universität wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Welche Bedeutung nimmt das Onlinerollenspiel im Kontext der Biografischen Entwicklung ein?“

Eine empirische Untersuchung zur lebensweltlichen und biografischen Kontextualisierung von exzessivem Online-Spielekonsum.

Verfasser

Adam Iljkic

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, am 24.11.2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt: Pädagogik

Betreuer: Prof. Mag. Dr. Christian Swertz

DANKE

- *an die Ganze Familie Iljkic, die mich in meinem Studium unterstützt hat, und immer an mich geglaubt haben!*

- *an meine Verlobte, die mich während des Studiums immer mental aufgebaut hat!*

- *an alle fünf Interviewpartner, die sich bereit erklärt haben bei dieser Forschungsarbeit mit zu machen!*

- *an Professor Mag. Dr. Christian Swertz, für die Chance diese Diplomarbeit entstehen zu lassen!*

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung 9

1. Problemstellung 9

2. Forschungsstand 10

3. Fragestellung und Strukturierung der Arbeit 12

II. Theoretischer Teil 14

1. Menschen im Spielrausch 14

1.1. Begriffseingrenzung: Spiel vs. Computerspiel 14

1.2. Die Computerspielarten 17

1.2.1. Massivly Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPG) 21

1.2.2. World of Warcraft 24

1.2.3. Der Spielablauf 25

2. Spielmotivation 30

2.1. Intrinsische vs. extrinsische Motivation 30

2.2. Das Flow Erleben im Computerspiel 32

2.3. Spiel motivierende Faktoren nach „Nick Yee“ 34

2.4. Computerspiele und ihre Wirkung auf Menschen 35

3. Computerspielsucht 38

3.1. Geschichte und Entstehung 38

3.2. Computerspielsucht als besondere Form der Verhaltenssucht 41

3.3. Nicht- stoffgebundene Sucht 43

3.4. Das Suchtpotential im Spiel World of Warcraft 44

3.5. Entstehung der Computerspielsucht 47

III. Empirischer Teil 49

4.1. Methodische Vorgehensweise 49

4.1.1. Erhebungsmethode 50

4.1.2. Interviewleitfaden 51

4.1.3. Aufbereitung des Datenmaterials....54
4.1.4. Auswertung des Datenmaterials....54
4.1.5. Interviewpartner....55
4.2. Datenauswertung....57
4.2.1. Beginn des Computerspielens....57
4.2.2. Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?....58
4.2.3. Wie hat das Spiel deinen Tagesablauf verändert?....58
4.2.4. Wie lange hast du täglich gespielt (Stundenanzahl)/spielst du täglich?....60
4.2.5. Was fasziniert dich an diesem Spiel?....62
4.2.6. Was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden sind?....63
4.2.7. Wie ist es mit der Gilde, ist sie wichtig für dich?....64
4.2.8. Was ist mit anderen Hobbys hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen?. 66
4.2.9. Würdest du sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/bist?....67
4.2.10. Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biografie?....72
4.2.11. Wird das Spielen nicht doch einmal langweilig?....73
4.2.12. Was ist mit der Zeit, in der du überhaupt nicht spielen kannst? Ist das für dich schlimm? 75
4.2.13. Wie ist deine Empfehlung für zukünftige Spieler? Spielen oder sein lassen? ..76

IV. Interpretation der Ergebnisse....78

4.1.1. Beginn des Computerspielens....78
4.1.2. Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?....79
4.1.3. Wie hat das Spiel deinen Tagesablauf verändert?....79
4.1.4. Wie lange hast du täglich gespielt (Stundenanzahl)/Spielst du täglich?....80
4.1.5. Was fasziniert dich an diesem Spiel?....81
4.1.6. Was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden sind?....82
4.1.7. Wie ist es mit der Gilde, ist sie wichtig für dich?....83
4.1.8. Was ist mit anderen Hobbys hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen?. 84
4.1.9. Würdest du sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/bist?....84

4.1.10. Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biographie?.....86
4.1.11. Wird das Spielen nicht doch einmal langweilig?.....87
4.1.12. Was ist mit der Zeit, in der du überhaupt nicht spielen kannst, ist das für dich schlimm?.....87
4.1.13. Wie ist deine Empfehlung für zukünftige Spieler? Spielen oder sein lassen?…88
4.2. Beantwortung der Forschungsfrage.....89

V. Conclusio und Ausblick.....90

VI. Literaturverzeichnis 93

VII. Abbildungsverzeichnis.....99

VIII. Anhang.....100

1. Abstract.....100
2. Abstract (English).....101
3. Glossar, ...102
4. Interview Transkripte.....104
5. Lebenslauf 149

I. Einleitung

Durch das Lesen von Schlagzeilen wie*: „Tod durch Computerspielen, Südkoreaner stirbt nach 50 Stunden Computerspielen an Herzversagen. Diagnose: Erschöpfung“*[1], kam bei mir die Überlegung auf, mich dem Thema der Computerspielsucht zu widmen. Das Thema der Computerspielsucht ist im heutigen Forschungsstand minimal vertreten, vereinzelt finden sich Studien über Vereinsamung am Computer oder Computerspiele und Gewalt. Zwar steckt die wissenschaftliche Erforschung der exzessiven Computerspielsucht noch in den Anfängen, doch folgt man den bisherigen Ergebnissen, ist exzessives Computerspielen eng gekoppelt an eine Form der Verhaltenssucht.[2] Die vorliegende Diplomarbeit thematisiert das Feld der Computerspielsucht, insbesondere werden Onlinerollenspiele in den Mittelpunkt der Untersuchung gestellt.

1. Problemstellung

Die Geschichte der Computerspiele ist so einzigartig wie die Spiele selbst. Anfänglich waren dass Spiele, die von einzelnen Personen konzipiert wurden, ihr Dasein glich einem Nischenmarkt für Kinder und Jugendliche, heute aber besetzen die Computerspiele einen Milliarden Dollar Markt und haben bereits einen Umsatz in der Höhe der Hollywoodfilme erreicht. Es ist also nicht verwunderlich, dass Computerspiele einen großen Bereich der Freizeitgestaltung von Kinder- und Jugendlichen sowie, immer mehr auch der Erwachsenen einnehmen. Diese Entwicklung geht zu schnell, um von einem Trend zu sprechen, es entwickelt sich viel mehr eine Kultur, zu der sich immer mehr Menschen hingezogen fühlen. Die früheren traditionellen Zweckbestimmungen des Körpers wie Arbeit, Kampf, Fortpflanzung werden verdrängt und es entsteht ein stärkeres Verlangen nach einem intensiven Erleben.[3]

Eine neue Form der intensiven Freizeitgestaltung bieten „Onlinecomputerspiele“, insbesondere Onlinerollenspiele, die Anfang der 70er Jahre entwickelt wurden und an

1 URL: http://www.testticker.de/news/netzwerke/news20050810017.aspx [gelesen am 01.06.2009].

2 Vgl. Grüsser/Thalemann, 2006, S. 20.

3 Vgl. Schulze,1992, S. 59.

denen sich Millionen Spieler weltweit erfreuen. Kürzlich berichtete „Blizzard“, dass das Spiel „World of Warcraft“ eine Spielgemeinde von über 11,5 Millionen Abonnenten weltweit zählt.[4]

Der rasante Aufstieg der Onlinerollenspiele lässt sich mit der Verbreitung des Internets erklären. Denn obwohl in den ersten Jahren vor allem Spiele für eine Person ausgelegt waren, gab es immer wieder Computerspiele, die mehreren Spieler die Möglichkeit boten, sich untereinander zu messen. In dieser Arbeit verwende ich ausschließlich den Begriff der Computerspiele, dieser ist ein Synonym sowohl für Computerspiele, die an Konsolen gespielt werden, als auch für Computerspiele, die am PC gespielt werden.

Mit der Verbreitung des Internets hat sich die Lage dramatisch verändert, heute lässt sich kaum ein Computerspielhersteller finden, der keinen Multiplayer Part (mehr Spieler Modus) im Spiel vorgesehen hat. Laut Statistik Austria verfügen 60 Prozent der österreichischen Haushalte über einen Internetzugang. [5] Die Unterschiede zwischen Stadt und Land bei der Internetversorgung bezeichnen die Statistiker als überraschend gering. Demnach sind 71 Prozent der österreichischen Haushalte mit einem Computer (PC oder Laptop) ausgestattet. Zum Vergleich: Im Jahr 2002 besaßen nur 49 Prozent der österreichischen Haushalte einen Rechner. [6]

2. Forschungsstand

Bei der Lektüre der vorhandenen Literatur ist auffallend, dass exzessives Computerspielen nur für das Kindes- und Jugendalter untersucht wurde. Die Annahme, dass sich nur Kinder- und Jugendliche mit Computerspielen beschäftigen, ist jedoch nicht haltbar, denn aus einer amerikanischen Studie (ESA 2005)[7]geht hervor, dass 75% der Mitglieder eines Haushalts Computerspiele spielen, außerdem beträgt das durchschnittliche Alter der Spieler nicht etwa fünfzehn oder zwanzig, sondern dreißig Jahre. Interessant ist auch die Tatsache, dass die bisherigen Studien zur Computerspielsucht zu allgemein gehalten wurden, es wird nicht explizit auf *ein* Computerspielgenre eingegangen, obwohl gerade die

4 URL: http://www.eu.blizzard.com/de/press/081223.html [gelesen am 01.06.2009].

5 URL: http://http://www.statistik.at/web_de/presse/024081 [gelesen am 01.06.2009].

6 Vgl. Ebenda.

7 URL: http://www.theesa.com/files/2005EssentialFacts.pdf [gelesen am 25.05.2009].

Onlinerollenspiele wie World of Warcraft, Everquest usw. laut Experten den größten Suchtfaktor ausmachen.

Dass es so wenige Untersuchungen zum Thema Computerspielsucht gibt, begründet auch die Tatsache, dass die Computerspielsucht noch kein nach den Kriterien der ICD-10 Kataloge anerkannter Krankheitszustand ist. Der aktuelle Forschungsstand orientiert sich beim Thema Computerspiele meist an der Thematik der Gewalt und Aggression, die durch die Computerspiele entstehen. Die pädagogische Diskussion um Nutzen oder Schaden solcher Medien wird nach wie vor kontrovers geführt. Hierzu ist festzuhalten, dass es zwei Lager in der Computerspiel-Thematik gibt: Fromme und Meder meinen, Computerspiele werden von kritischen Stimmen als „Jugendverführer" beschimpft oder stellen laut diesen ein vorzügliches Mittel für Jugendliche dar, „wenn es in bestimmten Entwicklungsphasen darum geht, sich den pädagogischen Nachstellungen der Erwachsenengeneration zu entziehen".[8] Eine andere Meinung vertritt Griffiths, der Computerspielen einen positiven Effekt in klinischen Bereichen bei der Versorgung von Schmerzpatienten sowie beim Training von Wahrnehmungsleistungen zuschreibt.[9]

Trotz der positiven Anwendungsbereiche von Computerspielen wird davon ausgegangen, dass der exzessive Gebrauch von Computerspielen schädliche Folgen für die psychische und körperliche Gesundheit von Spielern haben kann. Dass solche Folgen immer wieder auftreten und negative Schlagzeilen nach sich ziehen, beweist der Tod des 29-jährigen Südkoreaners, der eingangs erwähnt wurde: „*Der Spielsüchtige hatte kurz zuvor seine Arbeitsstelle aufgegeben, um mehr Zeit für sein Hobby zu haben".*[10]

Die Tatsache, dass Spieler ihre Arbeit oder andere alltägliche Aufgaben aufgeben, um länger spielen zu können, bestätigen auch Griffiths und Kollegen (2004):[11] Mit einer Befragung zeigten sie auf, dass 80% der teilnehmenden Jugendlichen sich vorstellen könnten, einen Lebensbereich dem Onlinerollenspiele zu widmen.

8 Vgl. Fromme/Meder, 2001, S. 29.

9 Vgl. Griffiths, 2002, S. 22.

10 URL: http://www.testticker.de/news/netzwerke/news20050810017.aspx, [gelesen am 01.06.2009].

11 Vgl. Griffiths, 2004, S. 87.

3. Fragestellung und Strukturierung der Arbeit

Folglich wird sich diese Forschungsarbeit nicht nur mit dem exzessiven Gebrauch von Onlinecomputerspielen bei Kinder- und Jugendlichen beschäftigen, sondern zum Ziel haben, die gesamte biografische Entwicklung von Onlinecomputerspielern zu untersuchen. Dabei wird anhand geführter Interviews die Biografie der einzelnen Spieler genauer beleuchten. Die Forschungsfrage lautet demnach: „***Welche Bedeutung nimmt das Onlinerollenspiel im Kontext der biografischen Entwicklung ein?“***

Im *ersten* Kapitel der geplanten Arbeit wird in einer Einführung das Themenfeld der Arbeit erläutert, um im nächsten Schritt die konkrete Problemstellung aufzuzeigen. Dabei wird zunächst das Feld der Computerspielforschung untersucht. Vernünftig erschien es, die Begriffe „Spiel“ und „Computerspiel“ als Erstes getrennt voneinander zu definieren. Dabei soll mit Hilfe der Literatur festgestellt werden, ob Computerspiele überhaupt als Spiele zu verstehen sind. Anschließend wird der aktuelle Forschungsstand zum Thema Computerspielforschung erfasst. Dieser dient auch als Basis der geplanten Arbeit. Außerdem wird in diesem Kapitel auch ein Überblick über die Entstehung sowie die Verbreitung der Unterschiedlichen Computerspiel Genres gegeben. Ganz besonders wird dabei auf das Feld der Onlinerollenspiele (MMORPG) eingegangen, denn die Vermutung liegt nahe, dass gerade aus diesem Computerspielgenre die exzessivste Form von Computerspielnutzung zu finden ist.

Nachdem im ersten Kapitel der Forschungsarbeit das Feld der Computerspiele erörtert wurde, folgt im *zweiten Kapitel* der Forschungsarbeit die Auseinandersetzung, mit der Computerspielmotivation, denn bevor man sich dem Gebiet der Computerspielsucht nähert, empfiehlt sich, zu analysieren, welche spielmotivierenden Merkmale die Computerspiel Faszination ausmachen. Denn die Vermutung liegt nah, dass gerade in solchen spielmotivierenden Merkmalen auch der Grund zu finden ist, wieso es zu exzessiver Computerspielnutzung kommt.

Das *dritte* und letzte Kapitel des theoretischen Teils der geplanten Arbeit beschäftigt sich mit der Computerspielsucht. Dabei geht es darum zu analysieren, wie es zur Computerspielsucht kommt, und welche Anzeichen eine Entstehung von Computerspielsucht andeuten. Nicht zuletzt werden auch mögliche Empfehlungen

abgegeben, wie in der Zukunft mit dem Thema Computerspielsucht umgegangen werden kann. Ein Verbot solcher Medien ist nicht vorstellbar und auch nicht zweckmäßig, vielmehr benötigen wir einen kulturellen Diskurs über das Medium und einen pädagogischen Umgang mit dem Medium. Denn eines ist vorwegzunehmen: *dass eine vollständige Abstinenz wie in der Therapie von Suchtmittelabhängigen nicht zwingend das Ziel einer Therapie von exzessiver Computernutzung sein muss*.[12]

Der z*weite* Teil der geplanten Arbeit widmet sich der empirischen Erhebung. Zunächst wird auf die Methode, anhand welcher die Untersuchung durchgeführt wird eingegangen, die anzuwendende Methode wird die des Problem zentrierten Interviews nach Witzel (1985) sein. Als vernünftig erschien es mir eine möglichst offene Interview Form zu wählen, um ambivalente Verhaltensmerkmale der Betroffenen besser zu untersuchen. So gewonnene Daten werden dann in einer reduktiven Inhaltsanalyse ausgewertet. Es eignet sich besonders für die biografische Forschung, weil es die Erhebung von Einsichten in Regeln des Verhaltens und Denkens von sozialen Gruppen ermöglicht. Außerdem ermöglicht die Anwendung solch einer Methode den Nachvollzug der individuellen Lebensgeschichte, d.h die Rekonstruktion der Ereignisse und deren Bedeutung für den Handelnden. Für die geplante Studie sind Aussagen von Betroffenen über ihre Erkenntnis von entscheidenden Erlebnissen bedeutsam. Im Kontext des Computerspielens soll dabei die Etablierung von Suchtstrukturen thematisiert werden. Ziel dabei ist es, die Bedeutung des Computerspielens und des Suchtpotenzials im eigenen Leben der Interviewpersonen zu reflektieren. Für die Interviews werden Personen verschiedenster sozialer Schichten und Altersgruppen sowie beider Geschlechter befragt.

Die Erhebung der Daten erfolgt anhand von fünf offenen Interviews. Vorteil hierbei ist die Möglichkeit zum Einholen zusätzlicher Informationen und zur Erhebung ambivalenter Einstellungen. Grundlage bilden Leitfragen, diese bilden die Ausgangsbasis für die Gestaltung der Interviews und für das Nachfragen. Anhand des beschreibend reduktiven Verfahrens der Inhaltsanalyse erfolgt die Auswertung der erhobenen Daten. Die Methode eignet sich besonders für die Bearbeitung von Texten, die für die Forschung erzeugt wurden, also auch für Interviews. Bei der Auswertung soll folgendermaßen vorgegangen werden: Nachdem das Untersuchungsmaterial festgelegt wurde, sollen die zum Thema interessierenden Ausschnitte herausgearbeitet werden und schrittweise zusammengefasst sowie reduziert werden.

12 Vgl. Grüsser /Thalemann, 2006, S. 12.

II. Theoretischer Teil

1. Menschen im Spielrausch

Um das Spiel und natürlich auch das Computerspiel zu verstehen, richtet sich das Augenmerk erst auf die Menschen, die spiele Spielen. Der Begriff Mensch kommt hier zur Verwendung, weil angenommen wird, dass nicht nur Kinder und Jugendliche der Spielfreude verfallen, sondern durchaus auch immer mehr Erwachsene. Dieses Kapitel gibt einen Überblick über die gängigen Spieltheorien. Dabei wird zunächst das Spiel und die allgemeinen Spieldefinitionen vorgestellt, um sich dann dem Feld der Computerspiele zu nähern. Den Abschluss dieses Kapitels bilden die MMORPG-Spiele, welche eine wichtige Rolle in der Untersuchung einnehmen.

1.1. Begriffseingrenzung: Spiel vs. Computerspiel

Im folgenden Unterkapitel wird zunächst auf die Aktuellen pädagogischen Spieldefinitionen eingegangen, um im zweiten Schritt auch die sprachlichen Unterscheidungsmerkmale zwischen Game/Play und den deutschen Begriff „Spiel“ näher einzugrenzen. Den Schluss bildet der Versuch, die leitende Frage zu beantworten, ob Computerspiele und vor allem unter welchen Voraussetzungen als Spiele zu verstehen sind?
Bei der Sichtung der vorhandenen Literatur zum Thema „Spiel“, fällt die durchaus große Anzahl der verschiedenen Fachartikel ins Auge. Eine der geläufigsten Spieldefinitionen stammt jedoch von Johan Huizinga:

> *„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser fester Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins' als das gewöhnliche Leben.“* [13]

Ein anderer Autor, der sich mit dem Begriff „Spiel“ befasst hat, ist Roger Caillois. In seinem Buch *„die Spiele und die Menschen“* kritisiert er die Spieldefinition nach Huizinga. Er

13 Huizinga, 1994, S. 37.

meint, dass *Huizingas Definition zu allgemein und andererseits zu begrenzt ist.*[14] Ein Beispiel für die Begrenztheit, welche Huizingas Spieldefinition hat, ist nach Caillois das Wettspiel und Glücksspiel, welche in der Definition nach Huizinga keinen Platz haben.[15]
Folgt man aber den Zusammenstellungen der Spieltheorie bei Fritz (1991) und Dittler (1993), lässt sich zusammenfassend feststellen: Historisch betrachtet unternahmen die frühen Spieltheorien eine Unterscheidung zwischen Spiel und Arbeit; Sie traten dann für eine Verbindung zwischen Arbeit und Spiel ein.
Während John Locke den Lernspiel-Gedanken vertritt, indem er feststellt, man könnte „leicht zu Erfindung kommen, den Knaben lesen zu lehren, während er nur zu spielen glaubt“, so tritt Immanuel Kant für eine strenge Trennung von Spiel und Arbeit ein.
Das Spiel der Menschen ist ein unabhängiges „Umwelt-Erkunden“, das lebensnotwendig der Orientierung in dieser Welt dient, ohne dass dabei Ziele von anderen Menschen gesetzt oder unfreiwillig von diesen übernommen würden. Zielsetzungen im Spiel der Menschen sind ausschließlich Umweltreize, welche die Menschen auffordern, sich mit ihnen kognitiv und affektiv auseinander zusetzen, d.h., sie wecken Neugier und lösen damit Erkundungsverhalten aus. In keinem Lebensabschnitt lernen wir so viel, wie zu unserer Kindheit und niemals wieder wird es uns so leicht fallen, neue Dinge aufzunehmen. Das meiste Wissen über unsere Umwelt erfahren wir als Kinder: spielend.
Ein wichtiges Element, welches Spielen für Menschen so attraktiv macht, ist die Lust. Denn nach Caillois gibt es das Spielen nur dann, wenn der Spieler Lust hat, zu spielen und sei es auch das anstrengendste und erschöpfendste Spiel, die Absicht ist sich zu zerstreuen und den Sorgen des Alltags zu entgehen.[16] Weiter heißt es bei Caillois: „*Vor allem müssen die Menschen aufhören können, sie müssen sagen „ich spiele nicht mehr“.*[17] Genau das scheint aber das Problem zu sein, denn immer mehr Menschen können das Spielen nicht reduzieren, geschweige denn total aufhören und verfallen in eine Art Abhängigkeit. Dazu aber mehr im dritten Kapitel.
Spiel ist aber nicht immer Spiel: Die Annahme, dass das Wort „Spiel“ mit dem englischen Wort „Game“ gleich zu setzen ist, ist weit verbreitet, doch im englischsprachigen Raum ist diese Unterscheidung etwas komplexer. Nach Adamovsky (2000) ist die Unterscheidung von Spiel in *Play* und *Game* unmittelbar präsent. Weiter heißt es, dass es Spiele gibt, die

14 Vgl. Caillois, 1982, S. 16.
15 Vgl. Ebenda, S. 11.
16 Vgl. Ebenda, S. 12.
17 Ebenda, S.13.

nicht unbedingt Games sind.[18]

In der deutschen Sprache spricht man immer nur vom Spiel, während das englische Play auf die Intensität und Expressivität des Spiels verweist. Dagegen sind *Games* nur ein Ausschnitt, eine kulturell geformte, meist institutionalisierte Struktur, in der sich P*lay* entfalten kann, aber nicht muss.[19]

Sind nun Computerspiele unbedingt auch als Spiele zu verstehen?

Um diese Frage zu beantworten, ist es hilfreich die Spieldefinition des Spieltheoretiker Caillois zu betrachten. Nach ihm erfüllt jedes Spiel die sechs aufgestellten Faktoren. Er sieht das Spielen als:[20]

1.Eine *freie* Betätigung, zu der Spieler nicht gezwungen werden kann.
2.Eine *abgetrennte* Betätigung, die sich innerhalb bestimmter räumlicher und zeitlicher Abgrenzungen abspielt.
3.Eine *ungewisse* Betätigung, der Ablauf und das Ergebnis stehen nicht im Vorhinein fest.
4.Eine *unproduktive* Betätigung, die kein Reichtum oder sonst ein neues Element erschafft.
5.Eine *geregelte* Betätigung, die Konventionen unterworfen ist.
6.Eine *fiktive* Betätigung, eine zweite Wirklichkeit ist vorhanden.

Die von Caillois aufgestellte Spieldefinition stammt aus einer Zeit, wo einfache Spiele den Spielmarkt beherrschten. Ob seine Annahmen auch heute noch im Zeitalter der Onlinespiele und der 3 D-Welten ihre Gültigkeit haben, wird in den nachfolgenden Gedanken versucht zu erörtern.

Ob ein Computerspiel immer eine freie Betätigung ist, kann man aus heutiger Sicht nicht bestätigen. Denn es gibt Spieler die zweifelsfrei ungezwungen spielen, aber auf der anderen Seite gibt es auch solche, die dem Druck der Gleichaltrigen und der Gildenpflicht im Spiel nicht widerstehen können. Die zweite Bedingung nach Caillois wird erfüllt. Alleine durch die Beschränkung auf den Bildschirm und Bedienungselemente. Die zeitliche Begrenzung wird in Onlinerollenspielen fast verdrängt, da es kein richtiges Ende gibt. Der Spielverlauf ist weitestgehend vorgegeben, wobei hier wieder die Onlinerollenspiele eine

18 Vgl. Adamovsky, 2000, S. 10.

19 Vgl. Ebenda, S. 10.

20 Vgl. Caillois, 1982, S. 16.

Ausnahme darstellen. Sie versuchen dem Spieler eine möglichst große Entscheidungsfreiheit zu geben. Ob es auch immer unproduktiv ist, lässt sich aus der gegenwärtigen Situation schwer sagen. Man denke nur an Lernspiele, wo das Spielen sehr wohl produktiv sein kann, oder an jene Spieler, die das Computerspielen zu ihrer Profession gemacht haben. Vor allem in den asiatischen Ländern hat sich eine Computerspielkultur entwickelt. Die Computerspieler haben ihr Hobby zum Beruf gemacht.
Jedes Computerspiel ist an Regeln geknüpft, die vom Spieler eingehalten werden müssen. Das Durchbrechen der Regeln wird nicht gerne gesehen und wird in der Spieler Szene als *Cheating* [21] bezeichnet. Dass Computerspiele, ganz besonders Onlinerollenspiele, eine zweite Wirklichkeit nachbilden, steht außer frage. Es kommt zur Entstehung von virtuellen Welten, die mit der Realität nicht unbedingt etwas zu tun haben. Das ist auch ein entscheidender Punkt, der die Beliebtheit der Onlinerollenspiele steigert.
Die sechs aufgestellten Faktoren lassen sich in der Tat auf Computerspiele übertragen, aber nicht beliebig auf jedes Computerspielgenre. Es zeigt sich aber, das gerade Onlinerollenspiele besonders in Frage kommen.
Nachdem wir einen Überblick über die pädagogischen Spieltheorien gewonnen haben, wird es im nächsten Unterkapitel die Aufgabe sein, verschiedene Spielarten von Computerspielen aufzuzählen.

1.2. Die Computerspielarten

Eine Einteilung der Computerspiele scheint bei der Vielzahl der verschiedenen Computerspiele als sehr schwierig, zumal mit der Zeit immer neue Computerspielgenres auf die Welt kommen. Gänzlich auf eine Einteilung zu verzichten wäre auch falsch, denn genau dieses Instrument hilft einen Überblick über mögliche Unterscheidungsmerkmale zu erlangen. Deshalb bezieht sich die nachfolgende Unterteilung nur auf den engeren Sinn. Bei den Computerspielen im engeren Sinn unterscheiden wir nach psychologischen Funktionen folgende vier Gruppen, die wiederum weitere Unterklassen enthalten:

21 Siehe dazu im Anhang 3, S.99.

•Geschicklichkeitsspiel

„*Als Geschicklichkeitsspiel werden Spiele bezeichnet, bei denen die motorische Fähigkeit über den Erfolg des Spielenden entscheiden*“.[22] Diese Gruppe wird weiter unterteilt in:

1.Abschießspiele (Ballerspiele),

2.Jump-and-Run Spiele,

3.Sportspiele.

Das Abschießen bzw. Töten von menschlichen Gegnern oder Außerirdischen ist bei vielen *Abschießspielen* das Um und Auf. Beliebt sind verbotene Actionspiele, die besonders blutrünstige und möglichst realistische Gewaltszenen zeigen. Bei Kindern und Jugendlichen ist die Serie „*Half Life“* ganz beliebt.

Jump & Run-Spiele: Eine comicartige Figur wird durch eine künstliche Welt geführt, die aus mehreren Spielebenen (Levels) besteht. Dabei sind Hindernisse zu überwinden. Man muss Gefahren ausweichen und oft auch Gegner z.B. durch Auf-den-Kopf- Springen beseitigen. Das Urgestein dieser Sparte ist das Spiel „*Super Mario“,* welcher sich noch immer einer großen Beliebtheit erfreut.

Der Vorteil bei den *Sportspielen* ist das Duellieren. Diese Spiele werden meist zu zweit oder zu viert gespielt. Den Spielern wird ermöglicht, in verschiedenen Disziplinen, z.B. Tennis, Fußball oder Boxen gegeneinander anzutreten.

•Abenteuerspiele

Nach Ullrich Dittler werden unter Abenteuerspielen solche Spiele verstanden, bei denen die inhaltliche Geschichte wesentliches Spielelement ist.[23]

Die Abenteuerspiele können in weitere Unterklassen unterteilt werden:

1.Text Adventure,

2.Rollenspiele,

3.Action-Adventure,

4.Interaktive Filme.

Ein ganz wesentliches Unterscheidungsmerkmal zwischen den Geschicklichkeitsspielen

22 Dittler, 1996, S. 19.

23 Vgl. Dittler, 1996, S. 20.

und den Abenteuerspielen ist die komplexe Spielstruktur, die wir bei den Abenteuerspielen antreffen. Dabei wird die Phantasie des Spielenden angeregt. Der Spieler wird angeleitet, kreative Lösungswege zu finden, um so an das Spielende zu gelangen.

Text-Adventures präsentieren das eigentliche Spielgeschehen in rein textueller Form und benutzen Grafiken und Soundeffekte entweder gar nicht oder als zusätzliche illustrative Elemente. Die Kommunikation zwischen Spieler und Spiel findet über einen Text-Parser statt. Anweisungen werden dabei in natürlicher Sprache über die Tastatur eingegeben oder aus vorhandenen Textbausteinen zusammengesetzt und anschließend vom Computer interpretiert. Ein bekanntes Text Adventure Spiel ist „*The Pawn“.*

Bei *Rollenspielen* übernehmen Spieler die Rollen fiktiver Charaktere bzw. Personen und erleben selbst handelnd soziale Situationen bzw. Abenteuer in einer erdachten oder fantastischen Welt. Verwendet wird die eigene Phantasie, die der Mitspieler und ein Regelwerk, dass das Spiel strukturiert und eingrenzt. Der größte Teil der Rollenspiele wird unter starker Konkurrenz und wirtschaftlichem Zeitdruck entworfen, programmiert und auf den Markt gebracht. Das ist wohl auch der Grund, warum manche Spiele nicht durch das Spielen und logische Überlegungen erfasst und weiter entwickelt werden konnten. Man braucht Sekundärliteratur aus Zeitschriften und Büchern als „Spiel Ratgeber“, um die Lösung nachlesen zu können. Dies ist wohl ein sekundärer wirtschaftlicher Grund.

Die dritte Unterklasse der Abenteuerspiele bilden die *Action Adventure Spiele*. Das ist eine Mischung zwischen Geschicklichkeiten und einer Abenteuergeschichte. Nach Dittler werden in diesen Spielen die Elemente Reaktionsschnelligkeit und das logische Denken verbunden.[24] Das wohl bekannteste Spiel, das all diese Elemente verbindet, ist das Spiel „*Prince of Persia“*.

Die letzte Unterklasse der Abenteuerspiele bilden die i*nteraktiven Filme*. Diese wurden mit realen Darstellern gefilmt (später auch mit 3D-Modellen geändert) und folgten grundsätzlich einem festgelegten Verlauf der Handlung.[25] Die alternativen Szenen wurden gefilmt, um nach falschen (oder alternativ erlaubten) Entscheidungen des Spielers ausgelöst zu werden (beispielsweise „Game Over“-Szenen). *Das erste kommerzielle interaktive Film-Spiel war das Arcade-Spiel Dragon's Lair im Jahre 1983*.[26]

•Simulationsspiele

24 Vgl. Dittler, 1996, S. 21.

25 URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Interaktiver_Film [gelesen am 19.10.2009].

26 Vgl. Ebenda.

In Simulationsspielen soll die Realität so genau wie möglich nachgebildet werden. Simulationsspiele lassen sich in vier Unterklassen unterteilen:

1.Fahrzeug/ Flugsimulationen

2.Wirtschaftssimulationen

3.Militärische Simulationen,

4.Systemsimulationen.

„*Simulationsspiele erfordern strategische Überlegungen sowie logisches und planerisches Denken des Spielers; sie basieren auf Informationen über komplexe Sachverhalte und auf dem Verständnis von Zusammenhängen in Systemen*“.[27]

Die *Simulationsspiele* sind wie keine andere Computerspiel-Sparte abhängig von der Hardware Entwicklung, denn nur mit genügend Hardware Leistung können die komplex zusammenhängenden Spielelemente auf den Bildschirm transformiert werden. In den so genannten *Wirtschaftssimulationen* ist der Spieler ein Geschäftsmann mit der Aufgabe, Waren zu kaufen, um dann mit dem Verkauf von Waren Gewinne zu machen. Einer der bekanntesten Vertreter dieser Unterklasse ist das Spiel „*Sim city“,* welches sich nicht nur einer Beliebtheit am PC erfreut, sondern auf anderen Spielgeräten auch. In *Militärischen Simulationen* wird der Spieler durch historische Kriegsschauplätze geführt, der Spieler plant den Angriff und führt auch diesen aus. Als Beispiel kann man hier das Spiel „*Empire Earth“* heranziehen.

Eine kognitiv sehr anspruchsvolle Unterklasse bilden die *System Simulationen*, in denen versucht wird, wie es der Name schon sagt, ein komplexes System zu simulieren.

•Denk und Logikspiele

Im Vergleich zu den anderen Gruppen ist dieses Spiel-Genre relativ klein. Im Vordergrund dieses Spiel-Genres liegt das psychologische „Problemlöse-Verhalten“. Meistens ohne erkennbare Rahmenhandlung und innerhalb einer vorgegebenen Zeit. Das bekannteste Denk und Logikspiel ist *Tetris* (1987), auffallend ist das Denk- und Logikspiele im Gewand von Abenteuerspielen auftreten, z.B. bei *Lemmings* 1,2 (1991), The Lost Vikings (1993).

Wie man im vergangenen Kapitel sehen könnte, sind die Zeiten, wo man Computerspiele

27 Dittler, 1996, S. 22.

pauschal als Ballerspiele bezeichnete, längst vorbei. Dazu umfasst die Programmpalette ein weitaus größeres inhaltliches Spektrum. Ganz besondere Aufmerksamkeit kann man dem Genre der MMORPG zuschreiben, aus diesem Grund wird diese Klasse im nächsten Unterkapitel ausführlicher besprochen.

1.2.1. Massivly Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPG)

Das Hauptanliegen der Arbeit liegt auf dem Bereich der MMORPG`s (Massivly Multiplayer online Roleplaying Games) angesiedelt. Aus diesem Grund wird im folgenden Kapitel ein Überblick über die Entstehungsgeschichte und Verbreitung dieser Spiele wiedergegeben. Wie schon im Kapitel zuvor erläutert wurde, gibt es zahlreiche Spieleinteilungen, meist nach dem Genre, die stets erneuert und verändert werden müssen. Dieser Umstand ist zurückzuführen auf die Tatsache, dass sich die Computertechnologie schlagartig verändert. Die Computerspiele werden modernisiert und auf neue Marktsegmente angepasst. Eine solche Computertechnologie, die wir heute als das Internet kennen, hat maßgeblich die Entwicklung und die Verbreitung von Onlinespielen beschleunigt. Hier entwickelten sich verschiedene Arten von Onlinespielen. Das Angebot reicht von Action-, Kampf-, Brettspiele bis hin zu online Simulationen. Jürgen Fritz vergleicht Rollenspiele mit „Entwicklungsromanen“, in dem der Spieler eine Biografie hat, welche er im Fortgang des Spiels aufbaut.[28] Er interpretiert Rollenspiele als eine gelungene Verbindung zwischen Denk- und Actionspielen.[29] Wie kam es zu der Entstehung und der so großen Beliebtheit der MMORPG ?

Das erste richtige MMORPG Spiel war entstanden aus einem Experiment der Firmen Archetype Interactive und 3 DO. Diese entwickelten 1996 das Spiel *Meridian 59*. Einen immensen Vorteil gegenüber anderen Spielen hatte *Meridian 59* aus dem Grund, weil es die neue Plattform Internet nützte. Im Gegensatz zu früheren Spielen welche, auf private Netzwerke beschränkt waren. Das Spiel erfreute sich einer großer Beliebtheit, was zu einer späteren Zeit zu einer Wiedereinführung im Jahre 2002 mit einer besseren Grafik führte. *Meridian 59* war im jedem Bereich der Vorbote einer neuen Spielgeneration. Alle

28 Vgl. Fritz,1995, S. 27.

29 Vgl. Ebenda.

nachfolgenden MMORPG sind auf Grund von Ideen dieses Spiels entstanden so z. B. die Updates (Add-Ons)[30], welche das Spiel immer auf dem neuesten Stand halten, oder die Möglichkeit des monatlichen Abonnements, was wiederum auch ein wirtschaftliches Interesse mit sich brachte.

Ein anderes Spiel, welches die Entstehung der MMORPG maßgeblich beeinflusste, ist „*Ultima Online“.* Das 1997 von Origin Systems entwickelte Spiel war der erste Versuch eine virtuelle Welt im Internet anzubieten. Der Erfinder dieses Spiels ist „Richard Garriot“, welcher schon früher Erfolge mit *Ultima,* einen Fantasy-Rollenspiel feierte. Aus der Sicht des Spielers hatte man die Möglichkeit sich einen Charakter anzulegen, welchen man Berufe und Fertigkeiten beibringen könnte und diesen dann im Kampf ein zusetzten. Das Entwicklerteam legte einen großen Wert auf die Kommunikation im Spiel und auf die soziale Komponente. Probleme bereiteten den Entwicklern die Server, die zu weit weg waren vom Spieler, was das Spielen erschwerte. Mit der Zeit würde das Spiel immer wieder erweitert und verbessert, im Jahr 2003 zählte man 250.000 Spieler.

Kurz nach *Ultima Online* kam im Jahr 1999 von Sony das Spiel *EverQuest* auf den Spielmarkt. Als Besonderheit gilt die 3D Spielführung, welche dann auch in nachfolgenden Spielen zum Einsatz kam. Der Kampf im Spiel steht nicht unbedingt im Mittelpunkt. Eher ist es das Entdecken der Spielwelt und das Weiterentwickeln des eigenen Charakters. Der Spieler, als solcher, ist auch ein Sammler, welcher im Spiel wertvolle Gegenstände sammelt, was dem Spiel auch einen Kommerziellen Nebeneffekt einbrachte, da mancher Akteur die gesammelten Gegenstände zum Verkauf über E bay anbot. In den USA entwickelte EverQuest eine große Beliebtheit, was den Hersteller ermutigte im Jahr 2004 EverQuest 2 herauszubringen. In der Nachfolgeversion kam die verbesserte Grafik zum Einsatz. Auch hatte man die Möglichkeit unter 14 verschiedene Rassen und 15 Klassen seinen Charakter zu wählen. Die Servergroße entwickelte sich stark weiter. So konnten über 2000 Spieler gleichzeitig an einem Server spielen.

Der größte Vorteil der Onlinespiele gegenüber offline Spielen ist ihre Langlebigkeit. Es gibt kein vordefiniertes Ende und es kommen immer neue Herausforderungen, die gemeistert werden müssen. Außerdem sind in Onlinespielen eine Vielzahl von Mitspielern verfügbar gegen die man kämpft oder mit denen man gemeinsam Wettkämpfe bestreitet. Was bei gewöhnlichen Spielen nicht in dieser Größenordnung anzutreffen ist, hier hat man einen

30 Siehe dazu im Anhang 3, S.99.

Computer gegenüber, der nachdem, wie gut er programmiert ist, irgendwann zu langweilig wird.

Die Spieledesigner hatten erkannt, dass ein erfolgreiches Game eine funktionierende Spielgemeinschaft (Game community) braucht, in die der Spieler mittels Internet in einer virtuelle Spielwelt (Gameserver) intensiv eintaucht.[31] Für Spielexperten, wie Graf, sind das gegeneinander Spielen im Netz gepaart mit großer Gestaltungsmöglichkeit maßgebliche Erfolgsfaktoren, welche Spiele der neuen Generation so beliebt machen.[32]

Experten sind sich einig, dass Onlinespiele ein gewaltiges Wachstumspotenzial haben. So erwartet man in den kommenden Jahren eine Verdoppelung des Wachstums. Dieses Potential verdeutlicht die Abbildung 1.[33]

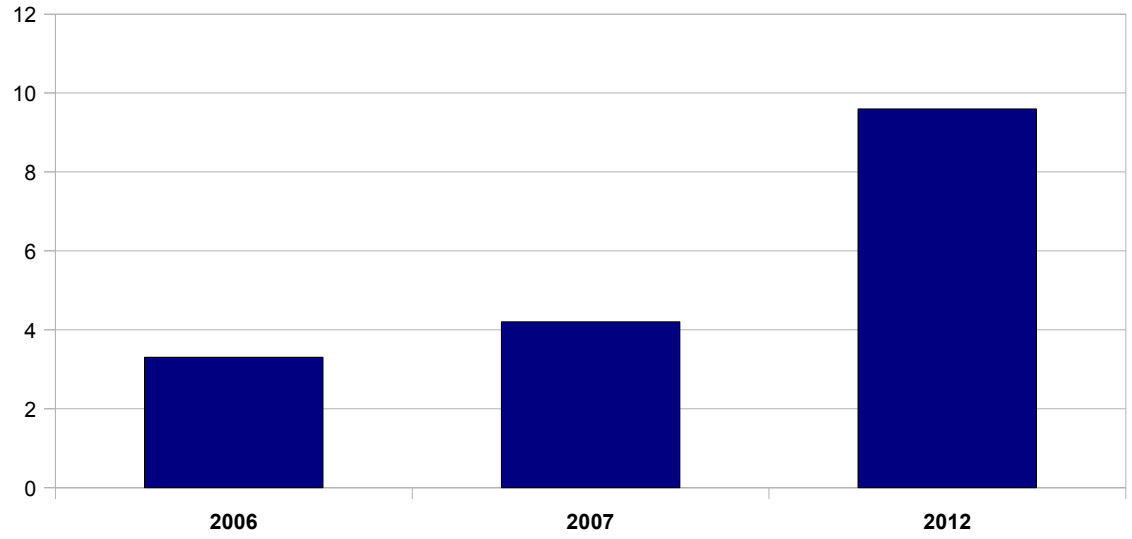

Abbildung 1: Jährliche Wachstumsrate von Online- Spielen (in Prozent)

Als bestes Beispiel für die Verbindung der zwei oben genannten Komponenten gilt das Spiel „*World of Warcraft*“ (WoW). Das von Blizzard entwickelte Spiel basiert auf der Grundlage vom Strategiespiel „*Warcraft*“, auf dieser Grundlage entwickelten die Spieldesigner ein Onlinerollenspiel, welches bis dato alle Rekorde brechen sollte:

Weltweit wird World of Warcraft von mehr als 8,5 Millionen Abonnenten

31 Vgl. Graf, 2009, S .28.

32 Vgl. Ebenda.

33 Vgl. Abbildung (aus): Graf, 2009, S. 26.

gespielt, wobei diese Zahl auf Grund von neu hinzukommenden und zurückkehrenden Spielern kontinuierlich wächst. Erst vor kurzem gab Blizzard bekannt, dass sich das erste Erweiterungsset für World of Warcraft innerhalb der ersten 24 Stunden weltweit fast 2,4 Millionen Mal verkauft hat - kein anderes PC-Spiel hat diese Verkaufszahlen jemals im ersten Monat nach seiner Veröffentlichung erreicht. Mit ca. 3,5 Millionen verkauften Exemplaren hat The Burning Crusade einen neuen Absatzrekord für PC-Spiele innerhalb des ersten Verkaufsmonats aufgestellt.[34]

„World of Warcraft“ hat den Spielmarkt nachhaltig beeinflusst und gilt als Referenz aller weiteren Entwicklungen in diesem Marktsegment. Nachdem wir einen Überblick über die Verbreitung und Entstehung der MMORPG Spiele bekommen haben, gilt es im nächstem Kapitel vertiefend auf ein Spiel des MMORPG Genre einzugehen.

1.2.2. World of Warcraft

Die Spielgemeinschaft der MMORPG ist sehr groß. Dieser Hinweis bedingt die Frage, warum gerade dieses Spiel zur Untersuchung herangezogen wurde?
Für das Heranziehen von „World of Warcraft“ für die Untersuchung sprechen mehrere Tatsachen; zum Ersten ist das Spiel „World of Warcraft“ laut „*Experten ein Synonym für Computerspielsucht“.*[35] Des Weiteren spielen „World of Warcraft“ mehr als die Hälfte der Onlinerollenspieler.[36] Die Zahl von 11,5 Millionen Spieler weltweit verdeutlicht nochmal die Beliebtheit dieses Titels. Die Abbildung 2 zeigt eindeutig, welchen Marktwert „World of Warcraft“ gegenüber anderen Onlinerollenspielen derzeit aufweist.[37]

34 URL: http://www.curse.com/articles/blizzard-entertainment-de-news/39838.aspx [gelesen am 02.10.2009].

35 Graf, 2009, S. 32.

36 URL: http://www.gameswelt.de/news/23854-World_of_Warcraft-Marktanteile_vergroessert.html
[gelesen am 10.05.2009].

37 URL: http://mmogdata.voig.com/Charts.html [gelesen am 10.05.2009].

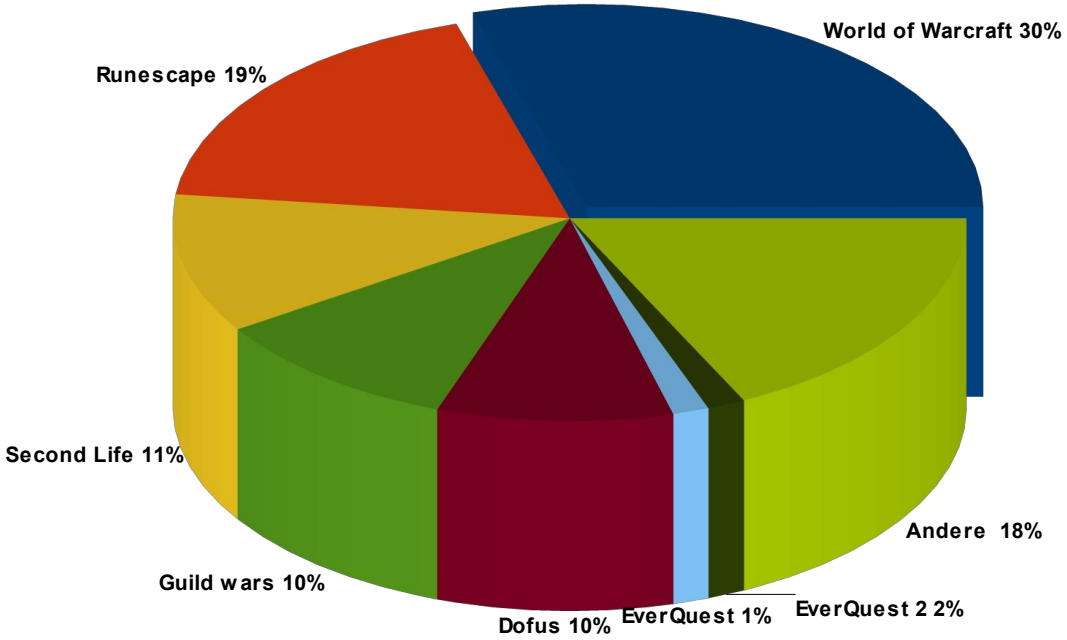

Abbildung 2: Aufteilung des Spielmarkts von MMORPG Spielen

Unter Berücksichtigung dieser Tatsachen wurde „World of Warcraft“ für die Untersuchung ausgewählt. Im nächsten Abschnitt wird der Spielablauf vorgestellt. Dabei werden besonders die Argumente hervorgehoben, die das Spiel besonders anziehend machen.

1.2.3. Der Spielablauf

Nachdem im Abschnitt zuvor die Entstehung und die Verbreitung von MMORPG Spiele diskutiert wurde, wird im diesem Abschnitt der Spielablauf vorgestellt, der typisch ist für MMORPG Spiele.

Am Anfang jedes MMORPG-Spiels steht die Charakterwahl. So ist es auch bei „World of Warcraft“. Der Spieler wählt zwischen der Horde und der Allianz.[38] Zum weiteren stehen vier Völker mit unterschiedlichen Rassen-Boni zur Verfügung: Auf seiten *der Allianz Menschen, Zwerge, Gnome und Nachtelfen, aufseiten der Horde Orks, Trolle, Tauren und*

38 URL: http://snp.bpb.de/index2.html [gelesen am 10.05.2009].

Untote.[39] Die Charakterwahl an sich ist kein beliebiger Akt, sondern viel mehr eine Komplexe Zusammenstellung des v*irtuellen Ichs.*[40] Dem Spieler stehen hierbei viele Optionen zur Verfügung (Haare, Gesichtsform, Geschlecht usw.), unter welchem der Spieler seinen eigenen *Avatar*[41] wählt.

Außer der Charakter Wahl ist die Serverwahl auch entscheidend für den Fortgang des Spiels, es stehen zur Auswahl zwei Servertypen: P-v-P (Player vs. Player), P-v-E (Player vs. Environment). Beide Servertypen unterscheiden sich durch einen einzigen Umstand: Wenn der Spieler im P-v-P Server spielt, so ist es möglich das er von der gegnerischen Fraktion angegriffen oder getötet wird, wenn sich der Spieler, vereinfacht beschrieben, mit dem Charakter außerhalb des eigenen Territoriums aufhält.
Bei einem P-v-E Server ist dies nicht möglich. Hier steht der Kampf Spieler gegen Computer im Vordergrund.[42] Aktuell gibt es im deutschsprachigen Raum 37 P-v-P, 32 P-v-E, RP-P-v-P- und 9 RP- P-v-E Server.
Nachdem sich der Spieler für einen Charakter und den Server entschieden hat, beginnt die eigentliche Geschichte in „World of Warcraft“. Zunächst werden Aufgaben sogenannte Quests an den Spieler gestellt (Sammeln von Gegenständen, Briefe abliefern usw.), welche der Spieler zu erledigen hat. Für die Erledigung der Aufgaben wird der Spieler mit Erfahrungspunkten belohnt oder auch mit hilfreichen Gegenständen den sogenannten Items. Dies scheint ein bisschen langweilig und nimmt dem Spieler gut und gerne 30 Stunden Spielzeit in Anspruch. Aber das scheint die Spieler nicht abzuschrecken. Laut Bergmann (2008) *entwickeln hier Jugendliche eine Ausdauer und Zähigkeit, die man sonst in ihrem alltäglichen Leben so schmerzlich vermisst.*[43]
Mit jedem Erfahrungspunkt wird der eigene Charakter stärker und mächtiger. Der Spieler beginnt mit der Charakterstufe 1 und kann sich mittlerweile bis auf die Charakterstufe 80 hocharbeiten. Außer den Erfahrungspunkten bekommt der Spieler manchmal für die Erledigung bestimmter Aufgaben auch begehrte Gegenstände (Schwert, Panzerung usw.), welche den Charakter entscheidend verbessern können.
Mit der Zeit wird das Spiel immer anspruchsvoller, was manche Spieler veranlasst, sich Mitspieler zu suchen und mit ihnen schwierige Aufgaben zu bestreiten. Anfangs sind das

39 Ebenda.

40 Vgl. Bergmann, 2008, S.18.

41 Siehe dazu im Anhang 3, S. 99.

42 Vgl. Grunewald, 2009, S. 60.

43 Bergmann, 2008, S.17.

kleine spontane Gruppen, die sich zwecks einer Aufgabe treffen. Im späteren Verlauf werden diese Gruppen immer komplexer und größer. Eine Größe Spieler Gemeinschaft bei „World of Warcraft“ nennt sich „Gilde“. Dies ist eine wichtige soziale Komponente im Spiel, welche dem Spieler Unterstützung, Austausch und Kommunikation mit anderen Mitspielern ermöglicht. Die Gildenmitglieder kommunizieren mittels Chat oder *Teamspeak*.[44] In eine Gilde kommt der Spieler nicht so einfach rein. Meistens wird er dank seiner Spielerfahrung in die Gilde eingeladen oder es wird abgeglichen, ob die Gilde die Charaktereigenschaften des Bewerbers gebrauchen kann. Auch die Gildenregeln haben es in sich. Bei verletzen dieser wird z.B bei nicht Anwesenheit bei einer bestimmten Aufgabe kommt es vor das der Spieler aus der Gilde verbannt wird. Hier kommt ein entscheidender Punkt zum Tragen welcher, „World of Warcraft“ so gefährlich macht, nämlich der Gildenzwang. Der Spieler kann nicht autonom entscheiden, wie lange er spielt, da man sich der Gilde verpflichtet fühlt.[45]

Das nehmen Spieler gerne in kauf, wissend, dass Sie nur in der Gilde die schwierigsten Aufgaben erledigen können, *ebenso können die besten Gegenstände nur noch von computergesteuerten Gegnern erbeutet werden, die nur in einer eingespielten Gruppe besiegt werden können.*[46]

Die angesprochenen Endgegner finden sich in den sogenannten Instanzen. Instanzen stellen eine virtuelle Umgebung dar, zu welchen nur die eigene Gilde Zutritt hat. Es gibt Instanzen für 10, 25, und 40 Spieler. Auch der Schwierigkeitsgrad der unterschiedlichen Instanzen ist verschieden. Manche sind in einer Stunde zu schaffen, für andere wiederum braucht es Tage.

Das Ausüben von verschiedenen Berufen ist in der Welt von „World of Warcraft“ auch möglich. Es gibt Hauptberufe und einige Nebenberufe. Der Spieler kann auswählen zwischen z.B. Bergbauer, Schmied oder Kürschner. Beide Berufsgruppen sind aufeinander angewiesen und sind in einem gut funktionierendem Wirtschaftskreislauf integriert. Wie man sieht ist die Welt von „World of Warcraft“ ein riesiges Universum, welches dem Spieler ermöglicht eine lange Zeit dort die verschiedensten Abenteuer zu erleben. Als Betrachter fragt man sich verständlich, was steckt dahinter, wo liegt die Anziehungskraft von „World of Warcraft“? Die Anziehungskraft von „World of Warcraft“ kann wie folgt

44 Siehe dazu im Anhang 3, S.99.

45 Vgl. Graf, 2009, S. 30.

46 Grunewald, 2009, S. 62.

beschreiben werden:

– Die sicherlich größte Anziehungskraft von „World of Warcraft“ liegt nach Grunewald im *Zusammenspiel mit andern Spielern*, *der Möglichkeit miteinander zu kommunizieren, zu interagieren und gemeinsam Spaß und Erfolg zu haben.*[47] Ohne weiteres lassen sich diese Möglichkeiten auch bei anderen Computerspielen wieder finden. Bei „World of Warcraft“ treten diese aber noch verstärkter auf, wie z.B. durch das Nie- Enden des Spiels, was das Verlangen nach Spaß und Erfolg dauerhaft befriedigt.

– Ein weiterer Punkt ist das Belohnungssystem. Hier stillt der Spieler seine Bedürfnisse nach Anerkennung und Erfolg. Des Weiteren bietet die unendliche Suche oder die Sammelleidenschaft nach z.B. einer besseren Rüstung oder einem neuen Schwert die Möglichkeit, seinen Charakter weiter voranzubringen, als nie enden wollend.

– Die Eigenschaften, welche die Spieler im realen Leben haben sind in „World of Warcraft“ relativ egal. Der Spieler schlüpft in eine Rolle und kann machen, was er sonst nie gemacht hätte. Sein Avatar im Spiel ist so eine Art Maske, hinter welcher sich der Spieler verstecken kann und ohne Hemmungen und Ängste frei im Spiel agieren, kann.

– Der Elite-Charakter, also die ständige Bewertung durch andere und durch sich selbst, ist ein weiteres Merkmal, welches in „World of Warcraft“ befriedigt wird.[48]

– Zum Schluss ist noch zu erwähnen das in „World of Warcraft“ verstärkt auch das künstlerische Potenzial frei gegeben wird.[49] So lassen sich unzählige Videos mit Spielszenen auf Internet Portalen, wie YouTube, wieder finden, dies sollen beweisen, wie toll und erfolgreich man ist.
Zusätzlich zu den oben beschriebenen Faktoren ist festzuhalten, dass durch das Spielen von „World of Warcraft“ eine soziale Bindung zum Spiel entsteht. So fühlt sich der Betroffene verpflichtet und verspürt Angst etwas zu verpassen, wenn er mal nicht online ist, aus diesem Grund werden langweilige Spielphasen gerne in Kauf genommen. Die

47 Grunewald, 2009, S. 64.

48 Vgl. Bergmann, 2008, S. 22.

49 Vgl. Grunewald, 2009, S. 65.

Spieler hoffen, dass etwas Neues und Spannendes kommt und dieses wollen sie nicht verpassen.

Nachdem das Spiel „World of Warcraft“ und seine Merkmale vorgestellt wurde, wird im nächsten Kapitel, die Spielmotivation, die von Computerspielen ausgeht, näher behandelt.

2. Spielmotivation

Im folgenden Abschnitt wird auf die Spielmotivation ein Blick geworfen. Zunächst richtet sich die Aufmerksamkeit der aus der Lernmotivation stammenden intrinsischen und extrinsischen Motivation. Im Anschluss wird dann die Spielmotivation anhand des Flow Konzepts erörtert. Den Schluss bildet die Spielmotivation nach Nick Yee, welcher sich besonders in seiner Forschungsarbeit auf Onlinerollenspiele bezieht.

2.1. Intrinsische vs. extrinsische Motivation

In der pädagogischen Diskussion rund um das Thema der Lernmotivation ist die Unterscheidung zwischen der intrinsischen und der extrinsischen Motivation üblich. Ob diese beiden Konzepte auch für Computerspiele Gültigkeit haben, wird im folgenden Abschnitt zu ergründen versucht. Bei der intrinsischen Motivation entspringt die Motivation aus der Handlung selber. Die Tätigkeit wird ausgeführt, weil das Thema oder der Gegenstand für interessant empfunden wird. Gründe für die Durchführung der Handlung liegen in der Handlung selbst. Hierbei wird in der Wissenschaft unterschieden zwischen der: [50]

- *Tätigkeiteitsspezifischen intrinsischen Motivation (die Aktivitäten, die mit der Handlung verbunden sind, motivieren).*
- *Gegenstandsspezifische intrinsische Motivation (der Gegenstand, mit dem man sich in der Handlung beschäftigt, motiviert).*

Ob bei einem Computerspiel immer das Spiel als solches im Vordergrund steht oder das Spielen an sich, lässt sich nicht beantworten. Eine Studie, die belegt, dass die intrinsische Motivation auch für Computerspiele durchaus in Frage kommt, stammt von den Autoren Lepper und Malone. Bei der Auswertung der Erhebung kamen vier Aspekte zum Vorschein: [51]

50 URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Intrinsische_und_extrinsische_Motivation [gelesen am 12.11.2009].

51 Vgl. Malone/ Lepper, 1981. S. 333.

1. Herausfordernder Charakter *(optimal level of challenge):* *Der* Spieler ist gefordert und hat Interesse, ein Ziel zu erreichen. Dabei soll die Aufgabe nicht zu schwierig sein, sonst kommt es zu Überforderung. Der Schwierigkeitsgrad sollte moderat sein, je weiter der Spieler im Spielverlauf kommt, desto mehr steigt dieser.

2. *Neugier*: Der Spieler hat eine Erwartung. Diese sollte angeregt werden, um dem Spieler klar zu machen, dass sein Wissen unvollständig ist. Diese wird durch exotische Spielwelten, Phantasiegeschichten und niemals endende Spielabschnitte immer wieder neu geweckt. Spiele, die das nicht bieten können, werden als monoton angesehen. In Onlinerollenspielen ist diese Komponente besonders hervorgehoben.

3. *Eingreifen und Steuerung des Programms (Control):* Eine zusätzliche Motivation erhält der Spieler während der Einübung der Spielsteuerung. Diese sollte wiederum nicht zu schwierig sein, sonst erlebt der Spieler Gefühle der Frustration.

4. *Phantasie:* Durch die Tatsache, dass der Spieler sich mit seinem Avatar identifiziert, mit welchem er in eine Geschichte involviert ist, wird die Phantasie angeregt. Hatten noch frühere Spiele Leerstellen, welche durch die Phantasie gefühlt werden müssten, haben heutige Computerspiele mit der zugenommen technischen Möglichkeiten eine realistische Umgebung, in welchen Leerstellen immer seltener oder erst gar nicht auftreten.

Wie oben beschrieben liegt die Motivation in der Sache selbst. Also bei dem Computerspiel. Durch das Spielen fühlt sich der Spieler bestärkt und belohnt. Wie ist es aber mit der extrinsischen Motivation bei Computerspielen beschaffen?

Das Gegenstück zur intrinsischen ist die extrinsische Motivation:
Als extrinsisch motiviert bezeichnet man Tätigkeiten, die nicht um ihrer selbst willen ausgeübt werden (Selbstzweck: Sinn oder Spaß), sondern zum Beispiel für Geld oder Anerkennung (Mittel zum Zweck) oder dem Entgehen einer Strafe.[52]

Auf dem ersten Blick fällt keine Tätigkeit auf, die extrinsisch motivierend wirkt. Der Betrachter sucht nach von außen zugeführten Belohnungen, wie es z.B. im Berufsleben Gang und gebe ist, durchgeführte Arbeit mit Geld zu belohnen. Erst beim zweiten Hinsehen fällt, auf dass es durchaus motivierende Faktoren gibt, die extrinsisch wirken:

52 URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Intrinsische_Motivation [gelesen am 13.10.2009].

– Im Rahmen der Computerspielturniere werden die besten Spieler mit Geld und Sachpreisen belohnt. In den asiatischen Ländern entwickelt sich eine Art Computerspiel Profession. Die Akteure legen einen Wettkampf und Trainingseifer hin, der im Vergleich zu anderen konventionellen Sportarten in nichts nachsteht. Die Profis versuchen schnell und vor allem effektiv ihre Gegner zu besiegen. Es geht nicht immer, wie auch bei der Arbeit, um den Spaßfaktor.

– Wie schon weiter oben erwähnt wurde, spielt der Gildenzwang eine sehr große Rolle wann und vor allem wie viel der Spieler das Computerspiel spielt. Der Spieler fühlt sich der Gilde gegenüber verpflichtet, an bestimmten Zeitpunkten online zu sein, auch will der Spieler seine Mitspieler nicht im Stich lassen.

Es gilt festzuhalten, dass eine Trennung zwischen der extrinsischen und intrinsischen Motivation in den seltensten Fällen gelingt. Es ist aber anzunehmen, dass beide Formen bei Computerspielen, besonders bei Onlinerollenspielen, eine wichtige Rolle einnehmen. An dieser Stelle wäre ein Vergleich zwischen der Motivationsstruktur von konventionellen Sportlern und die der Computerspielprofis interessant zu betrachten. Bekannt ist das Computerspielprofis ähnliche Ermüdungsformen, wie die konventionellen Sportler aufweisen, so z.B. die Augenrötungen, die durch den Versuch nicht zu blinzeln entstehen. Außerdem entstehen durch das Unzählige Maus und Tastaturklicken Handverspannungen.

2.2. Das Flow Erleben im Computerspiel

Einen sehr interessanten Ansatz für die Beschreibung der Spielmotivation lieferte „Mihaly Csikszentmihalyi“.Das von im postulierte Motivationskonzept nennt sich das „Flow Konzept. Die Motivation für das wiederholte Aufsuchen einer Tätigkeit, die Freude macht. „Flow“ wie „Fluss“ bedeutet, *dass eine Handlung während einer Tätigkeit fließend erlebt wird, dass man innerhalb der Tätigkeit das Gefühl hat, mit dem Geschehen im Einklang, im Fluss zu sein*.[53]
Sherry Turkle hat in den 70er Jahren damit begonnen, verschiedene Leute, die mit dem

53 Vgl. Csikszentmihalyi, 1995, S. 22.

Computer zu tun haben, zu interviewen. In ihrem Buch „Die Wunschmaschine“ (1984) finden sich viele Phänomene der Computertätigkeit und des Computerspielens wieder, die sehr gut die einzelnen Flow-Dimensionen von M. Csikszentmihalyi beschreiben. So schildert sie in einem Kapitel ihres Buches mit dem Titel „Veränderte Zustände“, das Erleben während des Computerspielens derart, dass darin der allgemeine Flow-Zustand von Csikszentmihalyi wiederzufinden ist.[54] Turkle spricht von einem veränderten Bewusstseinszustand während des Computerspielens, bei dem völlige Konzentration notwendig ist, sodass Gedanken und Sorgen des Tages nicht ins Bewusstsein dringen. Diese absolute Konzentration ist notwendig, weil die Spiele sehr hohe Anforderungen an den Spieler stellen, sodass jede Unaufmerksamkeit zu einem Fehler führt. Fehler zu vermeiden, wird dem Spieler dadurch erleichtert, da es innerhalb eines Spieles keine konkurrierenden Ziele gibt („Eindeutigkeit der Regeln, Ziele mit sofortige Rückmeldung“). Turkle beschreibt die Welt der Computerspiele als eine Welt, in der man versinken kann: der Spieler empfindet sich als Erweiterung des Spiels oder das Spiel als Erweiterung seiner selbst.[55] Das geht dann so weit, dass sich der Spieler nicht nur mit der Figur im Spiel identifiziert, sondern dass er für die Figur handelt.

Es gilt festzuhalten, dass sich der Spieler nicht immer unbedingt auf der Flow Seite befindet. Vielmehr ist es ein Pendeln zwischen der Flow Spirale und der von Fritz (2003) beschriebenen Frustrationsspirale.[56] Zu der Entstehung der Frustrationsspirale kommt es, wenn der Spieler negative emotionale Spielfolgen erlebt (Disstress). Die nicht erreichten Spielziele werden immer begehrlicher, was den Spieler veranlasst, immer mehr Zeit und Konzentration in das Spiel zu investieren. Beim Spieler entwickelt sich dadurch eine „Jetzt erst recht Einstellung“. Schafft er sich von den negativen Spielabfolgen zu lösen, erlebt er wieder das Flow Erlebnis (Eustress). Von diesen zwei Merkmalen hängt es tatsächlich ab, ob der Spieler und vor allem wie lange am Spiel Freude erlebt. Ist die Frustrationsspirale zu lang, kann es vorkommen, dass der Spieler das Spiel aufgibt. Fällt sie aber total aus, kann das Spiel als langweilig vom Spieler angesehen werden. Nichtdestotrotz sind eben diese zwei geschilderten Rückopplungskreise in jedem Spielgeschehen die Energiequelle, welche die Motivation ausmachen.

54 Turkle, 1984, S. 100.

55 Vgl. Ebenda, S. 101.

56 Vgl. Fritz, 2003, S. 30.

2.3. Spiel motivierende Faktoren nach „Nick Yee“

Einen detaillierten Überblick über Spiel motivierende Faktoren bei Onlinerollenspielen ergeben sich aus Lektüre der Studie „*Deadlus Project*“.[57] Die im Jahr 2006 an der Stanford University durchgeführte Studie hatte 30.000 Teilnehmer bzw. Spieler von Onlinerollenspielen. Einer der Verantwortlichen der Studie ist der Wissenschaftler Nick Yee. Yee übt scharfe Kritik an der bisherigen Computerspielforschung, die seiner Meinung nach, zu einseitig agiert. Für Yee reicht es nicht, wie bisher, allgemeine Spielmotivationen zu untersuchen, vielmehr geht es darum individuelle Spielmotive zu erforschen. Seine Überlegungen setzen an der Spiele Einteilung von Richard Bartle an, dieser unterscheidet vier Gruppen von Spielern:[58]

•*achievers (für diese Spielergruppe ist der Fortschritt im Spiel das Wichtigste).*
•*explorers (oder Entdecker, die im Spiel auf der Informationssuche sind).*
•*sozializers (Spieler auf der Suche nach online Bekanntschaften).*
•*killers (für diese Gruppe ist das Duell und das Kämpfen an erster Stelle).*

Dieses Modell ist zu einseitig, so die Kritik von Yee. Dass verdeutlicht am besten das Computerspiel „World of Warcraft“, in dem alle vier Spieler Gruppen nebeneinander existieren können. Außer der Einseitigkeit fehlt Bartl auch eine bestätigende empirische Untersuchung, welche das Modell stützen könnte. Dagegen hat Yee (2006) anhand der empirischen Untersuchung acht Faktoren konzipiert, welche die Grundlage der Spielmotivation für Onlinerollenspiele bilden:[59]

•**Beziehung:** Beschreibt das Gefühl oder das Verlangen mit anderen Spielern zu kommunizieren. Es werden Online- Bekanntschaften geknüpft, um so Erfahrungen auszutauschen.
•**Manipulation:** Spieler manipulieren andere Spieler, um an ihre Ziele zu kommen.
•**Immersion:** Oder die virtuelle Realität beschreibt den Bewusstseizustand, in dem der

57 Vgl. Nick, Yee: Deadlus Project (2006), Online unter URL: http://www.nickyee.com/daedalus/ [gelesen am 02.10.2009].
58 Vgl. Ebenda.
59 Vgl. Ebenda.

Spieler sich befindet, wenn er in die virtuelle Welt eintaucht.

•**Eskapismus:** Damit wird die Realitätsflucht bezeichnet. Die Flucht aus der realen Welt und das Meiden derselben zugunsten einer virtuellen Welt.

•**Erfolg:** Das Bedürfnis bedeutende Leistungen hervorzuheben.

•**Anführen:** Dieser Faktor beschreibt das Anliegen eines Spielers, der danach strebt, eine Führerrolle im Spiel zu übernehmen (z.B. Gildenführer).

•**Lernen:** Spieler, die etwas im Spiel über sich bzw. über das Spiel gelernt haben, identifizieren sich mit diesem Faktor.

•**Solist:** An diesem Faktor wird gemessen, ob ein Spieler lieber allein oder in der Gilde spielt.

Die Ergebnisse der Studie liefern folgende drei Erkenntnisse:

1. Auffallend ist, dass es einen großen Gender Unterschied gibt. So sind männliche Spieler eher in Gruppen „Anführen“ und „Manipulation“ vertreten, während weibliche Spieler zu Gruppen 2Beziehung“, „Immersion“ und „Eskapismus“ neigen.

2. Die exzessivste Spielnutzung lässt sich in Gruppen Beziehung und Eskapismus wieder finden, was wiederum einen hohen Machtfaktor der Onlinerollenspiele widerspiegelt.

3. Für die Spieler haben Freundschaften, die sie während der Spielzeit geknüpft haben einen hohen Stellenwert. Diese Freundschaften bleiben auch lange nach den Spielphasen erhalten.

2.4. Computerspiele und ihre Wirkung auf Menschen

Wie ich schon weiter oben beschrieben habe, sind Computerspielmedien, die sehr wohl Menschen beeinflussen können. Diese Beeinflussung ist vor allem in der Wahrnehmung und in den menschlichen Gefühlen verankert. In der aktuellen Computerspielforschung herrscht keine Einigkeit über das Dasein der Computerspiele. Manche Experten sehen nur negative Folgen, wie Computerspielsucht und Aggressivität, und sprechen sich für das Verbieten von manchen Computerspielen aus, andere wiederum sprechen von positiven

Anwendungsbereichen wie z.B. der Therapie. Bevor im Kapitel drei über negative Folgen von exzessiven Computerspielen berichtet wird, der Sucht, wird in diesem Kapitel ein Überblick über positive Wirkungen von Computerspielen gegeben. Dabei stützen sich die Überlegungen auf den oft zitierten Forscher Nick Yee, der folgende positive Computerspiel Merkmale herausgearbeitet hat:[60]

• Die Spieler erlernen im Spiel Führungsfähigkeit. So hat z.B. der Gildenführer eine gewisse Verantwortung gegenüber seinen Mitspielern, wenn es darum geht, anstehende Raids strategisch zu planen.[61]

• In der virtuellen Realität verlieren die Menschen Hemmungen und Ängste, welche sie vorher blockiert haben, um in der Wirklichkeit eine Freundschaft aufzubauen. Es werden Freundschaften aufgebaut und gepflegt man trifft sich online, kommuniziert und tauscht Erfahrungen aus. Es werden natürlich auch private Probleme besprochen.

• Computerspiele helfen auch bei der Identitätsfindung. Ganz besonders wichtig für Heranwachsende diese suchen sich im Spiel Gesprächspartner, die ihnen zuhören und mit welchen sie über alles reden können.

• Durch das Spielen und das andauernde Ausprobieren von verschiedenen Rollen wird das Selbstbewusstsein gestärkt, soziale Defizite, wie z.B. Schüchternheit, werden auch in der Regel gebrochen.

• Die Spieler lernen den Erfolg zu schätzen, aber vor allem mit Misserfolg besser umzugehen, dabei entwickeln sie Strategien, mithilfe welcher Misserfolgssituationen vermieden werden sollen.

• Onlinerollenspiel als Therapiemöglichkeit nutzen viele Spieler berichten davon dass sie während des Spielens Entspannung verspüren. Die Sorgen und die Ängste aus dem Alltag werden vergessen oder auf die Seite gelegt.

60 Vgl. Nick, Yee: Deadlus Project (2006), Online unter URL: http://www.nickyee.com/daedalus/ [gelesen am 02.10.2009].

61 Vgl. Ebenda.

Außer diesen genannten Faktoren wäre es auch sinnvoll zu überlegen, wie es möglich ist, die Anziehungskraft der konventionellen Computerspiele in Edutainment Programme ein zubauen, um so den Lernenden viel länger an das Programm zu binden, ohne das seine Motivation verloren geht. Computerspiele, wie „World of Warcraft“ haben das eindrucksvoll vorgemacht, dass mit einem intelligenten Spieldesign und regelmäßiger Spielerweiterung (Add-on) sehr viele Nutzer erreicht werden können. In diesem Sinne können Lernprogramm-Designer viel von Computerspielen lernen. Spielexperten wie „Hassenzahl“ haben erkannt das gute Computerspiele die den Spieler unauffällig beim Lernen unterstützen, ohne dass es für den Spieler offensichtlich wird gute Chancen haben kommerziell erfolgreich zu werden.[62] *Vor allem das Anpassen des Schwierigkeitsgrades an die aktuelle Leistungsfähigkeit des Spielers ist dabei wichtig*.[63] Ein zweiter Punkt richtet sich nach „Hassenzahl“ an die Narration: Spieler sollen durch eine Geschichte motiviert werden, da sie das „menschliche Bedürfnis nach Bedeutung“ befriedigen, sie sei gewissermaßen *der Klebstoff*, der die einzelnen Aktionen des Spielers zusammenhält.[64]

62 Vgl. Marck, Hassenzahl (2003). Online unter URL: http://www.playability.de/1/hassenzahl.html [gelesen am 11.11.2009].

63 Ebenda.

64 Vgl. Ebenda.

3. Computerspielsucht

In der heutigen Gesellschaft gibt es zahlreiche empirische Befunde, dass eine Vielzahl von Menschen abhängig von Bewusstsein verändernden Substanzen sind. Wie es mit Menschen beschaffen ist, die sich Stunden oder sogar tagelang mittels Computer von der Außenwelt abschotten, um auf ihre Weise in eine virtuelle Welt einzutauchen, ist wenig bis gar nicht erforscht?
Aus diesem Grund wird im diesem Kapitel der Diplomarbeit ein Überblick gegeben über die seit einigen Jahren entfachte Diskussion über Computerspielsucht. Einführend soll erst klargestellt werden, was unter Computerspielsucht verstanden wird. Im weiteren befasst sich der nachfolgenden Abschnitt mit den Begriffen „Verhaltenssucht“ und „nichtstoffgebundene Sucht“, die eng in der Verbindung mit der Computerspielsucht stehen. Im Abschluss dieses Kapitels geht es um die Frage, warum gerade „World of Warcraft“ immer wieder in den Schlagzeilen hervortritt, wenn es um das Thema Computerspielsucht geht.

3.1. Geschichte und Entstehung

Hier zu ist festzuhalten, dass Spielsucht nicht etwa ein Begriff sei, der in der Postmoderne mit dem Aufkommen der Computertechnologie entstanden ist. Vielmehr ist es ein Begriff, der schon viel früher in wissenschaftlichen Kreisen Beachtung fand. Wissenschafter beschäftigten sich schon früher mit dem Folgen der Glücksspielsucht, was aber mit der Zeit immer verstärkter in den Mittelpunkt drängte, waren Computerspiele und die Abhängigkeit nach ihnen. Was ist Sucht?
Folgt man der Beschreibung vom berühmten Online Lexika „Wikipedia“, geht das Wort „Sucht“ auf das Wort „siechen“ (ahd. siechen, mhd. siuchan) zurück, das Leiden an einer Krankheit.[65] Die Weltgesundheitsorganisation hat 1950 den Begriff der Drogensucht erstmals verwendet. Dieser würde aber 1964 durch den Begriff Abhängigkeitssyndrom ersetzt.[66] Der Begriff der Drogensucht beinhaltet Alkohol, Medikamente und Rauschmittel. Dagegen versteht sich die Abhängigkeit als eine körperliche oder seelische Abhängigkeit

65 URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Intrinsische_Motivation [gelesen am 13.10.2009].

66 Vgl. Ebenda.

von einer Droge, die das Zentralnervensystem beeinflusst. Der Begriff „Sucht“ wird im alltäglichen Gebrauch immer noch verwendet. Wissenschafter bedienen sich bei der Klassifikation der Krankheit dem ICD (International Classification of Diseases and Releated Health Problems). Eine Unterscheidung zwischen der Sucht und Abhängigkeit gestaltet sich schwierig und stößt bei den Experten auf Unstimmigkeiten, zumal auch der Begriff „der Leidenschaft“ in Verbindung mit der Sucht gebracht wird. Einer der ersten Experten der in seiner Arbeit die schwierige Unterscheidung zwischen „Sucht“ und „Leidenschaft“ thematisiert, ist Gabriel: *für ihn ist Leidenschaft eine Zuwendung zu einem Gegenstand, der leidenschaftliche vernachlässigt alles andere und sich selbst für den Gegenstand seiner Leidenschaft.*[67]
Anders als bei der Leidenschaft ist bei der Sucht nicht der Gegenstand das Ziel, sondern nur Mittel zum Zweck Das eigene Ich steht im Vordergrund.

Missbrauch und Abhängigkeiten von verhaltensverändernden Mitteln bilden heute zutage die größte Gruppe der psychischen Störungen, welche auch sehr deutlich empirisch erforscht sind. Computerspielsucht, ebenso wie Glücksspielsucht und Arbeitssucht, fallen in die Gruppe der sogenannten Verhaltenssüchte. Problematisch ist hier die genauere Klassifizierung des Störungsbildes, um dieses Problem zu bekämpfen, bedürfe es nach Grüsser/Thalemann (2006) eines Katalogs, der die Erkennungsmerkmale genau festlegt.[68]
Der Umstand, dass es nur vereinzelt wissenschaftliche Aufsätze zum Thema Computerspielsucht gibt, führt dazu, dass der Begriff „Computerspielsucht“ bei Experten und Wissenschaftern nicht einhellig akzeptiert wird. Die Experten und Wissenschafter sind sich nicht sicher, wie die Computerspielsucht fachlich einzuordnen ist. Das fängt schon bei der Begriffsdefinition an:[69]
– Medien allgemein: Mediensucht, pathologischer oder exzessiver Mediengebrauch (hier auch Handy und Fernsehen eingeschlossen);
– Internet: Onlinesucht, Internetsucht, Internet Addiction Disorder (IAD), Pathalogical Internet USE (PIU) oder Cyberdisorder;
– Computer: Computersucht, pathologischer PC-Gebrauch, exzessive Computernutzung, pathologische Computerspielnutzung, Computerspielsucht.

67 Gabriel, 1962, S. 9.
68 Vgl. Grüsser/Thalemann, 2006, S. 21.
69 Vgl. Graf, 2009, S. 34.

Hier zu ist festzuhalten, dass eine Begriffsdefinition schwierig ist. Entscheidend ist auch der Umstand, dass die Computerspielsucht keine offiziell anerkannte psychische Störung oder Krankheit ist.[70] Jedoch verweisen Rehbein /Borchers gegenwärtig darauf, dass von der American Medical Association (AMA) geprüft wird, ob und in welcher Form das abhängigkeitsnahe Computerspielen bei der nächsten Revision des DSM im Jahr 2012 berücksichtigt werden kann.[71] Bis dahin kann keine zuverlässige Aussage getroffen werden, ob es beim Spielverhalten um eine psychische Abhängigkeit handelt. Es kann gegenwärtig nur auf die Kriterien stoffgebundener Abhängigkeiten oder des pathologischen Glücksspiels zurückgegriffen werden.[72]

An dieser Stelle ist festzuhalten, dass Computerspiele aus dem Alltag der Kinder und Jugendlichen, aber auch der Erwachsenen nicht mehr wegzudenken sind. Diese Tatsache bestätigt auch eine kürzlich veröffentliche Studie über Computerspielsucht. Die Untersuchung zeigt, dass über 12 Prozent der 14 bis 15 jährigen Befragten ein suchtartiges bzw. pathologisches Computerspielverhalten und davon wiederum 2,7 Prozent eine Abhängigkeit vom Computerspielen aufweisen.[73] Die Studie, die anhand von 1000 befragten Wiener Schülern durchgeführt wurde, zeigte auf, dass die pathologischen Spieler mehr als fünf Stunden spielen, wobei die Abhängigen sogar mehr als 8 Stunden am Tag spielen.[74] An Anlehnung an Griffiths/Davis (2005) die der Meinung sind, *das jede Verhaltensweise, welche die Hauptkriterien einer Substanz Abhängigkeit aufweist, als Verhaltenssucht zu definieren sind,*[75] entwickelten Grüsser/Thalemann (2006) einen Kriterienkatalog von Computerspielsucht Merkmalen:

1.***Einengung des Verhaltensmuster*:** Das Computerspiel wird für den Betroffenen die wichtigste Aktivität.
2.***Regulation von negativen Gefühlszuständen (Affekten)*:** Durch die Computerspiele

70 Vgl. Grüsser/Thalemann, 2006, S. 31.
71 Vgl. Rehbein, Florian /Borchers, Moritz, Online unter URL: http://www.schulebw.de/lehrkraefte/beratung/suchtvorbeugung/informationsdienst/info22/I22O22Rehbein_E.pdf [gelesen am 12.11.2009].
72 Vgl. Ebenda.
73 URL: http://www.saferinternet.at/news/news-detail/archive/2009/juni/18/article/wenn-computerspielen-suechtig-macht-141/ [gelesen am 12,11.2009].
74 Vgl. Ebenda.
75 Vgl. Griffiths/Davis, 2005, (zit. Nach:Grüsser/Thalemann, 2006, S 31).

entstanden Erregungen (Flow erleben) oder Entspannung werden negative affektive Zustände im Sinne einer vermeidenden Stresbewältigungsstrategie verdrängt.

3.***Toleranzentwicklung:*** Um an die gewünschte Wirkung heranzukommen, bedarf es immer häufigeren Spielzeiten.

*4.**Entzugserscheinungen:*** Beim Nichtspielen wird der Betroffenen unruhig. Es tritt vermehrt Zittern und Schwitzen auf. Auch das Ständige denken an das Spiel, kann als Entzugserscheinungen angesehen werden.

*5.**Kontrollverlust:*** Der Spieler nimmt keine zeitliche Begrenzung mehr war

6.***Rückfall:*** Hat der Betroffene für einige Zeit nicht gespielt, führt die Wiederaufnahme des Computerspielens zu einer unkontrollierten exzessiven Handlung.

*7.*Durch das exzessive Computerspielen leiden vermehrt **soziale Kontakte** des Betroffenen.[76]

Es gilt festzuhalten das nach der psychosozialen Definition der Sucht, jedes menschliche Verhalten zu einer Sucht aushärten kann, wenn dafür genug Zeit aufgebracht wird, *dass die weitere psychosoziale Entwicklung der Person beeinträchtigt is*t.[77]

Nachdem diskutiert wurde wie der Begriff „Sucht“ in der wissenschaftlichen Kultur aufgenommen wurde und wie es zu der Entstehung der Sucht kommt, geht es im nachfolgenden Kapitel darum zu klären in wie weit die Computerspielsucht als besonderer Form der Verhaltenssucht auftritt.

3.2. Computerspielsucht als besondere Form der Verhaltenssucht

Dieses Unterkapitel beschäftigt sich mit der Computerspielsucht als besondere Form der Verhaltenssucht. Außerdem werden die Begriffe „*Online-Sucht“* und „*Internet – Sucht“* genauer beschrieben, da sich beide Begriffe mit dem Begriff „Computerspielsucht“ überschneiden.

Die Experten Grüsser/Thalemann sind sich einig, dass die Computerspielsucht eine besondere Form der Verhaltenssucht ist.[78] Als verhaltenssüchtig kann jemand gelten, der sein Verhalten über das Maß hinaus ausführt, grundsätzlich kann jedes belohnende

76 Vgl. Ebenda. S.32.

77 URL: http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/ [gelesen am 11.11.2010].

78 Vgl. Grüsser/Thalemann, 2006, S. 21.

Verhalten zu exzessiven belohnenden Verhalten werden.[79]

Bei der Verhaltenssucht steht nicht der Gegenstand im Vordergrund, z.B bei der Glücksspielsucht wirkt nicht das Geld belohnend, sondern das Spielen selber. Als eine Form der Stressbewältigung. Auch bei der Computerspielsucht ist es nicht viel anders. Der Betroffene spielt nicht immer zum Spaß, sondern versucht sich abzulenken oder zu entspannen. Verhaltenssucht hat ähnliche Folgen für den Betroffenen, wie stoffgebundene Süchte. Es kommt zur nachhaltigen Folgen für das soziale Umfeld der Betroffenen.[80] Um einem inflationären Gebrauch entgegenzuwirken, bedarf es nach Grüsser/Thalemann einer genauen Definition des Begriffs „Verhaltenssucht". D*as heißt, es wird dann exzessives Verhalten zu schnell mit einem süchtigen Verhalten gleichgesetzt*.[81]

Auch die Aufnahme als eigenständiges Störungsbild in das internationale Klassifikationssystem (ICD 10) wäre, laut Experten sinnvoll, *denn nur mit einer genauen Beschreibung und Einordnung des Störungsbildes lassen sich auch effektive therapeutische Maßnahmen ableiten.*[82]

Der Begriff der „Computerspielsucht" wird häufig mit dem Begriffen „Online-Sucht" und Internetsucht gleichgesetzt. Deshalb werde ich im nachfolgenden Gedanken beide Begriffe erörtern. Mehr oder weniger ganz zufällig erwähnte der amerikanische Forscher Ivan Goldeberg in seiner Arbeit den Begriff „Internet Addiction Disorder". Darauf hin haben sich viele Betroffene gemeldet und über ihre Erfahrungen berichtet. Auf dieser Basis wurden dann auch die ersten Forschungsarbeiten umgesetzt. Im weiteren Verlauf etablierten sich auch Begriffe wie „Internetsucht", „Onlinesucht" und „Pathologischer „Internetgebrauch".

Das Bedürfnis sich aus seiner Lebenswelt aus zu klinken, ist bei jedem Menschen gegeben. Bei einem ist es größer, bei anderen weniger ausgeprägt. Das Internet bietet die Möglichkeit durch sein virtuelles Design aus der Realität für eine bestimmte Zeit zu fliehen. Die Internetsucht kennzeichnet sich durch ihre breite Streuung. So wird die Sucht anhand dessen formuliert was der, Betroffene im Internet macht. Auf dieser Grundlage entwickelte die Psychologin Young fünf verschiedenen Subgruppen von der Internetsucht:[83]

79 Vgl. Ebenda, S. 22.

80 Vgl. Graf, 2009, S. 33.

81 Ebenda, S. 21.

82 Ebenda.

83 URL: http://www.netaddiction.com/ [gelesen am 20.03.2010].

• *Cybersexual Addiction:* Bezeichnet die suche und das Konsumieren von erotischen Videomaterial.

• *Cyber- Relational Addiction:* Die Betroffenen dieser Gruppe nutzen das Internet vor allem um Bekanntschaften zu schließen.

• *Net Compulsions:* der exzessive Gebrauch von Onlinespielen.

• *Information Overload:* die zwanghafte Suche nach Informationen.

• *Computer Addiction:* Die Betroffenen dieser Gruppe weisen einen zwanghaften Bezug zum Computer selbst auf, also die Beschäftigung mit dem Computer als solches.

Abschließend lässt sich fest halten, dass die Computerspielsucht in der Forschungsdiskussion immer mehr an Bedeutung gewinnt, da aber die Begrifflichkeit nicht einstimmig ist, ist auch der Umgang mit dem Phänomen der „Computerspielsucht“ nicht einfach.

3.3. Nicht- stoffgebundene Sucht

Wenn wir heute über den Begriff nicht stoffgebundene Sucht bzw. nicht substanz gebundene Sucht sprechen, dann hat das den Anschein, dass diese beiden Begriffe aus der Gegenwart stammen. Dem ist nicht so, wie Grüsser und Thalemann argumentieren. Hier handelt es sich viel mehr um einen Begriff, der in der Vergangenheit sehr wohl benutzt würde, um zeitweise durch naturwissenschaftliche Strömungen in Vergessenheit zu geraten, da diese den „*Stoff*“ in den Mittelpunkt ihres Denkens setzen.[84]

Die Ratlosigkeit der Suchtforscher hat sich mit der Zeit immer mehr vergrößert, ist Bergmann überzeugt. Es gibt nämlich immer mehr Menschen, die eine schwere Suchtkrankheit entwickelt haben, ohne einen Suchtstoff eingenommen zu haben: *Magersüchtige, Spielsüchtige, Arbeitssüchtige und eben auch Computerspielsüchtige*.[85]

Es gilt festzuhalten, dass die Computerspielsucht in der Klassifikation der Suchtformen der nichtstoffgebundenen Sucht einzuordnen ist. Anders als bei stoffgebunden Süchten (Alkoholsucht, Tabletten Sucht usw.) bedarf es keiner Substanz, die von außen zugeführt wird, welche dann das Verhaltensmuster ändert, sondern es kommt viel mehr darauf an,

84 Vgl. Grüsser/Thalemann, 2006, S.22.

85 Bergmann, 2008, S. 121.

ein Verhalten auszuführen, welches sich befriedigend auf das Gefühls-,Erlebnis- und Bewusstheitszustand auswirkt.[86] Beim Spielen von Computerspielen werden im menschlichen Körper Endorphine freigesetzt. Mit der Freisetzung solcher Endorphine erlebt der Mensch Lustgefühle und Stimmung. Außerdem haben Endorphine eine ähnliche Wirkung wie Morphium und das wirkt sich auf das Schmerzempfinden erheblich aus. Der menschliche Körper produziert Stoffe, die auf ähnliche Weiße wie zugeführten Drogen den Menschen in eine Art Rauschzustand oder Ekstase versetzen können. Bei der nicht stoffgebundenen Sucht kommt es daher nicht auf die eingenommene Substanzen, die zu einer Bewusstseinsveränderung führt, sondern auf psychotrope Effekte (Kick Erleben, Enthemmung, Ablenkung), die durch körpereigene biochemische Veränderungen impliziert sind.[87]

Nachdem in diesem Unterkapitel, die verschiedenen Begriffe, welche mit der Computerspielsucht in Verbindung gesetzt werden, diskutiert wurden, folgt im nächsten Unterkapitel die Auseinandersetzung mit dem Spiel „World of Warcraft“. Vor dem Hintergrund das gerade dieses Spiel die meiste Suchtgefährdung aufweist.

3.4. Das Suchtpotential im Spiel World of Warcraft

Den Onlinerollenspielen wird in der jüngsten Zeit immer wieder vorgeworfen, dass Sie Spieler aller Altersklassen süchtig machen. Bislang fehlt es an empirischen Material welches beweisen könnte, dass es nicht so ist. Die Expertin Orzak vom amerikanischen Institut für Computersucht gibt zu Protokoll, das 40% der „World of Warcraft“ Spieler süchtig sind. Hierbei sieht sie keine Unterschiede zu der Abhängigkeit zu bewusstseinsveränderden Substanzen.[88] Den Grund für so eine Bindung zum Spiel sieht Orzak im sogenannten psychologischen Zirkel: *Ist der Spieler endlich mal am ende des Spiels angelangt, wird er nicht aufhören, weil er Freude und Spaß am erreichten hat.*[89]
Sie schlägt vor Computerspielsucht als psychische Krankheit zu anerkennen. Auch sollten solche Spiele mit einer Warnung versehen sein.
Eine der ersten Studien, die speziell Onlinerollenspiele in den Mittelpunkt der Betrachtung

86 Vgl. Gross, 1995. S. 21.

87 Vgl. Ebenda.

88 URL: http://arstechnica.com/old/content/2006/08/7459.ars [gelesen am 10.05.2009].

89 Ebenda.

stellt, ist kürzlich an der Universität Koblenz–Landau veröffentlicht worden. Das dort ansässige Zentrum für empirisch pädagogische Forschung (Zepf) hat im Jahr 2008 Merkmale einer pathologischen Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter vor dem Hintergrund einer Verhaltenssucht untersucht.[90]

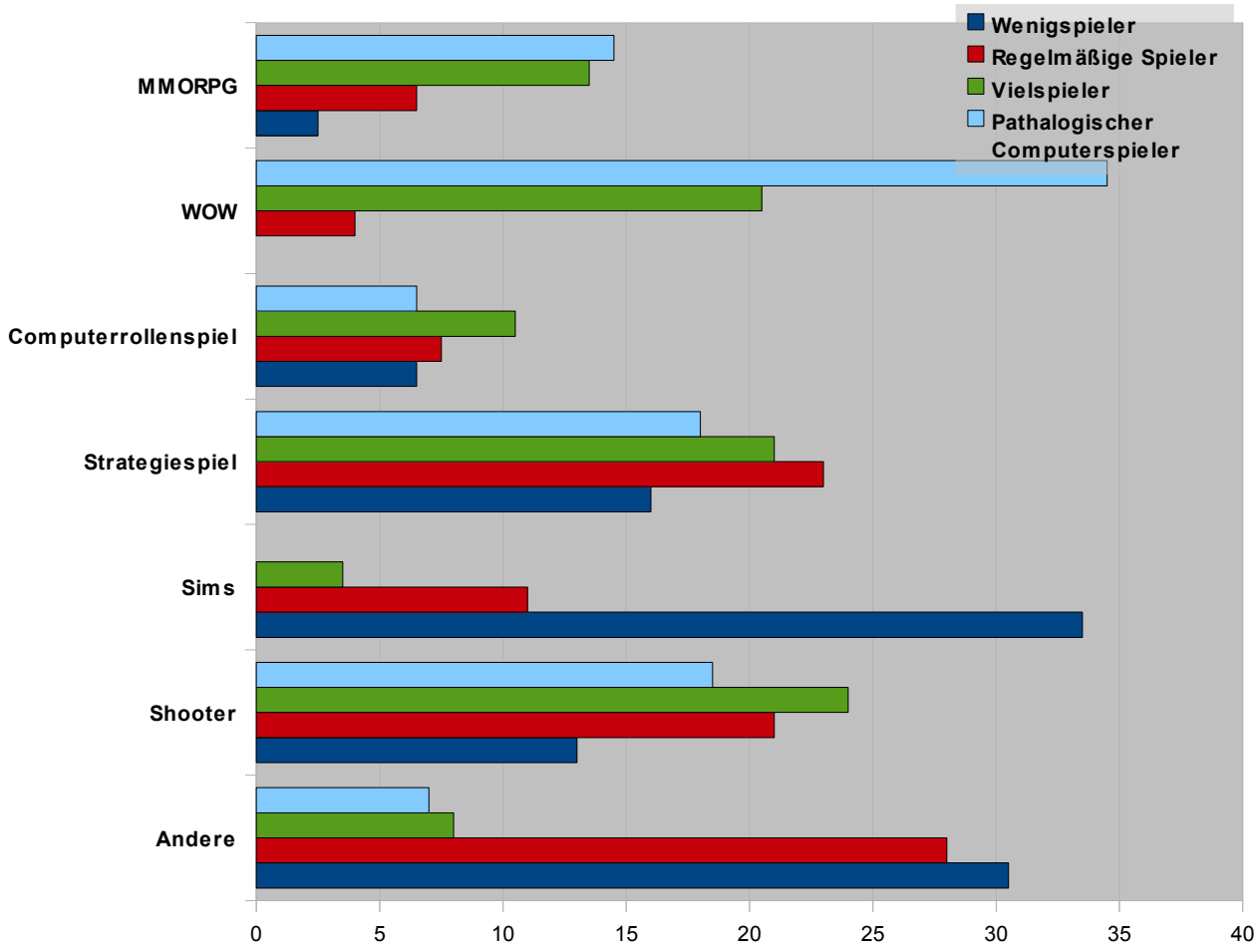

Abbildung 3: Am häufigsten gespieltes Computerspiel bzw. Genre

Demnach zählen zu den pathologischen Computerspielnutzer die „World of Warcraft“ spielen etwa 35 % der Teilnehmer. Zu den Vielspieler, also solchen die täglich 2 Stunden Spielen, in etwa 20 %. Die Abbildung 3 verdeutlicht nochmal das erschreckende Bild.[91] Erschreckend ist die Tatsache, dass wenn man die Gruppe „World of Warcraft“ Spieler mit der Gruppe MMORPG Spieler zusammen verbindet, dann ergibt sich daraus das fast 50% der pathologischen Spieler aus dem MMORPG Spielgenre kommen. Im Hinblick auf die

90 Vgl. Jäger /Moormann:Merkmale Pathalogischer Computerspielnutzung im Kindes und Jugendalter (2008), Online unter URL: http://www.zepf.uni-landau.de/ [gelesen am 10.10.2009].

91 Vgl. Ebenda.

zugrunde liegende Stichprobe kann bestätigt werden, dass „World of Warcraft“ bei den pathologischen Computerspielern einen besonders hohen Stellenwert einnimmt. Auch, was die Computerspielhäufigkeit angeht, sind die Ergebnisse alarmierend. Dieses bestätigt die Abbildung 4:[92] Demnach spielen fast 60 % der Befragten, Computerspiele an fast jedem Tag.

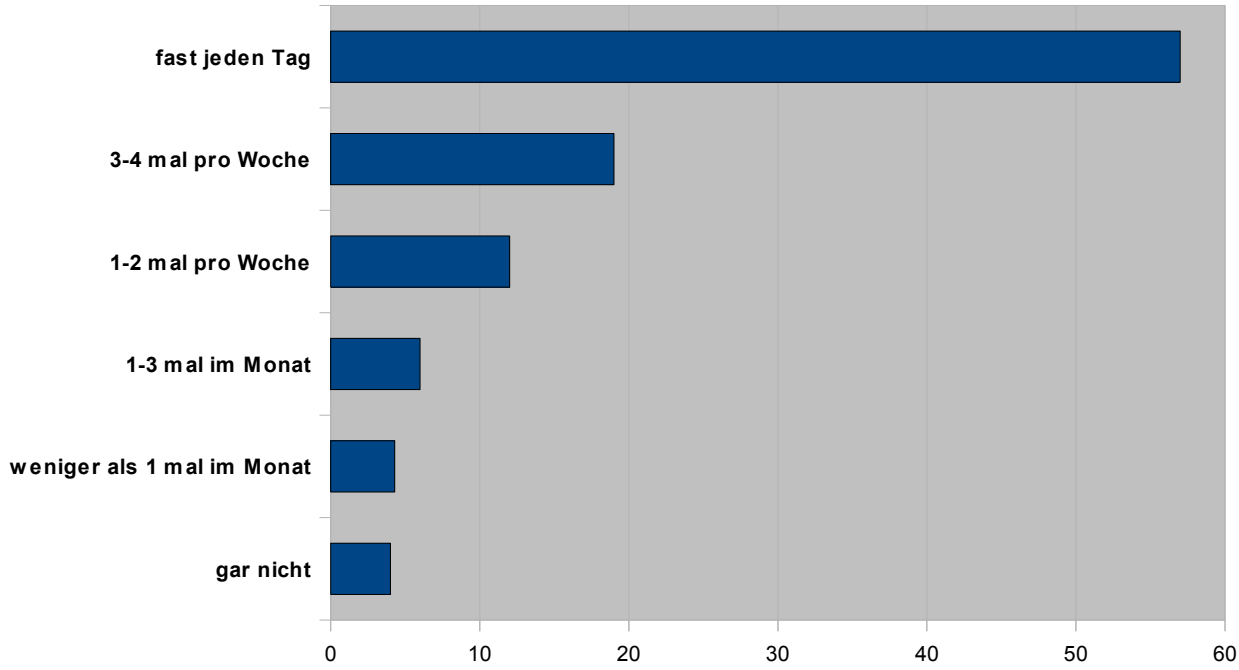

Abbildung 4: Computerspielhäufigkeit

Das es eine deutliche Verbindung zwischen pathologischen Computerspielnutzung und Onlinerollenspielen gibt, zeigte ich im Kapitel 3.1.3 auf. Wie diese Verbindung zu Stande kommt und welche suchtfördenden Aspekte dabei besonders zu Geltung kommen,wird erörtere ich in diesem Abschnitt. Gustav Klimmt unterscheidet drei Spielprozesse:[93]

1.Narrativer Inhalt (Erfahrbare Spielgeschichte),
2.Selbstwirksamkeitserleben,
3.Spannung und Lösung

Narrativer Inhalt: Einer der Erfolgsfaktoren des Spiels „World of Warcraft“ ist sicherlich sein 24 stündige Verfügbarkeit, d.h. Spieler, die nicht gerade online sind, sind im Begriff etwas zu verpassen.

92 Vgl. Abbildung (aus): Jäger/Moormann, 2009, S. 7.

93 Vgl. Fritz, 2008, S. 104,(zit. nach: Beranek/Cramer-Düncher/Baier, 2009, S.82).

Selbstwirksamkeitserleben: Das Spiel hat einen starken sozialen Charakter. Spieler ordnen sich hier einer sozialen Struktur unter. Weiterhin helfen klare Ordnungen und transparente Regeln dazu, dass sich Spieler schnell und gut im Spiel orientieren.
Spannung und Lösung: Für die Spannung im Spiel sorgen die sogenannten Quests die an den Spieler gestellt werden.

3.5. Entstehung der Computerspielsucht

Abschließend ist noch offen zu klären: wie es zu Computerspielsucht überhaupt kommt, welche Anzeichen sprechen dafür? Diese und andere fragen werden in diesem Abschnitt besprochen. Um eine Computerspielsucht zu erkennen, wird man sich schwer tun. Zum einem sind Betroffene bemüht, dieses zu verheimlichen und sich selbst zu belügen. Des Weiteren kann die Computerspielsucht nicht bloß an der Spielzeit des Einzelnen bestimmt werden, dazu ist die Sucht zu individuell. Es kann aber fest gehalten werden, dass die nicht stoffgebundene Verhaltenssucht durch Lernprozesse erlernt und aufrecht erhalten wird. Einen der Ansätze, welche geholfen hat das Suchtverhalten und die Mechanismen des Rückfalls zu erklären, ist nach Grüsser/Thalemann die klassische Konditionierung.[94] Die von dem russischen Physiologen Iwan Petrowitsch Pawlow postulierte Lerntheorie besagt, *dass einem natürlichen, meist angeborenen, sogenannten unbedingten Reflex durch Lernen ein neuer, bedingter Reflex hinzugefügt werden kann.*[95]
Übertragen auf die Computerspielsucht heißt es: das die zuvor neutralen Reize (Anblick eines Computers) oder internale Reize wie (Stresssituationen) mit dem Suchtverhalten assozierrt werden.[96]
Das Modell der klassischen Konditionierung kann nicht zur Gänze für die Erklärung des Suchtverhaltens herangezogen werden, denn es wird kaum Menschen geben, die ausnahmslos auf dem Hintergrund der klassischen Konditionierung ihr Suchtverhalten erlernt haben. Ein weiterer Lernprozess, nämlich der des operanten Konditionierens, kann ebenfalls für die Suchtentstehung herangezogen werden. Wenn ein Mensch Computerspiele spielt, dann wirkt das als (positiv) verstärkend auf das Verhalten aus. Weiter heißt es bei Grüsser/Thalemann: wenn *nun durch das Suchtverhalten*

94 Vgl. Grüsser/Thalemann, 2006, S.44.
95 URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Klassische_Konditionierung [gelesen am 12.12.2009.].
96 Vgl. Ebenda, S.45.

Entzugserscheinungen oder Anspannungszustände, also unangenehme Situationen, vermieden oder beseitigt werden, wirkt das ebenfalls (negativ) verstärkend.[97]

Einen anderen Ansatz, wie jemand süchtig wird, liefert der Spiele Experte Bergmann. In seinen Augen ist das Computerspiel nicht der Feind, auch nicht der Hersteller solcher Medien, sondern es ist unsere Lebenswelt, die für viele etwas Entscheidendes vermissen lässt.[98] Menschen haben Bedürfnisse, die sie versuchen zu stillen, oft aber Mithilfe einer Ersatzbefriedigung, wie eben dem Computerspiel. Menschen suchen und finden in Computerspielen:[99]

1.Klare und verlässliche Strukturen und Regeln
2.Selbstständige Entscheidungen
3.Aufregende Entdeckungen
4.Gefahren, Ängste und Bedrohungen
5.Ziele
6.Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten
7.Kleinigkeiten am Rande
8.Vorbilder
9.Eigene Erfahrungen
10.Geschicklichkeit
11.Leistungen

97 Ebenda.

98 Vgl. Bergmann, 2008, S.127.

99 Ebenda, S.128.

III. Empirischer Teil

4.1. Methodische Vorgehensweise

Der vorliegende Abschnitt wird die Erhebungs-, Aufbereitungs- und Auswertungsmethode beschreiben und begründen. Wie ich weiter oben beschrieben habe, ist das Phänomen der Computerspielsucht noch wenig bis gar nicht erforscht, es ist aber auch festzuhalten, dass dieses Phänomen in der öffentlichen Debatte eine hohe Aufmerksamkeit genießt. Die bis jetzt durchgeführten Studien sind zu allgemein gehalten, es wird kein Spiel Genre in den Mittelpunkt der Untersuchung gestellt, obwohl gerade aus dem Bereich der MMORPG Spiele laut Jäger /Moormann (2008) die meisten pathologischen Spieler kommen.[100]

Die Suche und vor allem die Auswahl der Interviewpartner gestaltete sich als sehr schwer, die Suche konzentrierte sich zuerst auf den Bekanntenkreis, aus diesem haben sich dann auch fünf Interviewpartner bereit erklärt an der Untersuchung teilzunehmen. Im zweiten Schritt der Suche habe ich auf Onlineplattformen wie (Onlinesucht, WoW Europa usw.) eine Interview Anzeige aufgegeben. Die Erwartungen waren groß auf viele Interviewpartner zu stoßen, leider haben sich dann aber nur zwei gemeldet. Ein Erklärungsansatz, warum sich so wenige Menschen gemeldet haben, findet man in der Tatsache dass sich gerade aktive World of Warcraft Spieler mit dem Thema Computerspielsucht nicht identifizieren können. Vielmehr sie verneinen überhaupt das Bestehen eines solchen Phänomens in ihrer Spielgemeinde. Trotz all dieser Umstände gelang es insgesamt sieben (zwei Probeinterviews und fünf auszuwertende Interviews) zu machen. Bei der Auswahl der Interviewpartner wurde besonders auf das Alter und die Gendergehörigkeit geachtet. So sind neben Jugendlichen auch erwachsene Menschen interviewt worden, wie ebenfalls eine Frau. Das Durchschnittsalter der fünf Interview Probanden beträgt 29,6 Jahre.

100 Vgl. Jäger /Moormann:Merkmale Pathalogischer Computerspielnutzung im Kindes und Jugendalter (2008), Online unter URL: http://www.zepf.uni-landau.de/ [gelesen am 10.10.2009].

4.1.1. Erhebungsmethode

Die Daten, die in der vorliegenden Untersuchung erhoben wurden, wurden qualitativ ausgewertet. Die Entscheidung für diese Methode fiel v. a. deshalb, weil "qualitative Forschung (…) den Anspruch hat, Lebenswelten ´von innen heraus` aus der Sicht der handelnden Menschen zu beschreiben. Damit will sie zu einem besseren Verständnis sozialer Wirklichkeit(en) beitragen und auf Abläufe, Deutungsmuster und Strukturmerkmale aufmerksam machen".[101] Darüber hinaus betont Flick, dass ein weiterer Vorteil qualitativer Erhebungen jener ist, dass sie bei offenen Befragungen, die hier häufig durchgeführt werden, näher am Forschungsgebiet sind als andere Forschungsmethoden.[102] Dabei können die Sichtweisen der Befragten so wie ihre "subjektiven und sozialen Konstruktionen ihrer Welt berücksichtigt" werden.[103]

Für die vorliegende Untersuchung wurden die Daten im Zuge von fünf problemzentrierten Interviews nach Witzel (2000) erhoben. Zuvor war die Erhebungsmethode auf narrative Interviews gefallen. Zwei Probeinterviews zeigten jedoch, dass die Befragten immer wieder von der Thematik abschweiften und für die Erhebung extrem viel Irrelevantes erzählten. Auch waren ihre Erzählungen in hohem Maße unstrukturiert – ihre Erzählungen wiesen weder eine chronologische noch eine thematische Struktur auf. Aus diesem Grund fiel die Wahl der Befragung auf eine Erhebung mittels Leitfaden, um so die wesentlichsten interessierenden Bereiche abzudecken und dem zu erhebenden Material bereits bei der Befragung eine gewisse Struktur zu verleihen. Auch waren die erhobenen Daten so leichter miteinander vergleichbar. Diese Interviewform wurde aber auch deshalb gewählt, weil dem Erzählenden größtmöglicher Raum für Problemgeschichten bleibt. Auch kann mit dem problemzentrierten Interview nach Witzel "auf eine möglichst unvoreingenommene Erfassung individueller Handlungen sowie subjektiver Wahrnehmungen (...) gesellschaftlicher Realität" abgezielt werden.[104] In der vorliegenden Erhebung ging es bei der Befragung der Interviewpartner ebenfalls um subjektive Wahrnehmungen. Ein weiterer Vorteil des problemzentrierten Interviews ist darin zu sehen, dass der Interviewleitfaden, der bereits vorab erarbeitet wird, bestimmte Themen vorgibt, die aber hinsichtlich der

101 Vgl. Flick, 2007, S.14.

102 Vgl. Ebenda, S. 17.

103 Vgl. Ebenda.

104 Vgl. Witzel, 2000. S. 1.

Formulierung eine gewisse Gesaltungsfreiheit des Befragers und bei der Beantwortung auch eine Offenheit dem Interviewten gegenüber berücksichtigen. Eine offene Interviewsituation ermöglicht somit für den Interviewten genügend Freiraum und ausreichend Flexiblität, um so mögliche Aspekte, die sich im Zuge des Interviews ergeben könnten, im Leitfaden aber nicht enthalten sind, zu berücksichtigen.

4.1.2. Interviewleitfaden

Zum Interviewleitfaden selbst ist festzuhalten, dass dieser einen wesentlichen Bestandteil des problemzentrierten Interviews bildet. Somit kann eine gewisse Strukturierung des Interviews erreicht werden. Darüber hinaus hält Scheibelhoferfest: "Der Leitfaden beinhaltet eine ausformulierte Einstiegsfrage sowie Themenfelder, um dem Interviewer eine `Krücke´ in die Hand zu geben, die dazu dient, sich während des Gesprächs auf das Zuhören zu konzentrieren und anhand des Leitfadens gegen Ende des Interviews zu überprüfen, ob alle ausgearbeiteten Themen in ihren Facetten angesprochen wurden".[105] Üblicherweise wird die Einstiegsfrage, die Scheibelhofer hier erwähnt, an das narrative Interview nach Schütze (1984) angelehnt, sodass bereits bei der ersten Frage lange Erzählsequenzen entstehen. Noch vor Beginn des Interviews sollte ausreichend Zeit dafür zur Verfügung stehen, dem Interviewpartner das Forschungsinteresse darzulegen, sodass auch eventuelle Nervosität oder andere negative Aspekte, die zu einer reduzierten Offenheit des Interviews beitragen könnten, minimiert werden können.[106]

In technischer Hinsicht ist festzuhalten, dass die Interviews mittels einem digitalem Aufnahmegerät aufgenommen wurden.
Nachfolgend wird nun der Interviewleitfaden angeführt, wobei die *kursiven Anmerkungen* in den Klammern Erklärungen für das Erkenntnisinteresse der Fragen sind.

105 Vgl. Scheibelhofer, 2003, S. 80.

106 Vgl. Ebenda, S. 81.

Interviewleitfaden

1. Zuerst möchte ich mich herzlich bedanken, dass du an meiner Befragung teilnimmst. Zu Beginn würde ich dich bitte, zu erzählen, wie es bei dir überhaupt mit dem Spielen von Computerspielen begonnen hat. Welche Spiele hast du zuerst gespielt? *(Diese Frage war als Einstiegsfrage zum „Warmwerden" gedacht. Darüber hinaus sollte die Antwort auf diese Frage bereits erste Hinweise auf das Umfeld des Befragten geben, da, wie persönliche Erfahrungen des Verfassers der vorliegenden Arbeit gezeigt haben, die Ursprünge von exzessivem Onlinerollenspielkonsum meist in zu wenig restriktivem Verhalten der Erziehungsberechtigten liegt bzw. das Umfeld (Freunde, Geschwister) die Auslöser für das Spielinteresse sind).*

2. Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden? (*Erklärung siehe Frage 1*).

3. Wie hat das Spiel deinen Tagesablauf verändert? *(Sowohl von persönlichen Kontakten zu Onlinerollenspielern als auch aus den Medien war bereits vor der Erhebung bekannt, dass der Tagesablauf vieler Onlinerollenspieler stark vom Spielen der jeweiligen Computerspiele dominiert wird - und das oft über Jahre hinweg - wodurch es zu einschneidenden Veränderungen in der Biografie der Betroffenen kommt).*

4. Wie lange am Tag hast du gespielt (Stundenanzahl)/spielst du täglich? (*siehe Frage 3)*.

5. Was fasziniert dich an diesem Spiel? *(Da das Spielen der Onlinerollenspiele oft in exzessivem Spielkonsum ausartet, war es wesentlich zu erheben, was konkret an diesen Spielen so faszinierend ist, dass diese schlussendlich sogar zu erheblichen Beeinflussungen der Biografie der Betroffenen führt).*

6. Was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden

sind? *(Hier stand im Mittelpunkt des Interesses die Frage, ob alle Spieler nach Einschätzung des/r Befragten dieselbe Spielmotivation haben).*

7. Wie ist es mit der Gilde, ist sie wichtig für dich? *(Da die Gildenbildung ein wesentliches Merkmal von Onlinerollenspielen ist, sollte mit dieser Frage geklärt werden, welchen Anteil die Mitgliedschaft in einer Gilde an der durch das Onlinerollenspiel veränderten Biografie der Betroffenen hat).*

8. Was ist mit anderen Hobbys hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen? *(Mit der Beantwortung dieser Frage sollte geklärt werden, ob die Betroffenen vor Spielbeginn überhaupt andere Hobbys hatten, wenn ja, welche das waren und ob diese dann aufgrund des meist exzessiven Spielekonsums vernachlässigt wurden/werden mussten).*

9. Würdest du jetzt sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/bist? *(Diese Frage wurde v.a. deshalb gestellt, um zu klären, ob sich die Betroffenen ihrer Sucht bewusst sind/waren und ob sie das Suchtverhalten sich und anderen gegenüber eingestehen können. Von Interesse war auch, ob etwas bzw. was dagegen unternommen wurde).*

10. Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biografie? *(Mit dieser Frage sollte geklärt werden, welchen subjektiven Stellenwert die Betroffenen dem Onlinerollenspiel in ihrer Biografie geben).*

11. Wird das Spielen nicht doch einmal langweilig? *(Da aus eigener Erfahrung jedes Spiel irgendwann einmal langweilig wird und i.d.R. zu einer Beendigung des Spielens führt, war interessant zu klären, ob dies für Onlinerollenspiele auch zutrifft).*

12. Was ist mit der Zeit, in der du überhaupt nicht spielen kannst? Ist das für dich

schlimm? *(Da von einem gewissen Suchtverhalten der Befragten ausgegangen wurde, war interessant zu klären, ob es in spielfreien Zeiten zu gewissen „Entzugserscheinungen“ kommt bzw. sollte erhoben werden, wie die Spieler diese Zeiten erleben).*

13. *Wie ist deine Empfehlung für zukünftige Spieler? Spielen oder sein lassen? (Da sich bereits aus den Probeinterviews gezeigt hatte, dass Onlinerollenspieler sich trotz der Faszination für diese Spiele des negativen Einflusses der Spiele auf ihre Biografie bewusst zu sein scheinen, sollte mit dieser Frage erhoben werden, ob die Befragten anderen potenziellen Spielern eher zu- oder abraten würden, derartige Spiele zu spielen).*

4.1.3. Aufbereitung des Datenmaterials

Das auf dem digitalen Aufnahmegerät festgehaltene Datenmaterial wurde im Anschluss wörtlich transkribiert, um so eine Inhaltsanalyse möglich zu machen.

4.1.4. Auswertung des Datenmaterials

Die fünf erhobenen Interviews wurden mittels strukturierter qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet. Es handelt sich dabei um ein Analyseverfahren, das das Material in Kategoriensysteme einteilt, welches "während der Analyse in Rückkopplungsschleifen überarbeitet und an das Material flexibel angepasst wird", wobei bei der strukturierenden Inhaltsanalyse (Mayring beschreibt auch die zusammenfassende Inhaltsanalyse und die Explikation) unter bestimmten Ordnungskriterien spezifische Merkmale aus dem Datenmaterial herausgefiltert werden, um so einen Querschnitt durch das bestehende Material zu erhalten und dem Datenmaterial schlussendlich durch Kategorienbildung Struktur und Systematik zu verleihen.[107] In der vorliegenden Arbeit wurde allerdings, wie oben beschrieben, bereits bei der Erhebung des Datenmaterials auf eine gewissen

107 Mayring, 2007, S. 474.

Strukturierung bzw. Kategorisierung auf Basis des Interviewleitfadens geachtet, da, wie ebenfalls oben beschrieben, die beiden Probeinterviews zu viel Irrelevantes und auch überaus unstrukturiertes Datenmaterial ergeben haben. Somit leiten sich die von Mayring geforderten Kategorien aus den einzelnen Fragen des Leitfadens ab.

4.1.5. Interviewpartner

Interviewpartner (IP) 1

IP 1 war 28 Jahre alt und hatte die Interviewanzeige auf der World of Warcraft (WoW) Onlineplattform gelesen. Interviewpartner 1 ist Student, und arbeitet ab und zu bei in der Firma seiner Mutter. Zum Interview Zeitpunkt (Januar 2010) spielt Interviewpartner 1 World of Warcraft nicht mehr, hat es aber 5 Jahre lang sehr intensiv gespielt. Heute spielt er das Spiel Runes of Magic, ebenfalls ein Onlinerollenspiel. Für Interviewpartner 1 waren Computerspiele immer schon überaus wichtig. Mit der Zeit entwickelte er ein Interesse für Rollenspiele - vor allem Ultima Online und EverQuest zählten zu seinen Favoriten. Bald wurde er auf das Spiel World of Warcraft aufmerksam, das er dann auch intensiv zu spielen begann.

Interviewpartner 2

Zum Zeitpunkt des Interviews war IP 2 17 Jahre alt, männlich und Berufsschüler. Er wurde ebenfalls über die Onlineplattform auf die Interviewanzeige aufmerksam. Das Spiel World of Warcraft spielt er seit dem Entstehen des Spiels (2003), hörte aber vor einem Jahr (im Frühjahr 2009) damit auf. Er spielt jedoch weiterhin aktiv andere Computerspiele. IP 2 wirkte beim Interview sehr intelligent, konnte sich detailliert äußern, hob aber selbst hervor, dass er nur schwer Sozialkontakte knüpfen konnte und auch soziale Defizite hat.

Interviewpartner 3

Bei IP 3 handelt es sich um einen 26 Jahre alten männlichen Studenten der Astrologie. Er ist der ältere Bruder von IP 2 und kam über diesen zum Interview mit mir. Mit seinem

jüngeren Bruder hat er gemeinsam angefangen, World of Warcraft zu spielen, beendete sein intensives Spielen dieses Spieles aber wegen des Studiums, das ihm doch zu wichtig erschien. Heute spielt er nach wie vor keine Online-Rollenspiele und bereut auch seine WoW-Zeit, die er rückwirkend als Verschwendung sieht.

Interviewpartner 4

IP 4 ist 40 Jahre, männlich und Büroangestellter. Er spielt täglich World of Warcraft in einer Wohnung, die er mit seiner Lebensgefährtin (IP 5) teilt. Die Interviews wurden bei den Probanden in deren Wohnung aufgezeichnet, die extrem verwahrlost wirkte. Die Rollläden waren heruntergezogen, es war alles sehr verschmutzt, das Kind wurde lediglich verköstigt und nachher vernachlässigt (niemand beschäftigte sich mit dem Kind). Mehreren Bemerkungen von IP 4 und IP 5 konnte entnommen werden, dass das Spielen einen zentralen Mittelpunkt ihres sozialen Lebens bildet. Die achtjährige Tochter wirkte überaus verstört auf mich. IP 4 redet am begeistertsten von allen fünf Interviewpartnern über das Spiel, er wirkt auf mich als der Süchtigste alle Interviewpartner, gibt dies, wie die Auswertung in Abschnitt xy zeigen wird, aber nicht wirklich zu. Er spielt World of Warcraft seit dem Entstehen des Spieles im Jahr 2003.

Interviewpartner 5

IP 5 war die einzige weibliche Interviewpartnerin (37 Jahre). Sie ist Angestellte und die Lebensgefährtin von IP 4. Auffällig war, dass sie vor World of Warcraft noch nie ein Computerspiel gespielt hatte und damit erst im Alter von 32 Jahren begonnen hatte. Sie kam zu World of Warcraft über ihren Lebensgefährten. Wie die Auswertung zeigen wird, scheint auch sie World of Warcraft-abhängig zu sein, verharmlost ihr Spielverhalten jedoch und bezeichnet es als Hobby wie jedes andere.

4.2. Datenauswertung[108]

4.2.1. Beginn des Computerspielens

Zur Frage, wie das Computerspielen begonnen habe, gaben die Probanden zunächst alle an, in welchem Alter sie damit begonnen haben. Hier zeigte sich eine große Bandbreite. IP 1, der jetzt 17 ist, war 13, als er mit Computerspielen begonnen hat. IP 2 war 12 IP 3 war 20 Jahre alt, IP 4 war 30 und IP 5 32 Jahre.

IP 1 gab an, immer dann gespielt zu haben, wenn er einen Zugang zum Computer hatte. Die Spiele, die er damals spielte, waren Tetris, Prince of Persia und später Command and Conquer (IP 1). IP 3 gab an, etwa neun Monate eine Vorstufe des Spieles von World of Warcraft gespielt zu haben. IP 4 (der 40-jährige Büroangestellte) gab an, dass er als Kind bereits einen Commodore 64 besaß, auf dem er schon viel gespielt habe, gleichzeitig aber auch sehr viel Sport betrieben habe. Mit dem intensiven Computerspielen habe es mit Dark Age of Camelot begonnen, das er zweieinhalb Jahre durchgespielt habe. Er habe auch sehr viele andere Computerspiele gespielt, die allerdings nicht den selben Reiz wie World of Warcraft für ihn gehabt hätten, da es sich dabei um Spiele gehandelt habe, bei denen man nur gegen den Computer spielt, die er als programmierte Gegner sehe. Hier gebe es deutliche Unterschiede zu Online-Rollenspielen, wo auch teilweise gegen den Computer gespielt werden könne, aber auch die Möglichkeit bestehe, gegen andere Mitspieler zu spielen, was für ihn einen Großteil des Reizes dieses Spiels ausmache.

Einige der Interviewpartner äußerten sich auch dazu, warum sie mit dem Computerspielen begonnen hatten. So gab IP 2 an, dass andere Familienmitglieder, allen voran hier sein Bruder, Computer gespielt haben, auch seine Schwester habe teilweise gespielt, so sei er selbst zum Computerspielen gekommen. Zum Spiel World of Warcraft hielt IP 2 fest, dass er extrem fasziniert von diesem Spiel gewesen sei, da es sich um eine ganz neue Welt gehandelt habe, die mit nichts anderem zu vergleichen gewesen sei und keinem anderen Spielinhalt im Vergleich standhielt. „Und das war halt von Anfang an faszinierend, was

108 Für den vorliegenden Abschnitt ist wichtig festzuhalten, das sich nicht jeder Interviewpartner immer zu jeder Frage äußern wollte oder könnte. Aus diesem Grund fehlt an manchen Stellen die Antwort des einen oder des anderen Interviewpartners in der zusammenfassenden Auswertung.

man da alles machen kann, die Möglichkeiten die man hat (…)“ (IP 2). IP 3 hielt fest, dass er gar nicht mehr wisse, wie und wann er mit dem Computerspielen begonnen habe, sein erstes Spiel sei jedoch Diablo gewesen, das er dann zwei bis drei Jahre lang gespielt habe. Dann sei er jedoch auf World of Warcraft umgestiegen. IP 4 gab zwar nicht an, wie er zu World of Warcraft gekommen war, hielt jedoch fest, dass Computerspiele an und für sich für ihn nach einem langen Arbeitstag eine Art Stressbewältigung dargestellt haben und dies auch immer noch tun, wobei er meinte, dass manche Spiele selbst „stressig“ seien. IP 5 gab an, über ihren Freund (IP 4) zu spielen begonnen zu haben. Alle fünf Probanden hielten fest, dann bei World of Warcraft geblieben zu sein, wobei IP 1 und IP 5 meinten, dass sie dieses Spiel nur ausprobieren wollten und dann „bei diesem Spiel hängen geblieben“ seien („…und ja hmh, an dem Spiel bin ich wirklich hängen geblieben“ (IP 1); „Ja, ich will das mal ausprobieren und kenne so was überhaupt nicht, und ja, man kann sagen, ich bin daran hängen geblieben.“ (IP 5)).

4.2.2. Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?

IP 1 gab hier an, dass er über Internetzeitungen wie PC Action oder PC Games darauf aufmerksam geworden sei, die er damals regelmäßig gelesen habe. IP 2 wiederholte, dass er durch seinen Bruder darauf aufmerksam geworden sei. IP 3 gab an, dass über die Onlineplattform von Diablo 2 angekündigt worden war, dass ein neues gigantisches Computerspiel auf den Markt komme. IP 4 gab zu Protokoll, dass er über die Community Dark Age of Camelot zu WoW gekommen sei, die Communitymitglieder hätten immer wieder gemeint, dass Blizzard (der Hersteller von WoW) ein neues Spiel herausbringen solle. Von seiner Gilde aus Dark Age of Camelot seien dann fast alle zu World of Warcraft gewechselt. IP 5 wiederholte, dass sie über ihren Freund (IP 4) zu WoW gekommen sei.

4.2.3. Wie hat das Spiel deinen Tagesablauf verändert?

Auf die Frage, wie das Spiel seinen Tagesablauf verändert habe, antwortete IP 1 spontan

„Extrem!“. Er habe 10-15 kg zugenommen, seit er das Spiel spiele, was nicht so schlimm sei, da er zehn Kilogramm Untergewicht gehabt habe. Offiziell studiere er, spiele aber in Wahrheit mehr Computer, als er zur Uni gehe. Vor WoW sei er zumindest noch einigermaßen regelmäßig zu den Vorlesungen gegangen. Als er noch WoW gespielt habe (derzeit spielt er Runs of Magic, das er ebenso intensiv spielt), sei er in der Früh aufgestanden, zum Computer gegangen, habe sich zu Mittag etwas in die Mikrowelle gestellt, sei wieder zum Computer gegangen und habe gespielt, „bis ich irgendwann umgefallen bin und wieder ins Bett gegangen bin“ (IP 1). Auch habe sich sein Tagesrhythmus geändert. Er habe nicht einmal die Uhrzeit wahrgenommen, zu der er aufgestanden sei, wahrscheinlich sei es zu Mittag gewesen, dann habe er mehr als zehn Stunden durchgespielt und irgendwann in den grauen Morgenstunden sei er wieder ins Bett gefallen.

IP 2 beschreibt den Tagesablauf, als er noch WoW gespielt hat, ähnlich. Wenn seine Mutter zu Hause gewesen sei, sei er zur Schule gegangen, und dann nach der Schule habe er sofort gespielt. Wenn seine Mutter nicht zu Hause gewesen sei, habe er immer Schule geschwänzt. An den Wochenenden habe er oft die Nacht durchgespielt. Vor seiner Mutter habe er nie besonderen Respekt gehabt, d. h. ihren Befehlen sei er so gut wie nie gefolgt, und wenn sie ihn dazu aufgefordert habe, seinen PC auszumachen, habe sie sich bei ihm nicht durchsetzen können. So konnte er spielen, so lange er wollte.

IP 3 berichtet, dass er aufgestanden sei, den Computer eingeschaltet habe und gespielt habe, bis er auf die Uni gegangen sei. Danach habe er weitergespielt. Mit der Zeit habe er dann alles andere „links liegen lassen, das war alles unwichtig“ (IP 3). Das Studium sei dann für WoW geopfert worden. Heute gestalte er seinen Tag anders, er stehe früher auf, was für ihn wichtig sei, denn als er noch die Nächte durchgespielt habe, sei unter Tags vollkommen fertig gewesen, er sei in einen Teufelskreis gefangen gewesen, denn wenn man die ganze Nacht durchgespielt habe, sei man am nächsten Tag müde, denkt sich, man könne ohnehin an diesen Tag nichts bewerkstelligen und spiele dann aus diesem Grund wieder weiter.

IP 4 ist von seinem Spielverhalten zumindest nicht in dem Ausmaß beeinflusst, dass er keiner Arbeit mehr nachgehen kann. Er beschreibt seinen Tagesablauf so, dass er morgens aufsteht und zur Arbeit geht, nach der Arbeit alle privaten Dinge erledige, „man kocht Essen, versorgt das Kind, man isst in Ruhe (…) ist eigentlich ein stinknormaler

Ablauf, so wie sonst auch“ (IP 4). Wenn an einem Tag ein Raid angesetzt sei, der zu einem Zeitpunkt stattfinde, wo normalerweise gegessen werde, wird das Essen um eine Stunde vorverlegt, sonst würde sich aber am Tagesablauf nichts ändern. IP 4 betont, dass er sein normales Leben (er und seine Frau nennen es *real life*) nicht an das Spiel anpasse, „also real life, sprich das tägliche Leben, geht immer vor“ (IP 4). Sie würden auch versuchen, in der Gilde jene Spieler, die von diesem Spiel zu besessen würden, „ein bisschen runterzuholen, also man wird versuchen, dem klarzumachen, dass das reale Leben schon wichtiger ist als Computerspielen. Es gibt immer wieder Leute, ganz besonders junge Mitspieler, die neigen dazu, da wirklich reinzukippen“ (IP 4). Über Teamspeak würde versucht, derartige Menschen abzufangen und ihnen klarzumachen, dass sie auf ihr „real life“ nicht verzichten könnten. Wenn man sich dann mit 24 anderen Mitspielern in der Gilde eine Uhrzeit ausgemacht habe, müsse man diese aber einhalten, denn auch im real life könne es nicht angehen, sich für 19 Uhr zu verabreden und erst um 20 Uhr zu kommen. Eine gewisse Pünktlichkeit sei hier gefordert und hier müsse man sein Leben und seinen Tagesablauf natürlich anpassen. Wenn er allein spiele, passe er seinen privaten Tagesablauf jedoch nicht an das Spiel an.

Auch IP 5, die Partnerin von IP 4 hält fest, dass sich ihr Tagesablauf im Vergleich zu der Zeit, als sie noch nicht Computer gespielt hat, nicht verändert habe. Sie sei damals genauso arbeiten gegangen, und statt den Computer anzuschalten, wenn sie nach Hause gekommen sei, habe sie den Fernsehapparat eingeschaltet. „Man kann sagen, dass ich das eine Medium gegen das andere getauscht habe (…) aber sonst hat das Spiel meinen Tagesablauf nicht beeinflusst, weil ich muss trotzdem meinen Haushalt machen, ich habe eine Tochter, für die ich da sein muss“ (IP 5). Ihre Tochter müsse regelmäßig um neun Uhr ins Bett gehen, darauf werde geachtet. Sie selbst sei spätestens um 0.30h im Bett, denn ihr Wecker läute um 5.30, ab sieben Uhr hätte sie *high life* in der Firma.

4.2.4. Wie lange hast du täglich gespielt (Stundenanzahl)/spielst du täglich?

IP 1 gab zu dieser Frage an, in der WoW- Phase täglich mehr als zehn, wahrscheinlich sogar elf bis zwölf Stunden gespielt zu haben. IP 2 hielt fest, er habe täglich sechs bis sieben Stunden nach der Schule gespielt, häufig habe er auch bis weit in die Nacht

gespielt, da die Stunden einfach nur so verflogen seien. Während einem eine Stunde in der Realität extrem lange vorkommen würde, sei sie während des WoW-Spielens viel schneller vorbei. IP 3 gab an, zwischen acht und neun Stunden täglich gespielt zu haben. Heute schlafe er viel länger, damals sei er ständig extrem schläfrig gewesen, weil er die Nächte durchgespielt habe. An den Wochenenden seien es oft bis zu 16 Stunden am Tag gewesen. Er habe nie auf die Uhr geschaut, die Zeit im Spiel sei viel zu schnell vergangen. Als er den Punkt erreicht habe, dass er nicht einmal bemerkt hat, dass die Nacht vorbei sei und dies erst realisiert habe, als es draußen wieder hell geworden sei, sei der Punkt für ihn gekommen, wo er sich gesagt habe, „Wahnsinn, was da für Zeit verloren geht, … das ist die Zeit, die man nie wieder kriegt“ (IP 3). Er meinte zwar, man könnte argumentieren, dass man irgendwelche Punkte gesammelt und Items erhalten habe und Levels erreicht habe, „… aber das sind ja nur elektronische Daten, das ist wertlos, also das ist verlorene Zeit“ (IP 3).

IP 4 gab an, „wenn es das real life zulässt“, im Schnitt rund fünf Stunden täglich zu spielen. Dies sei die Zeit, in der andere vor einem Fernsehapparat sitzen würden und sich berieseln lassen würden. Er führte jedoch dann weiter aus, dass man die Zeit sehr häufig übersehe, dass man müde werde, sich sage, nur diesen einen Quest zu erledigen und dann schlafen zu gehen, dann allerdings verschiedene Stationen zu erreichen, die einem dazu antreiben würden, weiterzumachen. Immer wieder kämen neue Aufgaben auf einen zu, die man erledigen wolle und sich immer vornehme, nur noch diese Aufgabe zu erledigen. Schließlich würde man sich dann eine Zeit vornehmen, zu der man ins Bett gehe, so z. B. ein Uhr, doch der Spielgang würde einen so weit forttreiben, dass man plötzlich auf die Uhr sehe und bemerke, es sei sechs Uhr morgens. Dann sei man auch nicht wirklich müde und würde gar nicht mehr schlafen gehen. „Das sind Sachen, die passieren eben“ (IP 4).

IP 5 führte aus, dass am Mittwoch der Computer für ein paar Stunden ausgeschaltet sei, weil sie da ihre Tochter zum Training in den elften Bezirk führen müsste. Dort gebe es dann Unterhaltung mit anderen Leuten, dort ginge dann das real life vor. Im Winter würde man jedoch vermehrt spielen, da es nass und kalt sei und niemand hinausgehen möchte. Im Durchschnitt würde sie fünf Stunden täglich spielen, an Raid-Tagen seien es bis zu ca. drei Stunden mehr. Raid-Tage gebe es vier Mal in der Woche, die um 20 Uhr beginnen würden. Auch am Wochenende würde bei Schlechtwetter vermehrt gespielt werden.

4.2.5. Was fasziniert dich an diesem Spiel?

IP 1 gab an, eigentlich nur wegen der Leute, die er im Zuge des Spiels von WoW kennen gelernt habe, so lange bei WoW geblieben zu sein. Er sei hauptsächlich dabei geblieben, weil er die Leute nicht verlieren habe wollen. IP 2 sprach zunächst auch die sozialen Kontakte an, die ihn am meisten bei dem Spiel fasziniert haben. Auch sei WoW ein Ausbruch aus der realen Welt für ihn gewesen. Er habe immer schon viele Fantasybücher gelesen, denn „die Welt da draußen war nie perfekt für mich“. Bei WoW habe er seine Freunde gefunden, er habe zwar auch Schulfreunde gehabt, „aber es war halt meine eigene Welt, mein eigener Freundeskreis, mit eigenen Reizen, die man halt in der realen Welt nicht haben kann (…) und natürlich – das sagen auch andere – kotzt mich die Realität an (…) WoW war für mich reizvoller als die Realität“ (IP 2). Seine Mutter habe damals gesagt, das Computerspielen sei nicht die Realität, er solle hinaus gehen und Sport betreiben oder sonst etwas tun, doch das habe ihn nie interessiert. Auch habe er Stress mit seinen Eltern und mit der Schule gehabt, das Spiel habe ihm Abwechslung und Beschäftigung geliefert, zu Hause habe es ohnehin keine Beschäftigung gegeben. In die Welt von WoW habe man sich zurückziehen können. Es habe ihn auch sehr viel Spaß gemacht, dass er in diesem Spiel von allen bewundert worden sei, er habe sich mit vielen gemessen und war auch beliebt.

Für IP 3 machte die Faszination des Spieles v. a. das Entdecken, die Suche nach neuen Landschaften, das Ausprobieren neuer Dinge, das Sammeln von Items, Gold oder Erfahrungspunkten die Faszination aus. Auch hat es ihn extrem gereizt, das Maximum aus dem Charakter herauszuholen. Der Wettkampf in Raids habe ihn fasziniert, aber auch die Gemeinschaft, die Gilde und Freunde, die man dort gefunden habe, seien auch wichtig und reizvoll gewesen. Dann kommt IP 3 nochmals auf das Sammeln von Gegenständen und Erfahrungspunkten zurück, das sich durch das gesamte Spiel zieht und durch das man von Level zu Level aufsteigen kann. Auch große Raids zusammen mit bis zu 40 Gildenmitgliedern hätten ihn unheimlich fasziniert. Das Spiel sei für ihn eine gute Rückzugsmöglichkeit gewesen, er sei mitten in der Pubertät gewesen, habe schlechte Schulleistungen erbracht und hätte sich mittels WoW einfach abgeschottet.

Es sei hauptsächlich die Community, die Gemeinschaft, die ihn fasziniere, so IP 4, aber auch das Spiel selbst sei faszinierend. Es gefalle ihm, wenn hier zehn bis 25 fremde Leute

auf einen Nenner gebracht würden. Er würde gerne als Spielfigur herumlaufen, neue Dinge finden, neue Ausrüstungen anziehen etc. „Ich war ein leidenschaftlicher Sammler – Jäger und Sammler, so ist der Mensch“ (IP 4). Auch das Entwickeln der Charaktere sei interessant bzw. fasziniere ihn auch, etwas zu schaffen, was er vorher noch nicht geschafft habe und immer weiter zu kommen.

IP 5 schließlich ab an, dass sie am meisten die Charaktere faszinieren würden, die hinter den Figuren stecken. „Ich spiele hier nicht mit einem Computer, hinter jedem Charakter steckt ein Mensch. Es ist egal, ob ich mich mit ihm im Teamspeak unterhalte oder anhand von Schreiben (…) es hat irgendwo einen psychologischen Aspekt auch“ (IP 5).

4.2.6. Was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden sind?

IP 1 meinte, die starke Bindung an das Spiel entstehe v. a. dadurch, dass jeder einen gewissen Perfektionismus in sich trage und ständig irgendwelche Items und Erfahrungspunkte fehlen würden, man ständig seinen Charakter verbessern wolle, darüber hinaus sei es auch interessant, sich mit anderen Messen und zu vergleichen und man habe ständig das Bestreben, seinen Charakter auf den Topstand zu bringen. Man würde immer danach trachten, an Raids teilnehmen zu können und die Charaktere zu perfektionieren, doch sei es immer so, dass am Ende des Tages nach wie vor etwas fehle und man weitermachen müsse. Das binde an das Spiel. „Es ist ein Teufelskreis“ (IP 1). Darüber hinaus gibt IP 1 zu Protokoll, dass er sich auch durch die Mitspieler und die Freunde, die er gewonnen habe, an das Spiel gebunden fühlt.

IP 2 gab zu Protokoll, dass er sich v. a. deshalb an das Spiel gebunden fühle, weil es „die aufwendigste bis jetzt gestaltete Alternative zur Realität bietet“ (IP 2). Er äußerte die Ansicht, dass die absolute Mehrheit der Onlinerollenspieler in andere Welt flüchten müsste und das Spiel gerade für Anfänger ein grenzenloses Universum bieten würde. Dieser niemals endende Kreis würde an das Spiel binden. Dann kritisiert IP 2 auch die Herstellerfirma: „Ich finde es heute im Nachhinein eine Schweinerei. Ich verurteile das, was die da machen, weil (…) ich verstehe zwar, dass sie, so lange es geht, Geld

herausholen wollen und es immer weiter treiben wollen… es spielen immer noch Millionen, die Spielerzahlen steigen noch immer (…) und es fasziniert die Leute noch immer… `drauf reinfallen´ kann man es nennen. Und die zahlen noch immer…“ (IP 2). IP rechnet dann nach, dass bei acht Millionen Spieler, die mit 15 Euro monatlichen Beitrag dabei sind, eine riesige Summe für Blizzard zusammenkommen würde.

Bei IP 3 war es v. a. die Gemeinschaft, zu der er damals gehört hat und in der er sich Freunde gesucht hat. Diese hätten ihn an das Spiel gebunden.

Auch IP 5 spricht die soziale Komponente an. „Es gibt Leute, die haben in der Außenwelt irrsinnige Probleme, Bekanntschaften zu schließen, die haben es im WoW leichter (…) und ich sage mal für eine soziale Entwicklung, die jeder Mensch bis in das hohe Alter durchmacht, finde ich es nicht all zu schlecht. Ich will nicht das Spiel jetzt hochjubeln, aber es wurde hier eine Möglichkeit aufgemacht, den Leuten, die sich schwer tun, wem anzusprechen oder wenn sie in ein Kaffeehaus gehen sich schwer tun, wen kennen zu lernen, die haben die Möglichkeit, weil sie sich hinter einem Charakter verstecken können. Und hier fallen Hemmungen, es ist hier jeder gleichgestellt, es wird keiner ausgelacht weil er eine schiefe Nase hat, es sieht keiner und somit tut man sich leichter“ (IP 5).

4.2.7. Wie ist es mit der Gilde, ist sie wichtig für dich?

Zur Bedeutung der Gilde hielt IP 1 fest, dass diese sehr wichtig sei. V. a. würde man sich innerhalb der Gilde spieltechnisch, aber auch privat helfen. Dann berichtete IP 1 noch darüber, dass Blizzard ein neues Instrument, und zwar die so genannten *Gilden Enchiffments* einführen möchte, was einer Art Gildenpflicht, die von der Herstellerfirma vorgeschrieben wird, gleichkommt. So sollten die Leute laut IP 1 gezwungen werden, Raids nur mehr noch in Form von Gilden durchführen zu können.

IP 2 betonte v. a. die Konsequenzen, die es gehabt hätte, wenn er bei den Raids, die die Gilde vereinbart hatte, nicht „anwesend“ gewesen wäre. Er vergleicht es mit Sanktionen, die man zu erwarten habe, wenn man in der Schule zu spät kommt. Allerdings zeigte IP 2 auch Verständnis für derartige Sanktionen, denn der Raidleiter würde sehr viel Organisation in einen Raid stecken, „weil 15 Leute kommen nicht einfach so zusammen“

(IP 2). Der junge Bursche schilderte aber auch, dass es einen enormen Druck für ihn erzeugt habe, denn seine Mutter musste ab und zu am PC arbeiten und wenn sie um 18 Uhr noch immer am PC war und er ein Treffen gehabt habe, sagte er „Mama du *musst* jetzt weggehen, bitte, ich *muss* spielen“ (IP 2). Diesen Gildenzwang habe jedes andere Onlinespiel aber auch. Das positive an der Gilde unterstrich IP 2 mit den neuen Freunden, die er innerhalb der Gilde getroffen habe, mit denen er über alles sprechen konnte, Dinge, über die er nicht einmal mit seinem eigenen Vater gesprochen habe.

Die Verpflichtung gegenüber der Gilde sah IP 3 durchaus als etwas Positives. Er meinte zwar, es sei negativ, dass sich diese Gemeinschaft in einer virtuellen Welt abspiele, aber das Positive sei gewesen, dass man sich der Gemeinschaft zugehörig gefühlt habe. Als weiteren positiven Aspekt strich IP 3 die Verantwortung hervor, die man für eine Gilde als Gildenleiter übernimmt, er selbst sei sehr lange Leiter einer Gilde gewesen und gab an, dass es ein sehr schönes Gefühl sei, für die Gilde da zu sein. „Man möchte die Leute nicht im Stich lassen“ (IP 3).

Die soziale Komponente wurde auch von IP 4 betont. Man würde sich in der Gilde persönlich kennen lernen, man würde sich oft über persönliche Dinge austauschen, einander Witze erzählen, vor allem seien nur Leute in der Gilde, die vorher „auf Herz und Nieren geprüft werden, ob sie zu uns passen“ (IP 4). Die betroffenen potenziellen Gildenmitglieder würden ins Teamspeak eingeladen, man würde dort über verschiedene Dinge sprechen, sie würden dann zu Raids mitgenommen, und es werde genau geprüft, wie sich die potenziellen Gildenmitglieder in charakterlicher Hinsicht verhalten. Wer sich z. B. freuen könne, wenn andere etwas bekommen, habe bessere Chancen. Auch würden oft private Probleme innerhalb der Gilde besprochen werden, in seiner Gilde leitet derzeit jemand an Depression und habe private Probleme, dieses Mitglied würde von der Gilde aufgemuntert. IP 4 sprach auch die große Altersrange innerhalb der Gilde an, die er sehr begrüßte. In seiner Gilde sei das jüngste Mitglied 16, das älteste 68. Dadurch würde die Gilde verschiedene Verhaltensweisen von stürmisch (die Jüngeren) bis überlegt und besonnen (die Älteren) aufweisen.

IP 5 verglich die Gilde ebenfalls mit einem Zugehören zu einem Freundeskreis und mit sozialen Kontakten im realen Leben. Auch sie brachte das Beispiel, dass man im real life zu einem Treffen kommen müsse, wenn es so ausgemacht sei, und wenn man dort nicht erscheine, würde man die Freundschaft desjenigen ebenfalls verlieren. Des Weiteren

verglich sie die Gildenzugehörigkeit auch mit dem Arbeitsleben. Wenn man in die Arbeit ständig zu spät käme, würde man seinen Job ebenfalls bald verlieren. Wie im wirklichen Leben gebe es auch unter den Spielern unverlässliche, unfreundliche, ignorante und egoistische Leute. Beim Spielen vielleicht noch mehr, weil hinter der Fassade des Bildschirmes die Hemmungen noch stärker fallengelassen würden. Das Positive an der Gilde sah auch IP 5 im Knüpfen von sozialen Kontakten. Es gebe einmal im Jahr ein Treffen im real life, an einem Wochenende, daraus seien bereits Beziehungen entstanden und mehrere Pärchen hervorgegangen, eine Mitspielerin würde nun sogar von einem anderen Mitspieler ein Kind erwarten.

4.2.8. Was ist mit anderen Hobbys hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen?

Zur Frage nach Vernachlässigung von Hobbies antwortete IP 1, dass er andere Hobbies, wie z. B. Dungeons and Dragons und ein anderes Rollenspiel, das er immer am Donnerstag gespielt habe, nicht vernachlässige. Darüber hinaus gab IP 1 allerdings an, dass er nun wieder mit dem Volleyball spielen angefangen habe, einem Sport, den er zuvor offensichtlich zugunsten von WoW vernachlässigt hatte.

IP 2 gab an, früher sehr viel Fußball gespielt zu haben, aber auch gelesen zu haben, was ein großes Hobby für ihn gewesen sei, womit er allerdings auch in eine andere Welt geflüchtet sei. Das Fußballspielen habe er in der WoW-Phase sehr vernachlässigt, das Lesen allerdings nicht.

IP 3 gab an, keine Hobbies vernachlässigt haben zu können, da er mit 13 oder 14 Jahren zu spielen begonnen habe und damals noch gar keine Hobbies gehabt habe. „Aus der Kindheit heraus hatte ich nie ein richtiges Hobby und das heißt, das Computerspielen wurde eigentlich mein Hobby … Deswegen kann ich nicht sagen, ich habe etwas vernachlässigt, aber ich kann natürlich sagen, dass ich die Hobbies vernachlässigt habe, die sich entwickeln hätten können, wenn ich nicht gespielt hätte – die potenziellen Hobbies sozusagen“ (IP 3).

IP 5 gab schließlich an, dass sich ihre Hobbies sehr wohl verlagert hätten, früher hätte sie sehr viel gestrickt, mit ihrer Ketten gebastelt oder Christbäume gebastelt, das hätte sie

stundenlang getan, sei aber nun vorbei. WoW sei das Hobby, das sie bis jetzt am längsten „durchgezogen“ habe und wo sie am längsten Spaß daran habe und ihn auch bis jetzt nicht verloren habe.

4.2.9. Würdest du sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/bist?

IP 1 gab an, dass er wisse, dass er süchtig sei, schon alleine aufgrund der Tatsache, dass er fünf Jahre seines Lebens mit dem Spiel „weggeworfen habe“. Er sei auch ständig online, wenn er irgendwie dazukomme und die Gelegenheit habe. Er komme mit seinem Studium nicht weiter und allein das zeige ihm schon, dass das nicht normal sein könne. „Das ist, was mir sagt, dass ich süchtig darauf bin“ (IP 1). Er ist auch der Ansicht, dass er nach wie vor süchtig sei - jetzt auf Runs of Magic statt auf WoW. Er rede sich zwar manchmal ein, dass er aufhören könne, wenn er wollte, meinte aber, er hätte dazu keinen Ansporn, weil er es in seinem Leben „im Hotel Mama“ viel zu einfach habe. Auch eine andere Sache zeige ihm, dass er süchtig sei: manchmal komme seine Exfreundin, die nach Frankreich gezogen sei, ihn für eine Woche besuchen; in dieser Zeit würde er sich dann für sie Zeit nehmen und würde nicht spielen, sei aber dann froh, wenn sie wieder weg sei, dass er dann wieder spielen könne. Er habe auch seinen kompletten Tagesablauf für das Spiel umgestellt. Er wisse, dass er seine Zeit verschwende, und würde das auch anderen sagen, doch solange man in das Spiel zu stark involviert sei, würde man das nicht so sehen und es auch nicht erkennen wollen. Der Erfolgsdruck von einem Level ins nächste zu gelangen, sei einfach zu groß. Allerdings meinte er auch, dass er relativ viel Geld gespart habe, weil er lediglich die 15 Euro im Monat für das Spiel und kein Geld fürs Weggehen ausgebe.

IP 2 sah sich als eindeutig onlinerollenspielsüchtig, hielt jedoch fest, dass man Sucht bei WoW nicht anhand der Spielzeit definieren sollte. „Ich denke, dass ein Spieler, der auch nur eine halbe Stunde am Tag spielt, genauso süchtig sein kann, wie derjenige, der sechs Stunden am Tag spielt“ (IP 2). IP 2 räumt zwar ein, dass es Schreckensfälle wie jene gebe, wie in China ein Student, der 50 Stunden am Stück gespielt habe, aber dies sei nicht der Normalfall. Von der Zeit, die er vor dem PC verbringe, würde er „der Mittelschicht“

angehören, sei aber trotzdem süchtig. Er habe seine Schulnoten vernachlässigt und auch alles Soziale, er habe keine tiefschürfenden Freundschaften aufgebaut, für ihn war nur wichtig, diese Abenteuer immer wieder zu erleben, etwas Neues zu erleben, am Laufenden zu bleiben. Den Leistungsdruck bei WoW habe er immer stärker als den in der Schule empfunden, wahrscheinlich deshalb, weil er die Schule eigentlich ignoriert habe und sie für ihn nicht wichtig gewesen sei. WoW sei für ihn realer gewesen, auch der Leistungsdruck sei dort realer gewesen. „Also WoW war an sich irgendwie realer als die Realität. Ich habe mich in WoW mehr angestrengt als in der Realität, auf jeden Fall“ (IP 2). IP 2 hielt darüber hinaus fest, dass jedes Spiel einen Suchtfaktor in sich berge, denn es sei logisch, dass die Spielehersteller süchtig machen wollten. Ihr Ziel sei es, Reize zu bieten, die die Spieler immer weiter spielen lassen wollen, weil sie sonst kein Geld verdienen würden. Jeder würde hier seine eigene Verantwortung tragen. Für Kinder und Jugendliche würden eigentlich die Eltern bzw. die Erziehungsberechtigen die Verantwortung tragen, er jedoch habe sich sehr bewusst für das Spielen entschieden und habe sich hier relativ wenig beeindrucken lassen. Er kritisiert allerdings dann die Möglichkeit, die es jetzt gebe, dass Eltern die Spielzeit ihrer Kinder technisch regulieren könnten. Kinder, denen man die Zeit für WoW kürze, würden einfach andere Spiele spielen, es gebe genügend andere Onlinerollenspiele. Jene, die bereits süchtig seien, könnten mit Sicherheit nicht einfach so aufhören und würden einfach beginnen und würden einfach beginnen, Sport zu treiben. Er würde sich wünschen, dass sich die Öffentlichkeit mehr Gedanken über das Suchtpotenzial dieses Spielens macht, meint aber, Blizzard alleine könne nicht die Schuld gegeben werden. „Die, die die Verantwortung tragen, sind erstmal die Eltern, weil die meisten sind Jugendliche, die das spielen. Es gibt natürlich auch Ausnahmen … aber die Verantwortung liegt klar bei den Eltern, und ich bin das beste Beispiel, wo das gescheitert ist“ (IP 2).

IP 3, der in der Zwischenzeit eine Therapie hinter sich hat und kein WoW mehr spielt, gab an, dass das neue Add-On auf ihn einen gewissen Reiz ausübe und er sich auch manchmal Videos über WoW auf Youtube ansehe. Beim Betrachten dieser Videos merke er, wie die Lust zurückkehrt, das Spiel wieder zu spielen. „Dieses Suchtpotenzial ist sehr erschreckend für mich“ (IP 3). Er habe teilweise wegen der Schule aufgehört, da er sehr viele Unterschriften gefälscht habe (auf Entschuldigungen) und er dann selbst den Entschluss gefasst habe, damit aufhören zu müssen. Er habe jedoch nie ganz aufgehört

zu spielen und habe einfach andere Onlinerollenspiele gespielt. Dort verbringe er aber nicht so viel Zeit wir bei WoW und bezahle auch kein Geld dafür. In der Zwischenzeit habe er eine Lehre begonnen und verdiene sein eigenes Geld. Dennoch denke er sehr oft an WoW und v. a. an die Mitspieler aus der Gilde. „Und ich denk mir noch immer: Was ist das, warum fesselt sie das (dieses Spiel) noch immer so?“ (IP 3). Er habe sich diese Frage sehr oft gestellt und sei bis heute nicht auf die Antwort gekommen. Er habe die Mitspieler auch schon oft gefragt, warum sie noch immer spielen, und sie können ihm keine logische Antwort liefern. Dann überlegte er nochmals und meinte: „Ich war computerspielsüchtig, ja!“ (IP 3). Dafür spreche die Tatsache, dass er das Spiel nicht reduzieren konnte, dass er nicht sagen konnte, jetzt ist Schluss, nach einer Stunde oder einer bestimmten Zeit. Er konnte und wollte aber auch nicht aufhören. Selbst in Phasen, in denen er sich vorgenommen hatte, das Spiel zu reduzieren, sei ihm das nicht gelungen. Das sei für ihn ein starker Hinweis auf eine Sucht gewesen. Ein weiterer Hinweis auf die Tatsache, dass er nach dem Spiel süchtig war, sei jene gewesen, dass er vollkommen auf das Spiel fixiert war, dass er völlig davon vereinnahmt war, dass er ständig daran dachte. „Wie mit Scheuklappen, Tag und Nacht, jede Minute denkt man, was könnt´ ich da machen usw.“ (IP 3). Sogar in der Zeit, als er in der Schule war, war er nur physisch in der Schule, gedanklich aber beim Spielen. Das Spielen sei in seinem Leben immer präsent gewesen, auch wenn er nicht gespielt habe. In der Phase, in der er aufgehört hatte, hatte er Entzugserscheinungen und versuchte sich, die Entzugserscheinungen „schön zu reden“, indem er sich einredete, dass die Zeit ohne Spielen nicht so schlimm sei. Es gelang ihm jedoch nicht vollständig und er wurde wieder rückfällig, begriff dann aber relativ schnell, dass er von dem Spiel nie loskommen würde, wenn er das jetzt nicht durchstehen würde. „Ich hatte sowohl Rückfallphasen wie auch Entzugserscheinungen“ (IP 3). IP 3 betonte auch, dass es für ihn sehr auffällig war, dass aus seinem Bekanntenkreis niemand bemerkt habe, wie schlecht es ihm ging, kein anderer, aber auch er selbst habe erkannt, dass es sich um kein normales Hobby handle. Es wurde vom Umfeld toleriert und teilweise auch sogar gefördert, indem man sich zum Mitspielen erklärt habe. „Das ist aber furchtbar, wenn das ganze Umfeld, die Freunde sagen, `Okay, wir machen jetzt auch mit´ - es gab kein kritisches Hinterfragen“ (IP 3). Die Erkenntnis, dass es sich um eine Sucht handle, sei sehr langsam gekommen und schwierig gewesen. „Dadurch, dass man eben da drinnen ist in dieser Spielwelt (…) verliert man auch den Bezug zur Wirklichkeit (…) man verliert die realen Zusammenhänge, also man denkt oft in Schemata aus dem Spiel (...) weil man

eben so starr da drinnen ist, verliert man eben auch den Blick. Man fragt sich gar nicht mehr, gibt es Alternativen, man ist da drinnen und ist zufrieden und deswegen sieht man auch keinen Grund, davon wegzugehen. Man geht auf im Spiel“ (IP 3). Einen der Gründe für das enorme Suchtpotenzial von WoW sieht IP 3 in der menschlich angeborenen Sammelleidenschaft. Die meisten würden versuchen, immer mehr zu bekommen, „und das ist einer der Gründe, denke ich mit, warum die meisten da so gefesselt sind, weil sie immer mehr wollen“ (IP 3). Für IP 3 war es erschreckend, im Nachhinein zu sehen, dass er zu WoW keine Alternativen gesehen habe, außer Lesen und Fernsehen. Heute rufe er Freunde an und treffe sich mit ihnen. Das habe es früher nicht gegeben. Aufgehört habe er, weil er sein Studium fertig bringen wolle, es sei für ihn sehr wichtig gewesen. Gemerkt habe er, dass er süchtig sei, weil er bemerkt habe, dass er nicht aufhören habe können, dass er auch nicht reduzieren habe können. Er habe oft die Nächte durchgespielt, jede freie Minute sei er vor dem Bildschirm gesessen. Als er gemerkt habe, dass er nicht reduzieren kann, habe er sich vorgenommen, statt fünf Stunden nur zwei Stunden zu spielen, doch das sei nicht möglich gewesen. „Und dann habe ich verstanden, dass es doch eine ziemlich schlimme Sache ist, dieses Spiel, und dadurch habe ich es dann beendet“ (IP 3). Es sei für ihn eine zeitlang sehr schwer gewesen, nicht zu spielen, aber diese Zeit sei nun glücklicherweise vorbei, er würde allerdings die Leute vermissen, die er während des Spiels kennen gelernt habe. Er sei noch immer in e-mail-Kontakt mit ihnen. Obwohl er die meisten nur aus dem Internet kenne und viele Leute über die ganze Welt verteilt seien, haben sich doch Freundschaften entwickelt. Er habe schon gesehen, dass andere Süchtige alles andere liegen und stehen ließen, Familie und FreundInnen würden vernachlässigt, auf alles werde vergessen. Durch das Abtauchen in die virtuelle Welt fehle der Blick oder die Erkenntnis, dass es mehr gäbe als nur das Spielen. Es frage sich einfach niemand, ob er auch etwas anderes machen könne, denn das ganze Leben sei auf das Spiel fixiert. Man würde die Fähigkeit verlieren, sich abzuwenden, sich zu fragen, ob es noch andere Dinge gebe. „Man stellt sich die Frage gar nicht mehr, man ist völlig fixiert, also süchtig“ (IP 3).

IP 4 gab zur Frage des Suchtpotenzials des Spieles zu Protokoll, dass es sich hier um ein ziemlich heikles Thema handle, dies sei nicht zu bestreiten. Ein gewisses Suchtverhalten sei bei diesem Spiel auszumachen. Altersgrenzen seien hier absolut notwendig. Ein 14-jähriger würde sich nichts dabei denken, wenn er sich mit zwei Flaschen Cola hinsetze

und die ganze Nacht durchspiele. Dadurch gingen viele Werte verloren. Ein Kind, das um fünf Uhr morgens schlafen gehe und dann um sechs Uhr in die Schule müsse, könne sich in der Schule nicht mehr konzentrieren. Er sehe hier eindeutigen Handlungsbedarf von Seiten der Eltern, denn diese hätten hier die Aufgabe, den Rechner auszuschalten und die Spielzeiten einzuschränken. An und für sich müsste jeder für sich selbst entscheiden, wie lange er spiele, bei Kindern und Jugendlichen müssten jedoch die Erwachsenen die Entscheidungen treffen. Es könne nicht angehen, dass sich Kinder den Wecker auf drei Uhr morgens stellen, um heimlich aufzustehen und WoW zu spielen, wenn ihre Eltern schlafen. Hier hätten die Eltern dafür zu sorgen, dass dies nicht möglich werde. Jemand, der 18, 19 oder 20 Jahre alt sei, müsse hier jedoch selbst wissen, was er tue. Jemand, der dies in diesem Alter noch nicht wisse, sei nicht lebensfähig. Er müsse bereits Prioritäten setzen können. Man müsse sich allerdings auch fragen, welche Vor- und Nachteile eine WoW-Sucht habe, denn manchen Eltern sei es sicher lieber, der 20-jährige Sohn würde zu Hause sitzen und WoW spielen als in der Disco „herumzukoksen und Schlägereien anzuzetteln, da ist es mir lieber er sitzt zu Hause bei mir, geborgen …“ (IP 4). Dass dies jedoch zu sozialen Defiziten führe, sei ihm klar, man könne keine Freundschaften aufbauen, wenn man ständig nur am Spielen sei. Er bestreite nicht, dass hier ein großes Suchtpotenzial liege, er selbst habe wahrscheinlich auch ein gewisses Suchtverhalten, sonst würde er seit der Einführung dieses Spieles nicht täglich spielen. „Ich sehe es so: Jeder, der dieses Spiel länger als ein Jahr spielt, hat ein gewisses Suchtverhalten – klingt blöd, aber ist so“ (IP 4). Wenn jemand zu ihm sagen würde, er sei WoW-süchtig, „werde ich sagen: Naja, eigentlich hast du ja Recht, weil ich spiele ja eigentlich jeden Tag´“ (IP 4). Dem hält IP 4 allerdings entgegen, dass man dann auch von einer Sucht sprechen könne, wenn man täglich ein Bier nach der Arbeit trinke oder Zigaretten rauche. Er stellt dann allerdings provokativ die Frage, was WoW-Kritiker mit den 7000 angeblich Süchtigen der insgesamt 10.000 WoW-Spielern tun würden, wenn diesen ihr Rechner weggenommen würde. Die Betroffenen würden mit Sicherheit nicht anfangen, Musik zu komponieren oder in den Park zu gehen, um sich mit Freunden zu treffen. Vielmehr wären von den 7000 Süchtigen mindestens 3000 Alkoholabhängige zu erwarten, die dann ins „Wirtshaus saufen gehen“ würden. IP 4 meint auch, dass es Menschen gebe, die zur Sucht neigen und wenn ihnen das eine Suchtmittel weggenommen werde, würden sie sich ein anderes suchen.

Zum Thema Sucht und WoW meint IP 5, dass sie jenen Kritikern, die behaupten, WoW mache süchtig, sagen würde, dass nicht alle Leute über einen Kamm geschoren werden können. Es gebe Leute, die ihr Studium aufgegeben hätten, weil sie bei dem Spiel hängen geblieben seien und immer nur WoW gespielt hätten. Für sie selbst aber sei es ein Entspannungsmittel. „Aber, dass ich jetzt sage, ich bin süchtig, dass ich es brauche, muss ich sagen, … nein, da muss ich passen … für mich ist es ein Zeitvertreib, aber als Droge brauche ich es nicht, da muss ich den Kritikern leider sagen: `Tut mir Leid, Sie liegen falsch.´“ (IP 5).

4.2.10. Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biografie?

Auf die Frage, ob Computerspiele einen hohen Stellenwert in seiner Biografie hätte, meinte IP 1, dass dies eine typische Frage „an einen Süchtigen“ sei, die man beantworten könnte mit „Natürlich könnte ich Computerspiele aus meinem Alltag entfernen“ (IP 1). IP 1 meint aber, dass er es noch nie probiert habe. Das Spielen sei einfach toll und sei daher für ihn wichtig. Es gefalle ihm, im Spiel gut zu sein. In der Zwischenzeit überlege er sich jedoch, dass er bereits 28 sei und bald 29 werde und noch nichts in seinem Leben erreicht habe. Er wolle doch einmal irgendwann das Studium fertig machen, liege aber immer noch seiner Mutter auf der Tasche und müsse irgendwann versuchen, das Spiel zurückzuschrauben. „Ob ich aufhören kann? Puh, ich weiß nicht, ob ich aufhören *will*. Das ist die Frage“ (IP 1). D. h. Computerspiele nehmen nach wie vor einen hohen Stellenwert in der Biografie von IP 1 ein. Und später im Interview räumte IP 1 noch mal ein, dass sein größtes Problem sei, dass er einmal selbst Geld verdienen müsse, dass er auch momentan auf Jobsuche sei, damit er sich einmal selbst ernähren könne und dass er auch einmal irgendwann das Studium fertig machen möchte. In der Zwischenzeit hätte er eine Matrikelnummer mit zwei Nullen hinten dran, d. h. er könnte bereits seit einigen Jahren fertig sein.

Als positiven Einfluss auf seine Biografie hält IP 2 fest, dass er bei WoW mehr Englisch gelernt habe als in der Schule. Andererseits meint er, dass er einige soziale Defizite habe und er sehr viel von dem verpasst habe, was andere Jugendliche seines Alters erleben. Er habe WoW von 13 bis 16 gespielt, wodurch er sehr viele Sozialkontakte verloren habe. Er

hoffe, dass er dies nachholen könne. Er sei schon in Therapie gewesen, sei aber bei sozialen Kontakten immer noch sehr nervös, was für sein Alter - er sei immerhin schon fast 17 - ungewöhnlich sei. Er sei nach wie vor mit Onlinekontakten offener und entspannter als in bei Realbegegnungen. Insofern könne man von einem negativen Stellenwert in seiner Biografie sprechen.

IP 3 gab an, dass WoW, als er es gespielt hatte, einen sehr hohen Stellenwert in seinem Leben gehabt habe. Computerspiele waren damals in seiner Wertevorstellung ganz oben. Später, als er begriffen habe, dass Computerspiele wertlos seien und pure Zeitvergeudung seien, habe sich das geändert. Er habe Lebenszeit verschwendet und auch Entwicklungszeit. Er sei völlig gefesselt gewesen und habe keinen Blick auf das gehabt, was es sonst noch gegeben hätte - „was sonst noch wirklich existiert und nicht nur virtuell existiert“ (IP 3).

Zum Stellenwert von WoW in seiner Biografie gab IP 4 an, dass bei ihm der Stellenwert eher zugenommen habe, obwohl mit zunehmendem Alter der Stellenwert von Onlinerollenspielen eher abnehmen sollte. Den Grund dafür sieht er für sich darin, dass er früher viel Sport betrieben habe und wenig Zeit für Computerspiele gehabt habe. Er habe jedoch viele Verletzungen erlitten, wodurch er Sport nicht mehr aktiv betreiben könne und wodurch er nun mehr Zeit habe. Dadurch habe nun das Computerspielen einen höheren Stellenwert bekommen. „Nimmt man einem was weg, was er gern gemacht hat, dann muss er sich etwas anderes suchen und bei mir waren es die Computerspiele“ (IP 4).

IP 5 versucht, den Stellenwert von WoW mit anderen Dingen in ihrem Leben zu vergleichen mit der Arbeit und ihrem Privatleben. Im Vergleich zu Arbeit und Privatleben nehme das Computerspielen einen mittelmäßigen Stellenwert ein, als Hobby habe es einen hohen Stellenwert.

4.2.11. Wird das Spielen nicht doch einmal langweilig?

Auf die Frage, ob das Spiel nicht doch irgendwann einmal langweilig werde, meinte IP 1, dass dies durchaus der Fall sei, es sei auch der Grund gewesen, warum er von WoW weg wollte, er selbst sei jedoch wegen den Leuten dabei geblieben. Ansonsten habe ihn bei

WoW nichts mehr gehalten. Es sei immer wieder dasselbe gewesen, man konnte etwas erreichen und man hatte keinen anderen Ansporn mehr als die Leute, mit denen man bereits fünf Jahre etwas unternommen hatte und die man dann nicht verlieren wollte. Auch die Add-Ons hatten ihn motiviert, weiter dabei zu bleiben. Er sei aber nicht nur aus Langeweile zu Runs of Magic gewechselt, sondern auch, weil er bei diesem Onlinespiel nichts bezahlen müsse. Wenn er RoM nicht hätte, wäre er aber nach wie vor bei WoW.

Auch IP 2 berichtete davon, dass WoW irgendwann den Reiz für ihn verloren habe, dasselbe sei bei seinem Bruder der Fall gewesen. Man sei bis Level 70 vorgedrungen, es seien auch immer mehr Leute abgefallen, die Gilde habe sich von 40 auf 15 Leute reduziert. Am Anfang habe es kaum Momente gegeben, wo das Spiel langweilig gewesen sei, aber wenn man das Spiel lang genug spiele, dann werde es mit der Zeit stetig langweiliger. Es habe Tage gegeben, da sei er nur vor dem PC gesessen und sei Online gewesen, aber er hätte keine Alternative zum Computerspielen gehabt. „Im Endeffekt war es am Ende nur noch Zeit totschlagen und Geld verschwenden“ (IP 2).

Dass das Spiel mit der Zeit langweilig wurde, berichtete auch IP 3, trotzdem sei er dabei geblieben und habe gehofft, dass es wieder interessanter werde. Er habe einen Punkt erreicht, den auch viele andere erreichen, sie blieben dabei, weil sie hoffen, dass es so toll wie am Anfang werden würde. Auch würden viele Leute nicht aufhören, weil sie Angst hätten, etwas Neues zu verpassen. Sie haben Angst, ein Raid zu verpassen oder irgendein Item zu bekommen, dennoch, er selbst sei bis Level 70 und 80 vorgedrungen, hatte aber trotzdem keinen Spaß mehr daran.

Etwas positiver sah den Langeweilefaktor IP 4. Er meinte, dass das Spielen meist dann langweilig werde, wenn bereits das nächste Add-On in den Startlöchern stehen würde. Dann würde man wieder zum Weiterspielen motiviert werden. „Die Macher dieser Spiele sind in dieser Richtung gut, die geben immer zum richtigen Zeitpunkt die Neuerungen heraus“ (IP 4).

IP 5 gab an, dass WoW für sie sehr wohl zu langweilig geworden sei, deswegen habe sie RoM begonnen und so die Flauten überbrückt. Doch auch sie unterdrücke im Großen und Ganzen langweilige Phasen, da sie weiß, dass im Hintergrund an einem neuen Add-On gearbeitet werde, dass sie nicht verpassen wolle.

4.2.12. Was ist mit der Zeit, in der du überhaupt nicht spielen kannst? Ist das für dich schlimm?

IP 1 berichtet, dass er einmal einige Zeit lang nach Neuseeland gegangen sei, wo er keine Chance zu spielen gehabt habe, dennoch habe er in Neuseeland so viel Spaß gehabt, dass er sehr wenig an das Spiel gedacht habe. Vor seiner Abreise habe er sich allerdings überlegt, dass er mit seinen Leuten kommunizieren werde, wenn er irgendwo einen Internetzugang hätte. In solchen Situationen glaube er, dass er sein Leben umkrempeln könne und mit dem Spielen aufhören könne, täglich Rad fahren gehen könne, sich mit Leuten treffen könne etc. Allerdings sei er ein extrem fauler Mensch und müsste für all diese Dinge das Haus verlassen, bei WoW oder bei RoM könne er aber zu Hause bleiben.

IP 2 berichtete, dass er am Wochenende mit der Schule manchmal weggefahren sei und das eigentlich als Erholung erlebt habe. Ihn habe das gewundert, denn die anderen berichteten immer, dass sie, wenn sie WoW nicht spielen können, das Spiel stark vermissen würden. Er selbst habe es jedoch nicht vermisst. Als er zu Hause war, wollte er dann so schnell wie möglich wieder spielen, aber er müsse auch zugeben, dass ihm das Spielen nie ganz aus dem Kopf gegangen sei. Er habe sich auch ohne Computer Strategien überlegt, außerdem habe er sich schon öfters vorgestellt, „wie es wäre, hätte ich von heute auf morgen keinen PC mehr … das ist dann doch sehr erschreckend. Also ohne PC und ohne Spiele, ohne den ganzen multimedialen Schnickschnack, wäre meine Welt doch sehr trostlos“ (IP 3).

IP 3 meinte, dass es sehr schlimm für ihn war, nicht spielen zu können und er sehr darunter gelitten habe, als er noch aktiv gespielt habe. Vor allem als er auf Entzug war und einen PC gesehen habe, habe er sofort wieder ans Spielen gedacht.

IP 5 meinte, es komme vollkommen auf das Umfeld an, ob sie das Spiel vermisse oder nicht. „Ab und zu, wenn Beschäftigung da ist, dann denke ich nicht an das Spielen. Aber ist mir in der Arbeit langweilig, da denke ich schon manchmal an das Spiel, d. h. an bestimmte Spielabläufe“ (IP 5).

4.2.13. Wie ist deine Empfehlung für zukünftige Spieler? Spielen oder sein lassen?

Auf die Frage, welche Empfehlung er zukünftigen Spielern geben würde, antwortete IP 1, dass Menschen, die sich nicht so ganz im Griff haben und nicht unbedingt einen geregelten Zeitablauf haben, das Spiel lieber nicht spielen sollten. Er selbst antworte immer auf die Frage, ob er in seinem Leben etwas bereue, damit, dass er es sehr bereue, jemals mit WoW angefangen zu haben. Er habe auch früher Computerspiele gespielt, aber nie so extrem.

IP 2 sah das Spiel eher positiv. Es habe ihm damals Beschäftigung geliefert, was hätte er sonst zu Hause machen sollen, er habe keine Beschäftigung gehabt. WoW habe ihn gefesselt und er habe damals nichts Negatives daran erkannt.

Anders äußert sich IP 3. Er meint, er würde keinem empfehlen, das Spiel auszuprobieren, denn, „Was heißt ausprobieren? Wenn man es ausprobiert, dann landet man genau dort, wo alle landen, nämlich entweder es gefällt einem und man spielt es weiter oder es gefällt einem nicht, dann sucht man sich etwas anderes“ (IP 3). Vor dem Ausprobieren müsse man sich allerdings überlegen, was es bedeutet, wenn man mit einem derartigen Computerspiel beginne. Man würde sich weg von der Wirklichkeit bewegen, niemand könne dies bestreiten. Man müsse hier schon viel früher ansetzen. „So früh wie möglich, vielleicht im Kindergarten schon mit den Kindern arbeiten und dieses Bewusstsein oder diese Werte von Wirklichkeit, das muss gefördert werden. Das passiert heute nirgends“ (IP 3). Genau das Gegenteil sei der Fall: „Die Eltern sagen, ja, das Kind nervt mich, ich setze es vor dem Fernseher oder ich kaufe ihm ein neues Computerspiel, dann gibt e wenigstens Ruhe oder so, das ist furchtbar. Die Eltern sind in einer riesigen Verantwortung, eigentlich, die sie gar nicht wahrnehmen, so sehe ich das zum Großteil“ (IP 3). Schließlich kritisiert IP 3 noch, dass man oft mehr Zeit in dieser virtuellen Welt verbringe als in der Realität und es nur eine Frage der Zeit sei, bis man den Bezug zur Wirklichkeit verliere. „Jeder, der vor der Frage steht, Computerspielen ja oder nein, muss sich mit dieser Frage beschäftigen“ (IP 3).

IP 5 meinte, es sei nicht schlimm, wenn jemand das Spiel spielen möchte, für sie sei es wie jedes andere Hobby auch. Man müsse nur die Disziplin haben, aufzuhören, wenn es nötig sei und Prioritäten zu setzen. „Ich würde das Spiel nicht verfluchen, es ist eine

Möglichkeit eines Zeitvertreibs“ (IP 5). Gerade wenn man ein unlösbares Problem habe könne man bei WoW perfekt abschalten und durch dieses Abschalten präsentiere sich im Anschluss die Lösung vielleicht wie von alleine. „Und dann fällt einem die Lösung für das Problem ein. Also unter diesem Aspekt finde ich das Abtauchen in diese Welt nicht schlecht“ (IP 5).

IV. Interpretation der Ergebnisse

Bevor nun die Interpretation bzw. Diskussion der Ergebnisse zu den einzelnen gestellten Fragen vorgenommen wird, sei noch zu den Interviewpartnern selbst angemerkt, dass sich auch hier bereits einige Besonderheiten zeigen, die in Übereinstimmung zu den im Theorieteil gegebenen Informationen stehen. Zunächst ist festzuhalten, dass das Durchschnittsalter, das bereits in der Einleitung der vorliegenden Arbeit mit 30 Jahren angegeben wurde, auch dem Durchschnittsalter der befragten Probanden entspricht (29,6 Jahre). Darüber hinaus zeigt sich, dass die Interviewpartner teilweise ein biografisches Alter erreicht haben, dem das Karrierealter sozusagen hinterherhinkte. So war Interviewpartner 1 z. B. bereits 28 Jahre alt und war immer noch Student, was, wie die Ergebnisse des Interviews gezeigt haben, auch großteils auf das exzessive Spielen von WoW zurückzuführen ist. Auch Interviewpartner 3 war bereits 26 Jahre alt und studierte immer noch, hatte zur Zeit des Interviews das Spiel jedoch abgebrochen, da er erkannt hatte, dass es ihn am Beenden des Studiums hinderte.

Auch die im Theorieteil angesprochene Exzessivität des Spielens, die eine Komponente des Suchtverhaltens darstellt, zeigte sich bei allen Interviewpartnern, wobei hier nicht nur die Angabe der täglichen Stundenanzahl aussagekräftig war (vgl. dazu später noch Abschnitt 4.1.4), sondern auch die Tatsache, dass sowohl Wohnung als auch Kinder vernachlässigt wurden (IP 4 und IP 5), auf eine derartige Exzessivität hinwies. Außerdem scheint die Spielmotivation und vor allem der von Yee beschriebene Faktor „Beziehung“ (vgl. Kapitel 2.3) eine wichtige Rolle zu spielen. Den alle fünf Interviewpartner sind überzeugt davon, dass sie nur wegen der sozialen Kontakten beim Spiel solange geblieben sind.

4.1.1. Beginn des Computerspielens

Im Hinblick auf den Spielbeginn bzw. das Alter, das die Kandidaten zu Beginn des Computerspielens hatten, ist festzuhalten, dass hier eine große Kluft zwischen der Gruppe der jungen Spieler (Spielbeginn zwischen 13 und 20 Jahren) und der älteren Spieler

(Spielbeginn zwischen 30 und 32 Jahren) lag. Bei vier der fünf Befragten zeigte sich, dass sie bereits in frühester Jugend mit Computerspielen konfrontiert waren. Eine Ausnahme bildete hier lediglich IP 5. Außerdem lässt sich ein Zusammenhang erkennen, wie die einzelnen Personen überhaupt zu WoW gekommen sind. IP 1,2,3 und 4 haben schon vor der WoW Zeit andere Onlinerollenspielen gespielt, lediglich bei IP 5 war WoW das Einstiegsspiel.

4.1.2. Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?

Entweder die Befragten waren durch Freunde oder Familie auf das Spiel aufmerksam gemacht worden (IP 2 und IP 5) oder aber die Befragten wurden über Onlineplattformen oder die Gilde auf das Spiel aufmerksam (IP 1, IP 3 und IP 4).

4.1.3. Wie hat das Spiel deinen Tagesablauf verändert?

Bei den Antworten zur Frage der Veränderung des Tagesablauf aufgrund des Spieles zeigte sich, dass die jungen Befragten starke Veränderungen in ihrem Tagesablauf erfuhren. IP 1 spielte bis zur vollkommenen Erschöpfung und nahm die Uhrzeit nicht einmal wahr, Ähnliches gaben auch IP 2 und IP 3 an. IP 4 und IP 5, die bereits im Erwachsenenalter sind, gaben an, dass das Rollenonlinespiel ihr Leben nicht verändert habe, statt Fernsehen würden sie nun eben Computer spielen und meinten darüber hinaus, junge Spieler, die exzessiv spielen würden, müssten darauf aufmerksam gemacht werden. Diese Aussagen stimmen zum einen mit der Theorie überein, wo in Abschnitt 3 festgehalten wurde, dass ein Merkmal von Suchtverhalten der exzessive Spielkonsum sei, zum anderen zeigen die Aussagen auch eine gewisse Widersprüchlichkeit auf und ein gewisses Verleugnen eines nicht zu übersehenden Suchtverhaltens bei IP 4 und 5. Denn wer seinen Haushalt nicht mehr unter Kontrolle hat und sein Kind lediglich mit einer Mahlzeit versorgt und es sonst nicht beachtet, zeigt meines Erachtens ebenfalls eindeutige Merkmale von Suchtverhalten. Die Aussage von IP 5 darauf zu achten, dass

ihre Tochter regelmäßig um neun Uhr ins Bett gehe, zeigt meines Erachtens weniger, dass es sich hier um eine verantwortungsvolle Mutter handelt, sondern lässt sich vielmehr in die Richtung auslegen, dass nach dem Zu-Bett-Gehen des Kindes wirklich Ruhe zum Spielen herrscht. Auch die Tatsache, dass IP 5 viel zu wenig Schlaf bekommt (in der Regel fünf Stunden), zeigt dass sie wichtigere Dinge wie z. B. ausreichend Schlaf zu bekommen, dem Spiel opfert. Bei IP 4 und IP 5 ist es selbstverständlich sein Privatleben auf da Spiel anzupassen, für beide gelten tägliche Raidtermine wichtig und alles andere wird vor dem Termin oder eben danach erledigt. Dennoch ist festzuhalten, dass die beiden älteren Interviewpartner immerhin ihren Jobs nachkamen, was vermuten lässt, dass ältere, gefestigtere Persönlichkeiten mit dem Spannungsverhältnis zwischen Beruf und Verpflichtungen einerseits und Freizeit und Vergnügungen andererseits offenbar besser umgehen können als junge Spieler.

Wie im zweiten Abschnitt der Einleitung festgehalten wurde, haben auch andere empirische Erhebungen gezeigt, dass der Tagesablauf von v. a. Jugendlichen durch Onlinerollenspiele stark verändert wird. So wurde dort festgehalten, dass die Studie von Griffiths et al. (2004) zeigte, dass 80% der teilnehmenden Jugendlichen sich vorstellen könnten, einen gesamten Lebensbereich dem Onlinerollenspiel zu widmen.

4.1.4. Wie lange hast du täglich gespielt (Stundenanzahl)/Spielst du täglich?

Wie bereits im vorigen Abschnitt erwähnt, spielten bzw. spielen die jüngeren Befragten extrem lange (bis zu 12 Stunden täglich, an Wochenenden sogar bis zu 16 Stunden). Teilweise erwähnten die Interviewpartner auch, dass es sich hier um eine Zeitverschwendung handle bzw. gehandelt habe (v. a. IP 3 betonte dies). Die beiden älteren Befragten spielten „nur“ fünf Stunden täglich, mussten dies jedoch neben den im Erwachsenenalter in mehrfacher Hinsicht verantwortungsvolleren Alltag bewältigen (Erledigen des Berufes, Versorgung des Kindes, Managen des Haushalts etc.). Im Hinblick auf die vielen Verpflichtungen, die diese beiden Erwachsenen zu erfüllen hatten, sind fünf Stunden immer noch als mehr oder weniger exzessiv zu betrachten. Doch auch IP 4 hatte wie die jungen Spieler angegeben, manchmal die Zeit zu übersehen und plötzlich sei es sechs Uhr morgens gewesen. Diese Aussagen zeigen, dass auch er trotz seines im

Vergleich zu den jungen Spielern fortgeschrittenen Alters den Bezug zur Realität verliert. Die Exzessivität lässt sich auch an den Aussagen von IP 5 messen, die angab, am Mittwoch den Computer für einige Stunden ausgeschaltet zu haben (das heißt, es gab bei IP 5 nur einen einzigen Nachmittag/Abend, an dem der Computer nicht eingeschaltet wurde), da sie ihre Tochter zum Training in den 11. Bezirk führen musste. Diese Aussage zeigt darüber hinaus, dass sie ihre Mutterpflichten aufgrund des hohen Spielkonsums nicht wirklich in ausreichender Weise wahrnehmen dürfte, da sie sich nur an einem einzigen Nachmittag pro Woche Zeit für ihre Tochter nimmt. Auch zeigen die Aussagen von IP 5, dass Menschen, die dem Spiel verfallen sind, ständig nach Ausflüchten suchen, ihren erhöhten Spielkonsum zu rechtfertigen. So gab IP 5 z. B. an, dass im Winter vermehrt gespielt werde, da es draußen nass und kalt sei. Doch auch bei Nässe und Kälte kann man sich mit entsprechender Kleidung längere Zeit im Freien aufhalten.

4.1.5. Was fasziniert dich an diesem Spiel?

Zu dieser Frage gaben alle fünf Befragten relativ ausführliche Antworten. Zum einen wurde mehrmals betont, dass das soziale Element am Spiel sehr faszinierend sei. Man würde Leute kennen lernen und könnte soziale Kontakte knüpfen. Diese Aussagen stimmen mit den in Abschnitt 1.2.2 gemachten überein, wo ebenfalls darauf hingewiesen wurde, dass die Gilde einen hohen sozialen Stellenwert für die Mitspieler haben würde. Auch die Flucht aus der realen Welt wurde als Faszination angegeben. Die Realität wurde v. a. von IP 2 als wenig attraktiv dargestellt - WoW würde hier eine gute Möglichkeit zur Flucht in eine andere Welt bieten. Auch hier kann wiederum eine Übereinstimmung mit einem der von Yee (2006) angeführten Faktoren, die die Grundlage für die Spielermotivation für Onlinerollenspiele bilden, festgestellt werden (Eskapismus) (vgl. dazu Abschnitt 2.3). Auch Stressabbau wurde von einigen Befragten genannt. Diese Aussagen stimmen mit einem der von Yee (2006) angeführten positiven Aspekten von Onlinerollenspielen überein (vgl. dazu Abschnitt 2.3). Auch das Vermeiden von Langeweile wurde angeführt (IP 2). Zu Hause habe es ohnehin keine Beschäftigung gegeben. Hier zeigt sich, dass die Eltern offenbar ihren Pflichten nicht nachgekommen sind, dem Kind in altersadäquater Weise Beschäftigungsangebote zu machen.

Eine weitere Motivation, WoW zu spielen, lag für die Befragten v. a. in der Tatsache, dass sie von Mitspielern Anerkennung bekommen, die sie im realen Leben offenbar nicht erhalten (vgl. dazu IP 2). Auch hier seien wieder die von Yee (2006) angeführten positiven Merkmale der Onlinerollenspiele zu erwähnen. Yee behauptet, das Selbstbewusstsein werde durch Onlinerollenspiele gestärkt und soziale Defizite wie z. B. Schüchternheit überwunden. Hier ist allerdings festzuhalten, dass sich Yee hier auf keinerlei empirische Grundlagen stützt, sondern diese Behauptungen empirisch ungestützt in den Raum stellt. Als weiterer Punkt wurden das Entdecken und die Suche nach Neuem und das Ausprobieren von Unbekanntem genannt. Diese Aussagen stehen großteils in Einklang mit der in Abschnitt 1.1 angeführten Definition von Spiel bzw. den dort angeführten Kriterien, die erfüllt sein müssen, damit eine Tätigkeit auch als Spiel bezeichnet werden kann. Auch das Sammeln von Items wurde von einigen Befragten als Motivation für das Spiel genannt. Ein weiterer Motivationsgrund war das Wettkampfelement v. a. in den so genannten Raids. Auch hier wurde v. a. von IP 3 angeführt, dass er , als er in der Pubertät schlechte Schulleistungen gehabt habe, das Spiel gebraucht habe, um ihm eine gewisse Anerkennung von Leistung zu ermöglichen.

4.1.6. Was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden sind?

Als wesentlichen Aspekt für die starke Bindung an das Spiel gaben die Befragten zunächst an, dass ständig Items bzw. Erfahrungspunkte fehlen würden, die erreicht werden müssten. D. h. hier geht es wieder um das Erreichen bestimmter Leistungen, die hier diese Bindung auslösen. Auch wurde wieder das Sich-Messen mit den anderen genannt. Des Weiteren wurden von den Befragten angegeben, dass sie sich durch die Bekanntschaft mit Mitspielern und Freunden an das Spiel gebunden fühlen würden. Dies ist eine Tatsache, die nahezu ausschließlich in Onlinerollenspielen zu finden ist. Am öftesten wurde jedoch von den Befragten die Tatsache genannt, dass sie sich durch die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft bzw. durch die Möglichkeit des Knüpfens von sozialen Kontakten an das Spiel gebunden fühlen würden (vgl. dazu auch Abschnitt 1.2.2). Es wurde erwähnt, dass hier die Hürde, die in der Realität bei sozialen Kontakten

bestehen würde, keine Rolle spielen würde. Des Weiteren ist auch anzumerken, dass Teamspeak die Möglichkeit bietet, soziale Kontakte zu knüpfen, ohne tatsächlichen realen sozialen Kontakt zu haben. D. h. nachteilhaftes Aussehen fällt durch das Aufrechterhalten des Kontaktes auf rein auditiver Basis hier nicht ins Gewicht. WoW scheint hier offenbar ein unheimlich großes Auffangbecken für sozial Isolierte zu bieten.

4.1.7. Wie ist es mit der Gilde, ist sie wichtig für dich?

Wie die Aussagen der Befragten zeigten, ist die Gilde v. a. für die jüngeren Teilnehmer sehr wichtig. Neben dem bereits mehrfach erwähnten positiven Aspekten der Möglichkeit zu sozialen Kontakten entsteht durch die Gilde aber auch ein enormer Druck, da zu bestimmten Zeiten am Computer gesessen werden muss, da es sonst passieren kann, dass man aus der Gilde ausgeschlossen wird. D. h. der Aspekt der Freiwilligkeit, der in Abschnitt 1.1 als Kriterium für das Spielen genannt wurde, fällt hier vollkommen weg. Als weiterer negativer Aspekt in Hinblick auf Gilden ist darüber hinaus zu erwähnen, dass die Befragten angaben, dass es nicht so leicht sei, in einer Gilde aufgenommen zu werden. Hier besteht allerdings eine auffallende Parallele zum realen Leben, da man auch hier gewisse Voraussetzungen erfüllen muss, im in einer bestimmten sozialen Gruppe oder Clique aufgenommen zu werden. Das trifft v. a. auf das Jugendalter zu. Schließlich ist auch zu erwähnen, dass der Zwang zur Gilde nicht nur deshalb besteht, weil man seine Mitgliedschaft nicht verlieren möchte – was v. a. in sozialer Hinsicht problematisch wäre –, sondern vielmehr ist es so, dass man die Gilden auch braucht, weil man als einzelner Spieler verschiedene Spieletappen nicht allein bewältigen kann.

Schließlich ist zum Thema Gildenpflicht auch noch festzuhalten, dass diese von der Herstellerfirma in der Zwischenzeit vorgeschrieben ist, d. h. verschiedene Raids können nur mehr noch in Form von Gilden durchgeführt werden. Offenbar sind sich die Macher dieses Onlinerollenspieles der Tatsache bewusst, dass der Aspekt der Gildenpflicht zu noch intensiverem Spielen führt, wodurch sich vermutlich auch das Suchtpotenzial erhöht, was letztendlich den Gewinn von Blizzard ein weiteres Mal in die Höhe schraubt.

4.1.8. Was ist mit anderen Hobbys hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen?

Bei der Beantwortung dieser Frage fiel zunächst die Antwort von IP 1 auf, der meinte, dass er andere Hobbies wie Dungeons and Dragons und andere Rollenspiele zu Gunsten von WoW aufgegeben habe. IP 1 war also von seinem Interesse für Computerspiele gefangen, dass er selbst die Frage nach der Vernachlässigung von anderen Hobbies dahingehend aufgefasst hat, dass er als andere Hobbies wiederum andere Computerspiele aufgezählt hat. IP 1, IP 2 und IP 5 erwähnten, dass sie sportliche Tätigkeiten zu Gunsten des Computerspiels aufgegeben haben, wobei IP 5 meinte, es sei auch für ihn körperlich nicht mehr möglich gewesen. Hier ist jedoch festzuhalten, dass ein Mitdreißiger sehr wohl imstande wäre, mehrere Sportarten in seiner Freizeit auszuüben. Auch hier scheint es sich wiederum um eine bequeme Ausrede für das uneingeschränkte Ausüben des Spieles zu handeln. Die Aussage von IP 3, der angab, noch nie Hobbies gehabt zu haben, zeigt wiederum das fehlende Engagement der Eltern. IP 4 versteht WoW wie jedes normal Hobby, für sie macht es kein Unterschied sich stundenlang vor dem Fernseher zu stellen oder WoW zu spielen.

4.1.9. Würdest du sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/bist?

Bei den Antworten zu dieser Frage fiel auf, dass die drei jungen befragten unumwunden zugaben, onlinespielsüchtig zu sein bzw. gewesen zu sein, während die beiden älteren Befragten dies negierten. Außerdem gaben IP 1, IP 2 und IP 3 an süchtig zu sein ohne dass sie danach gefragt worden sind. Gemessen an der Gesamtspielzeit mögen die jungen Befragten zwar mehr Zeit am PC verbracht haben/verbringen, wodurch die Bezeichnung Sucht hier eher Berechtigung hätte. Wenn man jedoch die gespielte Zeit im Verhältnis zu möglichen Zeit, in der gespielt werden kann, sieht und wenn man darüber hinaus noch die Aussagen der Befragten heranzieht, aus denen mehrfach hervorgeht, dass alle fünf Anzeichen von Suchtverhalten zeigten, so muss festgehalten werden, dass alle Befragten als onlinespielsüchtig eingestuft werden müssen.

Rein objektiv lässt sich ein Suchtverhalten bei den Befragten allerdings schon allein deshalb nicht festmachen, da es von der WHO keinen festgelegten Kriterienkatalog dafür gibt, was als onlinespielsüchtig bezeichnet werden kann und was nicht. Darüber hinaus wurde in Abschnitt 3.1 auch festgehalten, dass Computerspielsucht keine offiziell anerkannte psychische Störung oder Krankheit ist. Wie allerdings bereits im Theorieteil festgehalten wurde (vgl. dazu Abschnitt 1.2.2), ist WoW als Synonym für Computersucht zu sehen. D. h. gerade bei diesem Spiel ist das Suchtpotenzial extrem groß. Darüber hinaus ist unter Bezugnahme auf den Theorieteil der vorliegenden Arbeit festzuhalten, dass die im Jahr 2009 durchgeführte Studie an 1000 befragten Wiener Schülern zeigte, dass immerhin 12% der 14- bis 15-jährigen Onlinerollenspieler ein suchtartiges bzw. pathologisches Computerspielverhalten an den Tag legen.

Auffallend an den Aussagen waren des Weiteren die Gründe für die Sucht. So gab IP 1 z.B. an, dass er seinen kompletten Tagesablauf für das Spiel geändert habe und wisse, dass er die Zeit damit verschwende, jedoch trotzdem von dem Spiel nicht loskomme, v. a. auch deshalb, weil er es in seinem Leben im „Hotel Mama“ zu einfach habe. Diese Aussage zeigt, dass auch die Umgebung der Betroffenen eine Mitschuld am Suchtverhalten hat, denn wären die Jugendlichen gefordert, bis zu einem bestimmten Zeitpunkt eine gewisse Leistung gebracht zu haben und wäre der Druck der Erziehungsberechtigten hier größer, würde es möglicherweise von vorne herein nicht zur Entwicklung des Suchtverhaltens kommen, da das Spielen nur in eingeschränkter Form möglich wäre. Ähnliches gab auch IP 2 zu Protokoll, der meinte, dass Eltern bzw. Erziehungsberechtigte in Bezug auf die Spielsucht hier große Verantwortung tragen würden, da Eltern im Grunde genommen die Spielzeit ihrer Kinder technisch regulieren könnten, sich aber einfach viel zu wenig kümmern würden.

Auch IP 3 gab sein Suchtverhalten zu, meinte, er sei vollkommen auf das Spiel fixiert gewesen, es habe ihn vereinnahmt, auch, wenn er in der Schule gewesen sei, sei er nur physisch anwesend gewesen, gedanklich sei er aber beim Spiel gewesen. Als er begriffen hatte, dass er nie loskommen würde, habe er dann eine Therapie gemacht. Auch er machte sein Umfeld teilweise für die Spielsucht verantwortlich, da sein Suchtverhalten und sein exzessives Spielen von seinem Umfeld toleriert und teilweise sogar gefördert worden sei. IP 4, der sein eigenes Suchtverhalten nicht zugab, schob ebenfalls den Eltern die Schuld zu, die die Aufgabe hätten, den Rechner auszuschalten und die Spielzeiten

einzuschränken. Und obwohl IP 4 sein eigenes Suchtverhalten leugnete, meinte er, jeder der das Spiel länger als ein Jahr spielen würde, hätte ein gewisses Suchtverhalten. IP 5 bezeichnete WoW als Zeitvertreib, ein Suchtverhalten könne sie bei sich absolut nicht feststellen.

Zieht man nun in Ermangelung eines offiziellen von der WHO herausgegebenen Kriterienkataloges den Kriterienkatalog von Grüsser/Thalemann (2006) (vgl. dazu Abschnitt 3.1) heran, um festzustellen, ob die Befragten onlinespielsüchtig sind bzw. waren, so kann diese Frage nur bejaht werden. Die Autoren geben als Kriterium eine Einengung des Verhaltensmusters an, d. h. dass das Computerspielen für die Betroffenen die wichtigste Aktivität wird. Dies war v. a. bei den drei jungen Menschen der Fall und auch bei den zwei älteren Befragten, deren Freizeit zumindest vollkommen von WoW dominiert wird. Auch die Regulation von negativen Gefühlszuständen im Sinne einer Stressbewältigungsstrategie traf nahezu alle Befragten zu. Ob die Befragten eine gewisse Toleranzentwicklung zeigten, d. h. dass eine immer längere und häufigere Spielzeit nötig war, um die Sucht zu befriedigen, konnte aus den Antworten nicht abgeleitet werden. Das vierte Kriterium der Entzugserscheinungen war teilweise bei den Befragten sehr wohl festzumachen, v. a. das ständige Denken an das Spiel wurde mehrfach erwähnt. Der Kontrollverlust wurde von nahezu allen Befragten angegeben, lediglich IP 5 erzählte nicht darüber, dass sie teilweise die Zeit nicht mehr wahrnehmen würde. Alle anderen vier Befragten taten dies schon. Zum Thema Rückfall äußerte sich nur ein Befragter, der nun zwar mit einem andere Onlinerollenspiel beschäftigt ist, trotzdem aber immer noch an WoW denkt. Das siebte und letzte Kriterium der eingeschränkten Sozialkontakte trifft auf alle fünf Befragten eindeutig zu, da die einzigen sozialen Kontakte, die die Befragten pflegen bzw. pflegten, nahezu ausschließlich zu WoW-Spielern sind bzw. waren.

4.1.10. Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biographie?

Alle fünf Befragten meinten, dass WoW einen hohen Stellenwert für sie habe bzw. hatte. IP 1 meinte, er habe noch nie versucht, ohne Computerspiele auszukommen. IP 2 nannte als weiteren positiven Einfluss auf seine Biographie, dass er sehr viel Englisch gelernt habe, was zeigt, dass man Dinge, die man Interesse verfolgt, auch einen weit höheren

Lerneffekt haben als Dinge, die einem v. a. im Schulsetting aufgezwungen werden. IP 3 meinte, dass WoW einen großen Stellenwert für ihn gehabt habe, als er es gespielt hatte. IP 4 gab an, der Stellenwert habe zugenommen, da er früher Sport betrieben habe und dass nun nicht mehr könne und mehr WoW spiele. IP 5 meinte, als Hobby habe WoW einen sehr hohen Stellenwert für sie.

4.1.11. Wird das Spielen nicht doch einmal langweilig?

Alle fünf Befragten gaben an, dass das Spiel auch teilweise langweilig werde, wobei die drei jungen Spieler, die exzessiver als die älteren gespielt haben bzw. immer noch spielen, den Langeweile-Faktor stärker betonten. IP 1 und IP 2 meinten sogar, dass es teilweise *sehr* langweilig gewesen sei und es ging eigentlich nur mehr noch um Zeit totschlagen und Geld verschwenden. Durch das offene Spielende würde man aber hoffen, dass es wieder irgendwann interessant würde. Außerdem war ihnen klar das ein neues Add- on schon in der Entstehung ist, und dieses möchte man nicht verpassen. Das bedeutet das die Langweiligen Spielphasen überbrückt werden, und stellen für die Spieler kein großes Problem dar, den zumeist wissen sie das etwas neues in der Planung ist, welches dann wieder für die Spielfreude sorgen wird. Auch im Theorieteil war bereits in Abschnitt 1.2.1 festgehalten worden, dass einer der Motivationen, WoW zu spielen, jene sei, dass das Spiel kein vordefiniertes Ende habe.

4.1.12. Was ist mit der Zeit, in der du überhaupt nicht spielen kannst, ist das für dich schlimm?

Die drei jüngeren Befragten meinten, dass es für sie sehr schlimm sei bzw. war, nicht spielen zu können, wobei gerade IP 1 und IP 2 angaben, dass sie jene Phasen, in denen sie gezwungen waren, etwas anderes zu tun (Neuseelandaufenthalt und Schulausflüge am Wochenende) als erholsam erlebt hätten und dann auch das Gefühl gehabt hätten, dass sie WoW nicht mehr bräuchten. Sobald sie jedoch wieder mit dem PC in Kontakt

gekommen seien, war die Sucht wieder da und es sei exzessiv weiter gespielt worden. Auch IP 5 gab an, in der Arbeit, wenn Flauten eintreten, an WoW zu denken. D. h. selbst bei ihr, die vorgibt, nicht onlinespielabhängig zu sein, wird sogar der Arbeitsalltag von Gedanken über WoW beeinflusst.

4.1.13. Wie ist deine Empfehlung für zukünftige Spieler? Spielen oder sein lassen?

Von den drei jungen Befragten meinten zwei, dass man die Finger von dem Spiel lieber sein lassen sollten, ein reines Ausprobieren gebe es nicht, sobald man damit beginne, sei man dem Spiel verfallen. IP 2 meinte aber, er sei froh, das Spiel zu haben bzw. gehabt zu haben, weil er sonst keine andere Beschäftigung gehabt habe. Auch diese Aussage zeigt wieder, dass es hier an der Welt der Erwachsenen liegen würde, junge Menschen mit sinnvolleren Tätigkeiten zu versorgen. Gerade die Antwort von IP 3, der meinte, ausprobieren ginge nicht, sobald man es ausprobiert habe, würde man weiterspielen, erinnert sehr stark an eine Drogenabhängigkeit, da sich bei manchen Drogen bereits nach der ersten Konsumation sich ein Suchtverhalten einstellt. Nochmals betonte an dieser Stelle IP 3 die große Verantwortung der Eltern, die ihr Kind nur aus egoistischen Motiven (das Bedürfnis nach Ruhe) vor die Computerspiele setzen würde. IP 5 meinte, jeder könne das Spiel probieren, man bräuchte nur Disziplin dazu. Hier ist jedoch zu bedenken, dass die Befragte bereits ein anderes Alter hat als die jungen Befragten hatte und sich möglicherweise schon ein gewisses Maß an Selbstdisziplin angeeignet hat. Darüber hinaus zwingt sie die Tatsache, dass sie einem Job nachgehen muss, um ihr Kind versorgen zu können, ihre Spielzeiten zumindestens so weit einzuschränken, dass sie ihren Beruf ausüben kann.

4.2. Beantwortung der Forschungsfrage

Vor dem Hintergrund der in der Theorie gemachten Angaben und der von den Interviewpartnern getätigten Aussagen kann festgehalten werden, dass Onlinerollenspiele und hier v. a. WoW im Kontext der biografischen Entwicklung eine sehr große Rolle bei den Befragten spielen. Die Befragten verbringen *Jahre* damit, das Spiel zu spielen, das im Grunde genommen kein Ende hat, da ständig weitere Add-Ons erscheinen, wodurch die Biografie der Befragten, wenn nicht ein gewaltsamer Schnitt im Sinne eines völligen Aufgeben des Spielens erfolgt, immer weiter von dem Onlinerollenspiel geprägt wird. Bei sämtlichen Befragten hat das Spiel den Tagesablauf stark verändert, v. a. bei den Jugendlichen, die ihren schulischen bzw. studentischen Pflichten nur noch schlecht bzw. gar nicht mehr nachgekommen sind. Die beiden erwachsenen Befragten gehen zwar nach wie vor ihren Jobs nach, die gesamte Freizeit wird jedoch vom Spiel dominiert. Soziale Kontakte bestehen bei allen fünf Befragten außer zu anderen WoW-Spielern kaum. Gemessen an der verfügbaren Freizeit, die bei jungen Menschen naturgemäß höher ist als bei berufstätigen Menschen mittleren Alters, die auch Kinder haben, ist die tägliche Spielzeit bei allen fünf Befragten sehr hoch. D. h. auch hier kommt es zu einem starken Einfluss auf die Biografie der Betroffenen. Durch den Gildenzwang bzw. die Gildenpflicht und die Angst, etwas zu versäumen, wenn man nicht online ist, entsteht ein weiterer, die Biografie stark beeinflussender Faktor insofern, als durch diese beiden Tatsachen die Zeit, die online verbracht wird, nochmals gesteigert wird. Nahezu alle Befragten haben andere Hobbies vernachlässigt bzw. kam es gar nicht zum Aufgreifen anderer Tätigkeiten als WoW. Durch das exzessive Spielverhalten und die zumindest von den jungen Befragten zugegebene Sucht kann daher insgesamt gefolgert werden, dass Computerspiele und hier v. a. WoW einen extrem hohen Stellenwert in der Biografie der Befragten haben bzw. gehabt haben.

V. Conclusio und Ausblick

Wie die Ausführungen im Literaturteil der vorliegenden Arbeit gezeigt haben, erfüllen Onlinerollenspiele verschiedene Kriterien, die auf herkömmliche Spiele auch zutreffen, teilweise werden diese Kriterien aber auch nicht erfüllt. Genau diese Dinge sind es dann teilweise, die zu einem exzessiven Spielverhalten führen und so die Biografie der Spielenden stark beeinflussen. Eine wesentliche Komponente ist hier die Freiwilligkeit, die bei herkömmlichen Spielen gegeben ist, die bei Onlinerollenspielen jedoch zum einen durch den Zwang, weiterkommen zu wollen, eingeschränkt ist, zum anderen durch den Zwang, online sein zu müssen, um aus Gilden nicht ausgeschlossen zu werden, fehlt. Ein weiteres Kriterium des Spiels ist das Anderssein als das gewöhnliche Leben. Gerade dieser Parameter wird von Onlinerollenspielen und hier v. a. WoW im besonderen Maße erfüllt. Teilweise nehmen die Spielenden jedoch die Fiktivität des Spiels nicht mehr wahr und schaffen sich so neben ihrer Realität des *Real Life*, wie das wahre Leben von den Spielenden oft genannt wird, eine zweite Realität, in die sie vollkommen eintauchen und in der jegliches Zeitgefühl verloren geht. Darüber hinaus werden auch andere Bereiche des täglichen Lebens wie z. B. Arbeit, Schule und Studium oder aber auch soziale Kontakte vernachlässigt. Was erschwerend zu all dem hinzukommt, ist, dass WoW kein vordefiniertes Ende hat (vgl. dazu Abschnitt 1.2.1) und dem exzessiven Spielverhalten so kein vorhersehbares Ende gesetzt ist.

Da das Spiel von den Gestaltern extrem clever entworfen wurde, überrascht es nicht, dass so viele Menschen unterschiedlichsten Alters von dem Spiel gefangen sind. Zum einen hat das Spiel große Gestaltungsmöglichkeiten, zum zweiten werden typische Grundbedürfnisse des Menschen mit dem Spiel erfüllt. Das Erbringen von Leistung wird belohnt (durch Punkte), darüber hinaus wird die dem Menschen durch die Evolution innewohnende Sammlerleidenschaft durch den Spielverlauf in hohem Maße befriedigt. Auch kann das Bedürfnis, die Leistung steigern zu können, durch den Spielverlauf befriedigt werden.

Des Weiteren ist auffällig, dass das Spiel sehr viele Parallelen zum realen Leben aufweist. Es ist wie im realen Leben auch nicht leicht, in einer Gilde aufgenommen zu werden. Auch im wirklichen Leben muss man v. a. in jugendlichen Kreisen verschiedene

Charaktermerkmale aufweisen, um in einer Peergroup aufgenommen zu werden. Darüber hinaus zwingt einem im wirklichen Leben die Gruppe oft Dinge auf, die man im Grunde nicht möchte, sie aber aufgrund des Gruppenzwanges dennoch tut. Auch die Gilde zwingt zu bestimmten Dingen, wie z. B. der Teilnahme an Raids. Auch das Belohnen von erbrachter Leistung ist, wie oben bereits erwähnt, ein Bedürfnis, das Menschen haben und auch hier ist somit durch die Spielregeln von WoW eine starke Parallele zum realen Leben gegeben.

Bedenklich ist allerdings, in welch starkem Ausmaß die Biografie der Spieler beeinflusst wird. Viele können ihr Spielverhalten nicht einschränken, legen also die offenbaren Merkmale von Suchtverhalten an den Tag, wodurch andere Bereiche des Lebens stark vernachlässigt werden. Wie die Ergebnisse der empirischen Erhebung der vorliegenden Arbeit gezeigt haben, sind hier v. a. Erziehungsberechtigte und das soziale Umfeld der Betroffenen mit Schuld am Suchtverhalten der WoW-Spieler, da gerade die Eltern häufig den jungen Menschen weder Alternativen zum Spiel bieten noch deren exzessive Spielverhalten in irgendeiner Weise einschränken. Wenn hier die Familie also als primäre Erziehungsinstanz versagt, so wäre die Schule als sekundäre Erziehungsinstanz gefragt, hier Schritte zu setzen, wenn erkannt wird, dass ein Kind bzw. ein Jugendlicher durch ständige Müdigkeit im Unterricht auffällt oder aber einen starken Leistungsabfall zeigt. Sollte sich bei Gesprächen mit den Eltern oder mit den Betroffenen selbst herausstellen, dass hier eine Spielsucht dahintersteckt, so wäre es wünschenswert, wenn von schulischer Seite die Eltern auch beim Setzen der dementsprechenden Maßnahmen unterstützt würden.

Was in diesem Zusammenhang ebenfalls wichtig wäre, ist das Einführen eines Kriterienkataloges seitens der WHO, um so feststellen zu können, ob es sich beim Spielverhalten einer betroffenen Person tatsächlich um einen bereits pathologischen Spielgebrauch handelt oder nicht. Wünschenswert wären auch neue effektive Therapieformen, um diese Art der Verhaltenssucht in den Griff zu bekommen.

Zur Untersuchung der vorliegenden Arbeit ist noch festzuhalten, dass es sich um eine relativ kleine Stichprobe gehandelt hat. Ursprünglich war angedacht worden, etwa 10 bis 15 Personen zu interviewen. Die Bereitschaft, ein Interview zu geben, war allerdings sehr gering. Hier hätte eine Untersuchung mit einer größeren Stichprobe möglicherweise aussagekräftigere Ergebnisse gebracht.

Im Hinblick auf zukünftige Untersuchungen bzw. weitere Forschungsfragen wäre u. a. interessant, zu erheben, welche konkreten Persönlichkeitstypen am ehesten derartige Computerspiele spielen. Als Messgröße könnten hier die in der Psychologie bekannten fünf Persönlichkeitstypen (Big Five) dienen. Des Weiteren wäre es interessant zu erheben, in welchem sozialen Umfeld bzw. sozioökonomischen Verhältnissen sich der Großteil der Betroffenen befindet. Insgesamt sollten weitere Forschungsprojekte aber v. a. mit dem Ziel durchgeführt werden, potenziell Gefährdete schneller identifizieren zu können (Sekundärprävention) und auf dieser Grundlage im Sinne einer Tertiärprävention auch effektive Therapiemöglichkeiten zu erarbeiten. Außerdem wäre es sinnvoll zu überlegen, wie man das erfolgreiche Spielprinzip und Speildesign von Onlinerollenspielen in konventionelle Lernprogramme integrieren kann.

VI. Literaturverzeichnis

Adamovsky, N.: „Spielfiguren in Virtuellen Welten“. Frankfurt am Main (2000).

Bergmann, W.: Hüther, G.: „Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien“. Weinheim und Basel: Beltz Verlag (2008).

Beranek, A, Cramer – Düncher U, Baier S.:“Das Onlinerollenspiel World of Warcraft aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler, in: in Hardt, J. , Cramer U.T, Ochs M. (Hrsg). „Verloren in Virtuellen Welten“ : Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. (2009), S. 69- 86.

Caillois, R: „Die Spiel und die Menschen: Maske und Rausch“. Frankfurt am Main: Verlag Ullstein (1982).

Csikszentmihalyi, M.: „Einführung“. In: Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag: Die Psychologie des FLOW Erlebnisses. Stuttgart: Klett-Cotta. (1995) S. 15-27.

Fritz, J.: „Zwischen Frust und Flow“,in: Fritz, J./Fehr, W.(Hrsg.) (2003): Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung (2003).

Flick, U.:“Qualitative Forschung. Eine Einführung“ Reinbek bei Hamburg: Rororo (6 Auflage), (2002).

Flick, U.: Kardorff, E. von; Steinke, I.: Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 5. Auflage. Rowohlt Taschenbuch Verlag. Hamburg. (2007).

Graf, T.: „Trendsetter Onlinegames- zwischen Spielmarkt und Spielsucht“, in Hardt, J. , Cramer U.T, Ochs M. (Hrsg). „ Verloren in Virtuellen Welten“ : Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

(2009), S. 21- 43.

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O.: „Videogame addiction: does it exist“? In J. Goldstein & J. Raessens (Hrsg.). Hanbook of Computer Game Studies. Boston: Mit Press (2005).

Griffiths, M. D., Davies, M., Chappell, D.: “Online computergaming. A comparison of adolescent and adult gamers. Journal of Adolescence”. (2004), S. 87-96.

Grunewald, M.: “Ausflüge in virtuelle Welten- eine Darstellung der Internet- Spielwelten von Second Life, World of Warcraft und Counter- Strike“,in Hardt, J. , Cramer U.T, Ochs M. (Hrsg). „ Verloren in Virtuellen Welten“ : Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. (2009), S. 44- 67.

Grüsser/Sinopoli, S & Ralf T.: “Computerspielsüchtig?” .Bern. (2006).

Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U., Thalemann, C. N.: „Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung“. Wiener Klinische Wochenschrift 117. (2005), S. 188- 195.

Gross, K.: „Die Spiele des Menschen“. Jena: Fischer. (1899).

Gross, W.: „ Hinter jeder Sucht ist eine Sehnsucht“: Die geheimen Drogen des Alltags kennen erkennen. Freiburg an der Breisgau. Herder. (1995).

Hardt, J. (Hrsg). „ Verloren in Virtuellen Welten“ :Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. (2009).

Marck, H.,Online unter URL: http://www.playability.de/1/hassenzahl.html (2003). [gelesen am 11.11.2009] .

Huizinga, J.: „Homo Ludens“ :Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg. Rowohlt. (1994).

Lepper, M.R. / Malone, T.W. : „Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer based education“.In: Snow, R.E./ Farr, M.J. (Eds.):aptitude, learning and instruction, vol 3., N.Y. Erlbaum, Hilsdale. (1987).

Mayring, P.: „Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken“. Weinheim. Deutscher Studien Verlag (1994).

Mayring, P.: „Qualitative Inhaltsanalyse“. In: Flick, U.; Kardorff, E.; Steinke, I. (Hrsg.) (2007): „Qualitative Forschung. Ein Handbuch“. 5. Auflage. Rowohlt Taschenbuch Verlag. Hamburg. S. 468 – 475 (2007).

Poppeltauer, S, & Gross, W. (Hrsg).:„Nicht nur Drogen machen süchtig- Entstehung und Behandlung von stoffungebundenen Süchten“. Weinheim: Beltz (2000).

Rehbein, F.,/**Borchers,** M,: „Süchtig nach virtuellen Welten? „Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit in der Jugend, online unter URL: http://www.schulebw.de/lehrkraefte/beratung/suchtvorbeugung/informationsdienst/info22/I22O22Rehbein_E.pdf [gelesen am 12.11.2009].

Scheibelhofer, E,: „Das Problemzentrierte Interview – Möglichkeiten und Grenzen eines Erhebungs- und Auswertungsinstruments“. In: Zeitschrift Sozialwissenschaften und Berufspraxis, Seite(n): 75 – 90. (2003).

Schulze, G.: „Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart.“ Frankfurt/Main-New York. (1992).

Schütze, F.: „Kognitive Figuren des autobiographischen Stegreiferzählens“. In: Kohli, Martin/Robert, Günther (Hg.): „Biographie und soziale Wirklichkeit“. Stuttgart, S. 78-117. (1984).

Turkle, S.: „Die Wunschmaschine“: Vom Entstehen der Computerkultur. Reinbek bei Hamburg. Rowohlt. (1984).

Kohli, M./Günther R.(Hg.): Biographie und soziale Wirklichkeit. Kohlhammer Verlag. Stuttgart.

Wygotski, L. S :“ Das Spiel und seine Bedeutung in der psychischen Entwicklung des Kindes, In: D. Elkonin (Hrsg).„Psychologie des Spiels“ Köln. (1980).

Witzel, A. :„Das problemzentrierte Interview“. In: Forum Qualitative Sozialforschung. Volume 1, No.1. http://qualitative-research.net/fqs (2000). [gelesen am12.02. 2010].

Internetquellen

Entertainment Software Association, ESA (2005). Sales, Demographics and Usage Date. Das Dokument kann auf der Internetseite www.theesa.com/files/2005EssentialFacts.pdf betrachtet werden.

http://eu.blizzard.com/de/press/081223.html [gelesen am 01.06.2009].

http://www.testticker.de/news/netzwerke/news20050810017.aspx
[gelesen am 01.06.2009].

http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%
202006.pdf [gelesen am 02.10.2009].

Jäger R.S, Moormann, N.: Merkmale Pathalogischer Computerspielnutzung
im Kindes und Jugendalter (2008), Online unter
URL: http://www.zepf.uni-landau.de/ [gelesen am 10.10.2009].

http://www.curse.com/articles/blizzard-entertainment-de-news/39838.aspx
[gelesen am 02.10.2009].

http://snp.bpb.de/index2.html [gelesen am 10.10.2009].

http://mmogdata.voig.com/Charts.html [10.05.2009].

http://de.wikipedia.org/wiki/Intrinsische_Motivation [gelesen am 13.10.2009].

http://www.sfu.ac.at/index.php?page=3 [10.05.2009].

http://arstechnica.com/old/content/2006/08/7459.ars [gelesen am 10.05.2009].

http://www.netaddiction.com/ [gelesen am 20.03.2010].

http://www.schulebw.de/lehrkraefte/beratung/suchtvorbeugung/informationsdienst/info22/I22_O_22Rehbein_E.pdf [gelesen am 12.11.2009].

Witzel, A. (2000): Das problemzentrierte Interview.In: Forum Qualitative Sozialforschung. Volume 1, No.1. http://qualitative-research.net/fqs [gelesen am 12.02. 2010].

http://www.giga.de/features/storyarchiv/00140535-das-wow-lexikon/page_13.html [gelesen am 10.10.2009].

http://http://www.statistik.at/web_de/presse/024081 [gelesen am 01.06.2009].

http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/SUCHT/ [gelesen am 11.11.2010].

VII. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Jährliche Wachstumsrate von Online- Spielen (in Prozent) 23
Abbildung 2: Aufteilung des Spielmarkts von MMORPG Spielen.....25
Abbildung 3: Am häufigsten gespieltes Computerspiel bzw. Genre.....45
Abbildung 4: Computerspielhäufigkeit.....46

VIII. Anhang

1. Abstract

Ziel der Arbeit war es, festzustellen, in welchem Ausmaß Onlinerollenspiele die biografische Entwicklung von Individuen beeinflussen können. Bei der Bearbeitung der Thematik und hier v. a. bei der Analyse der empirischen Erhebung (Interview von fünf World of Warcraft-Spielern) hat sich gezeigt, dass Onlinerollenspiele die biografische Entwicklung der spielenden Individuen offenbar in einem hohen Maße beeinflussen. Verschiedene Lebensbereiche wie z. B. Schule, Studium, teilweise der Arbeitsplatz aber auch das soziale Leben werden durch das Spielverhalten in hohem Maß beeinflusst, insofern, als diese Bereiche oft stark vernachlässigt werden. Darüber hinaus kommt es oft zu exzessiven Spielverhalten und vollkommenen Verlust des Zeitgefühls. Das Spiel selbst scheint das ganze Leben zu dominieren, auch in spielfreien Phasen (Schule, Arbeitsplatz) wird der Betroffene gedanklich vom Spiel beherrscht. Die Betroffenen sind sich in der Regel bewusst, dass es sich um eine Art Suchtverhalten handelt, manche machen teilweise eine Therapie, teilweise wird aber nur das Spiel gewechselt und ein anderes Onlinerollenspiel weiter gespielt. Manche verleugnen allerdings auch ihr Suchtverhalten oder verharmlosen es. Insgesamt haben die Auswertung der Literatur und die eigene Erhebung gezeigt, dass Onlinerollenspiele die biografische Entwicklung der Betroffenen in hohem Maße beeinflussen.

2. Abstract (English)

The aim of this paper was to determine to what extent online role-playing games can influence the biographical development of individuals. By studying the topic, and especially by analysing the empirical survey (interview of five World of Warcraft players), it has been shown that online role-playing games apparently influence the biographical development of the playing individuals to a great extent. Different areas of life, such as: school, university, the workplace (partly), but also the social life, are highly influenced by the play behaviour, in so far that these areas are often heavily neglected. In addition, this leads to excessive playing habits and a complete loss of sense of time. The game itself seems to dominate the whole life; even in play-free phases (at school, workplace) is the affected person mentally dominated by the game. The players are normally aware that this is a kind of addiction; some take partly a therapy, but sometimes only the game is changed and another online role-playing game is played on. Some people, however, deny their addictive behaviour or trivialize it. Overall, the analysis of the literature and the empirical survey showed that the biographical development of the affected persons is influenced to a great extent.

3. Glossar[109], [110]

– **Avatar:** Der Avatar bezeichnet eine künstlich erschaffene Person, oder ein graphisches Ich welches in der virtuellen Welt eine echte Person ersetzt, Avatare kommen sehr oft in Computerspielen vor und haben einen hohen Bezug zu der Spielhandlung (der Spieler Identifiziert sich mit seinem Avatar).

– **Add- On:** Als meist kostenpflichtige Erweiterung bereichern Add-ons bereits erschienene Computerspiele um neuen Inhalt. Dies können etwa neue Spielabschnitte, Karten, Gegner, Waffen oder auch neue Funktionen, wie etwa ein Mehrspieler-Modus, sein. Erweiterungen (wie zum Beispiel Warcraft III: The Frozen Throne oder Die Sims 2: Open for Business).

– **Cheating:** Cheating betreiben Spieler die ein bestimmtes Level nicht meistern können, hierbei verwenden sie externe Programme die den Spielverlauf Beeinflussen können.

– **Gilde (oder Clan):** Ein Zusammenschluss von Spielern um eine Aufgabe gemeinsam zu schaffen. Dieser Begriff ist besonders bei MMORPG Spielen etabliert, und stellt ein soziales Konstrukt dar welches die Gilden Mitglieder in ihrer Spiel Interaktion nützten.

– **Multiplayer (oder Mehrspieler):** Bezeichnet die Möglichkeit gegen andere Spieler mindestens einen zu spielen. Fast alle neuen Spiele verfügen über einen Multiplayer Modus ganz besonders ausgeprägt bei MMORPG Spielen, diese Entwickelung ist gekennzeichnet durch die rasante Internet Verbreitung welche erst das ermöglicht hat.

– **Instanzen:** Stellen im Computerspiel Gebiete dar zu welchen nur eine bestimmte Anzahl von Spieler gleichzeitig Zugang hat, Instanzen werden vor allem für die Raids verwendet.

109 URL:http://www.giga.de/features/storyarchiv/00140535-das-wow-lexikon/page_13.html [gelesen am 10.10.2009].

110 URL: http://de.wikipedia.org/wiki [Gelesen am 10.11.2009].

– **Teamspeak:** Ist eine proprietäre Sprachkonferenzsoftware, welche es den Benutzern ermöglicht, über das Internet oder ein LAN miteinander zu reden. Teamspeak ist für die Nutzung in Online-Spielen optimiert, es hat geringe Prozessorauslastung und Datentransfer.

– **Pen and Paper Rollenspiele** (engl. pen „Stift“ und paper „Papier“) ist ein Spiel, bei dem die Mitwirkenden in fiktive Rollen schlüpfen und gemeinsam durch Erzählen ein Abenteuer erleben. Als Hauptspielmittel werden fast immer die namensgebenden Stifte und Papier eingesetzt, um die dargestellten Rollen auf Charakterbögen zu beschreiben und Notizen zum Spielverlauf zu machen. Nicht zuletzt gehören zum papierenen Material Rollenspielabenteuer, Spielwelt-Beschreibungen und Spielregel-Handbücher. Sehr häufig werden auch Spielwürfel oder andere Zufallselemente verwendet.

– **Raid:** ist ein Begriff, der vorrangig in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) vorkommt. Er ist an die ursprüngliche Bedeutung des englischen Wortes Raid (zu deutsch: Überfall, Raubzug) angelehnt und bezeichnet entweder eine Plünderung/einen Überfall auf ein Spielgebiet oder auch einen kurzfristigen Zusammenschluss mehrerer Spieler (auch: Raidparty). Oft ist das Ziel eines Raides auch nur, einen übermächtigen Gegner zu besiegen.

– **Runes of Magic** (deutsch: Runen der Magie, kurz: RoM) ist ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) von Runewaker Entertainment aus Taichung (Taiwan) und wird im Auftrag des deutschen Publishers Frogster entwickelt. Es basiert auf dem asiatischen MMORPG Radiant Arcana, wird jedoch nach Frogsters Vorgaben angepasst. Im Januar 2009 waren 300.000 Spieler angemeldet, obwohl sich das Spiel zu dem Zeitpunkt noch in der Open-Beta-Phase befand. Nach nur einem Tag seit der offiziellen Veröffentlichung gab es bereits 700.000 Spieler. Mittlerweile besteht die Community aus über 3.000.000 Spielern (März 2010); von diesen sind etwa 500.000 aktiv. Zudem bekam es bereits vor dem offiziellen Erscheinungsdatum einige Auszeichnungen, wie zum Beispiel den Gold-Award von Mmorpgloads oder Best New Game von MMOsite.

4. Interview Transkripte

Interview 1, Alter 28, Student:

I:	Erst mal vielen dank, dass du überhaupt teilnimmst. Ich würde dich zu erst bitten, zu erzählen, wie es mit Computerspielen angefangen hat. Welche Spiele hast du gespielt?
P 1:	Computer gespielt habe ich immer, wenn ich Zugang zum Computer hatte. Also sei es „Tetris“ auf 368 von Vater, oder „Princ of Persia“ auf einem 486 dann später auf Pentium. Irgendwann mal fang ich mit „Command and Conquer“ und dergleichen an, und mich haben Onlinerollenspiele so MMPO Rollenspiele schon länger interessiert, aber ich weiß nicht wieso ich nicht dazu gekommen bin, das schon früher zu spielen. Ultima Online z.B. hat mich auch sehr interessiert und dann habe ich über „EverQuest“ auch einiges gehört. Nur wirklich eingestiegen bin ich dann erst über WoW, und ja hmh an dem Spiel bin ich wirklich hängen geblieben. Also es war wirklich auch so, dass ich früher doch einiges für Spiele auch ausgegeben habe und mir dann eingeredet hab, vielleicht war es wirklich so, aber ich kann es sagen, dass ich es mir eingeredet habe, dass ich mehr oder weniger das gleiche Geld für WoW ausgebe, weil ich kaufe mir keine anderen Spiele mehr, was natürlich auch den Tatsachen entspricht. Man zahlt ja ein Beitrag monatlich für WoW. Man muss auch sagen, dass es einen doch ziemlich viel Geld spart, weil man dadurch weniger weg geht, also im Prinzip gar nicht. Hmh ich war mittlerweile, ich habe mittlerweile 5 Jahre dieses Spiel gespielt, ungefähr auf jeden Fall paar Monate nach dem das Spiel raus kam, auf meinem Server damals schon von beginn an, und ja auf Level 60 damals, kannte ich den halben Server, auf Level 70 ist es dann immer mehr zurück gegangen. Mittlerweile auf Level auf 80, hmh habe ich 2 verschiedene Accounts auf jedem dieser Accounts zwei 80. Spiel die mittlerweile nicht mehr. Bis dahin war ich dann Raidleader bei mir in der Gilde, und der Raid, in dem ich gespielt habe, war immer so was Gilden mäßiges. Es ist dann so, sagen wir mal so auf Level 60, habe ich in 3 -4 verschiedenen Raids gespielt und dadurch so ziemlich jeden gekannt, der irgendwie auf dem Server weiter vorne war. Habe ich jemanden auf dem Server nicht gekannt, dann war der nichts, lach. Das waren mehr oder weniger irgendwelche Newbies, und auf Level

	70 hat sich das dann ein wenig geändert in Richtung. Ja die Raids haben sich auf gesplittet und hab mehr mit Gilden gemacht und jetzt auf Level 80 ist es dann wirklich. Also es ist immer mehr in die Gilden über gewandert. Jetzt auf Level 80 ist es schon ziemlich von unseren Gilde, das es der Raid ist, und im nächsten Add-on wird es sicher so sein, dass es nur noch Gilden Raids gibt weil die einfach dann Sinn machen, weil es irgendwelche Gilden Progressions gibt, aber ja, das war bei mir nicht. Der große Ansporn bei mir war halt der Raid an sich. Man lernt die Leute kennen. Nach 5 Jahren Spiel zähle ich einige von den Leuten zu meinen wirklich guten Freunden. Auch Freunde, die ich noch nie gesehen habe, aber denen ich schon von der halben Welt z.B. Postkarten geschrieben habe, hmh ich habe auch eine kurze Zeit mal so näher kennen gelernt, dass sie, na ja, man könnte kurze Zeit sagen dass sie meine Freundin war. Aber das hat dann anderer Probleme gehabt, dass war nicht, es ist nicht wegen WoW aus einander gegangen. Ich habe sie quasi nur über das WoW kennen gelernt, und ja es war keine richtige Beziehung. Sie hatte einen Freund und ja, es ist mehr geworden, aber sie hat sich dann im Endeffekt auch für ihn entschieden. Es war nie so das man sagt O.k wir hatten jetzt eine Beziehung.
I:	Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?
P 2:	Uhh keine Ahnung mehr, wahrscheinlich über PC Action, PC Games (Internet Zeitung), irgendsowas, dass ich damals relativ regelmäßig gelesen habe und mittlerweile auch nicht mehr lese. Seit WoW ist nichts mehr wirklich so interessant von den anderen Spielen. Im Endeffekt hast du, da kommen irgendwelche Spiele, wenn man es wirklich haben will, dann schaut man, dass es man irgendwo her eine Kopie saugt oder so, und dass man es anspielt und ja wenn es einen dann wirklich interessiert kauft man es, aber im Normalfall ist es so, dass man die gecrackte Version durchspielt und geht, dann wieder zurück zu WoW, und das war auch dann der Punkt, warum was kaufen, wenn man eh WoW hat.
I:	Wie hat das Spielen deinen Tagesablauf verändert?
P 3:	Extrem, also ich sage mal so, seit ich das WoW Spiel, habe ich 10 bis 15 Kg. Zugenommen. Gut das ist nicht so schlimm. Ich hatte damals 10 kg Untergewicht. Aber ich mache viel weniger Sport. Ich gehe viel weniger raus, ahm in extremen Zeiten, also das Extremste, was ich mal hatte, war, als ich eine bestimmte Zauberung gesucht habe auf 60 Zeiten, das war ein bis zwei Wochen

	durchgehend, wo ich in der früh aufgestanden bin, zum Computer gegangen bin, gespielt habe, mir vielleicht irgendwas in die Mikrowelle geschmissen habe und wieder zum Computer gegangen bin, bis ich irgendwann umgefallen bin, wieder ins Bett gegangen bin. Das ist echt über eine Woche durchgegangen und ich habe das was ich gesucht habe, nie bekommen und irgendwann mal später haben mir es die Gilden freunde geschenkt. Sagen wir mal so, ich habe ein extrem angenehmes Leben, ahm ich bin offiziell bei meiner Mutter beschäftigt. Praktisch helfe ich dort nur aus, wenn sie es braucht oder wenn irgendetwas mit dem Computer kaputt ist, und ich studiere offiziell, praktisch spiele ich mehr Computer, als ich wirklich zu Uni gehe. Und das geht schon ziemlich lange so. Davor bin ich zumindest noch einiger Maßen zu den Vorlesungen gegangen. Nur ja, ich kann mir es leisten. Das ist eben eines der Probleme, dass ich nämlich nicht irgendwie den Druck habe, ich muss es mir selber irgendwie erwirtschaften, ja, ich hab es und das ist eigentlich mein größtes Problem, deshalb bin ich momentan auch auf Job suche, damit ich mich einmal selber ernähre und eigentlich will ich das Studium auch irgendwann mal fertig machen, aber ja mittlerweile ich habe eine 00 Matrikelnummer also ich könnte schon einige Jährchen fertig sein.
I:	Wie lange am Tag hast du dann gespielt (Stunden Anzahl)?
P 4:	In der einen Woche, wo ich wirklich aufgestanden bin, gespielt habe, bis ich umgefallen bin. Das waren sicher mehr als 10 Stunden, weil keine Ahnung, wann ich aufgestanden bin, wahrscheinlich so 11, 12, oder was zu Mittag, und zu Bett gekommen, wahrscheinlich so um 3 Uhr in der Früh oder so, und wenn sich der Tagesrhythmus geändert hat, habe ich nach wie vor keinen Tagesrhythmus. Ich habe mir gedacht ich höre mit WoW auf, aber ich habe mittlerweile ein anderes Spiel angefangen „Runes of Magic“[111] und ich spiele das mehr oder weniger intensiv weiter. Das ist nicht wirklich besser. Als ich jetzt in Neuseeland war oder jetzt in Tirol bin ich natürlich nicht zum Spielen gekommen, aber abgesehen davon, wirklich weniger wird es nicht. Na ja, ja/nein manchmal spiele ich schon weniger, aber es ist im Grunde genommen, so das ich doch meistens viel spiele, aber mit relativ viel meine ich mittlerweile halt 5 bis 6 Stunden am Tag, aber wirklich sinnvolles Anderes mache ich auch nicht, das ist das Problem.

111 Siehe dazu im Anhang 3, S.97.

I:	Was fasziniert dich an diesem Spiel?
P 5:	Beim WoW bin ich so lange geblieben, eigentlich dann wegen den Leuten, weil bei WoW hat mich nichts mehr gehalten, es war eigentlich immer wieder dasselbe. Du hast dann nur etwas erreichen können, und es hatte keinen Ansporn mehr außer halt die Leute, mit denen du schon 5 Jahre etwas unternommen hast und die du nicht verlieren willst und im Endeffekt jetzt, wo ich von WoW zu ROM gegangen bin, mit den Leuten von WOW habe ich noch immer Kontakt. Da komme ich in das Chat und die fragen mich, wann ich wieder komme, lacht, weil die meisten doch irgendwann mal wiederkommen. Aber ich habe meine Ersatzdroge, und ich freue mich sie zu hören, rede mit ihnen, bisschen was und bin, dann bei „ROM“, wo man, noch was erreichen kann, wo man sich immer verbessern kann, wo man in die Top Leute kommen kann und wo ich mittlerweile auch einige Leute kenne.
I:	Und was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden sind?
P 6:	Ja, weil man immer irgendetwas braucht. Wenn man doch irgendwie einen gewissen Perfektionismus hat und sagt ich will mein Charakter besser haben und in WoW war es so, dass du die verschiedenen Raids gehabt hast, mit denen du einfach irgendwelche legen kannst und da wieder was Besseres bekommst und dich damit mit den anderen vergleichen kannst und ja, wenn du deinen Charakter Top haben willst, musst du täglich die Daily machen dann musst du je Woche Weekly Raid Quest machen. Dann musst du auch schauen, dass du vielleicht auch im 10 Raids irgendwie weiter kommst und nicht nur im 25 Raids mit der Gilde. Damit du auch von dort bessere Sachen bekommst und damit deine Gilde besser weiter kommt, und dann hast auch einen 2,3 Charm einen 4 Charm spielst alles. Im Endeffekt, wenn der eine Charakter einiges hat, dann fehlt dem anderen noch immer alles. Es ist ein Teufelskreis.
I:	Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biografie?
P 7:	Das ist die typische Frage an einen Süchti, die man beantwortet mit natürlich könnte ich Computerspiele aus meinem Alltag entfernen, ich hab es nur noch nie probiert. Es ist nicht, sag mal so, es ist doch ganz angenehm einfach zu spielen und dort gut sein. Ja, man kann mehr oder weniger, wenn man sich wirklich darauf einlasst, sagen, Ok, ich habe dort mein Leben und das andere, ich komme über die runden. Hatte ich eine Zeit, wo ich mir gedacht habe, hey ich bin da Top,

	mittlerweile denke ich schon langsam darüber nach, Hey du bist jetzt 28, wirst bald 29 und hast nichts, gar nichts in deinem Leben erreicht, und willst doch mal irgendwann mal das Studium fertig machen, liegst noch immer der Mutter auf der Tasche und ja, erst mein Job, jetzt mein Studium weiter machen und schauen das man das Spiel doch irgendwie zurückschraubt. Ob ich aufhören kann, puhh ich weiß nicht, ob ich aufhören will? Das ist die Frage.
I:	Wird das Spiel doch nicht irgendwann mal langweilig?
P 8:	Ja, durch aus. Das ist der Grund, warum ich eigentlich von WoW weg wollte. Ich bin noch halt dabei geblieben, wegen den Leuten, wie ich schon vorher gesagt hab, aber ja jetzt wo ich ROM habe, da hast immer etwas, was du mehr erreichen kannst. Kannst dich immer verbessern, das ist im Gegensatz zu WoW, wo du einfach hast, O.k, du hast deinen T 7, T8 T 9 T10 Set und du brauchst nur deine Marken, dafür Farmen, dann hast du es, dann haben es alle, und dann schauen alle gleich aus. Dann ist der Charakter fertig und du kannst den nächsten Charakter machen. Es wurde irgendwann zu fad WoW und es ist immer mehr die selbe Schiene geworden, ich habe auf das Add-on gewartet, weil ich mir gedacht habe O.k, ich wollte, das noch sehen. Ich hatte meinen Ersatz, wo ich über Freunde gekommen bin, die gemeint haben O.k, sie haben schon vor langen mit WoW aufgehört, aber dann ist einer davon zu ROM gegangen und das ist ein Spiel wo, man nichts Zahlen muss, aber was zahlen kann, um sich zu verbessern und ja, im Endeffekt sind wir jetzt, meine Freunde, dort und da bin ich halt hin gekommen, ich finde es angenehmer. Deshalb spiele ich nicht mehr WoW, hätte ich das nicht würde ich wahrscheinlich nach wie vor in WoW auch mitmischen. Mit der Chat funktion im Spiel kommst du irgendwann mal dazu, dass du in den Raid eintrittst, über den Raid geht es über Homepages weiter und Teamspeak. Teamspeak ist so das ziemlich Wichtigste, was du dann hast. Es gibt bei WoW auch einen Voic (Chat) aber den nutzt keiner weil Teamspeak einfach viel besser ist und damit lernst du die Leute im Teamspeak kennen. Wir hatten einige dabei, die halt ja mehr andere Spiele gespielt haben und eigentlich nur zu den Raids angekommen sind, aber trotzdem den ganzen Tag im Teamspeak waren und ja da bildet sich doch ein ziemlich fester Kern.
I:	Wie schafft man sich Zeit für das Spielen?
P 9:	Tja, wie ich vorher schon gesagt habe, ich bin offiziell beschäftigt, aber praktisch

	eigentlich nur, wenn die Mutter ruft, es sei den sie braucht etwas und die Uni habe ich extrem vernachlässigt.
I:	Was ist mit anderen Hobbys, hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen?
P 10:	Ja und nein, also es gibt noch immer z.b „Dungeons und Dragons“ ein Pen-&-Paper-Rollenspiel[112], das ich Spiel. Immer donnerstags und ich habe mittlerweile dazu gefunden, auch wieder mit Volleyball anzufangen, das ich montags mache, aber also über mein „Dungeon und Dragon“ Donnerstag, da geht nichts drüber, da wollte die Gilde die Raidtage verlegen. Auf Donnerstag ging von mir im Vorhinein nicht, kann ich nicht, aber das ist dann so ziemlich alles.
I:	Wie ist es mit der Gilde, ist die für dich wichtig?
P 11:	In der Gilde ist es so, wenn jemand in der Gilde sagt, hey, ich brauche Hilfe da und dort, dann hilft man eben, aber sonst ist die Gilde dazu, da das man ein bisschen leichter miteinander kommunizieren kann, aber wir hatten keine Gilde die sagt OK, wir müssen unbedingt Mitglieder sein. Wir haben unseren Raid immer so gehabt wer in die Gilde kommen will, ist da gern gesehen, aber ja wir zwingen keinen dazu. Wir hatten auch Leute in ihren ein Mann Gilden, noch die von früher halt über geblieben sind, wo sie mit ihren Freunden irgendwelche Gilden gemacht haben und ja, Gildenpflicht wird einfach nur kommen, weil jetzt Blizzard etwas einführt was Gilden enchiffments hat und damit dann bessere Sachen für die Raids bekommt. Damit zwingt Blizzard die Leute dazu die Raids Gilden intern zu machen, aber sonst sich beweisen, ist mehr anderen Raids gegenüber, wir wollen diesen und jenen Boss schaffen, bevor es die schaffen und dieses und jedes enchieffment und wir waren immer unter den Top Raids. Das ist etwas, das doch durchaus einen Ansporn gibt.
I:	Würdest du jetzt sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/ bist?
P 12:	Also ich gehe davon aus, dass ich nach wie vor süchtig bin, jetzt auf RoM statt auf WoW, nüchtern betrachtet definitiv. Subjektiv betrachtet, ist es natürlich dieses „*Ich könnte Aufhören, wenn ich wollte“ aber warum?* Ich habe keinen Ansporn aufzuhören, weil ich es zu einfach habe, in meinem Leben sagen wir es mal so. Ich weiß, dass ich süchtig bin aus der Tatsache, dass ich 5 Jahre mit dem Spiel weg geschmissen habe, dass ich eigentlich dauernd Online bin, wenn ich

112 Siehe dazu im Anhang 3, S.99.

	irgendwie dazu komme und dass ich mit meinem Studium nicht weiter komme, das sagt mir eigentlich, dass das nicht normal sein kann. Das ist was mir sagt, dass ich süchtig drauf bin. Oder z.B meine Ex Freundin, die ist nach Frankreich gezogen, kurz bevor ich angefangen habe mit WoW, wenn die mal daher kommt und mal für eine Woche da ist, dann schau ich, dass ich für sie Zeit habe und dann spiele ich auch in der Zeit nicht, aber irgendwo bin ich dann auch froh, wenn sie dann weg ist, weil ich dann wieder spielen kann. Weil ich meinem kompletten Tagesablauf dafür umstelle, in dem ich das irgendwie anders machen würde, ginge es auch so. Ich stelle mich komplett um sag, OK, jetzt wird nicht gespielt, halt ihr das überhaupt nicht vor, sonst würde sie wahrscheinlich einschnappen, deshalb aber egal, wenn sie wieder weg ist, freue ich mich darüber, dass ich wieder spielen kann. Das Problem an WoW ist, es gibt die mehr oder weniger Pro -Gamer Fraktion und es gibt die Casuels. Pro-Gamer müsste man eigentlich sagen, ist jeder der fix in einem Raid ist, der mehr als einmal die Woche geht. Mein Raid hatte 3 Raid Tage Montag, Dienstag, Mittwoch von 19 bis 24 Uhr. Allein die Zeit schon ist doch heavy. Dazu kam auch noch, dass ich in 10 Raids unterwegs war und nicht nur in den Großen 25, das heißt, ich war manchmal nach dem „Dungeons und Dragons“, wenn ich nach Hause gekommen bin, am Donnerstag in der Nacht auch noch in einem Raid und Freitag, Samstag und Sonntag habe ich mir dann für meine Twings, also für meinen zweiten Charakter, auch noch irgendwelche Random Raids gesucht, das heißt im Endeffekt um gute Ausrüstung zu haben, muss man dauernd irgendwo raiden und das nimmt einfach viel Zeit weg. Das heißt entweder man hat eben das so im Visier, das man sagt, OK, ich will ganz oben sein und baue auf topraiden auf, dann ist man einfach drin, oder als Casuel da kann man sagen OK, wenn ich mal, Zeit habe, dann gehe ich mal in ein Raid und das dann nur Random aber dafür komme ich nie zu den aller besten Items, wenn man diesen Umgang, wenn man damit umgehen kann, dann kann ich sagen, OK, das ist vernünftiges Umgehen mit WoW, aber Therapie im Sinne von jemanden davon heilen, das geht so nicht, denn wenn jemand einmal drin ist und sagt ich, Spiel WoW, um da oben zu sein, dann spielt er nicht so, dann kann man ihm sagen, hey, du verschwendest deine Zeit damit, aber er wird es nicht so sehen, ich habe es auch nicht so gesehen, wenn ich gesagt habe, OK, ich

	will ganz oben sein. Der Erfolgsdruck nach oben, ist wahrscheinlich einfach zu groß.
I:	Was ist mit der Zeit, wo du überhaupt nicht spielen kannst, ist das für dich schlimm?
P 13:	Ja/nein, die Zeit, wo ich nach Neuseeland gegangen bin z.B hatte ich keine Chance zu spielen. Ich habe schon irgendwie an das Spielen gedacht. Im RoM hast du genau, wie in WoW, Sachen, die du nur einmal am Tag machen kannst, die du dann ein Monat lang verlierst. Dadurch fällst du nach hinten aber im Endeffekt, ich hatte sonst so viel zu tun, so viel Spaß, dass ich daran eigentlich sehr wenig gedacht habe. Ich habe eher vorher daran gedacht und wenn ich mal irgendwo ins Internet gekommen bin, um eben mit meinen Leuten zu kommunizieren, dann habe ich auch gedacht, tja, da könnte ich auch mal wieder hinschauen uhh kann ich gerade nicht. Ja, das war es, also wenn ich etwas anderes mache, dann denke ich durchaus nicht an das Spielen, ich gehe davon aus, wenn ich irgendwie sagen, wir, OK, ich höre auf, ich kremple mein Leben komplett um, gehe täglich Rad fahren, treffe mich mehr mit meinen Leuten, und gehe z.B. in ein Magic-di-Gethering Abend. Vielleicht könnte ich mich so um kremplen, so dass ich nicht daran denke. Ich bin ein extrem fauler Mensch, dafür müsste ich raus gehen. Für WoW kann ich zu Hause bleiben lacht, oder für ROM. Ach da, ist noch ein Punkt von Rom und WoW. In WoW hast du deine Raids, da hast du das, du gehst mit 25 Leuten da rein in diese Instanz und du brauchst da drin deine 5 Stunden oder mehr. Das ist einfach so vordefiniert, weil du willst, da drin weiter kommen, du machst da drin einiges durch, gehst vielleicht zum selben Boss 100-mal hin und vipest und vipest alle sterben und du kommst wieder hin. Bist du ihn irgendwann mal fertigschaffst und dann gehts weiter zum nächsten. In ROM, da hast du keine vordefinierten Zeiten, da sagst, hey, Leute wollen wir irgendwo hin gehen da kannst du jede Instanz immer machen nicht so, wie bei WoW, dass du die großen einmal in der Woche machen kannst. Es ist flexibler und deshalb hast du nicht so ein Einschneiden in den Tagesrhythmus, wo du dann und dann musst. In Rom kannst du und in WoW musst du, das ist der unterschied der auch sehr zeitraubend ist.
I:	Wie ist deine Empfehlung für zukünftige Spieler, spielen oder sein lassen?
P 14:	Wenn ich gefragt werde, ob ich irgendetwas in meinem Leben bereue, dann WoW

	jemals angefangen zu haben, weil gut, ich habe früher auch ein bisschen viel gespielt, vielleicht aber nie so extrem und ich glaube auch nicht, dass ich mit Spielen wie „Command and Conquer“ oder so was, jemals extrem gespielt hätte, wie WoW oder ähnlichen MMO, und deshalb jemand, der sich unter Kontrolle hat und irgendwie geregeltes Leben hat oder so und sagt ich will ein bisschen spielen, würde ich sagen, ja, WoW ist ein feines Spiel, da lernst du auch Leute kennen, im Endeffekt, wenn du WoW als Casuel spielst, kannst du dort auch ziemlich hoch hinkommen, ohne großen Zeitaufwand, definitiv ja, für jemanden der sich vielleicht sich nicht ganz so im Griff hat und nicht unbedingt den geregelten Zeitablauf hat, also sich für WoW Zeit nehmen kann definitiv nein.

Interview 2, Alter 17, Schüler:

I:	Erst mal vielen Dank, dass du überhaupt teilnimmst, ich würde dich zu erst bitten zu erzählen, wie es mit Computerspielen angefangen hat, welche Spiele hast du gespielt?
P 1:	Also, ich habe angefangen, als ich 14 war, nein 13 war, jetzt bin ich 16 knapp 17, und es hat so begonnen, dass es war im Familienkreis. Meine Brüder, meine Schwester haben andere Spiele gespielt, also andere Rollenspiele, und dann sind wir zu WoW herübergekommen. Das war mein Bruder, der hat begonnen die Beta Version zu spielen, also das Spiel, als es herauskam, ich hab es damals zu mindesten gesehen. Das war halt so, WOOW, eine ganz neue Welt und gar nicht zu vergleichen mit irgendeinem anderen Spiel, das ich jemals gesehen hab. Und das war halt von Anfang an faszinierend, was man da halt alles machen, kann die Möglichkeiten. Dann haben wir alle gemeinsam begonnen und da baut sich automatisch, ich weiß nicht, ein Kreis von Leuten, die man halt kennt, mit den man immer neue Aufgaben erledigt immer neue Abenteuer erlebt und das war halt auch lustig mit den ganzen Programmen, wie Teamspeek und die Sprache, da kam das ganze Taktische auch dazu, mit den ganzen Raids, die man in WoW machen kann die ganzen Instanzen und das war halt bis 60 Level Zeiten für mich persönlich, die Favoriten. Das war die Anfangszeit es war alles neu und da kam das erste Add-on und dann ging es bis 70 und da waren auch wieder Kontinente. Neues erforschen

	und es hat aber irgendwie den Reiz verloren, es war irgendwie einfacher finde ich mal. Für mich persönlich hat es den Reiz verloren und bei meinem Bruder auch. Mein Bruder spielt aber mehr als ich. Und dann bis 70 war dann wieder neue Instanzen neue Aufgaben, aber es gab halt einen Verlust war meine Meinung, die 40er Instanzen, weil es gab, nicht mehr 40 Leute es gab nur noch maximal 15 Leute, und das war halt nicht mehr so lustig, die 15 Instanzen haben wir in drei Monaten immer geschafft und es war halt so Standard, kam halt jeder rein. Der Reiz des Spiels ist es mit dem, dass man es kauft und man will natürlich die Spielzeit nutzen, das ist ein gutes Argument das stimmt schon, aber für mich war das auch teilweise abschreckend. Ich als Schüler hatte nicht viel Geld und hatte da mein Taschengeld größtenteils ins Spiel investiert, 15 € monatlich und ich habe aber nur 20 € im Monat bekommen und es war halt schon sehr abschreckend, aber es hat so viel Spaß gemacht und mir war es wert, und es war halt um es vielleicht etwas hoch auszudrücken eine andere Welt, in der Welt könnte man sich zurückziehen und für mich als Jugendlicher war es überhaupt ein eigener Reiz. Ich war mitten in der Pubertät und das hat mich irgendwie fasziniert. Schule und so, ich war sehr schlecht in der Schule in der Zeit, ich bin durchgeflogen war auch nicht immer anwesend, weil ich gespielt habe. Und es war halt einfach eine Abschottung ich habe mich abgeschottet von der realen Welt, um in der anderen mein Spaß zu haben**.** Was auch dazu kam ich habe auch nebenbei gelesen viel. Ich war auch dadurch in der Fantasy Welt drin mit den ganzen Fantasy Bücher. Die Welt da draußen war nie perfekt für mich. Ich habe also da meine Freunde gefunden im Grunde hatte ich natürlich auch Schulfreunde, aber es war halt meine eigene Welt, mein eigener Freundeskreis, und mit eigenen Reizen, die man halt in der realen Welt nicht haben kann, die Abenteuer und natürlich, das sagen auch andere, kotzt mich die Realität an, das war mir zu dem Zeitpunkt klar, WoW war für mich reizvoller als die Realität. Meine Mutter hat mir gesagt, ja, es ist nicht die Realität, geh doch raus, mach Sport, oder was auch immer, aber es war für mich nie so reizvoll wie WoW ,nichts. Weil ich weiß nicht, es war halt, es ist schwer zu sagen und zu beschreiben die Zeit, weil man hat, bis in die Nacht gespielt und die Stunden sind einfach so verflogen, es war ich weiß, nicht eine Stunde in der Realität kann einem so lange vorkommen, in WoW zwar, auch wenn man nichts

	tut, aber wenn du was tust, ist es so schnell weg. Es ist wie nichts und das Geld, also ich habe von Anfang an erkannt, dass es von Anfang an eine Geldmacherei war von Blizzard und ich finde es heute im hinein eine Schweinerei. Ich verurteile das was sie da machen, weil also ich verstehe es, dass solange es geht Geld heraus holen wollen und es immer weiter treiben wollen, das ist mir schon klar. Es spielen immer noch Millionen. Die Spielerzahlen steigen noch immer, es geht nicht zurück und es fasziniert die Leute. Noch immer fallen, sie draufrein, so kann man das nennen. Die Zahlen noch immer obwohl, wie ich ausgerechnet habe mehr als 8 Millionen spielen und das mit 15 € Beitrag multipliziert, kommt eine riesige Summe was die da verdienen, nur an einem Spiel. Das ist einfach WOWW und das irritiert mich, es kommt nichts mehr Neues dazu. Ich habe mir das neue Add-on angesehen und es übt immer noch einen Reiz auf mich aus, also diese Faszination ist nicht weg. es ist sehr überraschend immer, wenn ich mir ein Video auf YouTube oder so anschaue, von WoW denke ich mir noch immer WOWW. Jetzt hätte ich doch schon Lust mal wieder zu spielen es ist nicht weg, dieses Suchtpotential ist sehr erschreckend für mich. Aufgehört habe ich deshalb, das war teilweise wegen der Schule, also ich habe dann so Geschichten gehabt, mit hmh Unterschriften fälschen, in der Schule ich habe die Entschuldigungen gefälscht und so meine Mutter ist dann drauf gekommen und dann habe ich gesagt, nein ich lasse es, und ich habe aber nie ganz aufgehört zu spielen, ich habe dann halt andere Onlinerollenspiele gespielt, aber das spiele ich lang nicht so wie WoW und bezahle auch kein Geld dafür. Ich bin mittlerweile Lehrling und verdiene mein eigenes Geld, das wäre also nicht so schlimm, ich habe mir also nicht geschworen, aber ich habe gesagt, ich werde nie wieder WoW anfangen, erstens, weil dieser Reiz, Anfangsreiz weg ist, weil am Anfang ist es einfach vollkommen neu, und ich gehe noch immer in den Server hinein von meiner Ex Gilde, die vermissen mich, und höre den Halt zu und denk mir noch immer; was, warum fesselt sie das noch immer so? Ich habe mir diese Frage sehr oft gestellt und bin noch nicht auf die Antwort gekommen, weil es für mich sehr verwirrend, das sie noch immer so fasziniert davon sind, wenn ich sie frage, warum spielt ihr noch immer, können sie mir immer noch keine gute Antwort nennen. Sie sagen mir, auch das Spiel ist zwar schlecht geworden, ja ist schon klar aber trotzdem

	werden wir uns das neue Add-on kaufen. Also es ist sehr schwer, dieser Reiz ist nie weggegangen.
I:	Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?
P 2:	Ich habe mit meinem Bruder angefangen und das war halt so. Wir kannten uns und wir haben auch einen anderen Freund gehabt, der in Deutschland wohnt mit dem wir auch seit Jahren spielen und mit dem haben wir begonnen WoW zu spielen. Später sind wir drei auseinandergegangen, weil mein Bruder war, auch so einer der ein Highlevler war. Er war sehr schnell auf Level 60. Ich war eher schlechter, und er war dann ganz oben und ich habe dann neue Freunde kennen gelernt und dann hat sich da eine Gruppe gebildet und dann kam auch die Zeit, wo du dann mit Gruppen nicht mehr zusammen bist. Man findet Randomspieler, die man nicht kennt, mit denn man unterwegs ist. Also es war halt so, wir sprechen alle Deutsch du kannst über alles mit ihnen reden, das ist auch so, dass man sich als Synonym fühlt, also als anonym, und seriös man kann sagen, was man will im Internet, so habe ich mich auch gefühlt. Ich habe über alles gesprochen. Mit fremden Leuten diese Blockaden, die ich jetzt mit dir z.B hatte, gab es im Internet nicht. Ich könnte über Probleme reden, die ich nicht mal meinem Vater gesagt hätte, das war für mich sehr schön am Anfang mittlerweile finde ich es erschreckend, was ich da vorher gemacht habe, weil ich hätte, sicher auf einen Kinderschänder treffen können, man weiß es nicht. Das ist eben die Naivität, die durch das Spiel verstärkt würde.
I:	Wie hat das Spielen deinen Tagesablauf verändert?
P 3:	Haha, der Tagesablauf war eigentlich immer gleich, aufstehen Zähne putzen, duschen, anziehen in die Schule gehen die Zeit Tod schlagen irgendwie, oder ab und zu, wenn meine Mutter nicht zu Hause war, schwänzen. Da habe ich immer die Chance genutzt, so oft es ging, und halt wenn ich geschwänzt habe, in der Früh frei hatte Aufdrehen, den PC, und, spielen, bis die Mutter kommt, bzw. bis die Schule offiziell aus war und dann halt weiter gespielt. Ich war auch immer so ein Kind, ich habe, nie sagen wir es mal so, großen Respekt vor meiner Mutter gehabt und ich habe ihre Befehle nie befolgt, das heißt wenn sie gesagt hat, mach den PC aus, hab ich es nicht gemacht. Sie konnte sich nicht bei mir durchsetzen. In Summe konnte ich so lang spielen, wie ich wollte. An den Wochenenden kam es z.B auch vor, dass ich die Nacht durchgespielt habe oder bis 3, 4 Uhr war schon

	die Regel, es war relativ normal.
I:	Wie lange am Tag hast du dann gespielt (Stunden Anzahl)?
P 4:	Also durchschnittlich am Tag, unter der Woche wahrscheinlich, die Schule ist um 14.00 aus, und dann von 14:00 bis, 6-7 Stunden täglich. Am Wochenende so, wo ich mehr Zeit hatte, spielte ich natürlich mehr als unter der Woche. Aber es war auch so, dass ich halt nicht nur WoW gespielt habe. Mich hat WoW nicht so gefesselt, dass ich nur WoW gespielt habe, ich weiß nicht vielleicht hat das mir auch geholfen, aufzuhören. Ich habe nebenbei immer andere Spiele gespielt, oder halt gelesen viel. Mich haben aber Onlinespiele immer mehr angezogen als andere, weil ich spiele mittlerweile das DOTA, auch ein Onlinerollenspiel, ich hab da auch meine eigene Kreise gefunden im Grunde ein kleineres WoW und zudem kostenlos. Bei dem Spiel kannst du auch bei Turnieren teilnehmen und Geld verdienen, das reizt mich. Es wurde stetig langweiliger für mich, es gab Tage, wo ich dachte, ich bin nur vor dem PC gesessen, ich war halt Online, aber hab nichts gemacht, es war halt nur langweiliges Zeug, ich hätte auch irgendetwas anderes machen können, aber es gab für mich nicht wirklich die Alternative. Das ist für mich Nachhinein erschreckend zu sehen, dass ich zu WoW spielen keine Alternativen gesehen habe, also außer Lesen oder Fernsehen. Ich rufe jetzt einen Freund und treffe mich mit im, das gab es bei mir nicht. Und für mich war WoW immer die Zeit, Beschäftigung, im Endeffekt war es am Ende nur noch Zeit totschlagen, und Geld verschwenden.
I:	Was fasziniert dich am diesem Spiel?
P 5:	Am meisten haben mich die sozialen Kontakte, das Zeug hat mich am meisten fasziniert. Die sozialen Kontakte und dieses Feeling irgendetwas zu tun und sich zu denken jetzt erreiche ich etwas, was noch kein anderer erreicht hat in diesem Spiel und alle bewundern mich. Es ist im Grunde ein Messen mit anderen oder auch beliebt sein. So ein oberflächliches Schnikschnak, z. B es ist irgendwie wie halt wie Renkespielen, wie wenn du einen guten Rang hast, bist du angesehen, fühlst dich bewundert, bist toll.
I:	Und was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden sind?
P 6:	Auf jedem Fall, ich würde sagen von der Mehrheit her die absolute Mehrheit jeder der ein Onlinerollenspiel, wie WoW, spielt man flüchtet in eine andere Welt. Es ist

	nicht die Realität automatisch und bei WoW ist es halt, warum das den größten Suchtfaktor hat, ist es, weil es die aufwendigste bis jetzt gestaltete Alternative zu der Realität bietet, würde ich jetzt mal sagen. Das Spiel bietet einfach grenzenlose Möglichkeiten, für einen Anfänger ist es ein grenzenloses Universum. Also vor Kurzem nur, als Beispiel, mein Bruder hat einen Freund WoW gezeigt, der hat davor Diablo 2 gespielt, das ist im Vergleich zu WoW nichts das, was man da spielen kann, und er hat im das gezeigt und sagt halt so, klicke auf M also die Karte und es zeigt die Karte im WoW. Man sieht im Anfang nur das Gebiet, in dem man ist, dann klickt man nochmal, dann wird es größer und dann sieht man den Kontinent, in den man ist, und er Freund sagt „WOOOWW“ ist das groß, dann drückt mein Bruder nochmal die rechte Maustaste und da sieht man die 2 Kontinente, und dann sagt er *was dass kann doch nicht alles ein Spiel sein das gibt es nicht*, und dann drückt er nochmal drauf und dann sieht man alle drei Kontinente und er hat sich gedacht, *wie geht das*? Es übt schon eine Faszination auf einem der nichts von Rollenspiele versteht, es ist wie eine eigene Welt. Und ich denke diese Faszination gibt es noch bei keinem anderen Spiel, und die ganzen Spiele die es versucht haben nachzumachen sind gescheitert, weil anscheinend ist, Blizzard, der erste, der das geschafft hat.
I:	Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biografie?
P 7:	Ja, einen Stellenwert, wo ich sage, ich habe Englisch gelernt, das ist eines der wenigen Dinge, die ich durch das Spielen gelernt habe, also, weil man redet, mit allen anderen Englisch ist ganz klar. Leider habe ich WoW nicht in der englischen Version gespielt aber die Leute, die mit mir gespielt haben, haben WoW in Englisch gespielt. Ich würde sogar sagen, dass ich so mehr Englisch gelernt habe, als in der Schule, jedenfalls ist das einer der wenigen positiven Aspekte, was aber negativ ist, ich würde sagen, ich habe ein paar Defizite, soziale Defizite ich würde, wenn ich jetzt ganz ehrlich bin. Es birgt auf jedem Fall sehr viele Gefahren in sich, wenn man im Grunde, egal welches Spiel, aber WoW insbesondere, wenn man es längere Zeit spielt und so zu viel in zu großen Maßen, weil ahm du verpasst sehr viel erst recht in meinem Alter, ich habe es von 13-16 gespielt, ein sehr wichtiges Alter, nehme ich mal an. Man verliert halt dadurch sehr viel und man kann nur hoffen, dass man es irgendwie nachholt. Ich war auch schon in Therapie, hab zu mindestens angefangen, aber es ist halt so, wie ich damit umgehe. Ich kann mich

	sehr gut ausdrücken, aber ich habe sehr viele soziale Defizite würde ich jetzt mal sagen, nicht sehr tief schürfende, aber schon ein paar und ich bin auch nervös, das sollte man aber mit dem Alter verlieren. OK ich bin erst 17 da darf man noch ein bisschen nervös sein, aber ich bin auf jedem Fall nervöser, als andere in der Realität. Es ist immer noch so, dass ich, noch wenn ich jemanden Online kenne, und mit dem Schreiben, bin ich sehr viel offener, als wenn ich jetzt mit irgendeinem Fremden auf der Straße reden würde, sehr viel offener. Und das merke ich schon noch kommt dazu, dass die Spiele einen sehr verändern, würde ich sagen, es ist auch so, dass die Leute, die sehr viel spielen, sich sehr viel zurück ziehen. Ich kenne sehr viele Leute, die einfach nur spielen und nichts anderes tun, aber es gibt auch Leute, die ganz normal, was weiß ich was halt in dem Alter normal ist zu machen. Es ist sehr schwer für mich. Ich habe mich zurückgezogen, was WoW zu verschulden hat, ich habe nebenbei auch mit den Eltern Stress gehabt, mit Schule und so. Das Spiel hat mir in dieser Zeit Beschäftigung geliefert und ohne Beschäftigung hast du ja keinen Reiz dich zurückzuziehen, was machst du, wenn du zu Hause keine Beschäftigung hast? Dann gehst du sowieso raus, aber wenn ein Spiel herauskommt, wie WoW, was dich fesselt, dann nutzt du die Chance und ziehst dich zurück und da erkennst du das Negative daran nicht. So sehe ich das und ich denke das die Meisten das auch so sehen. Was ich sehr wichtig finde ist, dass die Öffentlichkeit sich Gedanken darüber macht, was wir machen, aber allein Blizzard die Schuld zu geben finde ich falsch, sie nutzen das aus, kann man sagen. Aber die, die Verantwortung tragen sind erst mal die Eltern, weil die meisten sind, Jugendliche, die das Spielen. Es gibt natürlich auch Ausnahmen und da liegt die Verantwortung klar bei den Eltern und ich bin das beste Beispiel, wo das gescheitert ist. Und es gibt aber auch genügend Fälle, wo das keine negative Auswirkungen hat, von den Fällen berichtet man erstmal nicht, weil es keine Schlagzeile geben würde; *ein Junge, der WoW spielt wird nicht negativ beeinflusst,* ja toll wem interessiert das, aber natürlich gibt es auch die Schreckensfälle wie im China gab es einen der 50 Stunden am Stück gespielt hat. Jedes Spiel birgt einen Suchtfaktor in sich, weil es ist ja logisch, dass die Spielehersteller süchtig machen wollen. Im Grunde weil sie reize bieten wollen, dass die Spieler es immer weiter spielen wollen, sonst bringt es ihnen kein Geld

	ein. Und deswegen hat jeder seine eigene Verantwortung, wie viel er spielt, oder in dem Fall, wenn man im meinem Alter, ist in der Erziehung her oder What ever. Ich habe mich im Endeffekt sehr bewusst dafür entschieden, das ich so viel spiele, relativ, also ich hab mich wenig davon Beeinflussen lassen, das WoW ein tolles Spiel wäre oder was auch immer. Es hat einfach Spaß gemacht. Ich hab mir nichts dabei gedacht, dass war der Grund, es war halt keine Abschreckung dabei, das ist vielleicht etwas, das man kritisieren könnte. Jetzt gibt es ja dieses, das Eltern einstellen können, wie lange ihre Kinder spielen können, aber das ist auch schwachsinnig, erst mal wie viele Kinder sagen ihren Eltern das und wie viele Eltern schauen selber nach, dass es das gibt und selbst wenn, spielen die Kinder eben ein anderes Spiel. Ich meine, es gibt viele Alternativen, die nicht so reizvoll sind wie WoW aber sie werden trotzdem gespielt. Also ich glaube nicht das die ganzen Leute, die jetzt süchtig sind, nach WoW einfach so aufhören würden und Sport treiben von heute oder morgen. Das glaube ich nicht, die Wurzel des Problems ist eindeutig nicht WoW oder Blizzard, das ist halt das, was die Presse oder was auch immer dazu aufbauscht, das ist meine Sicht.
I:	Wird das Spiel doch nicht irgendwann mal langweilig?
P 8:	Am Anfang gab es sehr wenige oder gar keine Momente, wo es langweilige wurde, weil das war, ja mein erster Charakter und bis Level 70, war ja alles neu für mich und so WOOOW dann mit Level 70 machst du dann den 2-ten Charakter auf, spielst die 2-te Klasse hoch und ich das war der wahrscheinlich der Hauptgrund, warum ich aufgehört habe, ich war einer der, dass Leveln gehasst hat, ich hasse diese selben Quest immer wieder zu machen. Das war für mich nichts Lustiges. Es war einfach, ein du musst es jetzt tun, wenn du den zweiten Charakter oben haben willst, ich weiß gar nicht warum ich das im nachhinein gemacht habe, es war so zach. Von Level 70 bis 80 war es wieder neu aber mir hat es trotzdem kein Spaß gemacht. Es war für mich nur ein Mittel zum Zweck, so das ich mit Level 80 die neuesten Items kriege.
I:	Was ist mit anderen Hobbys, hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen?
P 9:	Ich habe Fußball gespielt, ahm und Lesen war ein sehr großes Hobby von mir, das war aber auch eine Flucht in eine andere Welt. Im Grunde aber, es hat mich immer fasziniert. Ich war immer ein Bücherwurm. Das Fußballspielen habe ich sehr vernachlässigt in der WoW Phase aber das Lesen nicht.

I:	Wie ist es mit der Gilde, ist die für dich wichtig?
P 10:	Ja, ja auf jedem Fall. Das waren diese täglichen oder wöchentlichen Meetings, Treffen zum Raiden halt, das war halt ein Muss, wenn du das nicht machst, dann gibt es halt Konsequenzen. Es war halt, wie in der Schule, wenn du zu spät kommst, es ist ja auch logisch, weil hinter dem Ganzen muss, auch Organisation stecken. Weil 15 Leute kommen, nicht einfach so zusammen, aber natürlich es ist Druck, weil meine Mutter muss ab und zu am PC arbeiten und wenn sie um 18 Uhr immer noch am PC war und ich habe ein Treffen das sage ich: *Mama,* du *musst jetzt weg gehen bitte, ich muss spielen*. Das gibt es heute noch in einer anderen Form das hat jedes Onlinerollenspiel.
I:	Würdest du jetzt sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/ bist?
P 11:	Ja, auf jedem Fall. **I**ch finde es aber falsch, dass man bei WoW die Sucht anhand der Spielzeit definiert, das ist Blödsinn, weil ich denke, dass ein Spieler, der auch nur eine halbe Stunde am Tag spielt, genau so süchtig sein kann, wie derjenige der 6 Stunden am Tag spielt, finde ich. Also von der Spielzeit gehöre ich der Mittelschicht an. Aber auch nicht immer, bei mir kam es darauf an, wie wichtig es mir war. Bei mir war es im Grunde wichtiger, was in WoW geschieht und da am Laufenden zu bleiben als in der Realität. Ganz guter Vergleich ist mir waren meine Schulnoten überhaupt nicht wichtig, überhaupt so, weil ich unser Bildungssystem hasse, aber das ist was anderes. Im Grunde waren mir die Schulnoten egal. Ich meine, als Schüler gibt es nichts Wichtigeres als Schulnoten. OK, dann kamen Freunde, Pubertät etc. aber bis dahin waren Schulnoten das Thema, an dem wird man gemessen. Das habe ich vernachlässigt, ich habe auch vernachlässigt, das ganze Soziale ich habe keine tief schürfende Freundschaften aufgebaut und mir war das Ganze drum herum in WoW dieses Abenteuer immer wieder zu erleben und immer wieder das Neue zu leben, was auf einem zukommt und immer am Laufenden zu bleiben, das war wichtig für mich. Wenn du, was weiß ich, ein Monat eine Pause machst oder so dann kommst du zurück und denkst dir na super, du kennst dich überhaupt nicht mehr, aus musst wieder von vorne anfangen und die anderen sind schon so viel weiter, als du und dann musst du das Ganze aufholen. Es war immer dieser Leistungsdruck, der Leistungsdruck in WoW war immer stärker als der in der Schule, weil natürlich ich hab den in der Schule ignoriert, der

	war für mich einfach nicht wichtig, aber für mich war der Leistungsdruck in WoW viel realer. Also WoW war an sich irgendwie realer, als die Realität. Ich hab mich in WoW mehr angestrengt als in der Realität, auf jedem Fall.
I:	Was ist mit der Zeit, wo du überhaupt nicht spielen kannst, ist das für dich schlimm?
P 12:	Fand ich nicht schlimm, es kam nur vor, dass wir am Wochenende mit der Schule weg gefahren sind. Es war für mich mehr Erholung als anderes. Es ist komisch. Die meisten anderen sagen, sie vermissen dann WoW und wollen unbedingt weiter spielen ich sage, ich hab es nicht vermisst, nicht wirklich, ich weiß nicht, als ich z. B zu Hause war, war ich sofort am PC. Ich wollte so schnell wie möglich spielen, aber wie ich weg war, war es eher so eher so, dass ich sagte, ich mag gar nicht mehr. Na toll in einer Woche bin ich wieder zu Hause muss das Nachholen, was ich verpasst habe und ich fange halt wieder von vorne an mit dem Ganzen, es war eher Erholung. In der Woche als in nicht gespielt habe war ich ein Außenstehender, nicht wirklich innerhalb, aber wie du dann reinkommst in diesen Teufelskreis, dann ist das wieder ganz normal. Ich würde aber nie sagen, dass ich über das Spiel in der Zeit, wo ich nicht spielte, nicht nachgedacht hätte, ganz aus dem Kopf geht es doch nie. Wenn ich nachgedacht habe, dann aus dem Grund, weil ich bei uns so was, wie der Leiter in der Gilde war, und ich habe mir Strategien überlegt. Darüber bin ich auch sehr froh. Wäre schlimm, wäre es anders. Ich hab mir öfters vorgestellt, wie es wäre hätte ich Heute auf Morgen kein PC mehr, gar nicht mehr, das ist dann doch sehr erschreckend. Also ohne PC und ohne Spiele ohne den ganzen multimedialen Schnikschnak, wäre meine Welt doch sehr trostlos.
I:	Wie ist deine Empfehlung für zukünftigen Spieler, spielen oder sein Lassen ?
P 13:	Kein Kommentar

Interview 3, Alter 26, Student:

I:	Erst mal vielen Dank, dass du überhaupt teilnimmst, ich würde dich zu erst bitten zu erzählen, wie es mit Computerspielen angefangen hat, welche Spiele hast du gespielt?

P 1:	Also begonnen zu spielen habe ich nicht mit WoW, ich weiß gar nicht, was das erste Spiel war, aber so das erste, was ich sehr lange gespielt habe war Diablo. Na ja damit habe ich begonnen, das habe ich dann 2-3 Jahre lang gespielt und gefallen hat mir am Diablo, das man halt in eine Gemeinschaft eingedrungen war. Man hat sich Freunde gesucht, man hat mit denen etwas unternommen in dem Sinn, man hat gelevelt oder was auch immer P-v-P gemacht. Ein anderer Faktor war sicher das Sammeln, Sammeln von Gegenständen, Gold oder Erfahrungspunkte, was sehr wichtig ist, und das habe ich dann auch bis zu dem Punkt getrieben, wo ich an der Erfolgsleiter Platz 1 war. Ich war eine Zeit lang sehr effektiv, auf Europabasis. Ich habe das nach einer Zeit lang aufgegeben und WoW hat begonnen. Das war eben genau die Ablösung, sozusagen weil ich mir gedacht habe, dass eben WoW das bessere Spiel wäre, damals als es rausgekommen ist. Ich war damals 20 Jahre alt. Da habe ich begonnen und ich hab ein bisschen vorher begonnen, weil ich in der End, Beta Phase bisschen dabei war etwa neun Monate. Ich habe sehr lange Zeit neben WoW nichts gespielt. Das waren sicher 3 bis 4 Jahre, wo ich nur WoW gespielt habe. WoW habe ich begonnen, weil ich mir gedacht habe, dass das die Verbesserung gegenüber Diablo war. Du hast viel mehr machen können, du warst viel mehr beweglich. Diablo ist aufgebaut in Räumen und Channels, das kann man rein oder nicht, aber WoW da fühlt man sich doch wie in einer riesigen echten Welt, in der man herumreiten kann oder ja Quests machen kann, Quests war ja auch in Diablo 2 nicht so vielfältig, waren immer dieselben und in WoW war doch eine riesige Vielfalt Landschaften waren unterschiedlich, das ist sehr schön. Ich hab das dann halt gespielt und gespielt und es ist interessant gewesen durch, dass Leveln auch wieder durch das Sammeln von Erfahrungspunkten, Gegenstände. Es zieht, sich eigentlich durch alle Spiele durch dieses Suchen von Gegenständen und immer weiter verbessern, na ja, und das ging dann immer weiter von Level 1 bis 60, da hat man ja auch diese Instanzen gehabt, mit den man mit 15 Leuten unterwegs war, da war immer sehr gut im Teamplay zusammen zu spielen, und dann später im Level 60 wurde es noch interessanter. Diese Raid Instanzen mit 40 Mann. Das war dann noch mal größere. Das hat mich sehr gefesselt. Besonders in dem Zusammenhang, wenn man mit 40 Mann zusammenspielt, wie koordiniert man die. Es spielt natürlich

	auch der Wettkampf eine riesige Rolle. Wer macht den größten Schaden, wer heilt am meisten oder was auch immer, und natürlich dann das Erfolgserlebnis, das man einen Boss besiegt. Ich war in dieser Welt sehr lange, bis das letzte Add-on rauskam, ich habe das bis auf Level 80 geschafft, aber hab dann, Gott sei Dank aufgehört, weil ich begriffen habe, dass sich nichts ändert. Die Entdeckungsphase, wo man in ein Gebiet reingeht und man nicht gewusst hat, wo was ist. Man hatte auch keine Ahnung von Starts, man hat sich nicht ausgekannt. Das finde ich spannend, wenn man das neu entdeckt, aber irgendwann geht sogar auch bei WoW das Entdecken zu Ende. Dass Leveln war super, weil das war, dieses Entdecken und neuen Gebieten aber letztendlich, es wiederholt sich. Man hat zwar neue Items, wo wieder ein noch größerer Wert draufsteht und dann geht das immer weiter man kriegt neue Items in neuen Instanzen und so weiter das Prinzip ist aber das selbe. Aus dem Grund, dass ich mein Studium weiter bringen will, das ist mir sehr wichtig, habe ich einfach keinen Grund gesehen, dass ich das weiter spiele, weil ich hab da auch gesehen, dass da eine Sucht ist also das war auch für mich ein Grund. Ich habe gemerkt, ich kann nicht direkt aufhören. eigentlich habe ich zuerst gemerkt, dass ich das Spielen nicht mal reduzieren kann. Ich habe sehr viel gespielt, öfters auch in den Nächten durchgespielt es war sehr intensiv jede freie Minute habe ich damit verbracht. Da habe ich gemerkt, ich schaffe es nicht einmal, dass ich es reduziere, das ich sage, OK anstatt weiß nicht 5 Stunden, spiele ich nur 2 oder so. Ich habe gemerkt, ich schaffe es nicht und dann habe ich verstanden, dass es doch eine ziemlich schlimme Sache ist, dieses Spiel und dadurch habe ich das beendet. Es war für mich eine Zeit lang sehr schwer, nicht zu spielen, aber zum Glück ist diese Zeit vorüber. Schwierig ist es wegen den Leuten, die ich im Spiel kennen gelernt habe die vermisst man eben schon, wenn man nicht spielt. Ich schreibe denen immer noch E- Mails, obwohl ich die meisten nur aus dem Internet kenne, die sind über die Welt verteilt. es hat sich doch eine Freundschaft entwickelt.
I:	Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?
P 2:	Ich würde sagen, dass ich auf WoW aufmerksam geworden bin von den Medien, weil ich war, damals in Diablo 2, hab dann aber gemerkt, da kommt etwas. Es würde überall angekündigt und so.
I:	Wie hat das Spielen deinen Tagesablauf verändert?

P 3:	Enorm, das ist, wenn man spielt oder wenn ich gespielt habe, habe ich alles andere links liegen lassen. Das war alles unwichtig. Das war damals die Schule oder später das Studium. Diese Sachen wurden für das Spiel geopfert. Wenn es etwas Dringendes gegeben hat, dann habe ich das vielleicht gemacht, oder auch nicht, wenn ich gesehen habe, dass kann ich ja auch irgendwann mal anders machen. Aber primär war das Spiel und das hat den natürlich denn Tag enorm beeinflusst. Ich bin aufgestanden, hab dann den Computer eingeschaltet und habe gespielt und dann bin ich vielleicht auf die Uni gegangen und danach habe ich weiter gespielt. Heute gestalte ich meinem Tag ganz anders. Also ich stehe früher auf, das ist auch ein Punkt, wenn man spielt, dann spielt man spät in die Nacht, durchgespielt habe ich auch manchmal also einmal in der Woche bestimmt, und dann steht man auch wieder völlig fertig wieder auf, der ganze Tag ist hin, man ist in diesem Teufelskreis drinnen. Man spielt in der Nacht, am Morgen ist man müde und denkt es sich dann, na heute kann ich, sowieso nichts machen und spielt dann wieder. Das Spielen hat enorm meinen Tagesablauf verändert bzw. Veränderung kann ich gar nicht sagen, weil es vorher nicht anders war, aber heute ist es ganz anders. Ich muss sagen, dass ich in dieser Phase viel die Schule vernachlässigt, habe ich habe sie zwar geschafft, aber die Noten waren sehr schlecht, ich habe mich einfach nicht angestrengt.
I:	Wie lange am Tag hast du dann gespielt (Stunden Anzahl)?
P 4:	Viel, ich habe sehr viel gespielt. Ich habe auch nicht viel geschlafen vielleicht 6 bis 7 Stunden. Das finde ich wenig. Heute schlafe ich viel länger. Damals war ich ständig übernächtigt, also hab nur soviel geschlafen, dass ich am nächsten Tag wach bleiben könnte. Also das waren sicher 8 bis 9 Stunden am Tag, in denen ich gespielt habe, das ist locker drin, aber auch nicht immer. Am Wochenende ist es mehr geworden noch dazu kamen die Nächte, in denen ich durchgespielt habe, da kamen locker 16 Stunden zusammen. Da kam auch dazu, das ich nie auf die Uhr geschaut habe, und die Zeit im Spiel vergeht sehr schnell. Es war sicher ein halber Tag, die Zeit vergeht verdammt schnell. Man sitzt vor dem Computer und dann wird es auch schon wieder hell und dann denkt man sich. Was jetzt habe ich die ganze Nacht gespielt. Das ist auch ein Punkt, wo ich mir gesagt habe, Wahnsinn, was da für Zeit verloren geht, es geht ja sehr viel Zeit verloren. Das ist die Zeit, die man nie wieder kriegt, ich meine man könnte ja sagen, man hat je

	dafür ja irgendwelche Items bekommen, oder irgendwelche Levels bekommen aber das sind ja nur elektronische Daten, das ist wertlos, also ist das verlorene Zeit.
I:	Was fasziniert dich am diesem Spiel?
P 5:	Mich hat als erstes immer das Entdecken, also diese Suche nach neuen Landschaften, neue Sachen ausprobieren und solche Sachen, oder neue Items waren auch wichtig. Das hat mich sehr interessiert. Ich habe immer versucht das Maximum aus meinem Charakter herauszuholen, praktisch das ich in den Raids ganz oben bin. Der ganze Wettkampf ist auch interessant. Das sind die 2 Dinge und ich möchte auch noch sagen die Gemeinschaft, Gilde, Freunde, die man halt dort findet, auch für mich sehr reizvoll waren. Ich habe erkannt, dass WoW ein enormes Suchtpotential hat. Diese Sammelleidenschaft, das ist einmal das eine, es ist ja alles auf Sammeln aufgebaut, egal, warum es geht. Man sammelt etwas. Man häuft es an, man versucht immer mehr zu bekommen und das ist einer der Gründe denke ich mir, warum die meisten da so gefesselt sind, weil sie immer mehr wollen. Ja, und der Wettkampf spielt auch eine Rolle, wo bei das aber zusammenhängt, weil man will ja mehr, um den anderen dran zu besiegen in einer gewissen Weise oder mehr zu haben als der andere. Die soziale Komponente spielt durchaus auch eine Rolle, würde ich auch sagen, aber die anderen zwei sind entscheidend.
I:	Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biografie?
P 6:	Hohen Stellenwert in dem Sinne, dass ich viel Zeit damit verbracht habe. Aber Computerspiele waren in meiner Wertevorstellung immer ganz oben. Es hat sich später verändert, als ich begriffen habe, dass es wertlos ist, pure Zeitvergeudung. Zeitvergeudung, das klingt so, als würde es nicht viel bedeuten, aber es ist eine Lebensverschwendung oder Lebenszeitverschwendung und damit auch Entwicklungszeitverschwendung, weil man völlig gefesselt ist und gar keinen Blick hat auf das, was sonst noch was heißt, sonst noch eigentlich wirklich existiert und nicht nur was nur virtuell existiert.
I:	Wird das Spiel doch nicht irgendwann mal langweilig?
P 7:	Das Spiel wurde langweilig, das stimmt schon, aber ich bin trotzdem dabei geblieben, ich habe gehofft, es wird anders, das ist auch ein Punkt, wo ich denke, das die meisten Leute nicht aufhören, selbst wenn es ihnen langweilig vorkommt.

	Sie hoffen, es wird anders oder so toll wie am Anfang. Ich habe auch bemerkt, dass die Leute nicht aufhören, weil sie immer Angst haben, dass sie etwas verpassen. Also dieses Verpassen ist ein starker Punkt, sie gehen davon aus, dass es so wichtig ist z.B bei einem Raid anwesend zu sein oder irgendein Item zu bekommen. Da lassen sie halt die anderen Sachen stehen und liegen, da werden Familien, Freundinnen vernachlässigt und komplett alles. Aber auch nicht nur das Verpassen, sondern auch das Denken. Ich kann meine Zeit eh nicht sinnvoller verwenden, es fehlt völlig bei den Menschen, die es spielen. Es hat bei mir auch gefehlt. Es fehlt total der Blick oder die Erkenntnis, dass es mehr gibt, als nur das Spielen. Das es viel wichtigerer, Dinge gibt, das fehlt völlig. Deswegen fragt man sich auch gar nicht, was kann ich Anderes machen weil, dass, was man spielt, das ganze Leben bedeutet, sozusagen es ist so transzendent. Man ist so fixiert auf dieses Zentrum, man verliert die Fähigkeit sich mal abzuwenden und überhaupt zu fragen, gibt es noch anderes. Man stellt sich die Frage gar nicht mehr, man ist völlig fixiert, also süchtig.
I:	Was ist mit anderen Hobbys hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen?
P 8:	Also vernachlässigt kann ich nicht sagen, ich weiß nicht, wann habe ich begonnen mit Diablo oder mit spielen, da war ich 13 bis 14 und da hatte ich noch gar keine Hobbys. Da hat sich, das noch gar nicht entwickelt, aus der Kindheit heraus hatte ich nie ein richtiges Hobby. Das heißt das Computerspielen wurde eigentlich mein Hobby. So, deswegen kann ich nicht sagen, ich habe etwas vernachlässigt, aber ich kann natürlich sagen, dass ich die Hobbys vernachlässigt, die sich entwickeln hätten können, wenn ich nicht gespielt hätte, also die potenziellen Hobbys, sozusagen.
I:	Würdest du jetzt sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/ bist?
P 9:	Ich war computerspielsüchtig, ja, dafür spricht die Tatsache, dass ich das Spielen nicht reduzieren könnte, also ich habe nicht die Fähigkeit gehabt, zu sagen, jetzt ist Schluss z.B. nach einer Stunde oder so. Ich habe nicht aufhören können, wenn ich wollte oder ich wollte dann, aber auch nicht, das ist der weitere Punkt. Ich wollte gar nicht aufhören. Selbst in der Phase, wo ich gesagt habe ich möchte es reduzieren, ist es mir nicht gelungen und das ist ein sehr großer Punkt. Der andere Punkt ist diese Fixierung, diese völlige Vereinnahmung, das ständige

	Denken auch daran, wie mit Scheuklappen Tag und Nacht. In jeder Minute denkt man, was könnte ich da machen usw. sogar in der Zeit, wo ich in der Schule war, also physisch war ich in der Schule, aber gedanklich beim Spiel. Das Spielen war immer präsent im Leben, sogar wen ich nicht gespielt habe, war es auch präsent. In der Phase, wo ich aufgehört habe, hatte ich Entzugserscheinungen, in dem Sinne dass ich mir immer einreden wollte, ja, das Ganze ist ja nicht so schlimm, spiele ich halt weiter und so, man verschönert das Ganze, es war immer so, dass ich doch wieder spielen wollte. Es gab auch eine Zeit, wo ich dann wieder angefangen habe und mir wurde aber recht schnell klar, was das für ein Blödsinn ist, zum Glück. Ich hatte sowohl Rückfallphasen, wie auch Entzugserscheinungen. Interessant ist auch, dass aus meinem Bekanntenkreis keiner bemerkt hat, wie es mir ging. Die haben alle wohl wie auch ich selbst, nicht erkennen können, was das genau ist. Das es kein normales Hobby ist. Es wird toleriert oder auch vielleicht gefördert. Ich spiele jetzt auch mit usw. Das ist aber furchtbar, wenn das ganze Umfeld Freunde sagen OK wir machen auch jetzt mit, es gab kein kritisches Fragen. Diese Erkenntnis dass das überhaupt mal eine Sucht ist, das ist schon mal etwas das keiner macht. Man ist sich dessen gar nicht bewusst und was noch dazu kommt, ist dass das, was ich schon gesagt habe, das finde ich sehr wichtig. Dadurch dass man eben da drinnen ist, in dieser Spielwelt, und eben da verliert man auch den Bezug zu der Wirklichkeit, das ist ja auch was man verliert ja die realen Zusammenhänge, also man denkt oft in Schemata aus dem Spiel und versucht es in realen Leben unbewusst auch oft anzuwenden. Weil man eben so starr da drinnen ist, verliert man auch denn Blick eben. Man fragt sich gar nicht mehr, gibt es Alternativen. Man ist da drinnen und ist ja zufrieden in dem Sinn und deswegen sieht man auch keinen Grund davon wegzugehen, man geht auf im Spiel.
I:	Wie ist es mit der Gilde, ist die für dich wichtig?
P 10:	Gegenüber der Gilde hat man Verpflichtungen. Das ist aber durchaus etwas Positives, weil ich meine, dass es in einer virtuellen Welt abspielt, das ist das Negative, aber das man sich zu einer Gemeinschaft zugehörig fühlt und diese auch unterstützen will bis zum was man machen kann. Das ist etwas Positives. Das würde ich schon sagen, diese soziale Komponente, wo man sagt, ich möchte für meine Gilde da sein oder ich war auch sehr lange Leiter einer Gilde, da hat

	man eine gewisse Verantwortung. Sozusagen es ist eine virtuelle Verantwortung, aber man möchte die Leute nicht in Stich lassen. Da gehört es dazu, Online zu sein, wann immer es notwendig ist oder Dinge zu erledigen, die sonst keiner macht, z.B. irgendwelche organisatorischen Dinge oder jemand muss ja die Raids planen und die Leute organisieren, die dann da sind, es gibt viel zu tun, was eigentlich direkt mit dem Spiel nichts zu tun hat, aber was eine Folge davon ist, was man halt drum herum organisieren muss.
I:	Was ist mit der Zeit, wo du überhaupt nicht spielen kannst, ist das für dich schlimm?
P 11:	Während ich noch aktiv gespielt habe, war es sehr schwer. Das war schlimm, also schlimm ich habe nicht darunter gelitten, aber es ist schon immer der Wunsch da wieder zu spielen man wacht auf und denkt heute würde ich gerne spielen, es ist wie eine Entzugserscheinungen. Wenn ich einen PC gesehen habe, dann habe ich sofort an das Spielen gedacht.
I:	Wie ist deine Empfehlung für zukünftigen Spieler, spielen oder sein lassen?
P 12:	Ich würde keinen, empfehlen es auszuprobieren, was heißt ausprobieren, wenn man ausprobiert, dann landet man genau da, wo alle landen. Nämlich entweder es gefällt einem und man spielt weiter oder es gefällt nicht dann sucht man sich etwas anderes. Es ist entscheidend, dass man sich klar macht, wo will man hin. Nicht ausprobieren, von Ausprobieren halte ich eigentlich relativ wenig. Man muss sich vorher überlegen, was das bedeutet und wenn das Computerspielen bedeutet, dass man weg von der Wirklichkeit ist. Das ist Faktum, das kann niemand bestreiten. Es ist eine virtuelle Welt und es ist nicht die Wirklichkeit. Wenn man weg von der Wirklichkeit will, muss man sich fragen, warum will man das überhaupt, das ist eine wichtige Frage. Ich glaube, die Leute wollen sich abschotten, haben Angst oder man kommt mit der Situation nicht klar. Man braucht irgendeine Ablenkung, worum es wirklich geht, ist die Frage, warum man von der Wirklichkeit in die Spielwelt fliehen möchte. Man verbringt ja dann oft mehr Zeit in dieser virtuellen Welt, als dann in der Realität. Dann ist es nur eine Frage der Zeit bis man den Bezug zu der Wirklichkeit verliert. Jeder, der vor der Frage steht Computerspielen ja oder nein, muss sich mit dieser Frage beschäftigen. Die ganze Sache wird ja von den Medien gepuscht. Ich glaube aber auch das da, was Faules an der Sache ist. Man geht das falsch an, man will

	irgendwelche Verbote aussprechen oder man will Gesetze erlassen, aber das ändert nichts, egal welches Gesetz es gibt, wenn ein Mensch Computerspielen will oder was auch immer, dann wird er es tun, auch wenn es gegen das Gesetz ist. Man muss hier ganz anders ansetzen man kann hier nicht medial von irgendwas erreichen. Das Funktioniert nicht. Man muss mit den Menschen selbst arbeiten, die eben in diese Situation sind. Man muss mit ihnen gemeinsam erarbeiteten, was das eigentlich bedeutet eben z.B. das es weg von der Wirklichkeit geht, warum will man, das die Wirklichkeit ist doch enorm vielfältig und was Großartiges, dieser wert geht verloren in dieser Spielerei. Ich glaube, dass die Medien überhaupt nichts zu sagen haben, sie sind machtlos bzw. richten sogar mehr schaden, als sie bewirken können. Es geht um den vernünftigen Umgang mit Computerspielen und nicht um ein Verbot. Ein Verbot bringt einfach nichts. Auf der anderen Seite sieht man auch, dass sich jemand der sich nicht helfen lassen will oder der zufrieden ist da, wo er ist, dass man dem nichts sagen kann, der ist glücklich da, wo er ist. Ich denke, man muss beides kombinieren. Man muss einerseits schon viel früher ansetzen, so früh wie möglich, vielleicht im Kindergarten. Da schon mit den Kinder arbeiten und dieses Bewusstsein oder diese Werte von der Wirklichkeit, das muss gefördert werden, das passiert heute nirgends. Es passiert eigentlich das Gegenteil. Die Eltern sagen ja das Kind nervt mich. Ich setze es vor den Fernseher oder ich kaufe ihm ein neues Computerspiel, dann gibt es wenigstens Ruhe oder so, das ist furchtbar. Die Eltern sind in einer riesigen Verantwortung. Eigentlich, die sie gar nicht wahrnehmen. So sehe ich das. Zum Großteil natürlich gibt es Ausnahmen.

Interview 4, Alter 40, Angestellter:

I:	Erst mal vielen Dank, dass du überhaupt teilnimmst. Ich würde dich zu erst bitten zu erzählen, wie es mit Computerspielen angefangen hat, welche Spiele hast du gespielt?
P 1:	Also angefangen hat das Ganze eigentlich vor 10 Jahren ungefähr. Naja eigentlich als Kind den Commodore 64 musste ich unbedingt haben. Ich habe es mir selber von meinem Taschengeld gekauft und da war Computerspiele eigentlich hinsetzen

	am Nachmittag, und neben dem Sport als Ausgleich. Ich habe damals sehr viel Sport betrieben und einfach als Ausgleich, oder das Sammeln hat mich in den Spielen fasziniert. Es war für mich auch eine Art Stressbewältigung. Obwohl manche Spiele auch stressig waren. Aber es war damals eine sehr einfache Form der Computerspiele zu heute. Nicht zu vergleichen mit heutigen Spielen, heute ist es viel komplexer. Ja, diese ganzen 3D Welten und das alles, heute gibt es das war ja früher nicht vorstellbar war. Direkt auf das Feld der Rollenspiele bzw. MMO, die jetzt doch etwas größer rauskommen bin, ich eigentlich über, diese Schiene Diablo eigentlich da gekommen. Das hat mir recht gut gefallen, das Herumrennen Sachen finden neue Ausrüstungen anziehen usw. Ich war ein leidenschaftlicher Sammler. Jäger und Sammler, so ist der Mensch. Aber einfach diesen Charakter zu entwickeln, irgendetwas, was man vielleicht vorher noch nicht geschafft hat. Dann durch eben, weil man bessere Sachen gefunden hat, das doch schafft, immer dieses weiterkommen. Angefangen hat es bei mir eigentlich definitiv mit Dark age of Camelot. Das war wirklich das Einstiegsspiel, wo ich hingegriffen habe und dieses Spiel habe ich dann 2,5 Jahre gespielt. War teilweise mit Ärgern verbunden, teilweise war es vielleicht auch der Spieltrieb, der mich da eigentlich gesteuert hat, weil es für mich damals einfach eine neue Art und Weise war, einfach nur im Internet zu spielen. Ich habe sehr viel alleine gespielt gegen Computer gegen sonstiges. Computer sind programmierte Gegner, die sich irgendwann mal alle gleich bewegen, wenn ich das mache, macht er das so. Bei diese Onlinerollenspielen bin ich teilweise auch auf diese Computergegner drauf. Ich habe aber auch die Möglichkeit gegen andere oder mit anderen Mitspielern gegen andere zu spielen, die sich natürlich nie gleich bewegen. Jeder spielt anders und selbst wenn ich fünf Mal gegen denselben Spieler spiele, wird er einfach nicht wenn ich abdrücke nach links springen, so wie er es früher gemacht hat. Dieses Mal geht er vielleicht zurück oder er geht nach rechts, somit ist das Spiel eigentlich immer neu. Genau dasselbe habe ich, wenn ich in Instanzen reingehe. Ich gehe mit 10, 25 Leuten da rein, es gibt gewisse Taktiken da drinnen. Die Taktiken, wie der Boss zu bekämpfen ist, dass man den legt, diese Taktiken müssen allerdings erst besprochen werden und jeder von diesen 10 bis 25 Leuten muss hier einen gewissen Reglement folgen oder das tun, wozu er eingeteilt wird,

	tut es einer nicht, bedeutet das, dass da drinnen 10 oder 25 Leute tot sind. Also einfach die Koordination von Leuten von 10 bis 25 Leuten ist nicht immer einfach. Es gibt diese Angeber, die von sich behaupten sie sind die größten, die Stärksten. Sie brauchen sich an das, was der Raidleader sagt, nicht halten und dann ist er tot, und wenn er tot ist, hat es immer auch zur Folge, dass die anderen 24 auch sterben. Die Regeln im Spiel sind wichtig. Ich persönlich spiele das Spiel wegen der Sammelleidenschaft. Mit dieser Leidenschaft hat das Ganze auch begonnen, ist bei mir mit der Zeit in den Hintergrund getreten. Ich spiele es einfach gerne, im Schnitt spiele ich es in der Woche, wenn es das „Real life“ zulässt, so im Schnitt komme ich auf 5 Stunden täglich, wenn sich der andere hinsetzt und Fernsehen schaut und sich berieseln lässt, sitze ich vor dem Computer.
I:	Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?
P 2:	WooW, das ist eine gute Frage. Ich kam eigentlich über die Community Dark age of Camelot zum WoW. Ein Freund von mir, der mir damals den Tipp gegeben hat, versuchmal Dark age of Camelot, das habe ich dann 2 Jahre gespielt und über die Community Mitglieder hat man immer wieder gehört, dass Blizzard jetzt etwas Neues macht, soll ähnlich sein, und darauf bin ich zu WoW gekommen. Es ist aber auch so, dass von dieser Community oft die Leute zusammenbleiben, von meiner Gilde damals aus Dark age of Camelot sind fast alle zu WoW gewechselt und geblieben.
I:	Wie hat das Spielen deinen Tagesablauf verändert?
P 3:	Ich sage es mal so. Was es beeinflusst hat ist die finanzielle Seite, weil dadurch das ich eigentlich meine Leute oder meine Community habe, heißt es für mich am Wochenende zu Hause bleiben. Am Wochenende spiele ich sicherlich mehr, oder länger, weil am Wochenende immer diese Raids kommen und das ist eben nicht in 30 Minuten zu schaffen. Da bleibt man gut und gerne 6 Stunden da drinnen. Die finanzielle Seite bei WoW, zahlt man eine monatliche Gebühr von 13 €, wenn ich mir überlege, dass ich eigentlich jeden Samstag am Abend zu Hause bin und WoW spiele für diese 13 € in Monat und mir dann überlege, dass ich vor WoW jeden Samstag fort gegangen bin. Ich habe meine Freunde getroffen im Wirtshaus und wenn ich mir überlege, dass ich mir dort jedes Mal 3 bis 5 Biere genehmigt habe und jetzt hoch rechne das ein Bier 3 € kostet, das heißt ich habe mich mit 5 Freunden getroffen bin gesessen, habe meine 3 bis 4 Bier getrunken und habe 3 €

	pro Bier gezahlt und das mindestens an drei Samstagen im Monat. Manchmal bin ich aber jeden Samstag fortgegangen und den Sonntag drauf auch, und das sage ich natürlich ist der finanzielle Aspekt wichtig. Bevor ich in jedem Monat 100 € für das Ausgehen zahle, investiere ich lieber 13 € in WoW und bleibe zu Hause. Das andere, was sich geändert hat, klar man passt natürlich das Leben an, ich will jetzt nicht sagen, ich ändere mein Leben wegen dem Spiel. das mache ich nicht, also „Real Life“, sprich das tägliche Leben, geht immer vor. Wir versuchen auch in unserer Gilde das so zu handhaben, dass wenn wir merken, dass ein Spieler von diesem Spiel irgendwo besessen ist, den ein bisschen runter zu holen, also man wird versuchen den klar zu machen, dass das reale Leben schon wichtiger ist als Computerspielen. Es gibt immer wieder Leute, ganz besonders die jungen Mitspieler, neigen immer dazu, da wirklich reinzukippen. Dann versuchen wir das über Teamspeek abzufangen. Hey, Bursche hallo, was heißt du warst nicht beim Fußballmatch. Ich habe jetzt noch, dass Level machen müssen, dann sage ich, hallo, geht es dir noch, zuerst Fußballmatch, dann Level machen. Du kannst auf dein „Real Life“ nicht verzichten. Bei mir hat es, soweit eingegriffen, das man natürlich irgendwo seine Tagesgestaltung anhand des Spiels schon ordnen muss. Wenn ich jetzt am Mittwoch um 20 Uhr einen Raid angesetzt habe, wo 25 Leute vor einem Instanzeingang stehen und ich mit 25 Leuten da rein gehe dann muss ich sagen, OK, ich kann nicht um 20 Uhr Abendessen, dann muss ich eben um 19 Uhr essen. Es ist eine gewisse Verpflichtung gegeben, überhaupt bei diesen Großendordnungen, weil wie kommen 24 andere dazu, auf mich zu warten, nur weil ich um 20 Uhr Essen will. Das geht halt nicht. Das ist so im Realen leben, ich kann auch nicht zu einem Freund sagen, wir treffen uns um 19 Uhr und ich komme dann erst um 20 Uhr. Das tut man auch nicht. Eine gewisse Pünktlichkeit ist schon gefordert und dadurch muss man natürlich auch sein Leben ein bisschen anders anpassen. Es gibt gewisse Tage, wo man sagen muss, OK pass auf, wir müssen um 19 Uhr Abendessen, weil um 20 Uhr ist Raid, da muss Ruhe sein, weil sonst ist das nicht machbar. Man muss gewisse Arbeiten vor verlegen, was man vielleicht vorher nicht gemacht hätte. Somit passe ich schon mein Privatleben an das Spiel an, weil es nicht anders geht. Wenn ich allerdings alleine spiele, dann passe ich mein Privatleben sicher nicht an das Spiel an. Das mache ich sicher nicht. Nur

	wenn mehrere Leute so 10 bis 25 mit dran beteiligt sind. Das man da irgendwo was machen kann, dann muss man schon in Vorfeld dafür sorgen, dass man zu dem Zeitpunkt, wo man beginnen will, auch beginnen kann. Man erwartet es ja auch von anderen, das die pünktlich sind. Es ist überhaupt so, wenn man in einer Gilde sein will und dort angesehen sein will, muss man sein Privatleben dem Spiel anpassen. Da geht es nicht anders, weil die Raidzeiten sind, ja fast jeden Tag und an denen muss man sich orientieren. Das ist identisch mit anderen Hobbys. Wenn ich Tischtennis trainiere und das Training an bestimmten Tagen habe, da muss ich auch schauen, dass ich mein Privatleben den Trainingszeiten anpasse. Ich sehe es mal so. Ich gehe nicht Tischtennis spielen, ich gehe dafür WoW spielen. Ich gehe 2-mal in der Woche raiden, und für das schaffe ich mir Zeit generell, wenn ein Raidtag angesetzt ist. Der Ablauf ist relativ einfach. Ich stehe morgen auf, gehe zur Arbeit, ich komme von der Arbeit nach Hause und erledige vor dem Raidbeginn alle privaten Sachen. Man kocht Essen, das Kind versorgen, man isst in Ruhe. Ist eigentlich ein stink normaler Ablauf, wie sonst auch immer nur dass es eben eine Stunde vorverlegt ist. Der Ablauf ist dadurch nicht gestört. Man macht halt im Vorfeld alle Sachen fertig. Es ist nichts anderes wie, hey, heute Abend ist ein super Film. Was mache ich vor dem Film? Ich werde nicht während dem Film zum Kochen anfangen. Das mache ich nicht, oder ein Fußballmatch? Was werde ich machen? Ich werde mir vor dem Match die Chips und das Bier bereitstellen, damit ich mich in aller Ruhe auf das Match konzentrieren kann. Genau dieselbe Vorbereitung ist bei mir vor dem Raid. Wenn ich von der Arbeit nach Hause komme, bin ich müde. Ich gehe Einkaufen, und da setze ich mich hin, logge mich ein und relaxe. Das Spielen ist für mich relaxen, entspannen. Es ist sehr ungezwungen, nur manchmal kann die Community stressen dadurch, dass man das Teamspeek einschaltet. Das erste, was ich mache, ich schalte den Teamspeek ein, ich gehe dann zum Server meiner Gilde und begrüße alle Leute, die da sind und dadurch wird eigentlich dann geplaudert. Dann sage ich muss mal kurz weg, ich muss Essen kochen, aber das Teamspeek lasse ich auf den Lautsprecher weiter rennen. Die unterhalten sich weiter und ich höre sie, obwohl ich in der Küche stehe, dann sagte irgendjemand, du ich bräuchte deine Hilfe. Ich brauche diesen oder jenen Gegenstand. Man hört das und hilft dabei. Man lässt

	andere Sachen stehen. Also ich sage indirekt beeinflusst das Ganze natürlich schon. Der reale Freund kann mich jederzeit anrufen, wenn er was braucht. Ist aber im Spiel nicht anders, wenn er jetzt sagt, du meine Mutter ist im Spital. Er hat aber kein Auto, dann helfe ich natürlich, ich lasse alles andere liegen. Im Teamspeek ist immer wer, wenn ich das einschalte, dann höre ich ja was die reden, das ist ja, sowie als hätte, ich die ganze Zeit meine Freunde um mich.
I:	Wie lange am Tag hast du dann gespielt (Stunden Anzahl)?
P 4:	Im Schnitt spiele ich 5 Stunden am Tag, manche Tage sind aber so, dass man sich gar nicht einloggt, weil das „Real Life“ vorgeht. Es ist ein Elternabend oder was auch immer. Dafür spielt man aber am Wochenende 6 Stunden bei einem Raid. Dass man sich am Samstag um 13 Uhr einloggt und um 23 Uhr ausloggt, hatten wir alle schon gehabt. Also das man 10 Stunden gespielt hatten. Die Nacht durchgemacht haben wie auch schon aber eher früher man ist auch nicht der aller Jüngste. Aber ich glaube, dass wieder häufiger vorkommen wird, weil ja jetzt dieses neue Add-on herauskommt. Da wird die Stufe 85 aufgemacht. Da kann es unter Umständen passieren, dass es am Wochenende ein paar Nächte gibt, wo man die Zeit vergisst. Nicht bewusst, sondern man übersieht die Zeit. Man ist müde und man sagt sich na pass auf das eine Quest mache ich noch und dann gehe ich schlafen. Das ist eine typische Situation. Da ist es 1 Uhr in der Nacht und du machst das eine Quest fertig auf dem Weg dahin, wo das zu erledigen ist, findet man zufällig einen Questgeber, den man vorher nie gesehen hat. Dann denkt man sich, wenn ich schon da bin, rede ich den mal an. Der gibt mir auch noch einen Quest, der ist auch da drüben zu erledigen. Wenn ich schon da bin, dann mache ich auch diesen Quest, sonst muss ich morgen extra wieder da hinkommen. Dann gibt man sie ab und kriegt 2 Folgequests. Man hat aber noch den ersten, wo man gesagt hat, das ist der letzte. Noch immer nicht fertig, dann nehme ich die 2 Folgequests auch noch an. Dann ist aber Schluss, dann, wenn man die 2 Folgequests abgegeben hat, bekommt man noch einen Folgequest, dann macht man den auch noch, gut dann mache ich mich auf den vermeintlichen letzteen Quest ran. Mache denn auch noch fertig, laufe dann zurück in die Stadt die Quests sind fertig. Das Dumme an der ganzen Geschichte ist um 1 Uhr hat man gesagt man macht noch den einen Quest und dann gehe ich schlafen. Dazwischen hat man per Zufall den Questgeber gefunden, wo man noch 4 Quests

	macht, insgesamt dann 5 Quests, und dann sagt man sich aber jetzt gehe ich schlafen man guckt auf die Uhr, es ist 6 Uhr morgens. Um 6 Uhr, in der früh sagt, man sich naja, jetzt bin ich aber auch nicht wirklich müde, na wurscht dann spiele ich halt noch weiter, bis ich merke, dass ich müde bin und dann gehe ich schlafen, das sind Sachen die passieren eben. Eigentlich mag ich dieses tief in die Nacht spielen nicht so. Ich habe es lieber ich stehe um 8 Uhr auf frühstücke gemütlich, logge mich dann wieder ein unterhalte mich im Teamspeek wieder mit Leuten, die vielleicht schon munter sind, ich mache ein paar Kleinigkeiten am Vormittag, was halt so anfällt.
I:	Was fasziniert dich am diesem Spiel?
P 5:	Ich habe es schon eh erwähnt generell die Community. Diese Gemeinschaft, die da herrscht, aber direkt von Spiel selbst her. Was mich fasziniert sind hier 10 oder 25 fremde Leute auf einen Nenner zu bringen. Es nicht möglich, man kann nicht mit 10 Egoisten kann man in einem 10 Raid keinen Boss töten, das geht nicht. Es muss einer für den anderen da sein. Es muss Unterstützung da sein. Einer hat das Sagen der Raidleiter: Die Taktik ist so und so, sonst sind alle tot und die Taktik ist schief gegangen, dann kann man über eine andere Taktik diskutieren.
I:	Und was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden sind?
P 6:	Ich glaube das hier die Masse nicht so denkt wie ich. Ich glaube, dass hier die Masse angesprochen wird auf das Größere, Stärkere, Bessere. Die Masse der Leute will sich, glaube ich, nur messen. Ich brauche die beste Ausrüstung, ich möchte den größten Schaden machen. Ich glaube, auch, dass dadurch die Leute auch den Bezug zwischen der Realität und dem Spiel verlieren können. Wenn wir in der Gilde merken, dass einer zu sehr Spiel fixiert ist, dann versuchen wir ihm über das Teamspeek zu erklären, hallo junger Freund, du hast dein Privatleben, um Gottes Willen, das ist nur ein Spiel, bleib locker. In der Gilde, wo ich jetzt bin, sind es nur ausgewählte Leute. Wir haben uns die Leute nicht einfach in die Gilde eingeladen, sondern das sind Leute die auf Herz und Nieren geprüft werden, ob sie zu uns passen. Derjenige wird einmal ins Teamspeek eingeladen, man redet über alltägliche Dinge, dann wird er zum Raid mitgenommen. Es wird geschaut, wie verhält er sich mit seinem Charakter. Kann er sich freuen, wenn ein anderer etwas bekommt und nicht er. Wenn er das nicht kann, dann ist er nicht geeignet

	für unsere Gilde.
I:	Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biografie?
P 7:	Mit zunehmenden Alter sollte es eigentlich abnehmen. Bei mir hat der Stellenwert eher zugenommen, weil bedingt dadurch, dass ich früher viel Sport betrieben habe dadurch hatte ich wenig Zeit für Computerspiele. Weil für mich war der Sport sehr wichtig. Ich habe aber Verletzungen erlitten, welche es nicht erlauben den Sport in dem Maß zu betreiben, wie ich das früher gemacht hatte, was natürlich zu folge hat, dass ich mehr Zeit habe. Also, ich kann noch immer z.B. Fußballspielen, aber nach einem Einsatz tun mir die Gelenke weh, dass ich mir gesagt habe, ich brauche das nicht mehr. Das ist alles etwas altersbedingt und das hat aber auch dazu geführt dass Computerspielen natürlich in Endeffekt für mich mehr einen höheren Stellenwert bekommen hat. Nimmt man einem Weg, was er gerne gemacht hat, dann muss er sich etwas anderes suchen und bei mir waren es die Computerspiele. Ich entspanne nach der Arbeit, wenn ich nach Hause komme. Es ist für mich eine gewisse Entspannung, einfach mal für paar Stunden mit einem imaginären Charakter irgendwo in einer 3 D Welt herumzufliegen, zu laufen, einfach irgendetwas zu machen.
I:	Wird das Spiel doch nicht irgendwann mal langweilig?
P 8:	Diese Phasen der Langweile gibt es, wird es immer geben. Weil jedes Spiel hat, ein gewisses Ziel, es kommt eine neue Instanz und es gibt einen neuen End-Boss da drinnen. So jetzt habe ich den End-Boss getötet, was mache ich dann? Da sind die Entwickler gefragt, man kann natürlich auch hergehen und sagen, OK, ich spiele einfach einen anderen Charakter, lasse den da, wo er ist. Mache einen Level 1 Charakter auf, spiele ihn dann auf 80 hoch, und mache mit dem genau dasselbe was ich mit andern gemacht habe, versuche aber anders zu spielen. Hat irgendwo seine eigene Faszination die Charaktere, natürlich, kennt man gewisse Sachen schon, klar kann das irgendwann Mal dazu führen, dass man wirklich abstumpft oder wo das Spiel langweilig wird. Das sind aber meistens so gut gewählte Zeiträume, wo genau dann das nächste Add-on kommt, und dann geht es weiter man spielt, wo man aufgehört hat. Somit wird das Spiel wieder absolut interessant, weil lauter neuen Sachen da sind, die man nicht kennt, man muss sie alle ausprobieren. Ich komme mit dieser langweiligen Zeit zurecht, weil ich weiß, dass etwas Neues in den Startlöchern steht, die Macher dieser Spiele sind in

	dieser Richtung gut, die geben immer zum richtigen Zeitpunkt die Neuerungen heraus. Habe, aber auch gehört das die Macher eines Spiels dieses zu leicht gemacht haben. Das Add-on kam viel zu spät, und da haben etliche der Leute, die das gespielt haben aufgehört, und sind auf WoW zurückgekommen, wo ein neuer Add-on da war. Und das ist das was bei WoW super funktioniert, die Abstände zwischen den Add- ons und Patches, die dazwischen kommen sind zeitlich gut abgestimmt.
I:	Würdest du jetzt sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/ bist ?
P 9:	Ich sage mal so, das ist ein ziemlich heikles Thema. Ich bestreite es sicher nicht, dass es hier ein gewisses Suchtverhalten gibt. Das es so was gibt, darum habe ich ganz am Anfang schon gemeint, das hier gewisse Altersgrenzen absolut notwendig sind, meiner Meinung nach. Ein 14 Jähriger denkt sich nichts dabei, wenn er sich hinsetzt, mit 2 Flaschen Cola und die ganze Nacht durchspielt. Der denkt sich einfach nichts dabei, und da gehen natürlich viele Werte verloren. Weil der setzt sich hin, ist 14 Jahre alt, haut sich 2 Flaschen Cola rein, geht um 5 Uhr morgens schlafen, geht dann um 6 Uhr in die Schule, in der Schule schläft er ein, Konzentration null, naja, das schaut in der Schule nicht gut aus. Hier sehe ich sicherlich Handlungsbedarf. Vonseiten der Eltern, oder wenn da einer sagt, na ja das Kind ist süchtig muss man den Rechner ausschalten, sehe ich hier absoluten Handlungsbedarf. Es muss im Endeffekt jeder für sich entscheiden. Man kann hier nur appelliere an die Erwachsene, wenn man den Kindern WoW schenkt, sollte man das in Augenmerk haben, wann spielt er, wie viel usw.? Das hier sich die Kinder, den Wecker um 3 Uhr morgens stellen und aufstehen, wenn die Eltern schlafen, das sie WoW spielen können das gibt es alles. Da braucht man nicht diskutieren darüber, da muss ich als Elternteil einfach dafür sorgen dass das Kind den Rechner nicht um 3 Uhr früh einschaltet kann. Einer der 18, 19, 20 Jahre alt ist, sollte alt genug sein, um zu wissen was er tut, weil wenn er in einem Computerspiel nicht weiß, wann es genug ist, naja dann ist er auch nicht lebensfähig ganz. Weil wie lebt er, was für Prioritäten setzt er in seinem Leben? Irgendwo hat das alles seine Vor- und Nachteile, weil was ist, einem Elternteil lieber der 20 Jährige Sohn sitzt zu Hause und spielt WoW, oder er kokst in der Disco herum und zettelt Schlägerei an. Da ist es mir lieber, er sitzt zu

	Hause, ist bei mir geborgen. Dass das natürlich auch nicht kommunikativ fördernd ist, ist eine andere Geschichte. WoW kann sicher nicht dazu beitragen diese Verfremdung oder wie nennt man das, wenn man keine Freunde hat? Man trifft sich mit den Freunden nicht mehr, weil man ist, nur dauernd am zocken und spielen. Die Sucht gibt es sicherlich, das bestreite ich nicht, wenn ich es ganz grob sehe, wenn ich nicht ein gewisses Suchtverhalten von diesem Spiel hätte, würde ich nicht seit Einführung dieses Spiels spielen. Ich sehe es so, jeder der dieses Spiel länger als ein Jahr spielt hat ein gewisses Suchtverhalten, klingt blöd, ist aber so. Wenn zu mir einer sagt, geh, Markus du bist WoW süchtig, werde ich sagen, naja eigentlich hast du ja recht. Weil ich spiele, ja eigentlich jeden Tag. Wenn ich jeden Tag ein Bier trinke, werde ich Alkoholiker sein. Anderseits sage ich, hier muss jeder für sich selber entscheiden, was er tut. Zigaretten rauchen ist ja auch eine Sucht. Hier sind etliche Kritiker am Werk, die im extremsten Fällen medizinische Behandlungen einsetzen müssen, weil der nicht vom Rechner zu trennen ist, das gibt es sicher. Da muss man etwas tun, aber so wie manche Kritiker reden und sagen ja die ganze Community ist süchtig und hin und her, der hat recht, nur regt er sich auf, weil ich am Tag eine Packung Zigaretten rauche. Regt er sich darüber auf, dass ich nach jedem Arbeitstag ein Bier trinke, ist auch Suchtverhalten im Endeffekt, nur es ist ein, ich bringe mich nicht um damit, ich mache mich nicht krank damit, im Endeffekt ist das auch ein Suchtverhalten, sage ich jetzt mal. Diese Kritiker lache ich schon aus, bester du hast keine Ahnung. Weil ich stelle immer diese Frage: Was würden die 10.000 Leute die in Österreich WoW spielen, von denen 7.000 nach den Kritikern süchtig sind machen, wenn sie mit dem Spielen aufhören? Was machen sie in dieser Zeit? Der Kritiker kann mir diese Frage nicht beantworten. Weil die Kritiker hacken auf dem herum. Nur ich könnte mich genau so, als Kritiker oder positiver Kritiker von WoW hinstellen und behaupten, ich behaupte von diesen 7.000 Süchtigen, wenn ich denen den Rechner wegnehme, habe ich locker 3.000 Alkoholiker mehr, weil jetzt haben sie keinen Rechner mehr jetzt gehen sie Wirtshaus saufen. Es soll mir jemand das Gegenteil beweisen. Naja, wenn er auf etwas neigt, süchtig auf etwas zu werden und ich nehme es ihm weg was tut er? Er sucht sich etwas anderes und ist das so schlau? Ist das so schlau, von den 10.000 die 7.000 als süchtig zu bezeichnen,

	wenn man ihnen den Rechner wegnimmt, dann haben sie Zeit. Was werden sie machen? Sie werden sicher nicht anfangen Musik zu komponieren usw. das werden sie nicht tun, stattdessen werden sie in den Park gehen mit Freunden reden. Weil ihnen einfach die Leute fehlen, weil ihnen die Kommunikation fehlt. Durch Teamspeek, da sitzen sie mit den Bierdosen in der Hand, viel mehr als Bier trinken werden sie nicht, das ist ein normales Rudelverhalten des Menschen, aber Wunderkinder werden aus diesen 7000 keine entstehen. Einer vielleicht, aber der ist es sowieso, aber nur wenn ich ihnen den Rechner wegnehme, habe ich kein 7.000 Wunderkinder.
I:	Wie ist es mit der Gilde, ist die für dich wichtig?
P 10:	Bei mir ist im Laufe der Jahre eigentlich im Vordergrund, diese Kommunikation mit anderen Leuten über Teamspeek getreten. Das fasziniert mich bei WoW, in einer Gilde drinnen ich versuche dort 10 Raids zu machen, wenn ich online bin, bin ich im Teamspeek fast eigentlich die gesamte Gilde was natürlich zu folge hat es ist irgendwie wie fortgehen nur das Ich den anderen halt nicht sehe ich rede mit ihm ich sehe ihn zwar nicht aber mit 25 Leuten im Teamspeak zu kommunizieren ist sehr interessant. Ich sage auch das man dadurch Persönlichkeiten kennenlernt und Leute kennen und Einstellungen usw., weil man redet, ja nicht nur während dem Spiel sondern auch vorher oder nachher, und da passieren oft persönliche Dinge oder man erzählt Witze usw., eigentlich so, wie ich am Wochenende fortgehen würde. Nur das Es eben Leute sind, wo ich eigentlich nie die Chance hätte, diese Leute kennen zu lernen ohne das Spiel, das sind Schweizer, Deutsche sind auch da, es ist keine Wiener Gilde. Es ergeben sich andere Dialekte andere Mentalitäten, ich finde es recht amüsant gewisse Dialekte sind einfach zum Totlachen, wenn der Schweizer anfängt, zu reden dann lacht man, er braucht keinen Witz zu erzählen es von sich aus so lustig. Das ist alles eine Gemeinschaft, die sich irgendwo in gewisserweise zusammenschweißt, und es ist etliche Male vorgekommen, dass private Probleme über das WoW lustiger weise besprochen würden, wo jetzt einer Depressionen hat, private Probleme hat Krankheit hat oder Sonstiges hat, entdeckt hatten wir auch schon einen, der eine schwere Krankheit hat, der hat sich irgendwann mal im Teamspeak darüber geäußert zu ein zwei Leuten, zu denen er den meisten Bezug hatte, man hat ihm geholfen so gut, wie es geht. Das ist eigentlich der Hauptgrund, warum ich dieses

	Spiel so lange spiele, eben weil hier absolute Kommunikation da ist, es ist von Alter her die spanne reicht wirklich ich sage mal unter 60 gibt es auch Leute sollte es vielleicht nicht sein das Spiel ist unter 16 nicht wirklich geeignet, es ist eine Geduld frage, einen 14 Jährigen erkenne ich sofort im Spiel an der Spielweise keine Geduld, keine Zeit immer am rennen und am wuseln, Hauptsache sie machen aber scheiß auf alle anderen das sind meist junge Spieler das erkennt man sofort. Wenn der Altersdurchschnitt in der Gilde größer ist, dann geht das Ganze viel gemütlicher ab, viel ruhiger. Aber trotzdem ist dieses breite Altersspektrum das was mich auch so fasziniert, es ist so ob der 16 ist oder 68, wir haben wirklich so richtige Opas kennengelernt über das Teamspeak der mit seinem Enkelkind WoW spielt also ich finde das absolut genial, da ist einer der ist in Pension, er hat Zeit der steht morgens auf macht seine Sachen zu Mittag setzt er sich hin und spielt bis in die Nacht, hat natürlich irgendwo dieses Manko das er die Auffassungsgabe sage ich mal verliert, in einem höheren Alter man wird langsamer, was in dem Spiel nicht unwichtig ist. Trotzdem bauen wir den in die Raids immer wieder ein, wir suchen für ihn ein stilles Plätzen, wenn man gute Leute beisammenhat, dann nehmen wir ihn mit da wissen wir ihm passiert nichts, wir rechnen aber, damit das Er während des Kampfes irgendwann mal verloren geht, weil er nicht ausweichen kann. Er hat seinen Spaß, weil er mit uns an bestimmten Erfolgen teilgenommen hat, ich glaube das ist, dass was mir so Spaß macht, man glaubt gar nicht, wie sehr sich ein 68 jähriger Mann freuen kann, wenn er in einer Instanz drinnen den End-Boss tot vor sich liegend sieht, man glaubt gar nicht welche Freude Menschen daran habe können. WoW spiele ich von Anfang an, ich habe jetzt auch ROM versucht zu spielen einfach mal auch dieses Spektrum zu sehen was kommt neu was lassen sich andere Leute einfallen was baut man in diese Spiele noch ein was für Möglichkeiten gibt es. Allerdings was sie bis heute nicht geschafft haben in keinem Spiel nicht in Warhammer, Warhammer online habe ich 2 Monate gespielt und das wieder aufgegeben, die Community in Warhammer online ist eine Katastrophe genau so wie ROM. Wobei ROM von der Zahlungsmodalität einfach nicht passt, es ist ein Freegame, wo man sich dann für Geld Diamanten kaufen kann, ich kaufe keine Diamanten das ist ein nackter Wahnsinn eine Abzocke, also

	das ist ein richtiges Kinderspiel, weil es zielt, auf dieses größer, stärker besser ab. Aber um der Beste, Größte und Stärkste zu sein muss ich Diamanten kaufen, weil für diese Diamanten man eben Ausrüstungsgegenstände kriegt, welche dann den Charakter besser machen. Ohne Diamanten zu kaufen, werde ich nie der Beste, und genau auf das zielt dieses Spiel.

Interview 5, Alter 37, Angestellte:

I:	Erst mal vielen dank das Du überhaupt teilnimmst, ich würde dich zu erst bitten zu erzählen, wie es mit Computerspielen angefangen hat, welche Spiele hast du gespielt?
P 1 :	Angefangen zu spielen, habe ich über meinen Freund. Damals war ich 30 Jahre alt, ich kenne ihn schon sehr lange, ich kenne ihn von meiner besten Freundin her und wir haben uns aus den Augen verloren und per Zufall im Kino wieder getroffen. So hat sich das Ganze eigentlich entwickelt und wie ich eigentlich mit meinem Freund zusammen gekommen bin, wie das alles angefangen hat, da hat er schon längst gespielt. Am Anfang, war es nicht wirklich interessant, irgendwann hat es mich doch gekitzelt, wo ich dann gesagt hab, ja ich will das mal ausprobieren und kenne so was überhaupt nicht, und ja man kann sagen ich bin daran hängen geblieben, mehr oder weniger. Es hat mich fasziniert, es hat mich der eine Charakter fasziniert, dann wollte ich den nächsten Charakter kennenlernen, das Wissen wollen wie was funktioniert. Im Endeffekt habe ich es geschafft in den 4 Jahren was ich mittlerweile das Spiele, 10 Charaktere sukzessiv hoch zu spielen. Irgendwann mal sind die Funktionen bekannt. Ist aber auch kein Nachteil, weil du gewisse Charaktere in Raids, wenn du unterwegs bist, mit anderen Spielern. Es kann dir keiner vormachen, was ein Charakter kann oder nicht kann, weil man es selber schon gespielt hat. Ist natürlich, wenn du versuchst, 10 bis 25 man unter einem Hut zu bekommen, um einen gewissen Erfolg zu erreichen. Denn ja alle erreichen wollen, was ein riesiger Vorteil ist, weil du kannst, gewisse Leute auf gewisse Sachen darauf hinstossen. Es ist sehr wichtig, wie man sich in der Gemeinschaft gegenüber anderen präsentiert. Mittlerweile kann ich sagen, was das questen betrifft oder dass Charakter hochspielen geht, ist für

	mich sehr leicht, weil ich kenne, sie echt auswendig. Wenn du sie immer wieder durchliest, ist es wie ein Buch, das du ewig liest und irgendwann kannst du Teile zitieren, weil du es einfach weist.
I:	Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?
P 2:	WoW war für mich überhaupt das erste Spiel, das ich am Computer gespielt habe. Ich habe versucht das Warhammer online zu spielen, das war am Anfang recht lustig mit der Zeit irgendwann mal zu P-v-P lastig. Ich bin mit diesen Instanzen dort nicht klargekommen. Wenn ich heute etwas umhaue, weiter laufe und dann eingekreist bin, zwischen vor mir feindlich und hinter mir schon wieder feindlich und das Einzige was mir übrig bleibt ist, wenn ich sterbe, fange ich von vorne an. Dann wird es trist, das ist ungefähr so, wenn man ein Pullover strickt und mir fällt eine Masche runter. Ich kann denn ganzen Pullover von vorne beginnen, dann werde ich sauer, wenn mir das 5 bis 6 mal passiert. Ich nehme das ganze Zeug und schmeiße es in die Ecke. Es war zu sehr P-v-P lastig, also Spieler gegen Spieler, weil wir sind, in einer Gilde drinnen. Das ist auch kein wunder, den irgendwann mal oben, kannst du mit 2 Leuten nichts erreichen. Du brauchst die Gemeinschaft der Gilde. Wie gesagt das RoM ist recht lieb, putzig, im unteren Bereich, im oberen Bereich wird es dann mühsam. Weil du gar nichts allein erledigen kannst, du bist nur darauf angewiesen, dass du dir um viel Geld, dieses Spielgeld kaufst und damit die Sachen zu erwerben, die du im Spiel brauchst. Mit dem Geld kann man die Sachen aufbessern, damit du überhaupt weiter kommst, muss du das Machen. Sonst habe ich eigentlich neben bei kein anderes Spiel gespielt, WoW reicht.
I:	Wie hat das Spielen deinen Tagesablauf verändert?
P 3:	In Großen und Ganzen, wenn ich vergleiche, mit dem Zeitpunkt wo ich noch nicht gespielt habe, gar nicht. Weil ich bin, genau so arbeiten gegangen von der Arbeit kam ich nach Hause und anstatt, dass ich den Computer eingeschaltet habe, habe ich den Fernseher eingeschaltet und habe mich auf die Couch gelegt und paar Stunden fern geschaut. Man kann nicht nur sagen, dass ich ein Medium gegen das andere gewechselt habe. Weil ich bin, ein Mensch der Beruf und Privatleben trennt, ich war 7 Jahre verheiratet, ich war 7 Jahre selbstständig, ich habe von 24 Stunden, 18 Stunden Firma gehabt und den Rest schlaffen. Ich habe meine Kinder gekriegt, die Kinder sind so, wie ich aus dem Krankenhaus nach der Geburt

	entlassen würde nach paar tagen mit mir ins Büro mitgekommen. Ich habe meine komplette Karenz in der Firma verblödet, meine Tochter ist mit 8 Monaten bereits in den Kindergarten gegangen, weil es dann einfach nicht mehr ging. Wir hatten 35 Autos, das war ein Transportunternehmen, da warst du permanent eingesetzt. Ich mache es nie wieder, weil Firma war Ehe und Ehe war Firma, und du bist mit den Problemen ins Bett gegangen und du bist mit den Problemen aufgestanden. Ich habe gesagt, das mache ich nie wieder, ich trenne Beruf und Privatleben. Hier muss der Schalter fallen. Ich sage mal, nach einem harten Arbeitstag und die waren bei mir die Regel, brauchte ich etwas um mich zu entspannen. Einige entspannen sich in dem Sie ein Buch lesen, einige richten den Garten her, einige gehen her und hauen sich irgendwelche Seifenoper rein. Ich setzte mich zum Computer und spielen ein bisschen, zum Runter kommen. Aber sonst hat das Spielen mein Tagesablauf nicht beeinflusst, weil ich muss, trotzdem mein Haushalt machen, ich habe meine Tochter, für die ich da sein muss. Sie geht regelmäßig um 9 Uhr ins Bett, wie immer wird darauf geachtet, und spätestens um 00:30 bin ich auch im Bett. Weil bei mir läutet der Wecker um 5:30 und um 7:00 habe ich Highlife in der Firma.
I:	Wie lange am Tag hast du dann gespielt (Stunden Anzahl)?
P 4:	Es ist sehr unterschiedlich, wenn meine Tochter Training im 11 Bezirk hat, ist bei mir am Mittwoch der Computer ausgeschaltet, für ein paar Stunden. Weil ich brauche, eine Stunde bis in den 11 und ich muss auf die Tochter warten, da gibt es Unterhaltung mit anderen Leuten. Das „Real Life“ geht vor, aber im Winter hat man es doch vermehrt. Ja was willst du, da sonst machen draußen ist nass**,** kalt, es will keiner richtig rausgehen, also bleibt nichts anderes als spielen. Von den Stunden her schwankt es, es gibt ja Prioritäten aber es kommt im Durchschnitt auf 5 Stunden täglich**.** An Raidtagen mehr, das sind schon 3 Stunden mit dem anderen in den Instanzen drinnen, es ist vorher noch etwas zu erledigen, was das Spiel betrifft und dann kommen doch manchmal auch 6 bis 7 Stunden zusammen. Raid tage haben wir 4-mal in der Woche, immer um 20:00 Uhr beginnend. Das heißt du hast davor Zeit, dein „Real Life“ in Ordnung zu bringen, mit Essen machen schulische Sachen erledigen usw. Nachdem Essen setzt, du dich hin und spielst. Am Wochenende ist es Wetter bedingt, wenn es Winter ist und es ist Wochenende, dann hat man es vermehrt. Seltener würde das Durchspielen also

	die Nacht durchmachen, lassen die Jahre einfach nicht mehr zu, im Urlaub vielleicht mehr.
I:	Was fasziniert dich am diesem Spiel?
P 5:	Die Leute, die da hinter sitzen. Also die Leute, die hinter den Figuren sitzen. Ich spiele hier nicht mit einem Computer, hinter jedem Charakter steckt ein Mensch es ist egal ob ich mich mit ihm im Teamspeek unterhalte oder nicht, anhand seines Schreibens anhand seines Verhaltens im Spiel. Es hat auch irgendwo einen psychologischen Aspekt, er gibt dir Antwort er schnautz dich an, wie er sich benimmt, du kannst darauf schließen, wie ist er im richtigen Leben. Würde ich mit dem Menschen auch im richtigen Leben etwas zu tun haben wollen. Hier habe ich die Möglichkeit das Gebiet ist so groß, und es sind so viele Spieler und zusätzlich so viele Server. Dass ich eigentlich, wenn ich den einmal über den Weg gerannt bin und mit ihm zusammen geredet habe passiert mir das vielleicht nie wieder, den sehe ich nie wieder. Du kannst hier recht gut herausfinden wer ist hilfsbereit, wer ist freundlich, wer ist ein Ego,, wer ist irgendwo noch einer der seine Muskeln spielen lassen muss. Ich bin der Beste, diese Eigenschaften sind kindliche Eigenschaften, weil die haben mehr den Größenwahn in sich. Also je erwachsener die Leute da drinnen werden, werden sie vernünftiger klar gibt es Ausnahmen, die hat man überall im Leben. Du kannst recht schön herausfiltern und vor allem wenn du dann mit den Leuten in Teamspeek zu tun hast oder in der Gilde zu tun hast. Dann kannst du hier nette Bekanntschaften schließen, mit denen du dich unterhältst oder dich mit ihnen auch mal privat unterhältst. Mit denen du eventuell auch mal das eine oder andere kleine Problem wälzt, wo du einfach merkst, den geht es nicht gut das merkt man über das Gespräch, du kannst dann vielleicht helfen, bei Jugendlichen die in einer Klicke sind ist es ja auch nicht anders. Es ist, egal ob ich das jetzt im WoW mach oder in einem Bowling Verein, du hast gemeinsam mit denen etwas zu tun, den einen magst du mehr, den anderen weniger. Da ist es nicht anders. Weil es an einem Computer ausgelegt ist hast du auch die Möglichkeit nach Deutschland, Schweiz oder sonst wohin zu kommunizieren.
I:	Und was glaubst du, ist der Grund dafür, dass die Leute so an das Spiel gebunden sind?
P 6:	Es gibt Leute, die haben in der Außenwelt irrsinnige Probleme Bekanntschaften zu

	schließen. Die haben es im WoW leichter und ich sage mal für eine Sozialeentwicklung, die jeder Mensch bis in das hohe Alter durchmacht, finden ich es nicht all zu schlecht. Ich will nicht das Spiel jetzt hoch jubeln, aber es würde hier eine Möglichkeit aufgemacht, den Leuten dich sich schwer tun wem anzusprechen oder wenn sie in ein Kaffeehaus gehen sich schwer tun wem kennenzulernen. Die haben die Möglichkeit, weil sie sich hinter einen Charakter verstecken können und hier fallen Hemmungen, es ist hier jeder gleichgestellt, es wird keiner ausgelacht, weil er eine schiefe Nase hat, es sieht keiner und somit tut man sich leichter.
I:	Haben Computerspiele einen hohen Stellenwert in deiner Biografie?
P 7:	Der Stellenwert ist mittelmäßig, es hat für mich einen hohen Stellenwert meine Arbeit. Also gegenüber dem Privatleben nimmt das Computerspielen einen mittelmäßigen Stellenwert ein, aber als Hobby hat es einen hohen Stellenwert. Es ist für mich ein Entspannungsmittel, aber das ich jetzt sage ich bin süchtig, dass ich es brauche muss ich sagen, nein da muss ich passen. Klar denkst du nach, du machst dir den einen oder anderen Gedanken darüber, ich habe die Ehre so mancher Raid zu leiten. Klar machst du dir Gedanken wie stelle ich Gruppen zusammen, es ist nur der und der da, wo nimmst du die Leute her usw. Darüber wird nachgedacht. Aber ich komme nicht jetzt her in die Wohnung und die ist nur in 3 Buchstaben behaftet, WoW.
I:	Wird das Spiel doch nicht irgendwann mal langweilig?
P 8:	Ja das habe ich gehabt, und darum habe ich das ROM angefangen. Klar sitzt du manchmal da und denkst, nein heute nicht, ich spiele nicht, schauen wir mal, was im TV läuft. Diese Phasen der Flaute gibt es manchmal, weil irgendwann mal kennst, du alles und da weißt du eigentlich nimmer so recht was du damit anfangen sollst. Weil der Ablauf ja immer irgendwo der gleiche ist, in der Arbeit machst du es, weil du dafür Geld kriegst, daheim muss du es aber nicht machen und somit überbrückst du die Flauten irgendwie, sei es mit einem andern Spiel, sei es mit TV usw. Auch wenn es langweilig ist, unterdrücke ich das, weil ich weiß, da wird im Hintergrund an einem neuen Add- on gearbeitet, das will ich ja nicht verpassen. Wie viel Leute gehen shoppen und sind wie vernarrt, wenn sie wissen, die Sommerkollektion kommt jetzt raus und der C&A ist überfüllt. Also es wird ja immer wieder was Neues gebracht, sei es im kleinem Rahmen, sei es im großen

	Rahmen, es gibt immer wieder Neuerungen. Klar willst du wissen, wie das funktioniert sie basteln an den Charakteren herum, und das muss du dann ausprobieren. Es kommen neuen Instanzen, was passiert da drinnen, was können die. Wenn sich die Phase, bis irgendetwas Neues kommt, lang hinzieht, kommen Flauten.
I:	Was ist mit anderen Hobbys hat man sie vernachlässigt, um mehr zu spielen?
P 9:	Ja, meine Hobbys haben sich immer verlagert. Ich habe früher gestrickt, mit einer Freundin, Ketten gebastelt oder Christbaumschmuck gebastelt. Das haben wir Stunden lang gemacht. Dieses Hobby, also WoW ist eines was ich bis jetzt am längsten durchgezogen habe, wo ich am längsten den Spaß daran hatte und bis jetzt auch nicht verloren habe.
I:	Wie ist es mit der Gilde, ist die für dich wichtig?
P 10:	In der Gilde findet man Disziplinen wieder, die im richtigen Leben auch hast. Du bist in einer Gilde und das ist ein Spiel, aber wie gesagt hinter jedem Charakter ein Mensch. Wenn ich heute hergehe und mir etwas ausmache mit einem Freund, in einem Café gehe und ich komme dort nicht hin, wird er sauer auf mich sein. Wenn ich mir in WoW was ausmache und ich sage zu, weil ich die Zeit habe und ich komme dann nicht, ist dass das gleiche, wie wenn ich dort in das Café nicht komme. Die werden sauer auf mich sein. Wenn man sich nicht an diese Regeln hält, hat man eine Charakterschwäche, die nicht gerade unter die guten Noten fällt. Das ist aber etwas was ich mit dem richtigen Leben vergleiche, unverlässliche Leute die hier im Spiel unverlässlich sind, sind immer auch im richtigen Leben unverlässliche. Unfreundliche Leute, ignorante und egoistische Leute, was die hier an den Tag legen, weil es noch mehr die Hemmungen fallen lässt. Wirst du vielleicht in gezügelten Format, aber doch auch, im richtigen Leben finden, und damit filtere ich raus, will ich das, oder will ich das nicht. Das ist ganz einfach, gewisses Benehmen, was du eben im richtigen Leben haben musst, eine gewisse Disziplin, weil wie gesagt auch in der Arbeit wenn du zu spät kommst, wirst du den Job nicht lange haben. So ist es auch im Spiel, bist du unverlässlich wirst du 24 oder 9 Leute verärgern. Und die werden einfach sagen ja, wenn du zum richtigen Zeitpunkt nicht erscheinst, dann nehmen wir dich nicht mehr mit. Das ist wie eine Kündigung bei einer Firma, da wird der Posten mit jemanden anderen besetzt. Die Gilde ist ein gutes Instrument, aus welcher sich Bekanntschaften entwickeln

	können. Es gibt Gilden, die treffen sich auch einmal im Jahr die sehen sich dann „Real Life“, da wird ausgemacht ein Wochenende und man trifft sich, das ist dann schon richtig angenehm. Ich habe es jetzt erlebt, da hat sich eine Beziehung daraus geformt, zwei sogar, das sind zwei Pärchen daraus entstanden. Die eine wird sogar demnächst Mutter, das entwickelt sich alles. Das ist für mich ein positiver Faktor, der in dem Spiel vorkommt, ich kann hier ungehemmter agieren, weil ich mich hinter etwas verstecke kann, weil alle gleich sind, im Spiel kann ich Freundschaften schließen.
I:	Würdest du jetzt sagen, dass du in deiner exzessivsten Spielphase süchtig warst/ bist?
P 11:	Ich würde allen Leuten, die behaupten WoW macht süchtig, sagen das Sie nicht alle Leute über einen Kamm scheren sollen. Es gibt Leute die haben ihr Studium geschmissen. Weil sie auf dem Spiel hängen geblieben sind, die haben nichts anderes gemacht als in der früh aufstehen den Kaffee zu machen sich hinzusetzten zu spielen. Auch wenn sie nicht einmal gewusst haben, was sie tun sollen, und sind in der Nacht erst vom Computer losgekommen. Diese Leute findet man überall, es gibt aber auch Leute die sagen, OK, ich mache das weil es mir Spaß macht. Es ist ein Zeitvertreib wie wenn jemand Fußballspielen geht und es gibt Leute die verwerfen das komplett, also man sollte sich jede einzelne Person ansehen. Drogen sind gefährlich das heißt aber noch lange nicht, dass alle Leute das auch nehmen. Es gibt welche, die sind dumm genug und nehmen es und bleiben hängen, es gibt aber auch vernünftig Leute die sagen ich lasse die Finger davon. Für mich ist es ein Zeitvertreib aber als Droge brauche ich es nicht. Da muss ich den Kritikern sagen, tut mir Leid sie liegen falsch.
I:	Was ist mit der Zeit, wo du überhaupt nicht spielen kannst, ist das für dich schlimm?
P 12:	Ab und zu, wenn die Beschäftigung da ist, dann denke ich nicht an das Spielen. Aber ist mir in der Arbeit langweilig, da denke ich schon manchmal an das Spiel, also bestimmte Spielabläufe. Es kommt auf das Umfeld an, wenn das Umfeld interessant ist, dann verlagern sich ganz schnell die Interessen.
I:	Wie ist deine Empfehlung für zukünftige Spieler, spielen oder sein lassen?
P 13:	Abschließend kann ich noch eins sagen, ich finde es nicht schlimm, wenn einer das Spielen möchte, es ist für mich wie jedes andere Hobby auch. Man muss

	selber aber schauen das man Disziplin hat zu wissen, wann höre ich auf, was hat Priorität, das sollte man schon voraus denken. Ich würde das Spiel nicht verfluchen, es ist eine Möglichkeit eines Zeitvertreibs. Ich habe ein Beispiel: Als ich noch die Firma hatte und 18 Stunden in der Firma war, kriegst du eine gewisse Betriebsblindheit. Du denkst im Kreis und du kommst zu keiner Lösung, weil du das Problem immer wieder durchkaust, und gewisse andere Möglichkeiten irgendwann mal einfach nicht mehr siehst. Wenn ich jetzt hergehe und ich habe ein Problem ich tauche und diese Welt ein, dann schalte ich ab, das Problem ist deshalb nicht weg, aber ich habe es auf die Seite gestellt. Nehme ich dann das Problem wieder her, kam wie ein Blitzfunken die Lösung geschossen. Wenn du heute versuchst, etwas zu lernen und du denkst dir, ich kriege das nicht ins Hirn rein, lege es weg und mach was anderes schalte ab, gehe fort irgendetwas. Und dann fällt einem die Lösung für das Problem ein, also unter diesem Aspekt finde ich das Abtauchen in diese Welt nicht schlecht.

5. Lebenslauf

Name:	Adam Iljkic
Geburtsdatum:	01.12.1983
Geburtsort:	Tuzla, Bosnien und Herzegowina
Staatsbürgerschaft:	Kroatien

Schulbildung:

09/1990 – 06/1994	Volksschule „Vjekoslav Tunjic“ Lukavac, Bosnien und Herzegowina
09/1994 – 03/1998	Hauptschule „St. Peter“, Straubing, Deutschland
09/1998 – 05/2002	Mittelschule für Hotel- und Tourismuswirtschaft, Lukavac, Bosnien und Herzegowina
03/2004 – 10/2010	Universität Wien: Studium Psychologie/Bildungswissenschaften Schwerpunkte: Aus- und Weiterbildung, Medienpädagogik, Erwachsenenbildung

---

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich versichere hiermit,

dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe und, dass ich diese Diplomarbeit bisher weder im Inland noch im Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Datum Unterschrift