ist der soziale Kontakt und Austausch zwischen den Spielern.

- Aussagen von Fritz
 - Dazu kommt noch, dass diese Spiele in ihren Größenausdehnungen und ihren gebotenen Handlungsmöglichkeiten einer realen Welt soweit wie möglich nachempfunden sind; sodass Fritz sie zu recht als virtuelle Freizeitwelt bezeichnet.

Fritz Behauptungen, bezüglich Online-Rollenspielen, beziehen sich daher hauptsächlich auf die Faktoren „Handlungsmöglichkeiten“ und „soziale Kontakte“.

Denn er sagt z.B:

- Im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen ist World of WarCraft eine Freizeitwelt, in der man zusammen mit seinen Freunden Spaß haben und seine Freizeit verbringen kann.
- Je mehr Handlungsmöglichkeiten der Spieler geboten bekommt, desto mehr Zeit verbringt der Spieler im Spiel.

und besonders
- Das es die sozialen Kontakte sind, die die Spieler im Spiel halten, obwohl sie eigentlich gar nicht mehr wollen, weil z.B. die anfänglichen Anreize, wie Erfolg und der Ergeiz das höchste Level zu erreichen, längst erloschen sind.
- eigene Überlegungen

Da die Mitglieder der Forschungsgruppe World of WarCraft selbst nicht kannten und zuvor nicht gespielt haben, musste man sich bevor der finale Fragebogen ausgearbeitet wurde, erst einmal ein Bild von dem zu untersuchenden Objekt machen. Nach eingehenden Recherchen über das Spiel und eines grob Entwurfs des Fragebogens, wurde ein Treffen mit dem Gildenführer vereinbart, um eine Einführung und live Demonstration zu bekommen.

Dabei wurden die vorbereiteten Fragen besprochen, auf die Fachsprache von WoW angepasst und die Fragen spielspezifisch modifiziert.

Selbst im Gespräch mit dem Gildenführer, das man als eine Art Live-Interview betrachten kann, konnten bereits einige Aussagen durch ihn bestätigt werden. Dazu aber mehr im nächsten Abschnitt „Versuchsauswertung“.

Da die Mitglieder der Forschungsgruppe bei ihrem ersten Kontakt mit World of WarCraft selbst so beeindruckt und fasziniert waren, wurde ein eigener Aspekt zu den bereits bestehenden Faktoren mit aufgenommen, welcher der Gruppe selbst an sich auffiel.

Die Faszination „zu wissen, das hinter fast jeder Spielfigur ein realer Mensch steckt“ und nicht ein Programm mit vorgefertigten Handlungsmustern, wie man es bisher gewohnt war. Man könnte es als eine Mischung aus dem Faktor „soziale Kontakte“ und „Spannung“ beschreiben bzw. es als „menschliche Unberechenbarkeit“ bezeichnen. Der Spieler kann sich nie sicher sein, wie sein Spielpartner reagiert. Er kann hilfsbereit und freundlich sein oder aber auch einen belügen, betrügen oder einfach nicht zu einem Termin erscheinen. So bekommt ein starres Computerspiel eine neue Dimension, die Dimension Mensch. Diese Unsicherheit bringt so zusätzliche Spannung in ein Spiel. Ein Computerspiel erhält auf diese indirekte Weise menschliche Gefühle und Regungen.

Aus diesen Aussagen und Überlegungen wurden schließlich die Fragen entwickelt (siehe Anhang B); Damit soll überprüft werden, ob diese Faktoren auch bei den Spielern von World of Warcraft zu erkennen sind und dadurch evtl. bestätigt werden.

3.1.3 Technische Umsetzung und Versuchsdurchführung:

Bei der Zusammenstellung der Fragen wurde darauf geachtet die allgemeinen Richtlinien für Fragenkataloge zu berücksichtigen.

Es wurde ein Einleitungstext verfasst, in dem Sinn und Zweck der Untersuchung vorgestellt wird, um das Misstrauen des Befragten zu verringern.

Darüber hinaus wurden Angaben über die Bearbeitungsdauer und über den Zeitraum der Untersuchung gemacht.

Daneben wurde zugesichert, die Daten anonym und vertraulich zu behandeln und eine Aussicht auf Einsicht in die Untersuchungsergebnisse gegeben.

Der erste Teil der 19 Fragen beginnt mit allgemeinen Fragen und wird bis Frage 10 immer konkreter. Ganz zum Schluss wird der User mit den direkten Aussagen von Fritz konfrontiert.

Bei der Auswahl der Eingabemöglichkeiten wurde eine Mischung von Textfeldern zur freien Eingabe und Gruppen von Radio-Buttons mit festen Eingabemöglichkeiten gewählt; wobei ein Grossteil der Fragen über festgelegte Radiobuttons abfragt wird, um eine besser Auswertung zu gewährleisten.

Obwohl freie Textfelder eine zusätzliche Verdichtung der Werte nach sich ziehen, sollte dem Befragten dennoch die Möglichkeit gegeben werden evtl. eigene Aspekte für seine Entscheidungen mit einzubringen, an die man so nicht gedacht hat oder weil man für eine solche Frage keine Kategorien festlegen konnte.

Für die Fragen 11, 12, 14, 16 und 19 werden Bewertungsfragen mit einer geradzahlgigen Skala verwendet, um von den Befragten eine eindeutige Antwort abzuverlangen.

Zum Abschluss des Fragebogens bedankt sich das Team für die Teilnahme.

Für die Erstellung des HTML-Formulars wurde Macromedia Dreamweaver verwendet.

Die technische Umsetzung des Online-Fragebogens wurde schließlich mit der Programmiersprache PHP und die Datenhaltung mit einer MySQL-Datenbank realisiert.

Hierzu wurde eine bereits bestehende Datenbank genutzt, die das Team schon für andere Hochschulprojekte verwendet. Hierfür musste lediglich eine neue Datenbanktabelle angelegt werden, die der Struktur des Fragebogens entspricht.

Bevor der Fragebogen schließlich für die Zielgruppe freigegeben werden konnte, wurde der Fragenkatalog drei Studienkollegen und dem Gildenführer zum Testen gegeben. Damit sollte ausgeschlossen werden, dass die Fragen missverständlich oder evtl. falsch formuliert wurden. Nach einem rein positiven Feedback, wurde der Fragebogen zur Veröffentlichung freigegeben.

Der Link zum Fragebogen stand vom 04.01.07 – 15. 01.07 auf der Seite der Gilde (unter www.foreverlove-wow.de) für die Teilnehmer zur Bearbeitung.

3.2 Auswertung

Bei Abschluss der Online-Befragung waren 33 Antworten abgegeben worden, von denen 1 ungültig war.

Da die anvisierte Zielgruppe aus 74 Teilnehmern bestand, hätte man auf eine höhere Beteiligung hoffen können; somit lag die letztendliche Beteiligung bei 50%.

Bei der Auswertung der Rohdaten wurde für Fragen mit konkreten Antworten eine Häufigkeitsverteilung mit dazugehörigem Mittelwert berechnet.

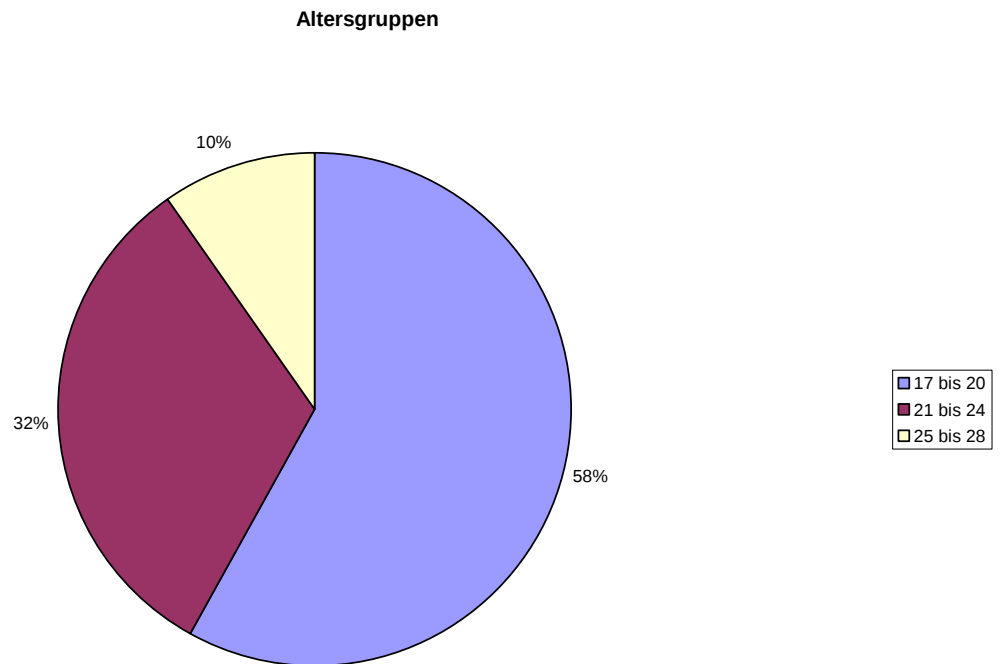
Bei den Fragen mit Bewertungsskala wurde die Häufigkeitsverteilung mit dem Wert, der zugehörigen Kategorie gewichtet und daraus ebenfalls ein Mittelwert gebildet. Dabei liegt die Schwelle zwischen positiver und negativer Tendenz bei der Hälfte des erzielbaren Maximalwertes, bei 3 Punkten.

Bei offenen Fragen wurden die Aussagen verdichtet, indem die Aussagen bestimmten Kategorien zugeordnet wurden. Aussagen die nicht präzise oder nicht einer Kategorie zu geordnet werden konnten, wurden als “keine Angabe“ gewertet.

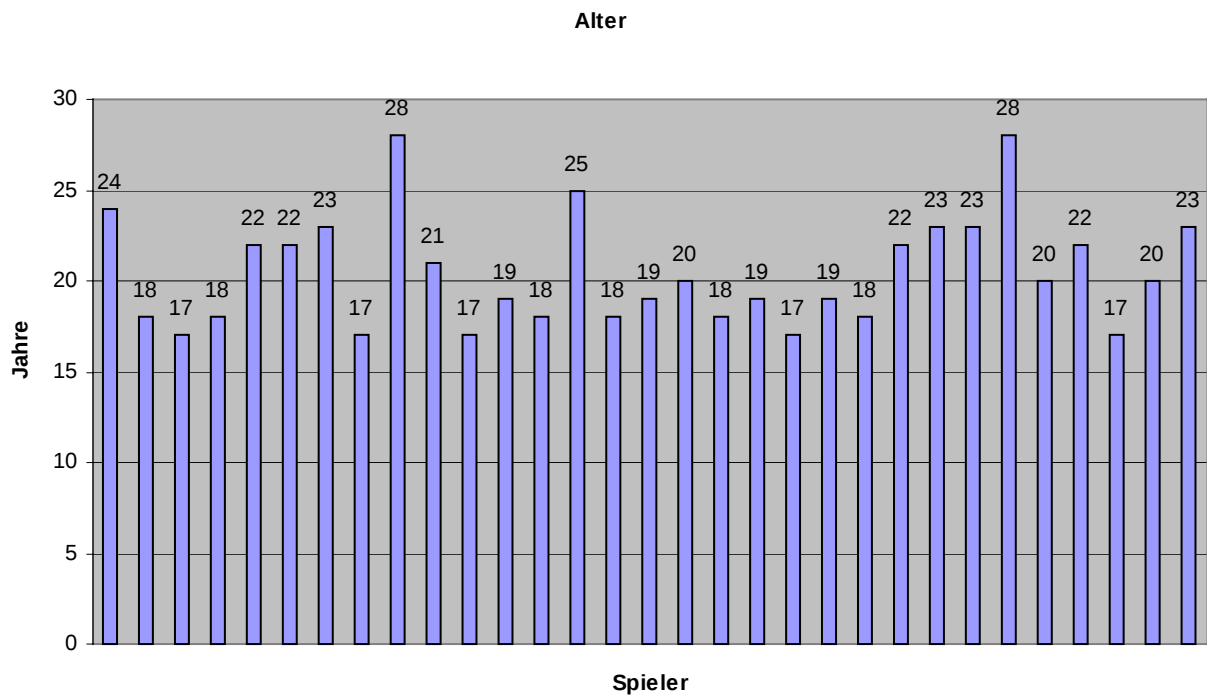
Offene Fragen dienen in unserer Untersuchung nicht direkt, als ausschlaggebendes Entscheidungs- und Bewertungskriterium, sondern werden viel mehr zur Kontrolle verwendet. Damit soll zusätzlich überprüft werden, ob beim Fragenentwurf nicht ein Aspekt übersehen wurde oder die Spielinsider evtl. andere Faktoren für wichtig erachten. Somit hat der Spieler die Möglichkeit eigene Motivationsgründe anzugeben.

3.2.1 Demographische Zusammensetzung der Zielgruppe

Unsere Stichprobe von 32 WoW-Spielern setzt sich aus 2 weiblichen und 29 männlichen Spielern im Alter zwischen 17 und 28 Jahren zusammen. Dabei betrug das Durchschnittsalter 20,48 Jahre



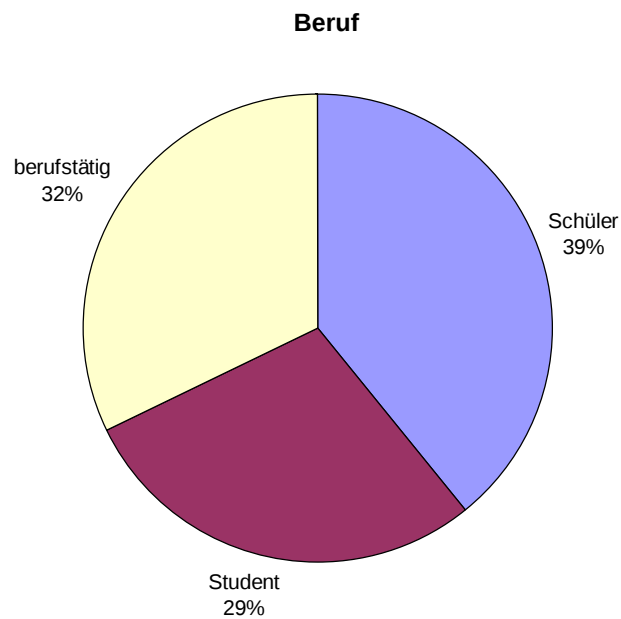
Grafik 1



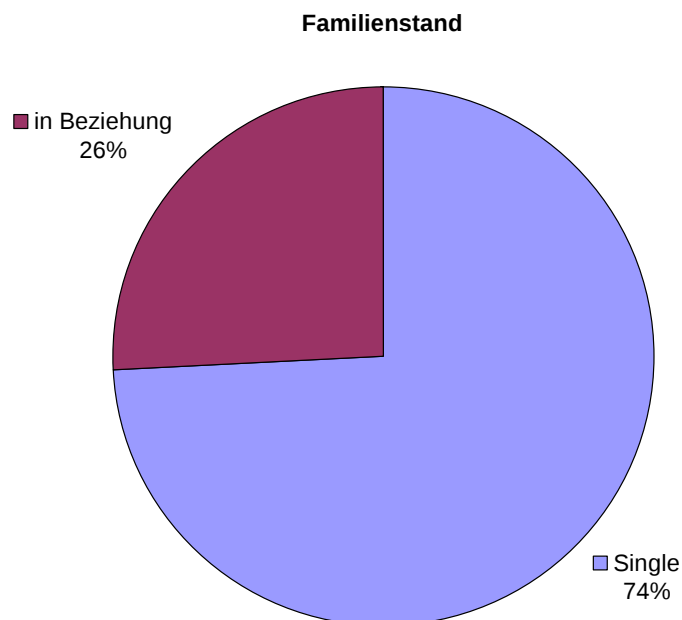
Grafik 2

74% der Befragten gaben an in einer Beziehung zu leben, 26% sind Single, 2 mit Kindern.

Bei der momentanen Berufssituation ergab sich, wie erwartet, eine grobe Zweidrittelmehrheit aus Schüler (39%) und Studenten (29%), zu 32% von Berufstätigen.



Grafik 3



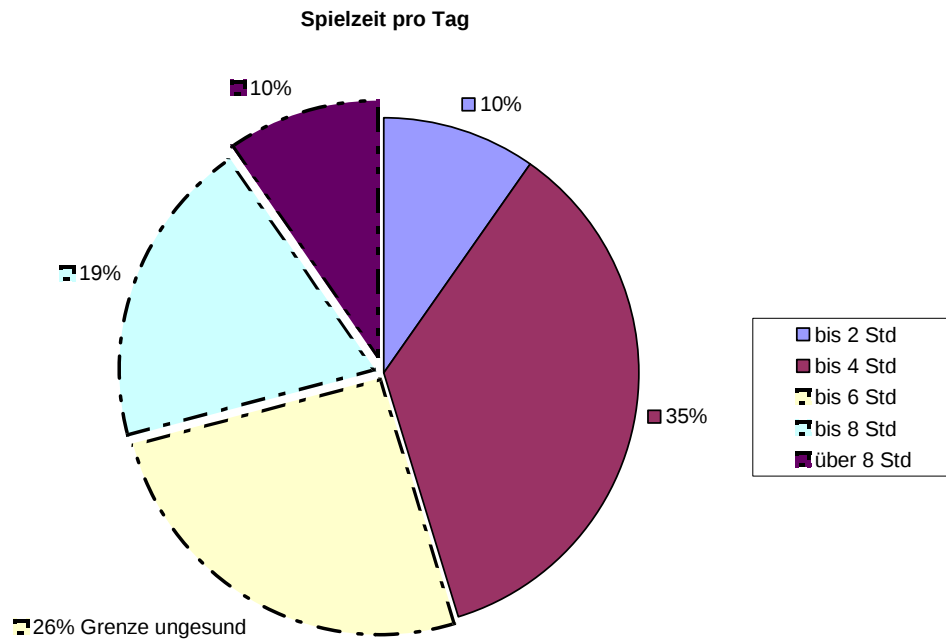
Grafik 4

3.2.2 Spielzeit und Dauer

Die Spanne der angegebenen Spieldauer pro Tag reichte von 2 – 20 Stunden.

Zur besseren Einordnung der Spielertypen wurden Kategorien von je 2 Stunden gebildet.

Daraus ergab sich, dass 61% zwischen 4-6 Stunden pro Tag World of Warcraft spielen; was in etwa dem Durchschnittswert von 5,58 Stunden/Tag entspricht.

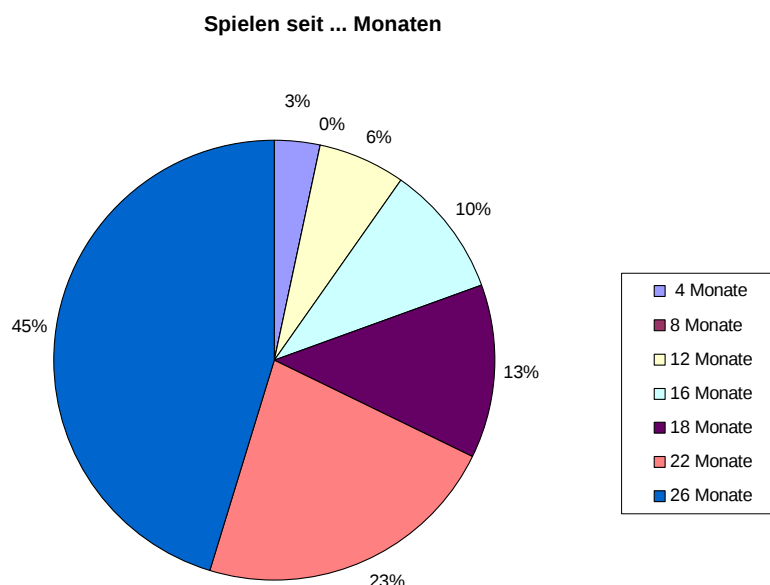


Grafik 5

Mit dieser Kategorisierung lässt sich auch gut die kritische Grenze von 6 Stunden Spielzeit verdeutlichen. Denn die Wissenschaft hält mehr als 6 Stunden Computerspielen täglich für bedenklich; worauf in dieser Untersuchung nicht weiter eingegangen werden soll.

In anderen Untersuchungen ist dies ein Indikator für eine Spielabhängigkeit.

Des Weiteren stellte sich heraus, dass 67% (zw. 22-26 Monate) der Spieler das Spiel schon fast seit seinem Erscheinen, im November 2004 (also vor 26 Monaten), spielen und immer noch dabei geblieben sind. Über die gesamte Spielzeit ergaben sich daraus im Durchschnitt pro Spieler 100 volle Tage an Spielzeit.



Grafik 6

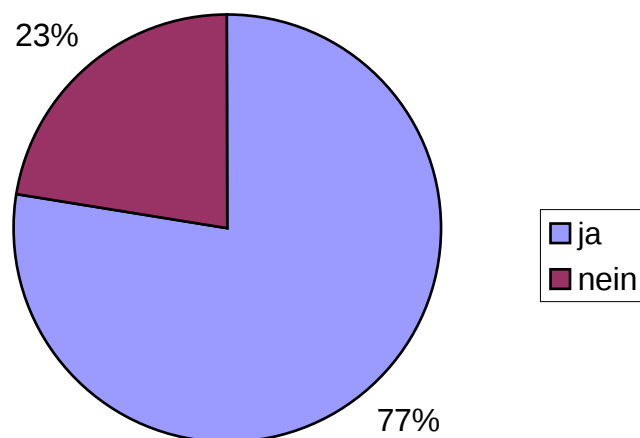
Da dieses Spiel sehr zeitintensiv erscheint, ist es daher auch nicht verwunderlich, dass 65% (20 Personen) ausschließlich WoW spielen.



Grafik 7

Was darüber hinaus jedoch sehr erstaunlich ist, dass 77% (24 Personen) dabei noch Zeit finden einem anderen Hobby nachzugehen. Hier wurden hauptsächlich Sport und Freunde genannt.

Hast du noch andere Hobbys?

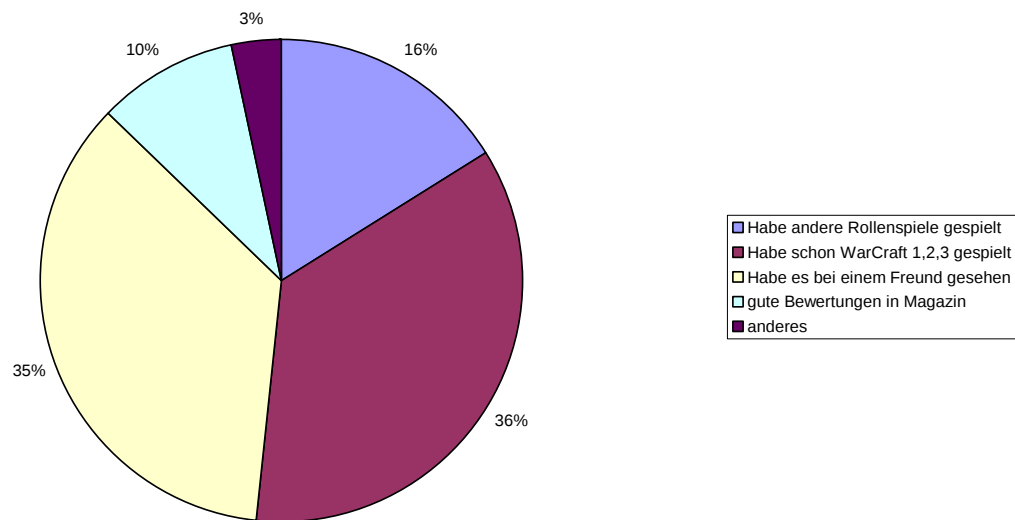


Grafik 8

3.2.3 Wie und warum sind die Spieler zu World of Warcraft gekommen? oder mit den Worten von Fritz : „Was veranlasst den Spieler das Spiel zu spielen und was motiviert ihn zum Bleiben?“

Auf die Frage „Wie bist Du auf WoW gekommen?“, gaben 36% an, bereits die Vorgänger WarCraft 1, 2, 3 und weitere 16% schon andere Rollenspiel dieses Typs gespielt zu haben. 35% sind durch einen Freund oder Bekannten von dem Spiel begeistert worden. Gerade 10% haben sich aufgrund einer guten Bewertung in Magazinen für das Spiel entschieden. Die übrigen 3% gaben andere Gründe an.

Wie sind die Spieler zu World of Warcraft gekommen?

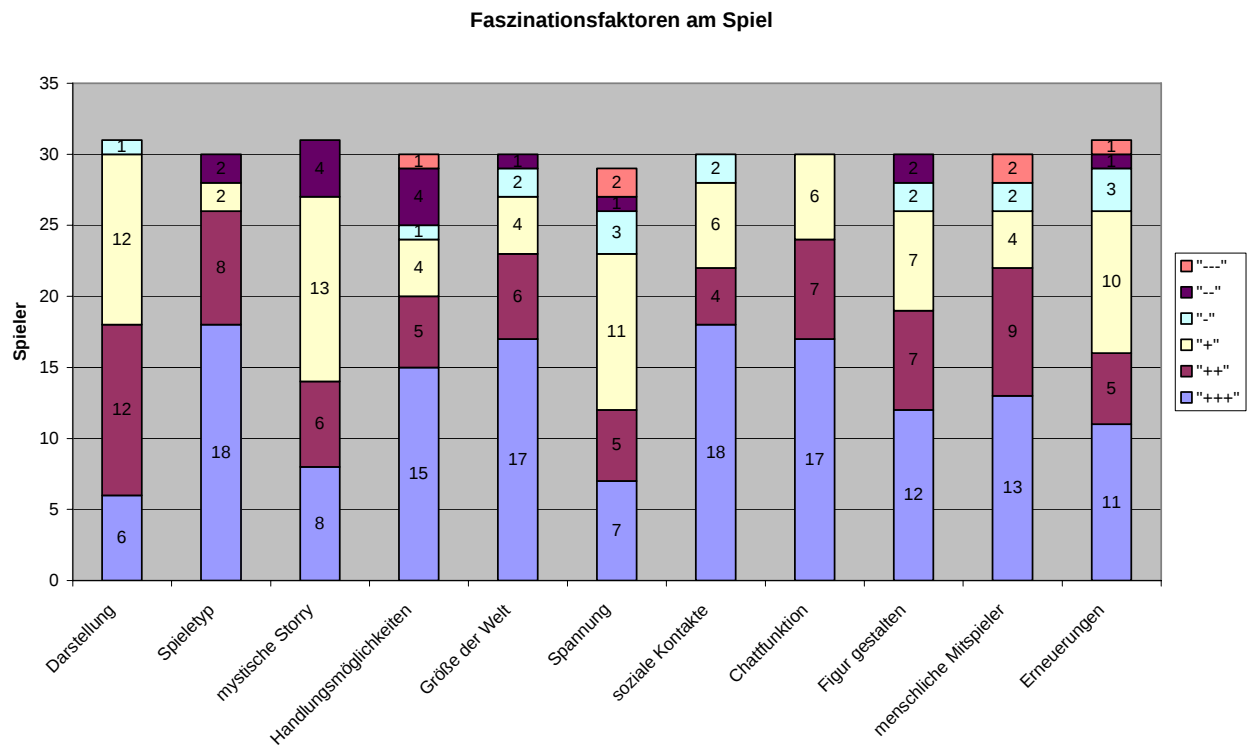


Grafik 9

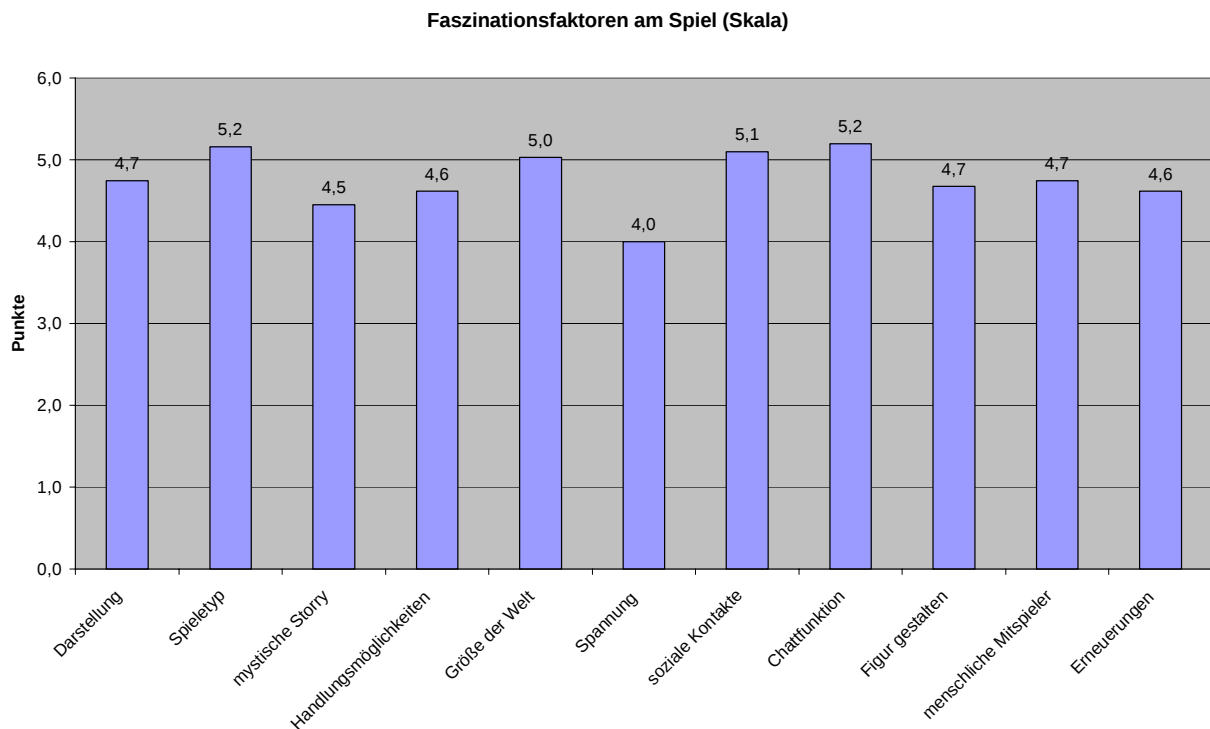
In diesen Werten finden sich auch Fritz Worte, indem er sagt, dass Spieler lebensstypisch bzw. sich für bekannte Themen entscheiden. So gaben zusammen 52% an, schon Spiele diesen Typs gespielt zu haben, wovon allein die meisten mit 36%, bereits die Vorgängerversionen von WarCraft gespielt haben.

Auch bei der zentralen Frage nach den Faszinationsfaktoren zeigte sich ebenfalls, dass der Spieltyp, das „Online-Rollenspiel“ einen hohen Stellenwert als Kriterium einnimmt.

Mit 5,2 Punkten erzielten der „Spieltyp“ und die „Chatfunktion“ die höchste Bewertung gefolgt von den „sozialen Kontakten“ mit 5,1 Punkten. Wobei man diese beiden auch zusammenfassen kann.



Grafik 10



Grafik 11

Mit 5,0 Punkten zeigte sich, dass die riesigen Ausmaße der Spielwelt von WoW ebenfalls einen besonderen Reiz darstellen, was der Spieler von anderen Online- aber besonders nicht von Singleplayer-Spielen gewöhnt ist. Um diesen Punkt einem der bestehenden Faktoren zuzuordnen, könnte man die Größe der Spielwelt als ein besonderes Merkmal dieses Spieltyps sehen und somit diesen Faktor bestätigen.

An 5.Stelle zeigte sich das Wissen, um den menschlichen Mit-/Gegenspieler, gleichauf mit der eigentlichen Darstellung.

Erst auf Platz 7 und 8 kommen die Handlungsmöglichkeiten und die damit einhergehende Möglichkeit seine Figur selbst zu gestalten.

Am wenigsten reizvoll empfanden die Spieler die Neuerung im Spiel (4,6 P.), die mystische Atmosphäre (4,5 P.) und die Spannung (4,0 P.) im Spiel.

Zur Bewertung dieser Frage muss gesagt werden, dass alle der dargebotenen Faktoren, weder extrem gut oder sehr schlecht bewertet wurden, so dass man nur nach der punktemäßigen Platzierung gehen kann. Der Mittelwert würde nämlich bei 3 Punkten liegen.

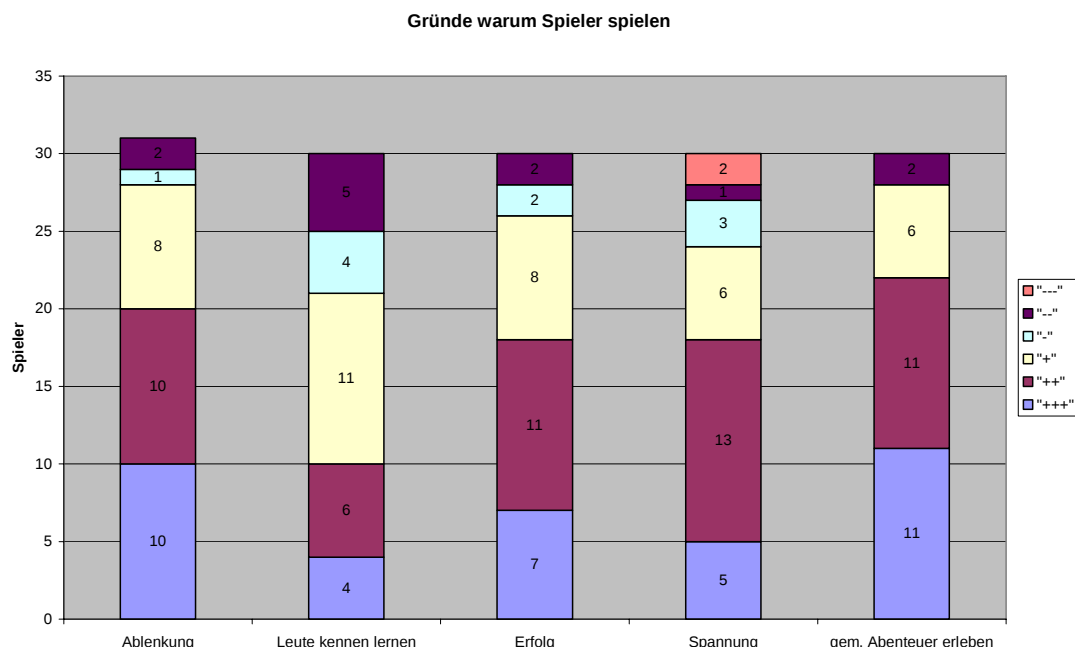
Somit wird hier nur eine Rangfolge der wichtigsten Faktoren aufgeführt:

1. der Spieltyp und Größe der Welt / soziale Kontakte bzw. Chatfunktion
2. die Darstellung / die Handlungsmöglichkeiten / menschliche Spieler
3. Erneuerungen
4. mystische Atmosphäre
5. Spannung

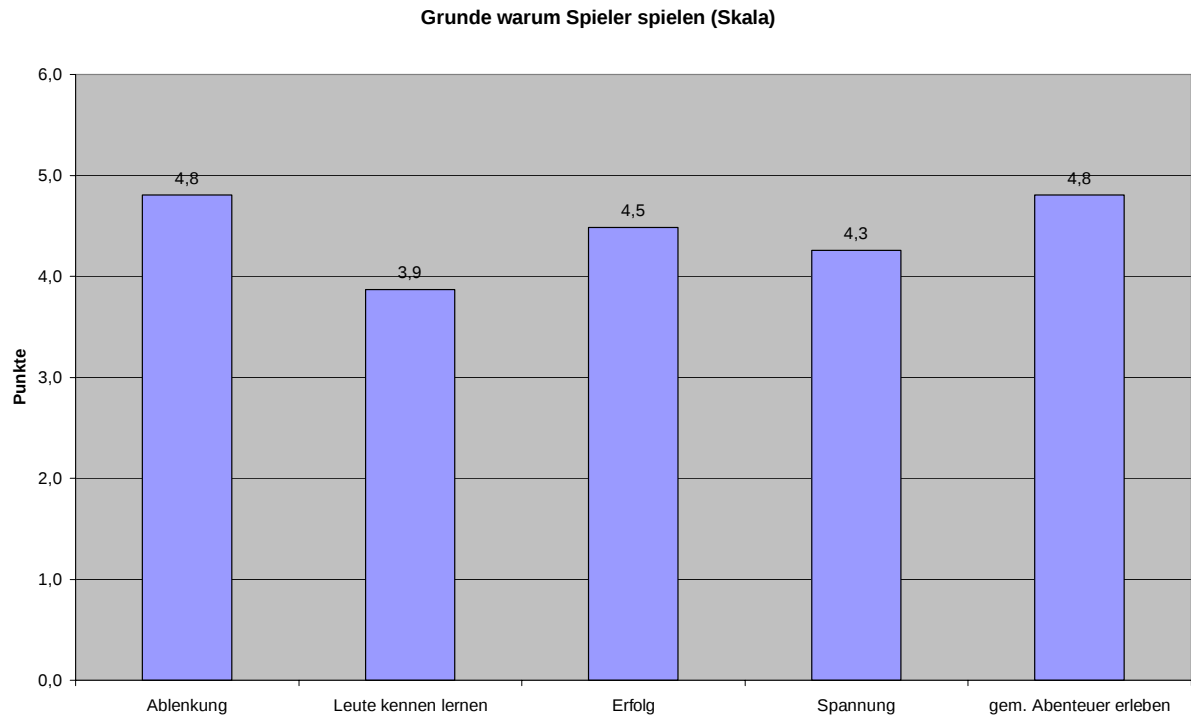
Auch aus der offenen Frage „Warum die Spieler das Spiel ebenfalls spielen wollten“, zeigte sich, dass viele der Spieler, alleine schon durch die guten Erfahrungen mit der Softwarefirma und die Überzeugung der Spieler an den Vorgängerspielen, sich deshalb für WoW als Nachfolgerspiel entschieden haben.

Mit Frage 12 „was sich der Spieler vom Spiel erwartet“ soll untersucht werden, was die Spieler antreibt das Spiel zu spielen. Die höchste Punktzahl gaben die Befragten mit 4,8 Punkten sowohl für den Antriebsgrund „Ablenkung“ und den Aspekt „gemeinsam mit Freunden Abenteuer zu erleben“.

Mit 4,5 Punkten gaben sie „Erfolg“ und mit 4,3 Punkten „Spannung“ an. Am geringsten mit 3,9 Punkten erwarteten sie „neue Leute kennen zu lernen“. Wie bereits von Fritz beschrieben, ist Zeitvertreib und Ablenkung auch hier mit der Hauptgrund für die Spieler. Einer schreibt ganz offen schon in Frage 10, dass er aus „Langeweile“ spielt. Aber auch der Aspekt der Gemeinschaft scheint hier, wie auch bei allen anderen Fragen sehr entscheidend zu sein. Natürlich macht es mehr Spaß, wenn ein Spieler in der Gruppe Erfolg hat. Mit diesen Werten zeigt sich auch eine Tendenz zu Fritz Aussage, dass die Leute aus Frust und Langeweile spielen und hoffen Erfolg und Ablenkung beim Spielen zu erhalten. Was hier jedoch noch zusätzlich als gutes Gefühl hinzukommt, sind die sozialen Bindungen.



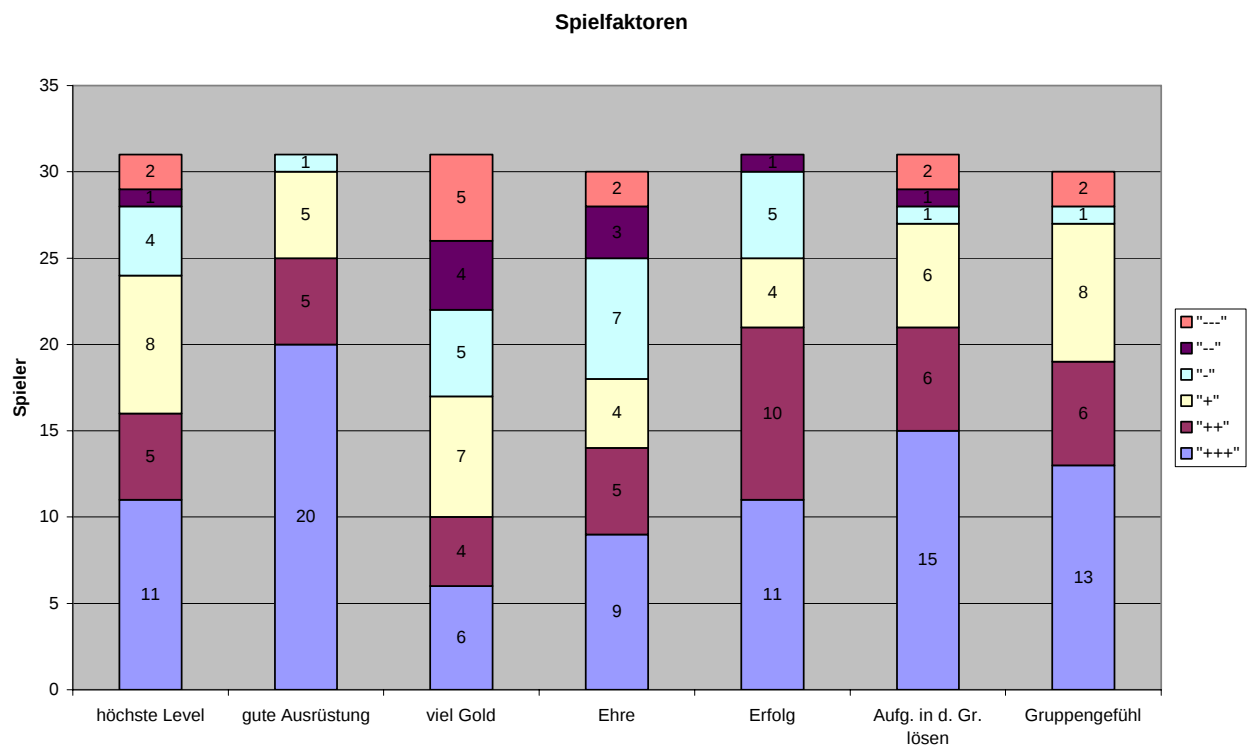
Grafik 12



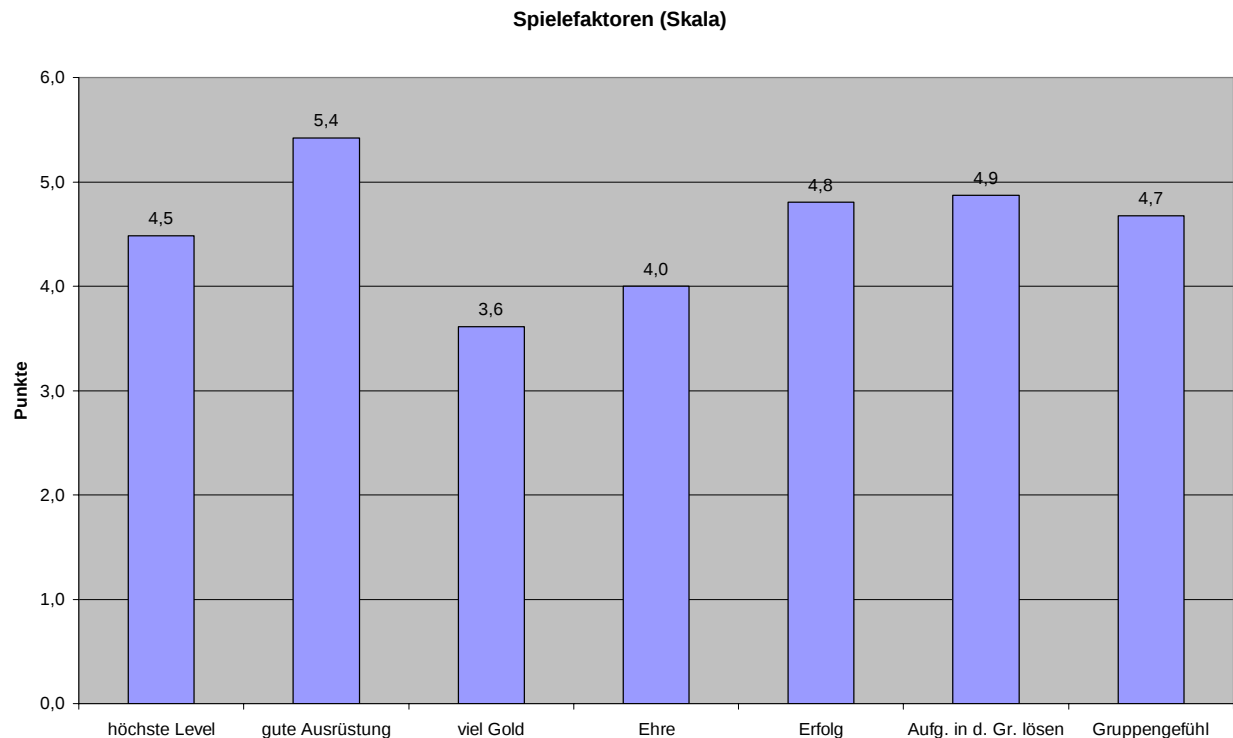
Grafik 13

3.2.4 Erfolg oder soziale Kontakte

Frage 14 soll darstellen, was den Spielern beim Spielen am wichtigsten ist. Ist es der Erfolg oder die sozialen Kontakte? Auch bei dieser Frage liegen die Werte wieder weit über dem Schwellenwert von 3 Punkten, sodass keine klare Aussage daraus erzielt werden kann.



Grafik 14



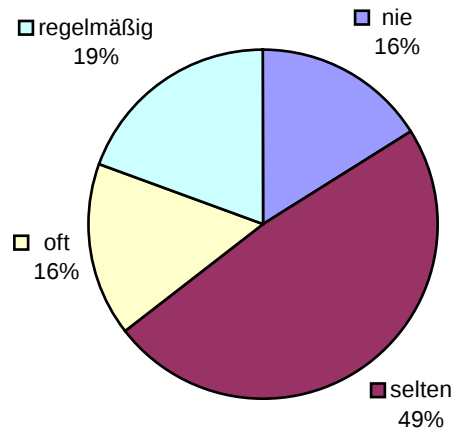
Grafik 15

Dennoch lässt sich aus der Rangfolge ersehen, dass den Spielern eine „gute Ausrüstung“ (5,4 P.) über alles geht. Darauf folgt gleich an zweiter Stelle der Gemeinschaftssinn, mit der Gruppe Aufgaben zu lösen (4,9 P.) und der „allgemeine Erfolg“ (4,8 P.). Die „Gruppenverantwortung“ kann man dabei, als Schwellenwert (4,7 P.), zu den weniger wichtigen Aspekten zählen. Denn im Vergleich sind der Aspekt das „höchste Level“ (4,6 P.), „Ehre“ (4,0 P.) und „viel Geld“ (3,6 P.) den Spielern weniger wichtig.

Wenn man diese Frage dahingehend betrachtet, dass der Spieler immer wieder eine bessere Ausrüstung braucht um Erfolg zu haben und um bei der Gruppe mithalten zu können, dann steht der Erfolg klar vor den sozialen Kontakten. So erklärte der Teamleader, dass Gilden nicht einfach jeden aufnehmen. So sollte ein Spieler schon besondere Fähigkeiten oder Ausrüstungsgegenstände mitbringen, damit er der Gilde auch von nutzen ist, und nicht als schwächstes Mitglied die Gruppe evtl. gefährdet. Daher ist es auch verständlich, dass jeder als primäres Ziel nach einer guten Ausrüstung strebt, um bei einer angesehenen Gilde aufgenommen zu werden oder zumindest einen Vorteil gegenüber den anderen zu haben.

Ergänzend zu dieser Frage meinte der Teamleader in unserem Gespräch, dass es darum nicht sehr förderlich ist, wenn ein Spieler nur gelegentlich spielt. Sicher könne man auch so seinen Spaß haben, aber für eine Gilde sind solche Leute nicht sehr hilfreich, da sie wie bereits erwähnt nicht über die nötige Ausrüstung verfügen, um für eine Gilde interessant zu sein. Daher erklärt sich, die hohe Spieldauer der einzelnen Spieler. Da alle Befragten einer Gilde angehören, könnte man sagen, dass sie alle in einem ständigen Wettstreit um die beste Ausrüstung stehen. Zudem meinte er, dass es in diesem Spiel eigentlich keinen Misserfolg gibt, da man im klassischen Stil „GAME OVER“ nicht sterben kann. Ein Character verliert keine Erfahrungspunkte oder Ausrüstungsgegenstände, das einzige was passieren kann, ist, dass man z.B. das über einen Nachmittag gesammelte Gold verliert. Weiterhin ergab sich aus unserem Gespräch, dass es nicht schwer ist das höchste Level zu erreichen. Das zeigte sich auch bei Frage 8, bei der ein Spieler angab, schon nach 10 Tagen das höchste Level (60) erreicht zu haben. Das erklärt auch die geringere Bewertung für diesen Punkt. Frage 15 „ob sich die Spieler auch in der realen Welt treffen“, bestätigte nur das, was der Teamführer auch anklingen hat lassen. 65% der Spieler gaben an, sich nie (16%) oder selten (49%) zu treffen. 16% treffen sich oft und 19% regelmäßig.

Treffen der Spieler im realen Leben



Grafik 16

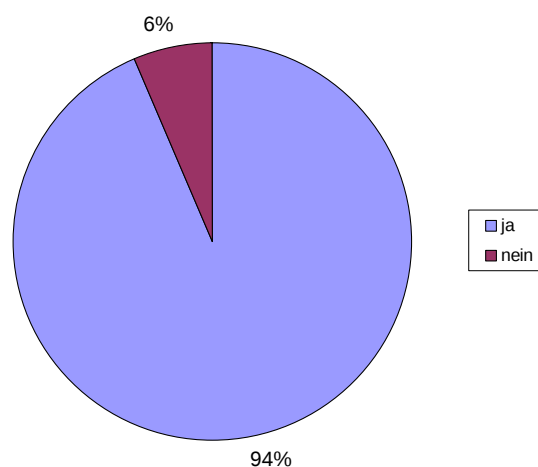
Aus den vorangegangenen Fragen zeigt sich, dass die sozialen Kontakte im Spiel sehr wichtig sind, diese aber nicht sehr weit über die Spielgrenzen hinausgehen. Oder mit den Worten des Teamleaders:

„Auch wenn ich regelmäßig in einen Sportverein gehe, muss das nicht unbedingt bedeuten, dass ich deshalb mehr soziale Kontakte habe oder neue Freunde finde. Denn viele gehen dort nur zum gemeinsamen Spielen hin und gehen danach gleich wieder heim.“

3.2.5 Was hält die Spieler?

Fritz erklärt, dass ein Spiel leicht zu erlernen sein muss, damit der Spieler schnell ins Spiel kommt und Erfolg hat. Der Spieler soll schnell in den „Flow“ kommen und wenn er im Flow ist, ist es schwer für ihn mit dem Spielen aufzuhören. Mit Frage 18 und 17 sollen eben diese Zusammenhänge untersucht werden. Hierzu antworteten 94%, dass World of WarCraft leicht zu erlernen sei.

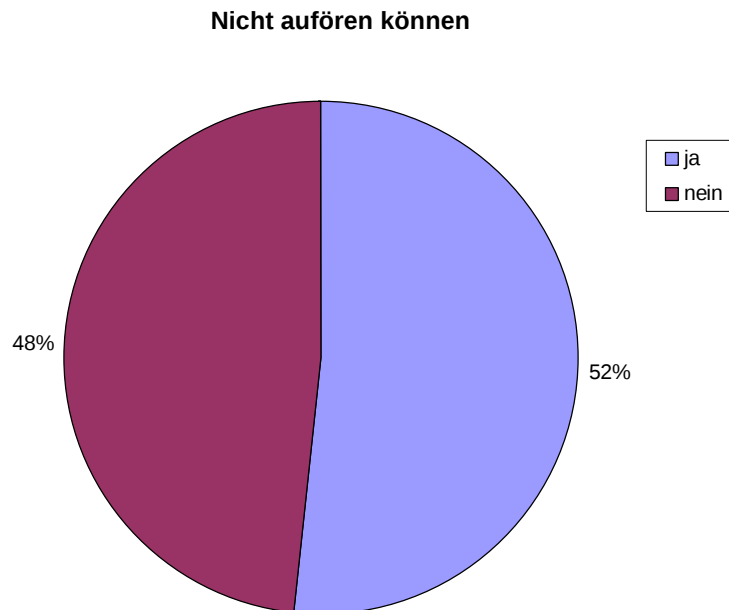
Ist WoW leicht zu erlernen?



Grafik 17

Dies demonstriert uns auch der Teamleader, indem er eine neue Spielfigur erstellte und quasi als Neuling in die Welt von WarCraft eintrat. Nach wenigen intuitiven Versuchen ist man schnell mit der Steuerung vertraut. In dem der Spieler mit seiner Figur mit ein paar anderen Figuren in der näheren Umgebung spricht, hat man schon nach wenigen Sekunden sein erstes Quest (Aufgabe) zu erfüllen. Das da wäre: „Säubere das nördlich Gebiet von mind. 5 Kobolden!“. Nach weitem 2-3 Minuten hat man schon sein erstes Quest gelöst, Gold gefunden und Erfahrungspunkte erhalten. Der erste Erfolg.

Da man nun gesehen hat, dass es für einen Neuling doch relativ leicht ist, schnell ins Spiel zu kommen, wollen wir im nächsten Schritt die Frage klären, was die Spieler veranlasst im Spiel zu bleiben oder warum sie nicht aufhören können. Hierzu beantworteten 52% (16 Personen) die Frage „Ob und in welchen Situationen sie nicht mit dem Spielen aufhören konnten“ mit ja, 48% (15 Personen) verneinten die Frage.



Grafik 18

Dabei gaben von den 16 Personen, die für „ja“ gestimmt haben, 4 Gruppenzwang, 2 Neugierde und Ergeiz (als das Spiel neu war), 2 Sammeltrieb und wieder 2 das Motiv Wettstreit und Erfolg an. Die übrigen 6 Antworten konnten nicht zugeordnet werden.

Um diese Aussagen noch weiter zu verdichten kann man sicher den Ergeiz und den Sammeltrieb mit zu dem Schlagwort Erfolg zählen, denn diese Motive zielen beide darauf, im Spiel Vorteile zu erlangen und vorwärts zu kommen. Der Begriff des Gruppenzwangs, der auch bei dieser Frage genannt wird, entsteht durch soziale Kontakte und kann als Motiv nur bei diesem Spieltyp vorkommen. In wie weit die Spieler dies als negativ empfinden, wäre zu klären. Doch andererseits würden sie nicht täglich mehrere Stunden mit diesem Spiel verbringen, wenn sie diesen Gruppenzwang als störend empfinden würden.

Zieht man nun auch noch die letzte Frage hinzu, in der die Befragten direkt nach ihre Meinung zu Fritz' Aussagen gefragt werden, so bekommt man mit 4,9 Punkten bestätigt, dass die Spieler eben wegen den sozialen Kontakten länger im Spiel bleiben als bei den gewöhnlichen Singleplayer Spielen.

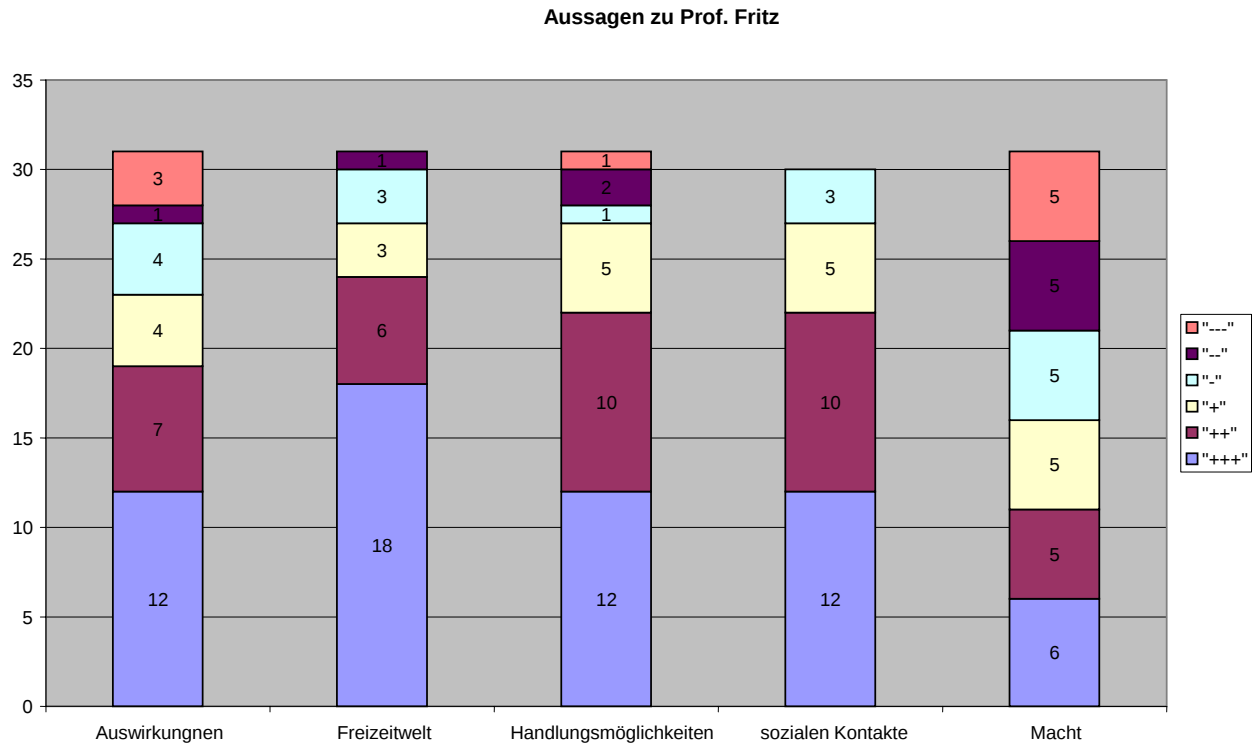
Ganz deutlich mit 5,2 von 6 Punkten befürworteten die Befragten die Aussage das World of WarCraft eine Freizeitwelt ist in der man mit Freunden Spaß haben kann.

Mit 4,7 Punkten bewerten sie die Fülle an Handlungsmöglichkeiten eher ein bisschen geringer als die sozialen Kontakte (4,9 P.) als einen Grund im Spiel zu bleiben.

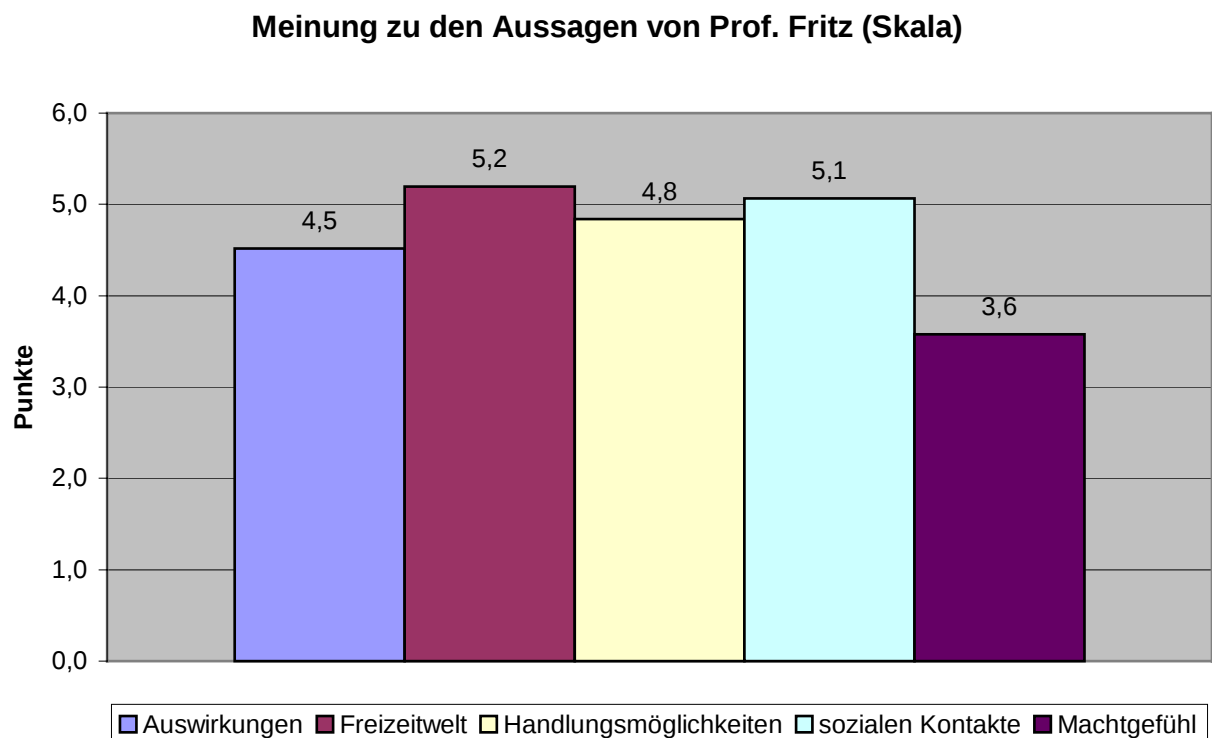
Dass das Spiel Auswirkungen auf das reale Leben haben soll, bestätigen zwar mit 4,4 Punkten ein Großteil der Spieler, bewerten dies aber geringer als die Aussage, das World of WarCraft eine Freizeitwelt ist um mit Freunden Spaß zu haben. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, da anscheinenden 77% noch Zeit finden, sportlichen Aktivitäten oder anderen Hobbys nach zu gehen.

Geringste Zustimmung fand mit 3,4 Punkten die Behauptung, dass man ein Machtgefühl verspüren soll, wenn man seine Figur steuert. Sicherlich ist es fraglich, ob so eine sensible Frage auch ehrlich beantwortet wird, bzw. ob es den Spieler wirklich selbst bewusst ist.

Dennoch, wenn man die Ergebnisse der vorangegangenen Fragen berücksichtigt, kann man den Faktor der Macht zumindest als primären Faktor für WoW ausschließen.



Grafik 19



Grafik 20

3.3 Zusammenfassung

Bei der Betrachtung der einzelnen Fragen als Ganzes, finden sich die bekannten Faktoren in mehr oder weniger starker Ausprägung wieder.

Bei der untersuchten Gruppe, zeigte sich, dass für mehr als die Hälfte die Bekanntheit der Vorgängerspiele oder eben der Spieltyp entscheidend war, sich für WoW zu entscheiden.

Der Grund, weshalb sie spielen, war wie zu erwarten, „Langeweile und Ablenkung“.

Der Spieltyp, das Multiplayer Online Roleplay Game (MMORPG), zeichnet sich im Wesentlichen durch seine Chatfunktionalität und eine schier unbegrenzte Spieloberfläche (Größe der Spielwelt) aus, was für die Spieler einen besonderen Reiz ausmacht. Diese Merkmale scheinen für die Entscheidung der Spieler wichtiger zu sein, als die grafische Darstellung, Spannung oder Aktion.

Durch die technische Entwicklung setzt der Spieler eine angemessene Grafik voraus und legt mehr Wert auf das, was das Spiel darüber hinaus zu bieten hat. Wie Fritz es bezeichnet ist damit das Gameplay oder die Regeldynamik gemeint. Bei World of WarCraft zählen mehr Teamgeist, Kommunikation und Strategie. Diese Regeldynamik wird durch die sozialen Kontakte geboten bzw. wird erst durch die sozialen Kontakte möglich, die wiederum erst durch die Chatfunktion (Kommunikation mit anderen Spielern) zu Stande kommen. Durch diese sozialen Kontakte entwickelt sich zwischen den Spielern ein starker Gemeinschaftssinn und Teamgeist, der teilweise auch von Spielern als Gruppenzwang empfunden wird. Das äußert sich darin, dass wenn Spieler bei einem Raid mit dabei sind, nicht einfach aufhören können.

Neben diesen Gruppenaufgaben lässt sich zusätzlich starker Wettbewerb zwischen den Spielern erkennen. Aus den Zahlen und den Aussagen der Spieler geht hervor, dass, wenn sie erst mal das höchste Level erreicht haben, es eigentlich nur noch darum geht, möglichst gute Ausrüstungsgegenstände zu finden bzw. die Gegenstände zu erkämpfen. Das hält die Spieler im Spiel und ist für sie das wichtigste.

Die Gruppe kämpft immer gegen neue und schwerere Gegner. Deshalb ist es für jeden einzelnen wichtig, immer neuere und bessere Ausrüstungsgegenstände zu finden, um mit der Gruppe mithalten zu können.

Diese Kombination von Gemeinschaftssinn, ständigem Wettbewerb und die Fülle von Handlungsmöglichkeiten, lassen die langen Spielzeiten von täglich 4-6 Stunden erklären.

Auf diese Weise bestätigt sich die Aussage von Fritz, dass die sozialen Kontakte und Handlungsmöglichkeiten den Spieler länger im Spiel halten.

Da World of WarCraft ein Strategie- bzw. Rollenspiel ist, kann man Spannung, durch Gewalt und Aktion, als primären Faktor ausschließen; wie auch die Antworten der Spieler zeigen. Dafür sticht bei diesem Spieltyp viel mehr der Faktor Erfolg in Form von Wettbewerb und die sozialen Kontakte hervor. Das Machtgefühl, das sich unter Umständen über die Art der Steuerung einstellen sollte, wurde von unseren Befragten eher nicht bestätigt.

Viel mehr ist es den Spielern wichtig gemeinsam Spaß zu haben, so dass man World of WarCraft wirklich mit den Worten von Fritz als Freizeitwelt bezeichnen kann.

Abschließend lässt sich sagen, dass Fritz Aussagen und Darstellungen im wesentlichen bestätigt werden konnten. Was jetzt speziell World of WarCraft so faszinierend macht, konnten wir leider nicht an einem konkreten Merkmal fest machen. Dazu müsste man dieses Spiel gezielt mit anderen seiner Art vergleichen. Was aber dennoch bei mehreren Fragen deutlich geworden ist, ist, dass die Kommunikationsmöglichkeit und die sozialen Kontakte, die sich daraus ergeben, einen entscheidenden Faktor und eine besondere Faszination dieses Spieles ausmachen. Darüber hinaus erwiesen sich, neben den von Fritz genannten Faktoren, auch die Faktoren des Spieltyps und der Größe der Spielwelt für die Spieler als sehr wichtig, bzw. als Grund sich für das Spiel zu entscheiden.

3.4 Ausblick

Da World of WarCraft als Online-Rollenspiel einen neuen und jungen Typ von Computerspiel darstellt, wäre es ratsam die bereits bekannten Faktoren speziell auf das Medium der Multiplayer-Spiele anzupassen und zu überarbeiten; denn die meisten Faktoren scheinen noch auf der Basis der Singleplayer-Spiele erarbeitet worden zu sein.

Wie man gesehen hat, ist der Faktor „sozialer Kontakt“ das wesentliche und entscheidende Merkmal für diese Form von Computerspiel. Was wir jedoch feststellen konnten ist, dass die sozialen Kontakte zwar für das Spiel als Motor sehr wichtig sind, aber diese Kontakte nicht sehr weit über das Spiel hinausgehen; zumindest in direkter persönlicher Form nicht. Da es sich gezeigt hat, dass der soziale Faktor sehr wichtig ist, könnte man daher, mehr auf die verschiedenen Formen und Ausprägungen der sozialen Kontakte eingehen. Der Wettstreit zwischen den Spielern als eine Form, haben wir ansatzweise versucht im Spielzusammenhang herauszuarbeiten. Vielleicht sind die Kommunikation und Kontakte Ursache für weitere vielschichtige Interaktionsprozesse?

Für die Zukunft könnte man sich mehr darauf konzentrieren, wie sich diese soziale Komponente, sowohl innerhalb, als auch über die Grenzen des Spieles hinaus noch auswirkt.

Um zum Schluss noch einmal die Schlagzeilen in unserer Einführung aufzugreifen, wäre dies auch ein Anlass die Auswüchse von Spielfanatismus und Spielabhängigkeit bei dieser neuen Art von Online-Computerspiel zu untersuchen. Dieses Problem ist zwar schon bekannt, ist aber noch nicht weiter untersucht. Es scheint, zwar ein Randproblem zu sein, doch bei unseren Recherchen sind wir häufig über Beiträge gestolpert, in den sich Spieler als Süchtig bezeichnet haben oder gar um Unterstützung gebeten haben (siehe Beiträge unter <http://www.onlinespielesucht.de> oder <http://bronski.net/tag/onlinespiele>). Hier wäre es sicher interessant, die Entwicklung und die Ursachen zu untersuchen, die teilweise schon zu einem regelrechten Realitätsverlust und dieser Abhängigkeit führen.

Anhang

A Fragebogen



Hallo Gamer,

wir wollen der Frage nachgehen, was Spieler an Online-Computerspielen und speziell an World of WarCraft so fasziniert.

Da dieses Spiel weltweit einen so großen Erfolg hat und täglich die Teilnehmerzahlen steigen, wollen wir als Außenstehende besser verstehen, was genau den Reiz und die Faszination ausmacht, die von diesem Spiel aus geht.

Beschreibe doch einfach, was Du gerade an diesem Spiel so toll findest.

Wir würden uns gerne von Deiner Begeisterung anstecken lassen.

Diese Untersuchung führen wir im Rahmen der Lehrveranstaltung Medienpsychologie bei Frau Prof. Dr. Merino an der HTW-Dresden durch.

Das Bearbeiten des Fragebogens, dauert ca. 10 Minuten.

Wir brauchen die Antworten bis zum 15. Januar.

Deine Daten werden selbstverständlich anonym behandelt und nur zum Zweck dieser Untersuchung verwendet.

Ab Februar kannst Du dann die Ergebnisse an dieser Stelle nachlesen.

Für Deine Unterstützung bedanken wir uns herzlich im Voraus!

Mit freundlichen Grüßen

U.Keitel / D.Hallmann

1. Wie alt bist Du?

2. Geschlecht?

☐ männlich ☐ weiblich

3. Ich bin -

☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student
☐ berufstätig
☐ z.z. arbeitslos
☐ anderes:

4. Familienstand:

☐ Singel
☐ in Beziehung
☐ verheiratet
+
☐ habe Kinder

5. Wie viel Zeit verbringst Du täglich mit Computerspielen?

für WoW Std.

für andere Computerspiele

Std.

6. Seit wann ungefähr spielst Du WoW?

Monate

7. Wie viel Playtime hat Du auf Deinem Main-Character?
(kannst Dir das mit: /played anzeigen lassen)

8. Was machst Du, wenn Du das höchste Level erreicht hast?

9. Wie bist Du zu WoW gekommen?

☐ habe schon andere Rollenspiele gespielt

☐ habe schon WarCraft 1, 2 oder 3 gespielt

- ☐ habe eine gute Bewertung in Spielmagazinen gelesen
- ☐ über PromoCD, IntroVideos oder kostenlosen Gastzugang
- ☐ bei einem Freund gesehen
- ☐ anderes: _____

10. Warum wolltest Du ebenfalls das Spiel spielen?

11. Was findest Du bei WoW besonders faszinierend?

	+++	++	+	-	--	---
- Darstellung (Grafik, Animationen, Sound)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- der Spielertyp (Online StrategieRollenspiel)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- die mystische Atmosphäre	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- die vielen Handlungsmöglichkeiten im Spiel	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- die Größe der Welt	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- die Spannung / immer was neues erleben / Abenteuer	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- die sozialen Kontakte, die sich dabei ergeben	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- dass man direkt mit anderen Spielern reden kann	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- dass man seinen Charakter selbst gestalten kann	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- zu wissen, dass hinter den anderen Figuren auch echte Menschen stehen.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- dass die Spielmacher immer wieder Neuerungen ins Spiel einbauen. (z.B. Erweiterungen oder season features)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- anderes:						

12. Was versprichst Du Dir von dem Spiel / bzw. wenn Du spielst?

	+++	++	+	-	--	---
- Zeitvertreib bzw. Ablenkung vom Alltag	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- Leute kennen lernen	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- Freude, wenn ich Erfolg habe	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- Abenteuer, Aktion, Spannung	☐	☐	☐	☐	☐	☐
- zusammen mit anderen Abenteuer bestehen	☐	☐	☐	☐	☐	☐

13. Hast Du noch andere Hobbys?

- ☐ ja, ich mache/spiele noch...
☐ nein, WoW ist mein einziges und liebstes Hobby

14. Was ist Dir beim Spielen am wichtigsten?

- | | +++ | ++ | + | - | -- | --- |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| - das höchste Level erreichen | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - gute Ausrüstung | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - viel Gold | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - Ehre und Anerkennung | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - will im Spiel was erreichen | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - gemeinsam mit meiner Gruppe Aufgaben lösen | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - für meine Gruppe da sein | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

15. Triffst Du Dich auch im realen Leben mit Leuten, die Du von WoW kennst oder dort kennen gelernt hast?

- ☐ nie
☐ selten
☐ oft
☐ regelmäßig

16. Welche Features von WoW nutzt Du am häufigsten?

- | | +++ | ++ | + | - | -- | --- |
|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| - Quests | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - Raids (bis 40 Spieler) | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - PvP | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - Instanzen (bis 5 Spieler) | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

17. Gab es bei Dir auch schon Situationen, in denen Du einfach nicht aufhören konntest zu spielen?

- ☐ nein
☐ ja

Wenn ja und in welcher Situation?

18. Findest Du, dass man das Spiel leicht erlernen kann und schnell ins Spiel kommt?

- ☐ ja
☐ nein

19. Was sagst Du dazu? Trifft das zu oder eher nicht?

Der angesehene Spieleforscher Jürgen Fritz , der sich ebenfalls mit diesem Thema beschäftigt hat, meint:

- | | +++ | ++ | + | - | -- | --- |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| - die virtuelle Spielwelt kann sich auf das reale Leben eines Spielers auswirken und es beeinflussen | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - WoW ist eine virtuelle Freizeitwelt, in der man mit seinen Freunden Spaß haben kann | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - je mehr Handlungsmöglichkeiten man im Spiel hat, desto mehr Zeit verbringt der Spieler im Spiel | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| - durch die sozialen Kontakte zw. den Spielern, bleibt man länger im | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Glossar

Dungeons

- Ein Dungeon (im deutschen Sprachgebrauch meist *der* Dungeon; englisch, etwa „Verlies“, „Kerker“) ist ein unterirdisches Raum- und Gangesystem. Er tritt vorwiegend in Rollenspielen als Handlungsort auf, wo Gegenstände gesucht oder dort wohnhafte Monster bekämpft werden müssen. In diesem Zusammenhang entfaltet er oft eine gruselige Atmosphäre, etwa durch Fackel-Beleuchtung. Dungeons sind in der Regel irrgartenartig verschlungen.

Epix

- Gegenstände wie Schwerter oder Schilde die eine Spielfigur aufnehmen kann.

Exploiten

- Ausnutzung von Fehler in der Spielmechanik ohne externe Programme, oder sonstiges. Darunter fallen Sachen wie: Auf einer Mauer stehen, wo Monster nicht hinkommen.

Farmen

- unter **Farmen** versteht man Gegenstände zu horten, wobei es nicht auf den Gewinn von Erfahrung ankommt.
Farmer bezeichnet Spieler die sich lange und ausgiebig damit beschäftigen Gegenstände zu horten. Unter den Farmern finden sich vermehrt Spieler, die so gewonnenes Spielgeld, z.B. in Auktionshäusern wie eBay, verkaufen.

Gilde

- Viele Worte für ein und dasselbe: Eine **Gilde** ist ein Zusammenschluss mehrerer Spieler, um gemeinsam zu spielen. Gilden können wenige bis mehrere hundert Spieler umfassen. Große Gilden benötigen naturgemäß einen hohen Grad an Organisation.

gimpen

- **gimp** bedeutet im Grunde „Behinderung“. Ein gimp ist jemand, der schlecht spielt und die Möglichkeiten seines Charakters nicht optimal ausnutzt.
Ein gimp ist aber auch ein Charakter mit außergewöhnlicher, oft einzigartiger und abwegiger Skillung(Eigenschaften des Charakters z.B. Stärke, Lebensenergie) sei es um etwas Neues zu probieren oder sich von den anderen zu unterscheiden. Meistens wird gimp als Schimpfwort oder selbstironisch benutzt.

Instanzen

- Bei diesem Abschnitt eines Dungeons erzeugt die Gruppe ihr eigenes Abbild dieser Zone nur für sich. Nur ihr und eure Gruppe können diese Kopie betreten. Eine weitere Gruppe, die diese Dungeon- Instanz betritt, erzeugt ihre eigene Kopie.

Items

- **Items** sind meistens spielrelevante Objekte (z. B. Schlüssel, "Leben" etc.)

leveln

- Als **Stufe** oder oft auch englisch **Level** bezeichnet man in vielen Rollenspielen einen Zahlenwert, der zusammenfassend die Stärke und den Fortschritt der Entwicklung eines Spielercharakters angibt. Genauer redet man auch von *Erfahrungsstufe* oder *Charakterstufe*. Unter leveln versteht man seinen Charakter in eine höhere Erfahrungsstufe bringen.

Pots

- Mit **Pots** sind Tränke gemeint. Wie zum Beispiel "Heiltränke(pots) Manapots" usw.

PvE

- Spieler gegen Umgebung. Kämpfe zwischen Spielern und computerkontrollierten Gegnern

PvP

- Player vs. Player. Ein Spieler der einen anderen Spieler angreift.

Raiden

- Ein Raid ist eine Art Beutezug einer großen Gruppe Spieler in ein bestimmtes Gebiet. D.h. gemeinsam in der Gruppe spielen.

Reputation

- die gesellschaftliche Wertschätzung einem Menschen oder einer Gruppe gegenüber

Twinken

- Ein Spieler mit niedriger Stufe, der von erfahrenen Spielern trainiert wird oder Gegenstände bekommt, die er in seinem Level normalerweise nicht bekommen würde.

Quellen

Online-Medien

<http://wowsource.4players.de/guides0026.php>
<http://de.wikipedia.org/>
<http://www.wow-forum.com>
<http://www.google.de>

Link-Quellen

[MEDIA01] mediaculture-online: Artikel: „Jürgen Fritz: Die Faszinationskraft von Computerspielen: Warum spielt man(n) Computerspiele?“, http://www.mediaculture-online.de/Die_Vortraege_von_Villingen-Sc.1068.0.html (online)

[WCG01] WCG 2007 World Cyber Games: Artikel: „World of Warcraft – Welche Gefahren es mit sich bringt“, <http://www.wcg-europe.com/content245.htm> (online)

[WIKI01] Wikipedia Die freie Enzyklopedie: Stichwort: „MMORPG“, http://de.wikipedia.org/wiki/Massive_Multiplayer_Online_Roleplaying_Game (online 12.02.2007)

[WIKI02] Wikipedia Die freie Enzyklopedie: Stichwort: „WoW“, http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft (online 13.02.2007)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Quelle: <http://www.ebay.de>
Abbildung 2 Quelle: <http://www.amazon.de>
Abbildung 3 Quelle: <http://www.amazon.de>
Abbildung 4 Quelle: <http://www.worldofwarcraft.com>
Abbildung 5 Quelle: <http://www.foreverlove-wow.de>
Abbildung 6 Quelle: <http://www.worldofwarcraft.com/info/underdev/images/azuregos.jpg>

Grafikverzeichnis

Grafik 1 Altersgruppen
Grafik 2 Alter der Spieler
Grafik 3 Beruf
Grafik 4 Familienstand der Spieler
Grafik 5 Durchschnittliche Spielzeit pro Tag
Grafik 6 Gesamte Spielzeit seit dem das Spiel auf dem Markt ist
Grafik 7 Was wird gespielt
Grafik 8 Hast du noch andere Hobbys?
Grafik 9 Wie sind die Spieler zu World of Warcraft gekommen
Grafik 10 Faszinationsfaktoren am Spiel
Grafik 11 Faszinationsfaktoren am Spiel (Skala)
Grafik 12 Gründe warum Spieler WoW spielen
Grafik 13 Gründe warum Spieler WoW spielen (Skala)
Grafik 14 Spielefaktoren
Grafik 15 Spielefaktoren (Skala)
Grafik 16 Treffen die Spieler sich auch im privaten Leben
Grafik 17 Ist WoW leicht zu erlernen
Grafik 18 Gab es Situationen bei dem ein Spieler nicht aufhören konnte
Grafik 19 Aussagen zu dem Vortrag von Prof. Fritz
Grafik 20 Meinungen zu den Aussagen von Prof. Fritz