

Faszination Gamen – wer, was, warum

Untersuchung und Beschreibung eines der bevorzugten Hobbys der heutigen Jugendlichen

Jacob-Dario Santschi
J.V. Widmannstrasse 3
3074 Muri
079'387'32'86
orango3@web.de

Gymnasium Kirchenfeld
Maturarbeit im Fach Psychologie und Pädagogik
Frau R. Jüni Eberhard
Abgabetermin: 29.1.2004

1. Inhaltsverzeichnis:

1.	Inhaltsverzeichnis	Seite 2
	Abstract	Seite 3
Einleitung		
2.	Begründung der Themawahl	Seite 4
2. 1	Vorgehen	Seite 4
Theoretischer Teil		
3.	Spiel-Genres	Seite 6
3.1	Sport-Simulation	Seite 6
3.2	Action-Adventure	Seite 6
3.3	Strategie-Spiele	Seite 7
3.4	Rollen-Spiele	Seite 8
3.5	Ego-Shooter	Seite 8
3.5.1	Nerf	Seite 9
3.5.2	Soldier of Fortune 2	Seite 9
3.5.3	Counter-Strike	Seite 10
4.	Definitionen	Seite 12
4.1	Singleplayer	Seite 12
4.2	Multiplayer	Seite 12
Empirischer Teil		
5.	Auswertung des Fragebogens	Seite 13
5.1	Beschreibung der Stichprobe	Seite 13
5.2	Vergleichen der Hypothesen	Seite 15
Diskussion		
6.	Fazit	Seite 20
7.	Ausblick	Seite 20
8.	Mein Dankeschön	Seite 21
Quellen		
9.	Quellenangabe	Seite 21
9.1	Der Fragebogen	Seite 22
9.2	Fragebogen2	Seite 23
9.3	Der Beobachtungsbogen	Seite 24
9.4	Theoretische Angaben zur Auswertung	Seite 25

In dieser Arbeit wurde untersucht, wer eigentlich die Leute hinter dem Computer sind, welche wöchentlich mehrere Stunden opfern, um sich über das Internet miteinander zu messen. Die Auswertungen beruhen auf einem selber erstellten Fragebogen, welcher von mehr als 80 Gamern ausgefüllt wurde. Zu Beginn wird aber allen Laien einmal genau erklärt, in was man den Begriff Computerspiele unterteilen kann und diese Arbeit ist somit eine Art Reiseführer durch die Welt der Computergames.

2. Begründung der Themawahl

Ich habe dieses Thema gewählt, weil es mich sehr interessiert. Ich selber habe früher relativ häufig Computergames gespielt. Dazu gekommen bin ich, als ich bei einem Kollegen im Netzwerk das Spiel Counter-Strike erklärt bekommen habe. Doch nicht nur Ego-Shooter-, sondern auch Strategie- und Sportgames gefielen mir so gut, dass ich viel Zeit damit verbrachte, diese Spiele zu benutzen. Kein Game überzeugte mich allerdings so, dass ich es wirklich zu spielen vermochte. Länger als zwei Wochen war wohl nur Counter-Strike für mich aktuell. Über mein Hobby, den Fussball, lernte ich Mischa Felber kennen, der auch Counter-Strike spielte und im Alter von 15 gründete ich mit ihm einen so genannten Clan namens „shcl“. Ein Clan ist ein Team, in welchem man zusammen über das Internet versucht Matches für sich zu entscheiden. Ein knappes Jahr spielten wir so zusammen, bevor wir unseren Clan auflösten. Danach gründete ich mit einem Kollegen aus Deutschland, welchen ich bis heute noch nie gesehen habe, einen neuen Clan, genannt „dark-ol“. Bis zum jetzigen Datum, und das sind mittlerweile mehr als 2 Jahre, gibt es diesen immer noch. In meinem eigenen Clan hörte ich nach etwa einem halben Jahr mit dem regelmäßigen Spielen von Counter-Strike auf und organisierte nur noch das Umfeld des Clans. Das Ende meiner aktiven Laufbahn im virtuellen Spiel ist somit nun mehr als 1,5 Jahre her. Durch das Organisieren von Turnieren und Meisterschaften habe ich aber immer noch einen engen Bezug zum Ganzen und deshalb hatte ich auch die nötigen Kontakte für meine Maturarbeit. Da die Schweizer Szene nicht sehr gross ist und es damals nur zwei Community-Pages gab, wusste man, wenn jemand so eine Arbeit schreibt. Mir war dies von niemandem bekannt und es reizte mich, den Versuch zu wagen. Mittlerweilen haben auch andere mit ähnlichen Projekten begonnen, doch ihre online Umfragen werden mit grosser Sicherheit nicht dieselbe Tiefe erreichen wie meine Befragung, da sie nach meiner Meinung zu ungenaue Fragestellungen haben. Aber wir werden sehen und ich werde alles Nötige tun, um ein besseres Resultat zu erreichen. Schauen wir, wofür es reichen wird.

2.1 Vorgehen

Begonnen hat alles mit der Idee, eine Maturarbeit über Computerspieler zu machen. Diese hatte ich bereits in der Tertia, doch war ich mir nie sicher, ob wirklich etwas daraus werden könnte. In der Sekunda belegte ich dann das Ergänzungsfach Psychologie und Pädagogik und als die Festlegung des Maturarbeitsthemas vor der Tür stand, entschied ich mich, die über lange Zeit gereifte Idee umzusetzen. Die Frage war nun, in welchem Fach ich diesen Plan umsetzen sollte und ich kam zum Schluss, dass es am besten ins Fach Psychologie und Pädagogik passt. Leider hatten wir dort auf das Prima-Semester hin einen Lehrerwechsel und so musste ich die Lehrperson aufsuchen, ohne jemals eine Stunde Schule mit ihr gehabt zu haben. Ich wusste also nicht, ob die Zusammenarbeit klappen würde und ob wir uns einigermaßen verstehen. Es war ein Risiko, doch ich wollte meine Arbeit definitiv über dieses Thema schreiben. Nach einer ersten Besprechung war ich überzeugt, dass meine Idee zu verwirklichen war. Als ich sah, dass meine betreuende Lehrkraft, Frau R. Jüni Eberhard, grosses Interesse am Thema zeigt, stand für mich fest, dass ich über das Gamen schreiben würde. Nach einer ersten Konzeptaufstellung ging es danach ans Ausarbeiten gewisser Erwartungen. Nachdem diese kurz besprochen und genauer festgelegt worden waren, besprachen Frau Jüni und ich das weitere Vorgehen. Nach dem Aufstellen eines Fragebogens und Korrekturen zu dessen Optimierung hatte ich ein erstes Arbeitsinstrument in den Händen. Es konnte losgehen!

„Was sind eigentlich Ego-Shooter?“ Diese Frage stellte mir Frau Jüni eines Tages und mir war klar, dass ich alle Begriffe erklären musste. Ich suchte in meinen mehr als 200 CD's nach typischen Spielen der verschiedenen Genres, installierte diese und stellte fest, dass einige zu alt waren für meinen PC und musste nach Alternativen Ausschau halten. Per Print Screen konnte man aufgrund von Sperren nicht in allen Spielen Fotos schiessen und somit testete ich mehrere Programme aus dem Internet durch, bevor ich endlich zu jedem Spiel ein Bild hatte. Irgendwelche Screenshots aus dem Internet wollte ich nicht. So ergab es zwar für mich mehr Aufwand, doch ich kann dadurch mit gutem Gewissen sagen, dass es wirklich meine eigenen Daten sind. Die Erklärungen der Genres sind nur von mir geschrieben, also ohne Lexiken oder ähnliche Hilfsmittel. Dadurch ist eine Definition entstanden, die ich persönlich aufgestellt habe. So sollten alle die Fachbegriffe verstehen können, so hoffe ich zumindest. Es war eine aufwändige Sache, doch es machte Spass! Die Suche nach dem harmlosesten Ego-Shooter war zum Beispiel sehr spannend und von Monkey-Strike bis hin zu Moorhuhn kamen lustige Vorschläge. Aufgrund eines Tipps von einem Kollegen, stiess ich auf das Spiel NERF, doch schien es leider keinen FTP-Server mehr zu geben, welcher dieses Spiel zum Download anbot. Nach vierstündiger Suche und etwa 20 neuen Accounts auf diversen Downloadseiten gab ich auf. Doch es nervte mich so stark, dass ich dieses Spiel nicht fand und so suchte ich am kommenden Tag weiter. Und tatsächlich fand ich NERF auf einem lettischen FTP-Server wieder und zog es mit langsamem Tempo über die Nacht runter. Am nächsten Tag gab es den Server bereits nicht mehr... Mir konnte dies nun egal sein, denn ich hatte eine Demo des Spiels ergattert!

Einige Tage später zog ich mit ein paar ausgedruckten Fragebögen ins „iland“. Das „iland“ ist ein Internetcafé in Bern, welches besonders Gamer als Zielpublikum anspricht. Da ich die Besitzer kenne, wurde das Verteilen der Fragebögen kein Problem. Schnell waren alle ausgefüllt und so kam ich etwa auf eine Anzahl von 35 Stück. Der Mitbesitzer Chris Burger bot mir an, mir bei der Auswertung mit dem Programm SPSS zu helfen. Ich nahm dankend an und eines Nachmittags im letzten Sommer setzten wir uns hin und wollten mit dem Auswerten beginnen. Leider stellten wir fest, dass es wenig Sinn hatte, da die befragten Personen fast nur das Spektrum der Ego-Shooter-Gamer abdeckten. Somit brachen wir ab und von zu Hause aus fragte ich im IRC, das ist das grösste Kommunikationsprogramm, welches von den meisten Gamern genutzt wird, nach, wer Lust und Zeit hätte einen Fragebogen zum Thema Games auszufüllen. Alle Informationen, die es brauchte, sammelte ich auf einer kleinen Homepage, die ich baute, so dass man sich bei mir nur melden musste und ich den Link zur Seite gab mit den Informationen darauf. Danach musste man den Fragebogen an meine Mailadresse zurück schicken. Dank dieser Methode füllten fast 50 Personen den Fragebogen online aus, so dass ich zusammen mit den bereits im „iland“ ausgefüllten Bögen, auf 80 Stück kam. Ich habe mit Absicht kein Online-Formular gemacht, weil ich es von mir selber kenne, dass solche mit weniger Sorgfalt ausgefüllt werden. Fakt ist auch, dass solche oft viel weniger genau sind. Es gab zwar viel mehr Aufwand für mich und den User, dafür hatte ich eine Basis, mit der ich wirklich zufrieden war. Nachdem ich alle 50 Fragebögen, die zurück kamen sortiert hatte, im Format angepasst, ausgedruckt und eingeordnet hatte, ging ich wieder ins „iland“ und Chris Burger zeigte mir, wie man diese erhobenen Daten aus den 80 A4 Seiten ins Programm eingeben konnte. Pro Seite bedeutete dies an die 20 Datensätze, wobei es wegen der Programmierung für die Auswertung meist mehr wurden. Drei ganze Nachmittage war ich im „iland“ und hielt die Daten dank SPSS fest. Am Schluss hatte ich ein Grundgerüst, auf das ich bauen konnte. Als nächstes legte ich eine vier Seiten lange Liste an mit Punkten, die ich vergleichen möchte. Zum Beispiel Beruf und Spielgenre oder Ähnliches. Dank dem, war dann wieder ein Nachmittag vorbei. Danach war es endlich soweit: Es ging daran die Vermutungen zu beweisen oder zu widerlegen und das mächtige Programm SPSS hielt uns mehr als einmal zum Narren, als es wieder etwas ganz anderes ausgab, als gesucht war. Ohne Chris Burger, welcher dieses Tool in seinem Studium genutzt hatte und dem Internet, wo ich Anleitungen zusammen suchte, wäre es wohl nichts geworden mit Auswerten. So aber schafften wir es alle meine vierzig Thesen auszuwerten. Chris Burger zeigte mir zu Beginn immer an einem Beispiel, wie eine Auswertungsfunktion geht und danach konnte ich es für die weiteren Thesen selber tun. So hatte ich alle Hände voll zu tun mit Herausschreiben von Ergebnissen und Eintippen der richtigen Funktionen. Dazu wurde es noch ein Englisch-Training, weil ich dieses Programm nur in Englisch besass. Als ich endlich alle Thesen ausgewertet hatte, hiess es, darüber einen Text zu schreiben. Das Interpretieren der Resultate und Verfassen dieses Textes aufgrund der Auswertung war spannend. Ich änderte meinen Titel, welcher ursprünglich hiess „Machen Computerspiele aggressiv“, auf „Faszination Games – wer, was, warum“. Der Hauptgrund war, dass das Einsetzen des Beobachtungsbogens und seine Auswertung den Rahmen einer Maturarbeit gesprengt hätten.

In einer ersten kritischen Betrachtung bemerkte ich und bekam das Feedback, dass der Teil der Auswertung schwierig zu verstehen ist. Im ersten Moment war ich etwas ratlos, weil ich nicht wusste, wie ich diesen Teil ändern könnte. Ich hatte aber Glück und mir kam eine Idee, welche ich umsetzte. Dies bedeutete aber, den ganzen Teil der Auswertung, was mehr als 10 Seiten waren, neu- beziehungsweise umzuschreiben. Es war noch mal ein grosser zeitlicher Aufwand, da besonders auch das Erstellen von den Diagrammen viel Zeit in Anspruch nahm. Mit dem Resultat, welches ich aber nun habe, bin ich sehr zufrieden. Es war gut, noch einmal darüber zu gehen und das Konzept der Auswertung zu überdenken. Ich hoffe dadurch diesen sehr wichtigen Teil leserfreundlicher gemacht zu haben.

Danach hiess es alles formatieren und noch einmal auf Fehler durchlesen. Nun war das Ende des Maturarbeitstunnels in Sicht, nach langer und intensiver Arbeit!

3. Spiel-Genres

3.1 Sport-Simulation

Beispiele: FIFA, NHL
(aus der Spielserie von EA Sports)

Das Ziel ist, ein Spiel auf dem Computer hinzubekommen, welches möglichst grosse Ähnlichkeit hat mit einem echten Sport-Match - zum Beispiel einem Fussballspiel. Der grösste Unterschied zu einem echten Match ist, dass man alle Spieler selber lenkt. Das heisst, man kann immer den Spieler benützen, welcher am nächsten am Ball ist und hat so nie kleine Spielpausen wie in einem echten Spiel. Die Ausnahme dieser Regel macht der Torhüter, welcher vom Computer gesteuert agiert. Doch auch bei ihm hat man gewisse Eingriffsmöglichkeiten, wie zum Beispiel auf Knopfdruck einen Rush (*hier*: Spurt aus dem Strafraum) zu befehlen, damit der Torhüter sein Gehäuse verlässt, oder die Richtung und Stärke beim Abschlag oder Abstoss zu definieren.

Das Genre Sport-Simulation hat sich stetig weiterentwickelt, so dass man heutzutage verschiedene Möglichkeiten hat, Einfluss auf ein Spiel zu nehmen. Als Beispiel kann man wählen zwischen aggressivem oder normalem Zweikampf. Auch ein Doppelpass oder ein Pass in die Tiefe ist genau so anwählbar, wie ein wunderschöner Fallrückzieher. Gesteuert werden alle Bewegungen per Tastatur oder Gamepad, wobei jedem Befehl eine Taste zu geordnet ist.

Im Genre führend ist die Fussballsimulation Fifa und die Eishockeysimulation NHL, bei denen die Herstellerfirma EA Games jährlich eine neue Version herausgibt.



Der YB-Verteidiger Alain Rochat kommt zu spät und Milai Rama schießt die Thuner in Führung.



Der anschliessende Torjubel des als introvertiert geltenden Thuner Stürmers.

3.2 Action-Adventure

Beispiele: Indiana Jones, Tomb Raider
(Spiele der Firmen Lucasarts und EIDOS)

Schiessen und denken sind die eigentlichen Ziele dieses Genres. Es geht nicht in erster Linie um den Kampf, sondern der Spieler soll durch Geschick die Spielfigur durch die Welten lenken. Rätsel lösen gehören ebenso dazu wie Sprungeinlagen. Bekanntester Vertreter dieses Genre ist Tomb Raider, von welchem es mittlerweile sechs Versionen gibt. In diesem Spiel muss die Hauptfigur Lara Croft gegen böse Schurken und clevere Gegner den Ausweg aus manchen Höhlen und Labyrinthen finden. Der grösste Unterschied zu Ego-Shooter ist, dass man die Spielfigur von hinten sieht. Der Spieler sieht das Spiel also nicht durch die Augen der Figur, sondern ist wie ein Beobachter, welcher ihr über den Rücken schaut.

Gesteuert wird auch dieses Spiel per Tastatur, doch ist es hier von grosser Wichtigkeit gewisse Kombinationen zu kennen. Ein Beispiel: Ziel ist das Überqueren eines breiten Spaltes. Der Spieler muss nun zuerst die Ducken-Taste (*hier*: Bei Druck auf diese Taste kniet die Spielfigur nieder), danach die Hüpfen-Taste und gleichzeitig die Strecken-Taste und sofort noch die Hangel-Taste drücken, um sicher auf der anderen Seite zu landen. Nur mit einer schnellen und gut geübten Abfolge können auch tiefere Gräben überwunden werden. Nun noch ein Beispiel für ein Rätsel: Gehen wir von folgender möglichen Situation aus: Lara erreicht einen versperrten Eingang, welchen man sprengen muss. Dies geht aber nur per Schalterkombination und diese Knöpfe sind aber irgendwo versteckt. Erst wenn alle Schalter in der richtigen Reihenfolge gedrückt worden sind,

zündet sich das TNT und der Spieler kann den nächsten Raum betreten. Längere Überlegungs- und Suchphasen sind Alltag in diesem Genre.



Lara Croft, die Hauptfigur, im Kampf gegen einige Bösewichte.



Bungeejumping; ohne Seil, dafür mit Lara.

3.3 Strategie-Spiele

Beispiele: Command & Conquer Generals, Age of Mythology
(Spiele der Firmen EA Games und Microsoft)

In Strategiespielen wie Command & Conquer Generals geht es nicht mehr darum, eine einzelne Figur zu befehlen und mit dieser möglichst viel zu erreichen, sondern man befiehlt ein Heer. Feldherr zu sein über mehr als 200 Einheiten und diese möglichst geschickt in die Schlacht zu führen, um die Gegner zu besiegen, ist hier das Motto. Doch nur mit einer funktionierenden Wirtschaft, welche das nötige Geld für die Rüstungsindustrie liefert, kann der Erfolg erzwungen werden. Je nach Spiel muss jede Waffe einzeln produziert werden und erst verschiedene Komponenten zusammen ergeben einen Krieger, so dass die wirtschaftliche Strategie an erster Stelle steht. Der Sieger der Wirtschaft ist oftmals der Sieger des Kampfes! Es ist also kein blosses Abschlachten aus der Vogelperspektive. Als typisches Spiel aus diesem Genre betrachten wir Command & Conquer Generals. Dieses Spiel ist die 5te Ausgabe der Reihe Command & Conquer und der Spieler muss als General eine möglichst schlagkräftige Truppe ausbilden. Diese besteht aus verschiedenen Einheiten wie Soldaten, welche kaum Chancen gegen einen Panzer haben. Dazu kommen Comanche Helikopter, die wiederum Schwächen gegen die Flak-Truppen haben. Die optimale Mischung der Truppen mit verschiedenen Eigenschaften ist also der Garant zum Erfolg.

Drei verschiedene Fraktionen mit ganz speziellen Fähigkeiten geben dem Spiel zusätzliche Tiefe und unendliche Strategiepläne können geschmiedet werden. Da aber dieses Spiel ein sehr aktuelles Thema hatte, geriet es in die Kritik, so dass es abgeändert werden musste. Terroristen, die die UNO angreifen, sind leider die Realität. Doch sollen 12 jährige nicht noch damit rumspielen und selber solche Angriffe ausüben, war die Meinung. Fast alle grossen Geschäfte in der Schweiz nahmen darauf dieses Spiel aus dem Sortiment.



Die Amerikaner bauen ihre Armee, auf um einen Angriff auf ein Terroristen-Lager im Westen zu starten.



Eine siegreiche Schlacht für die Amerikaner, dank ihrer technischen Überlegenheit, zeichnet sich ab.

3.4 Rollenspiele

Beispiele: Baldurs Gate, Dark Age of Camelot, Diablo
(Spiele der Firmen BioWare, Mythic Entertainment und Blizzard)

In Rollenspielen geht es darum, in die Haut eines Helden zu schlüpfen. Durch Gespräche und Kämpfe bekommt man die nötigen Informationen, um den richtigen Weg zu finden. Im Verlaufe des Spiels kann man durch die Erfahrung, die man gewinnt, seinen Charakter stets verbessern, so dass zum Beispiel die gelenkte Figur schneller rennen kann oder weniger lang benötigt, um ein Türschloss zu knacken. Oft sind solche Spiele sehr vielfältig und benötigen oftmals um sie durchzuspielen, extrem viel Zeit, beziehungsweise sind nie fertig. Das Game Baldurs Gate hatte so viele verschiedene Wege und Möglichkeiten dank der Charaktergestaltung, dass selbst Profis mehr als 3 Monate intensive Spielzeit brauchten, um zu einem Ende zu kommen. Dank dem schnellen Internet sind nun solche Spiel auch online spielbar, was dazu führt, dass sich eine Community gebildet hat.

Das Spiel Diablo 2, welches vor wenigen Jahren ein Top Game war, schauen wir uns nun etwas genauer an. In diesem Spiel ist man wie üblich ein Held, welcher gegen böse Drachen und andere Fabelwesen kämpfen muss. Mit jedem Sieg wird die Spielfigur stärker und er findet neue Ausrüstungsgegenstände wie Schwerter, Rüstungen und ähnliches. Doch sein Rucksack hat nur begrenzt Platz und so muss er sich immer wieder neu entscheiden, was er mitnehmen möchte und was er zurücklassen will. Die richtige Kombination macht ihn noch einmal stärker und durch Gespräche mit Wesen, die sich in der Spielwelt aufhalten, kommt er zu Informationen, an welchen Orten weiter geheime Sachen zu finden sind oder welche Gegenden er meiden sollte. Im Internet spielt der/die SpielerIn mit anderen Spielern, die jeweils auch einen Helden lenken, zusammen gegen die bösen Gegner oder andere Heldengruppen. Der grosse Unterschied im Multiplayer zu den anderen Genres ist, dass es nicht gratis ist. Wer sich online tummeln will muss monatlich einen gewissen Betrag an die Herstellerfirma überweisen.



Unser Held hat seine erste Prüfung bestanden.
Rot die Lebenspunkte und blau die Magiepunkte.



Ein Hinterhalt! Ohne Magie kommt unser Held hier nicht mehr lebend raus!

3.5 Ego-Shooter

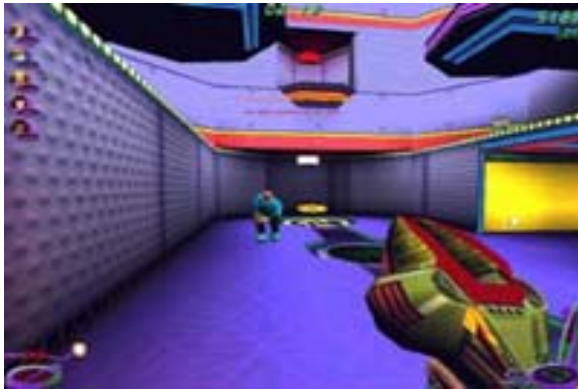
Beispiele: Counter-Strike, Soldier of Fortune, Battlefield 1942
(Spiele der Firmen: Valve, Ravensoft und EA Games)

Das Genre der Ego-Shooter ist extrem vielfältig. Von einem Ego-Shooter spricht man, sobald man aus den Augen der Person das Spielgeschehen beeinflusst und mit Waffengewalt ein Ziel erreichen muss. Doch sind nicht alle Ego-Shooter gleich brutal und unsinnig. Es kommt sehr darauf an, was gespielt wird: Sind die Spielfiguren Menschen oder Fantasiewesen oder sogar Tiere? Was für Waffentypen werden verwendet und wie ist die Umgebung gestaltet? Um dies aufzuzeigen, wähle ich zwei extreme Beispiele: Zum einem Soldier of Fortune, welches nach meiner Meinung eines der brutalsten Spiele ist, und zum anderen das bereits etwas ältere Spiel NERF, in welchem ganz klar die Gewalt an hinterster Stelle steht und es nur ums Spielprinzip geht.

3.5.1 Nerf

(Spiel von Hasbro)

Nerf ist ein Spiel, bei welchem kein Blut zu sehen ist. Jede Waffe ist frei erfunden und nur mit Betäubungsgewehren wird geschossen. Wird man getroffen, schläft man ein und erwacht an einem anderen Ort auf der Karte wieder. Auch die Umgebung ist bunt gestaltet ein Realitätsbezug ist kaum herstellbar.



Kampf um das nackte Wachbleiben. Mit Betäubungsgewehren und ganz ohne Blut geht es dem Spieler an den Kragen.



Mit einem Lächeln auf dem Gesicht und futuristischer Waffe kommt das Sandmännchen.

3.5.2 Soldier of Fortune 2

(Herkunft siehe Punkt 3.5)

Dies ist eines der brutalsten Spiele, die auf dem Markt sind. Schon beim Installieren wird vor der Gewalt gewarnt. Ohne zu überlegen alles über den Haufen zu schießen, was einem begegnet, verknüpft mit möglichst viel Blut, scheint hier das Motto zu sein. Die Gegner wirken realistisch, und die Umgebung und die Waffen sind originalgetreu. Ist ein Gegner unter Schreien gestorben, hat es sich damit noch nicht: Der Spieler kann ihm dann noch alle Körperteile einzeln wegschießen, wie zum Beispiel Beine, Arme oder den Kopf.

Der Sinn von solchen Spielen ist schwer zu eruieren, doch scheint es gekauft zu werden, da es bereits die zweite Ausgabe ist.



Dank der Dunkelheit nicht klar zu erkennen: Zwei Blutlachen mit einigen toten Gegenspielern - einer ohne Kopf und ohne Arme.



Fünf auf einen Streich. Ein Blutsee bildet sich, doch weiter geht es ans Geschütz, um die nächsten 40 Gegner zu metzeln.

Nach diesen zwei extremen Beispielen, möchte ich nun auch noch ein Spiel vorstellen, welches in der Mitte eingeordnet werden kann.

3.5.3 Counter-Strike

(Herkunft siehe Punkt 3.5)

Ein Terroristenteam muss Aufgaben erfüllen, welche das Counter-Terroristenteam zu verhindern versucht oder umgekehrt. Ein Beispiel: Die Terroristen müssen eine Bombe platzieren und haben dafür zwei markierte Stellen auf der Spielkarte zur Verfügung. Die Counter-Terroristen müssen diese so genannten Bombenplätze bewachen. Wenn die Bombe doch gelegt werden kann, heisst es sie innert 35 Sekunden zu entschärfen. Das Ganze wird wettkampfmässig mit fünf Counter-Terroristen gegen fünf Terroristen gespielt. Jede der zehn Personen ist von einem Spieler gesteuert. Das Team, welches die besseren Taktiken hat und besser trifft, gewinnt. Da jedes Team beide Fraktionen, Terroristen und Counter-Terroristen einmal spielt, ist es ausgeglichen. Gespielt wird auf den so genannten Maps. Dies sind Umgebungen, in denen sich die Spieler bewegen. Im Counter-Strike gibt es etwa 15 offizielle Maps, von Wüsten-Levels bis zu grossen Lagerhallen.

Counter-Strike ist das beliebteste und meist gespielte Onlinespiel. Seine Fangemeinde ist über die ganze Welt verstreut. In Australien wird es gespielt wie auch in China, Brasilien den USA, Russland oder Norwegen. Ein weltweites Netz hat sich aufgebaut. Mittlerweile gibt es sogar Weltmeisterschaften, zu welchen Teams aus der ganzen Welt anreisen, um die mehr als 10'000 Euro Preisgeld zu gewinnen.

Am Anfang des Spieles standen sehr talentierte Programmierer, um die Person von Minh "Gooseman" Le, welche 1999 eine Modifikation zum damals bekanntesten Spiel Half-Life erstellten. Begonnen mit Beta 1, gab es immer wieder Updates. Mittlerweile stehen wir bei der Version 1.6. Wer Half-Life besass, für den war Counter-Strike gratis downloadbar, was für eine schnelle Verbreitung entscheidend war. Grosse Konzerne witterten die Chance und brachten im Jahr 2001 Counter-Strike Version 1 als Spiel heraus, welches gekauft werden konnte und somit Half-Life umging. Da aber eine kostenlose Update-Version auf diese Ausgabe im Internet zugänglich war, vergrösserte sich die Fangemeinde weiter. Bald wurde klar, dass trotz veralteter Grafik dieses Spiel eine Zukunft hat. Mit Gerüchten über ein Half-Life 2 hält man die Fans an der Stange. Hoffnungen auf eine bessere Grafik bleiben in Takt. Die Firma Valve, welche bereits einiges Geld in das Spiel investiert hat, geht nun neue Wege. Es ist abzuwarten, ob dieses Spiel auch in Zukunft noch gratis zu haben ist. Ein erster Schritt in Richtung Kommerzialisierung hat die Firma bereits getan, indem sie Internetcafés eine spezielle Version zum Verkauf anbietet. Ohne diese kann das Spiel nicht mehr im LAN (local area network) gespielt werden.

Doch was ist der Reiz an diesem Spiel? Ist es das Töten der Gegner? Offiziell heisst es, dass im Vordergrund steht, sein Missionsziel zu erreichen. Doch ist dieses meist mehr eine Art Beschleuniger der Kämpfe, da die eine Partei aus der Reserve gelockt wird. Gewonnen hat nicht nur das Team, welches seine Mission erfüllt, sondern auch dasjenige, welches alle Mitglieder des anderen Teams getötet hat. Dass eine Spielrunde so entschieden wird, kommt öfter vor, als dass ein Team dank des Erreichens des Missionsziels gewinnt. Ich erkläre dies anhand eines Beispiels: Die Terroristen müssen eine Bombe an einem der zwei Bombenplätze legen. Die Counter-Terroristen müssen diese Orte verteidigen. Schaffen nun die Terroristen beim Sturm auf die Bombenplätze alle Counter-Terroristen zu erschiessen, so haben sie trotz nichterfülltem Missionsziel gewonnen. Die Bombe ist eine Art Chance den Gegner, hier die Counter-Terroristen, aus der Reserve zu locken.

Wer im Spiel umkommt, darf anders als bei den meisten anderen Spielen dieses Genre, nicht mehr mittun bis die Runde beendet ist. Eine Runde ist beendet, wenn eines der beiden Teams gewonnen hat oder die Zeit (standardmässig drei Minuten) abgelaufen ist. So kann es also vorkommen, dass man nach dreissig Sekunden tot ist und dann über zwei Minuten zuschauen muss, bis der Team-Sieger der Runde feststeht. Doch genau dieser Punkt macht es auch spannend. Der Spieler weiss, dass er vorsichtig sein muss, weil keiner gerne lange untätig zuschaut. Die taktische Tiefe des Spiels, welche besonders in den so genannten 5on5 (*hier*: 5 Spieler vom Team A gegen 5 vom Team B) schön zu sehen ist, macht den grossen Reiz aus. Denn dort gewinnt das Team mit dem besseren Teamplay (= Zusammenarbeit der Gruppe) den Match.

Counter-Strike ist mittlerweile mehr als nur ein Spiel. Es hat sich eine Community gebildet, in der man sich kennt und auch im echten Leben von Zeit zu Zeit trifft. Es ist also selten so, dass man die anderen vier seines Teams noch nie gesehen hat. Vielmehr weiss man, wer der andere ist, wie er spielt und was er denkt. Ein sozialer Aspekt der Fünfer-Teams, welchen man auch in den so genannten Clans kennt. Ein Clan ist ein Zusammenschluss von mindestens fünf Spielern, die regelmässig miteinander spielen. Alle haben dann einen gleichen Namen vor dem eigentlichen Nick, den Clannamen oder Clantag genannt. Als Beispiel: dark-ol.ch / orango. Hier ist dark-ol.ch der Clantag, und orango der Nickname des Spielers. In der Schweiz gibt es mehr als 60 solcher Clans, wobei in manchen weit mehr als nur fünf Spieler sind. Mit seinem Team fährt man oftmals auch an die so genannten Lan-Partys, an welchen man, in einem Raum mit bis zu 1600 Spielern, möglichst gut abschneiden will. In den Spielpausen lernt man von Zeit zu Zeit seine Gegner persönlich kennen. Ein normaler sportlicher Wettkampf entsteht, indem keiner verlieren möchte. Im Unterschied zu einem Fussballturnier, mit Pokalen für die Sieger, gibt es aber an den Lan-Partys oft Geld zu gewinnen, was natürlich reizvoll ist.

Ein anderer Ort, an welchem weitere soziale Aspekte rein kommen, sind die Internetcafés. Zurzeit gibt es in der Schweiz etwa drei einigermassen in der Gamer Scene bekannte, so genannte Gamingrooms. Für etwa acht

Franken in der Stunde, kann man sich dort mit bis zu 60 anderen Spielern messen. Als Spieler hat man somit fast immer Blickkontakt zum Gegner oder Teammitglied. Ist das LAN (local area network) zu langweilig, connectet man (*hier*: verbindet sich) einfach auf das Internet und spielt dort gegen andere Spieler. Counter-Strike ist ein Multiplayerspiel. Das heisst per Internet mit anderen echten Spielern zu gamen. Es gibt zwar Bots, das sind Spieler die vom Computer gesteuert werden. Doch agieren diese bei weitem nicht genug intelligent, um einen echten Gradmesser darzustellen.



Die Counter-Terroristen beziehen Stellung.



Die Terroristen drängen ihre Gegner in die Enge.

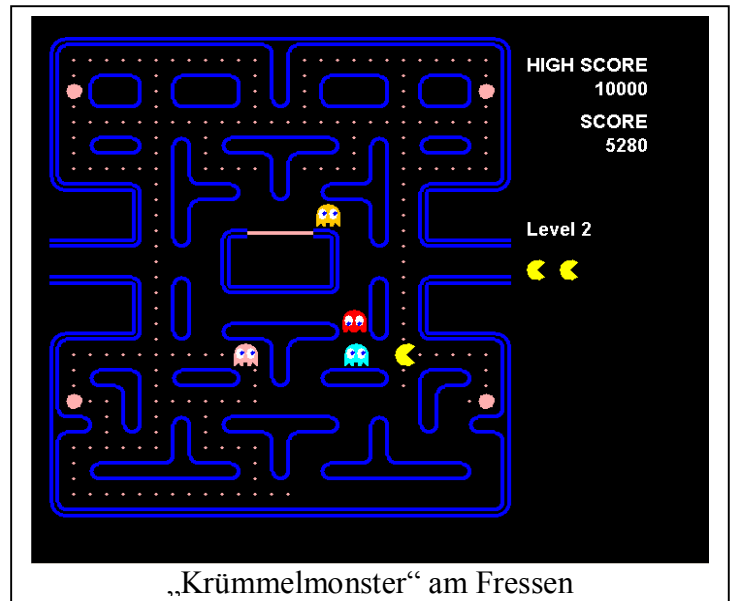
4. Definitionen

4.1 Singleplayer (SP)

Unter Singleplayer versteht man das Spielen gegen den Computer. Eines der einfachsten Beispiele ist PacMan, bei welchem der Spieler Punkte fressen muss. Er darf gleichzeitig nicht von den bösen Monstern erwischt werden. Dort steuert der Spieler den PacMan und der Computer die Gegner und den Rest.

Bei komplexeren Spielen hat der Computer neben der Berechnung des Levels, der Auswirkungen von Wetter und ähnlichem, auch noch eine grosse Anzahl Gegner zu steuern. Der Spieler selber lenkt seine Figur und versucht möglichst, nicht vom Computer erwischt zu werden. Da die Spiele immer realer aussehen, braucht es auch immer schnellere Computer, um sie spielen zu können, denn schliesslich muss der Computer ja alles darstellen können.

Das klassische Spielen findet im Singleplayer statt und ist die einzige Variante, wenn keine Internetverbindung und auch keine Netzwerkverbindung besteht. Diese Methode kann aber schnell uninteressant werden, da der vom Computer gesteuerte Spieler immer nach dem gleichen Muster agiert. Somit gehen Spannung und Herausforderung verloren.

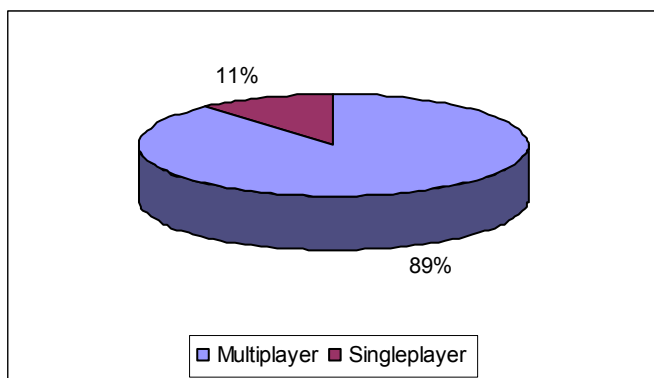


4.2 Multiplayer (MP)

Wie der Name schon sagt, geht es hierbei nicht mehr nur um eine von einer Person gelenkte Figur, sondern um deren vieler, die zusammen spielen. Je nach Spiel gibt es pro Partie zwischen 2 bis 3000 Menschen, die sich miteinander messen und ihre Spielfigur gerne als Gewinner sehen würden. Im Wettkampf besser zu sein als die anderen, ist ebenso ein Beweggrund, wie einfach nur Spass zu haben und mit Freunden etwas zu machen. Der Vorteil des Multiplayers ist, dass der Spieler selber als auch seine Mitspieler neue Taktiken anwenden können und so das Spiel länger spannend halten. Durch Training verbessert man seine Fähigkeiten und die Motivation hält an.

Verteilung der wöchentlichen Gamezeit auf SP und MP:

81 Personen machten Angaben.



5. Auswertung des Fragebogens

In der ersten Besprechung gab mir Frau Jüni den Auftrag Hypothesen aufzustellen, welche ich dann später zu untermauern versuche oder widerlegen muss. Ich tat dies und schrieb meine Annahmen nieder.

Beginnen tue ich den Auswertungsteil mit einer Analyse der Stichproben. Danach werden die Hypothesen zuerst an Hand des Fragebogens belegt oder widerlegt und danach wird das Resultat interpretiert. Zur bessern Verständlichkeit ist jeweils auf der rechten Seite ein Diagramm.

5.1 Beschreibungen der Stichprobe

Wer spielt? Ist Gamen wirklich nur eine Männerdomäne? Die Auswertung des Fragebogens ergab eine Verhältniszahl von 1 zu 9, sprich auf eine weibliche Zockerin kommen 9 männliche Zocker. Es ist zwar auch bei den Frauen ein Anstieg der Spielerrate ersichtlich, doch ist dieser bedeutend tiefer als bei den Männern, so dass in naher Zukunft die Frauen kaum an Boden gut machen werden können.

Von den befragten Gamern waren 85% Schweizer und lediglich 15% ausländischer Herkunft. Diese 15% verteilen sich aber auf Länder der ganzen Welt, so haben wir sowohl einen Vietnamesen, als auch Deutsche, Italiener oder Österreicher, die den Fragebogen ausgefüllt haben.

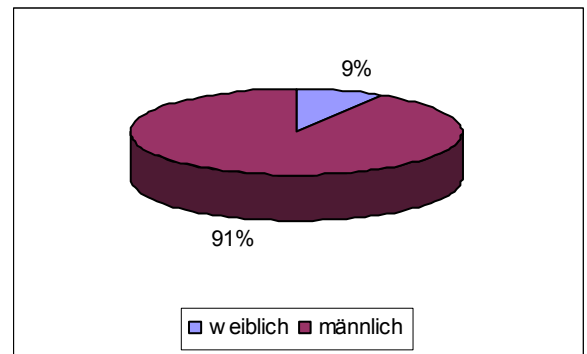
Die Hälfte spielen Ego-Shooter und diese Gruppe ist mit 57% mit Abstand die grösste. Gefolgt von den Strategiespielen, zu welchen 26% der Befragten greifen. Die Rollenspiele bringen es noch auf 10%, während der Sport nur noch 5% erreicht. Mit 2% deutlich am Schluss liegen die Actionspiele. Die Gründe für diese Verteilung liegen auf der Hand und die Game-Industrie ist nicht ganz unschuldig daran: Zurzeit ist einfach kein aktuell guter Titel im Genre Action auf dem Markt, und auch der Genre des Sports, hat es einzig mit dem FIFA Spiel, einem Titel, der bekannt ist. Die Rollenspiele waren im letzten Jahr extrem im Trend, weil zwei Topspiele auf den Markt gekommen sind und somit wäre ihr Anteil damals sicher höher gewesen. Die Strategiespieleranzahl ist aufgrund des aktuellen EA-Games Titels Command and Conquer Generals hoch im Kurs. Warum die Ego-Shooter so einen hohen Wert haben liegt daran, dass sie sich wohl am besten online spielen lassen und somit eine lange Zeit haben, in der sie aktuell sind. Dies führt dazu, dass sie automatisch eine Community fördern aus Leuten, welche das Spiel über längere Zeit miteinander und gegeneinander spielen.

Der schon angesprochene Punkt der Vielfalt, ist nicht zu vernachlässigen. Bei den Ego-Shooter gibt es zurzeit mindestens vier Titel, die von einer breiten Masse gespielt werden, während es bei den Strategie-Games nur einer ist und bei den Rollenspielen etwa 2. Beim Sport ist es auch wiederum nur ein einziger, welcher eine einigermaßen grosse Community hat.

Wer nun sagt, dass man ja nicht nur übers Internet spielen kann und muss, dem seien folgende Werte der Auswertung zu zeigen: Der Durchschnittsgamer verbringt pro Woche knapp 30 Stunden am PC. Das macht pro Tag etwa 4 Stunden. 12 Wochenstunden verbringt er mit Spielen von Computergames. Von

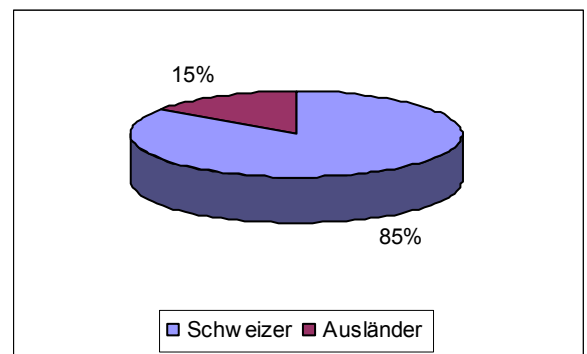
Geschlechterverteilung der Spieler:

81 Leute machten Angaben.



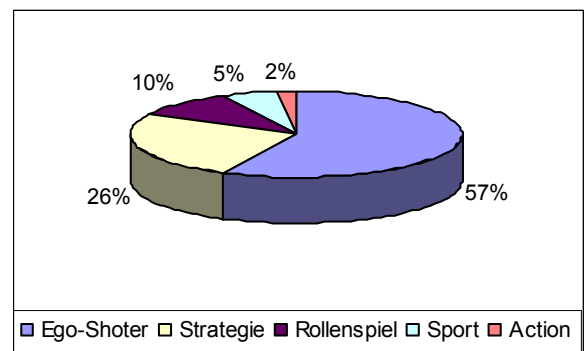
Verhältnis Schweizer-Ausländer:

81 Leute machten Angaben.



Was wird gespielt:

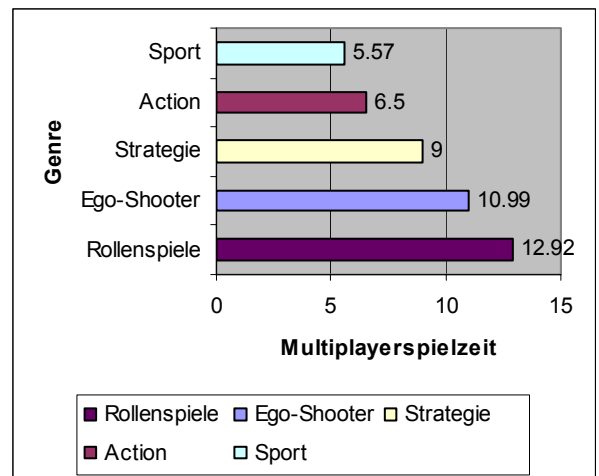
131 Genres wurden angekreuzt.



diesen 12 Stunden spielt er durchschnittlich 10.65 im Multiplayer und nur 1,36 im Singleplayer. Diese Zahlen sprechen eindeutige Worte, da man sieht, dass die Multiplayerspielzeit beinahe 10 mal höher ist. Ein kurzer Vergleich mit den Genre ergibt folgende Werte: Fast 13 Stunden investiert ein Rollenspieler durchschnittlich pro Woche, um zu gamen. Das macht pro Tag beinahe 2 Stunden. Diejenigen, welche Ego-Shooter spielen, kommen im Mittel nur auf 11 Stunden pro Woche, bilden aber die zweitgrösste Kategorie. 2 Stunden weniger die Woche investieren die Strategiespieler. Am Schluss sind die Sportspieler mit 5,5 Stunden die Woche, was nicht einmal eine Stunde pro Tag ergibt. Diese Zahlen ergeben Sinn, wenn man die Länge einer Partie im Genre ansieht: Wie wir gesehen habe, dauert eine Partie in einem Rollenspiel oft unendlich. Ein Ego-Shooter-Match nimmt in der Regel etwa 2 Stunden an Zeit. Die Strategiespiele bringen es etwa auf 50 Minuten und ein Sportspiel dauert in der Regel etwa 15 Minuten.

Wöchentliche Multiplayerspielzeit der ver. Genres:

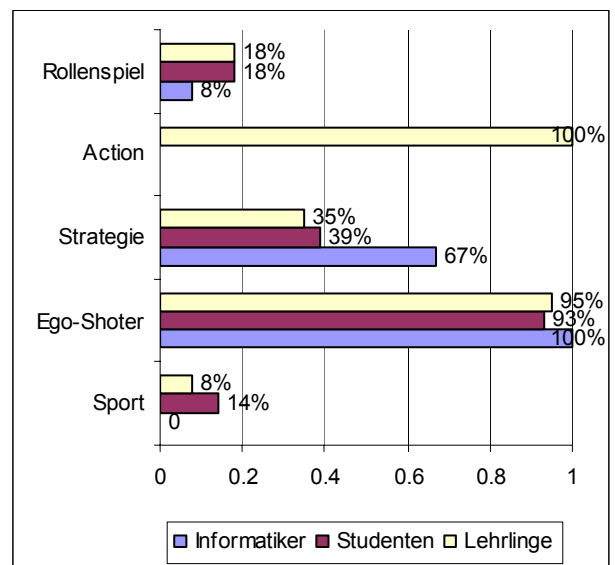
Durchschnitt = 9 Stunden



Ein interessanter Punkt zum Vergleichen ist sicherlich die Arbeit der Spieler. Gibt es Unterschiede im Beruf oder spielt dies keine Rolle? Alle befragten Informatiker spielen Ego-Shooter und immerhin 67% spielen Strategiespiele. Die zweitgrösste Gruppe bei den Ego-Shooter-Spieler ist jene der Studenten: 93% der Studierenden spielen in ihrer Freizeit Ego-Shooter und fast 40% Strategiespiele. Auch 95% der Personen der Lehrlinge spielen Ego-Shooter und 35% Strategiespiele. Bei den Sportspielen ist die grösste Kategorie, die der Studierenden und bei den Actiongamern, diejenigen in einer Berufslehre. Auch die Rollenspiele werden am meisten von Studierenden und in einer Lehre stehenden Personen gespielt. Erst auf Platz drei folgen hier die Informatiker.

Was wird gespielt:

131 Genres wurden angekreuzt.



5.2 Vergleich der Hypothesen

- **Hypothese I:** Ich denke, dass die Aussage „Computerspiele machen aggressiv“ nicht korrekt ist. Es ist viel differenzierter zu betrachten, da es sowohl auf das spielende Individuum, als auch die gespielte Software ankommt. Die Umwelt und die allgemeine Situation spielen eine zusätzliche Rolle.

- **Auswertung:** Um diese These genau zu untersuchen, wäre ein Beobachtungsbogen das bessere Instrument gewesen. Aufgrund des Fragebogens sind alle Angaben Selbsteinschätzungen der Spieler und somit mit Vorsicht zu geniessen. Es gibt Leute, die stellen sich nicht gerne in ein falsches Licht.

Die Auswertung des Fragebogens ergab, dass bei allen, die angaben, es würde sich während dem Spiel etwas bei ihren Gefühlen verändern, immerhin fast ein Viertel der Meinung ist, dass sie während dem Spiel aggressiver sind. Sei dies aufgrund eigenen Versagens oder weil sich der Spieler wegen den vom Computer gesteuerten Figuren aufregt, welche seinen KI-Ansprüchen, dies ist der Fachausdruck für die Intelligenz der Spielfiguren, nicht genügen.

Zu beachten ist aber, dass die Personen, die der Meinung sind, sie seien aggressiver im Spiel aufs Ganze betrachtet lediglich 3,6% ausmachen, da nur 15,3% überhaupt eine Veränderung bemerkten. Genau die Hälfte der 3,6%, also 1,8% aller Befragten sind der Meinung, dass sie aggressiver werden im Spiel und das Spiel sie danach auch weiterbeschäftigt.

Bei der Frage, ob es eine Veränderung im Denken gab, meinten von den 17,1%, die diese Frage mit einem ja beantworteten, 15%, dass sie Aggressionen bei sich bemerkten. Auch hier ist der Wert auf alle Spieler gesehen klein: Diese Gruppe macht lediglich 2,7% aller Spieler aus. Hier meinten zwei Drittel der Befragten, also noch 1,8%, die aggressiver wurden, dass das Spiel sie nach dem Abstellen des PC weiterbeschäftigt.

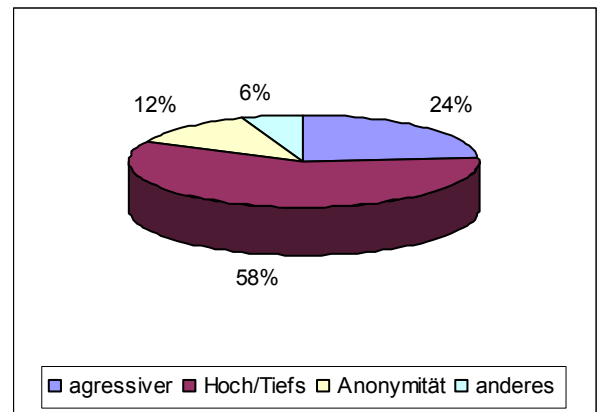
- **Interpretation:** Es hat sich gezeigt, dass nur ein sehr kleiner Prozentsatz überhaupt Aggressionen entwickelt im Spiel. Die grosse Mehrheit der Spieler verspürt keine Veränderung und sieht das Spiel als Spiel an. Somit wurde belegt, dass Computerspiele nicht ein Aggressions-Faktor sind und es vielmehr auf die Menschen darauf ankommt, die es spielen. Grund zu dieser Annahme ist, dass es doch auch Spieler gibt, die aggressiver werden, eben je nach Mensch verschieden. Ob die Umwelt und die allgemeine Situation auch eine Rolle spielen, kann mit diesem Fragebogen nicht bewiesen werden, doch hört man oft von Leuten, die aufgestaute Aggressionen im Leben auslassen, dass es eine Kompensation von Problemen ist.

Die Auswertung zeigte, dass nur wenige Leute aggressiver werden im Spiel und von diesen die Hälfte mit dem Spiel abgeschlossen hat nach Abstellen des Computers. Das bedeutet Aggression im Spiel ist zwar vorhanden, aber nach dem Verlassen des PC ist diese in fast allen Fälle Geschichte. Taten wie die von Robert „Steini“ Steinhäuser in Erfuhr können also nicht einfach auf die Compuertgames abgeschoben werden!

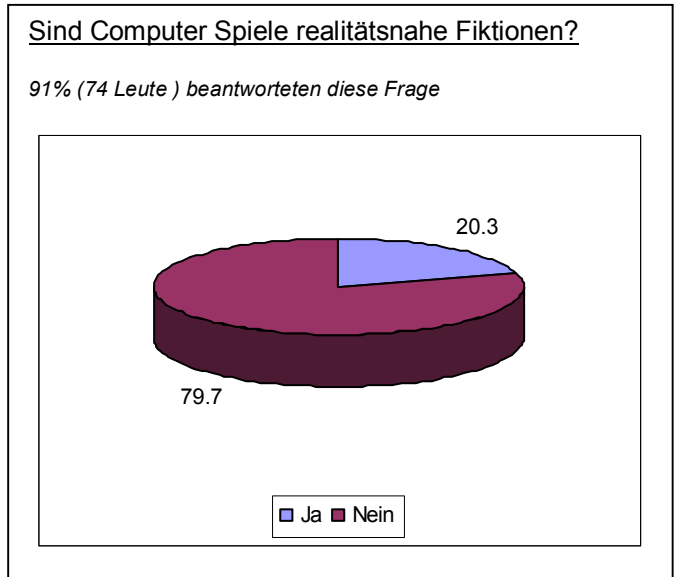
- **Hypothese II:** Ich denke, dass die Spiele realitätsnahe Fiktion sind. Wie sonst könnten Leute so fasziniert sein, jeden Tag mehrere Stunden dasselbe, vom Computer berechnete Spiel, zu gamen. Fiktion, weil es nicht real ist und auch nie das Ziel der Spielmacher sein wird, ein Spiel zu realistisch zu gestalten. Realitätsnah, weil es für den Spieler selber im Moment des Spiels als real empfunden wird im. Er fühlt sich mittendrin in der realitätsnahen Fiktion.

Veränderung der Gefühle während dem Spiel

21% (17 Leute) spürten eine Veränderung.



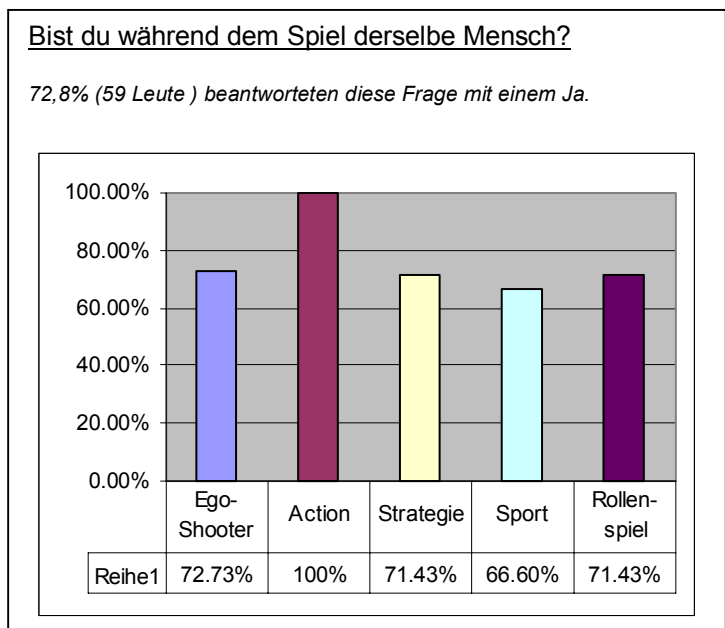
- **Auswertung:** Die Gamer sind der Meinung, dass es sich bei den Spielen nicht um realitätsnahe Fiktionen handelt und die Mehrheit findet, dies sei eine falsche Formulierung. Am ehesten trifft es bei denen zu, die gamen, um dabei Geld zu verdienen. Sieht man das Gamen als Hobby an, als eine Art soziale Kontakte oder als Spass, so sind 75% der Meinung, dass es keine realitätsnahe Fiktion ist. Ist das Spielen ein Zeitvertreib, so antworten sogar alle Befragten mit einem Nein auf diese Frage. Es ist also festzustellen, dass, wer spielt, um Geld zu gewinnen, am ehesten der Meinung ist, Games seien etwas Surreales und damit zwischen totaler Fantasie und bitterem Ernst.



- **Interpretation:** Meine Hypothese wurde nicht bestätigt. Dies kann verschiedene Gründe haben: Zum einen ist es denkbar, dass Gamen wirklich keine realitätsnahe Fiktionen ist, zum anderen wäre es aber auch möglich, dass einige Spieler die Frage nicht richtig verstanden haben, beziehungsweise sie nicht seriös überlegten. Das Ergebnis ist aber sehr deutlich und so lässt sich der Schluss ziehen, dass der Versuch das Gamen mit dem Begriff „realitätsnahe Fiktionen“ nicht fassbar ist und für die meisten falsch definiert.

- **Hypothese III:** Ich denke, dass Computerspiele als Auslebung eines anderen Ichs gebraucht werden. Viele Jungen träumen von schnellen Fliegern und dem coolen amerikanischen Militär und mit Computerspielen haben sie die Chance ganz ohne Schweiß und harten Befehlen ein Stück näher dran zu sein. Es ist also eine Chance etwas zu erleben, was sonst kaum möglich wäre.

- **Auswertung:** Um diese Hypothese zu überprüfen schauen wir die Antworten auf folgende Frage genauer an: Bist du während dem Spielen derselbe Mensch, wie wenn du nicht am Computer zockst? Die Mehrheit beantwortet diese Frage mit einem Ja. Die Fragebögen zeigen, wie es auf die Genres verteilt ist. Die Actionspieler sind am meisten der Meinung, sie seien beim Gamen genau dieselben Menschen. In einigem Abstand folgen die Ego-Shooterspieler, Strategiespieler und Rollenspieler. Am ehesten eine Veränderung fühlen die Sportspieler, doch sind immer noch mehr als die Hälfte der Meinung sie seien dieselben im Spiel.



Versuchen wir die Hypothese noch etwas genauer anzusehen, indem wir uns anschauen, ob es verschiedene Identifizierungsgrade bei den Genres gibt. Allgemein ist zu sagen, dass die Abweichung bei allen Genres innerhalb von knapp 9 Prozent liegt. Die Actionspieler identifizieren sich laut ihren Angaben nicht mit dem Spiel während die Ego-Shooter die Spitze bilden.

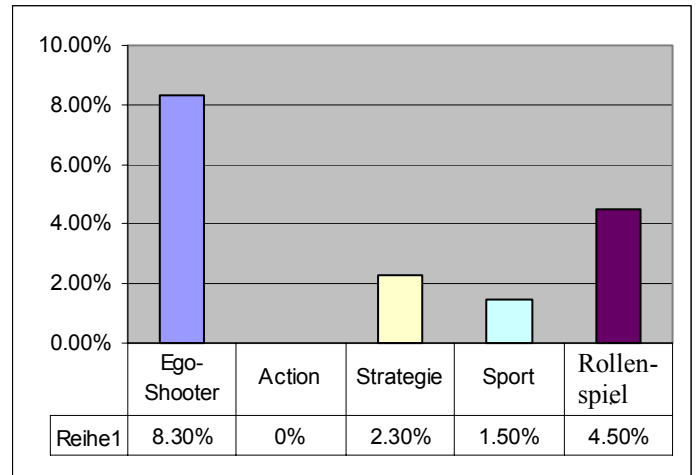
□ **Interpretation:**

Bei den Actionspielern ist die Sache klar: Alle Spieler dieses Genres sind sich einig, dass sie sich überhaupt nicht identifizieren und auch vollkommen dieselben Menschen sind im Spiel. Warum dieses Resultat so

deutlich ist, könnte daran liegen, dass die Anzahl Actiongamer sehr gering war und deshalb die Chancen auf so ein deutliches Ergebnis grösser sind. Aber warum die Ego-Shooter Gamer sich am stärksten identifizieren, ist etwas erstaunlich, wenn man beachtet, dass die Sportspieler deutlich tiefer sind. Doch auch hier gibt es eine einigermaßen logische Erklärung: Bei den Ego-Shooterspielen lenkt man in der Regel während des ganzen Spiels nur eine Figur, im Fifa hingegen führt man immer den Spieler, der gerade den Ball hat. Das bedeutet, es ist möglich während einem ganzen Match nie den Ronaldo gebrauchen zu können und dadurch ist eine Identifikation schwierig. Dasselbe gilt bei den Strategiespielen, bei welchen der Spieler ein Heer von Einheiten lenkt und es Alltag ist, pro Spiel mehr als 100 Einheiten zu befehlen. Dadurch ist die Identifikation mit einer einzelnen Figur schwierig, und wer will sich schon mit einem Feldherrn identifizieren wie Saddam oder Bush? Zum Schluss noch kurz erklärt wie es bei den Rollenspielen ist: Dort spielt man im Prinzip auch eine Figur, diese aber von oben betrachtet und nicht wie bei den Ego-Shooter durch ihre Augen, doch kann man Allianzen schliessen und so sein Team vermehren. Dadurch lenkt man ähnlich wie bei den Strategiespielen eine Gruppe, welche meist viel kleiner ist und somit eher eine stärkere Identifizierung zulässt. Deshalb sind die Rollenspieler auch in der Mitte der Identifizierungsskala anzutreffen.

Wie viel Prozent identifizieren sich mit dem Spiel?

13,58% (11 Leute) beantworteten diese Frage mit einem Ja.



■ **Hypothese IV:**

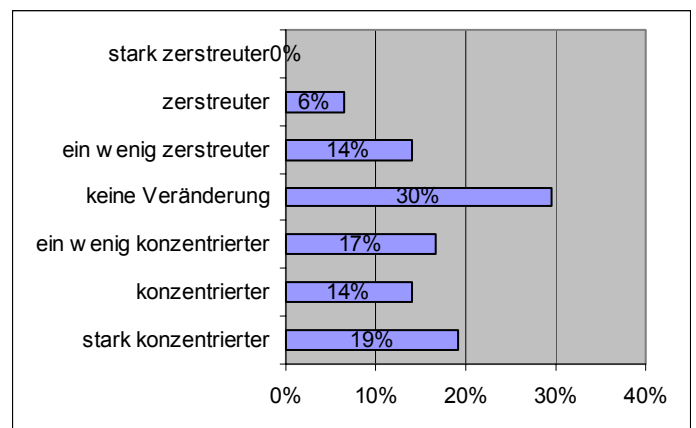
Ich glaube nicht, das Gamen einen negativen Einfluss auf die Konzentration hat. Es könnte aber sein, dass bei einem Test die Ergebnisse aufzeigen würden, dass man länger hat für eine Aufgabe als vor dem Gamen. Dies liegt aber für mich eher daran, dass man beim Spielen sehr konzentriert ist und dadurch müder wird als zum Beispiel beim Lesen eines Buches.

□ **Auswertung:**

Um diese These zu überprüfen, vertraute ich nicht nur auf die Angaben der Spieler, welche sie im

Bist du nach dem Spiel konzentrierter?

96,3% (78 Leute) beantworteten diese Frage.



Fragebogen beantworteten, sondern ich versuchte extern, dass bedeutet mit einem zusätzlichen Test, zu überprüfen, ob das, was ausgefüllt wurde, korrekt war. Doch schauen wir zuerst einmal an, wie die Spieler sich selber einschätzen. Wie in der Grafik zu sehen ist, überwiegt der Teil, dass die Spieler meinen sie seien gleich oder stärker konzentriert als vorher.

Um den Test durchzuführen wurden an zehn Gamer bevor sie zu spielen begannen der Fragebogen2 ausgeteilt. Dieser ist so aufgebaut, dass man zuerst ein paar Fragen beantworten musste und danach eine mathematische Aufgabe lösen. Interessant war, dass alle zehn Spieler zu Beginn mündlich sagten, sie seien nach dem Spielen sicherlich konzentrierter. Die Anfangswerte lagen im Bereich von 30 Sekunden bis 2 Minuten und die Testpersonen waren allesamt männlich und zwischen 14 und 25 Jahre alt. Als ich nach 30 Minuten die zweite Aufgabe zum Lösen gab, schafften es nur 2 der 10 Personen, diese im ersten Versuch richtig zu lösen. Alle hatten deutlich länger! Der 25 Jährige, welcher im Fragebogen der Meinung war, es gebe keine Veränderung bei seiner Konzentration, brauchte 100% länger für eine ähnliche Aufgabe! Auch der 14 jährige, welcher die erste Aufgabe in knapp einer Minute löste, hatte bei der zweiten Aufgabe drei Fehlversuche und konnte nur mit Hilfe von mir, das richtige Resultat erreichen und dies nach über drei Minuten!

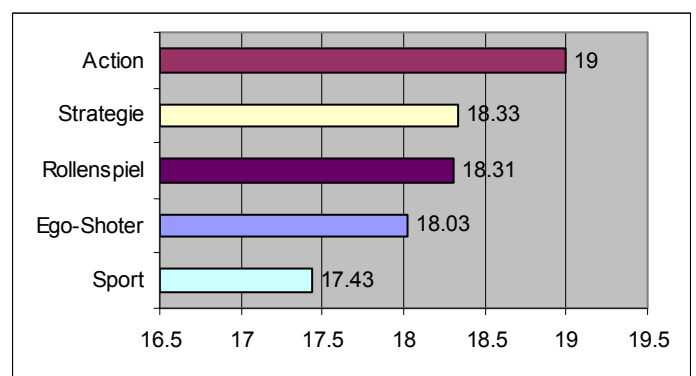
- **Interpretation:** Natürlich ist das Ergebnis der externen Überprüfung mit Vorsicht zu geniessen, weil es bloss zehn Testpersonen waren. Doch immerhin sind das fast ein Achtel meiner befragten Leute. Warum haben sich diese Leute so schlecht eingeschätzt? Liegt es wiederum daran, sich nicht ins schlechte Licht zu rücken, oder sind sie es sich einfach nicht bewusst. Eine weitere Möglichkeit wäre, dass sie mit den Gedanken noch im Spiel drinnen sind und dadurch immer noch abgelenkt. Also eine starke Weiterbeschäftigung mit dem Geschehen. Das Resultat ist so deutlich, dass wir es gut benutzen können und sagen: Ja, das Spielen mit Ego-Shooter macht müde und schwächt die Konzentration danach.

- **Hypothese V:** Ich denke, dass es altersmässige Häufungen in der Art des Spieles und in der Menge des Konsums gibt. Auch altersabhängige Unterschiede könnte ich mir vorstellen bei der Frage, ob es die Hauptfreizeitbeschäftigung ist. Dies ist wohl eher bei Schülern als bei Erwachsenen der Fall.

- **Auswertung:** Um was für einen Konsum handelt es sich? Was sind die Beweggründe dafür? Die Auswertung des Fragebogens ergab keine grossen Unterschiede, wenn man die Gründe zum Spielen und das Alter verglich. Das einzige, was auffällt ist, dass kein einziger der über 22 jährigen angab, dass er spielt, um der Beste zu werden. Die Motivation der Beste zu werden, ist auch bei den unter 16 jährigen praktisch nicht als Beweggrund vorhanden.

Durchschnittsalter der Genres

131 Genres wurden angekreuzt.



Am ehesten noch ambitioniert spielen die 17 bis 19 jährigen, denn dort ist der prozentual grösste Anteil der Gamer zu finden, welche spielen, um alle anderen zu übertrumpfen. Der Konsum, betrachtet auf die verschiedenen Genres, kann man wie folgt unterteilen: Das Durchschnittsalter bei den Ego-Shootern ist, anders als man vermutet, nicht das Tiefste. Die jüngsten Spieler findet man im Genre des Sports mit einem Durchschnittsalter von 17,43 Jahren. Ein halbes Jahr höher liegt der Mittelwert des Alters der Ego-Shooter, gefolgt von den Rollenspielerinnen und Strategen. Mit 19 Jahren deutlich am höchsten und gut 1,5 Jahre höher als bei den Sportspielern findet man die Actiongamer.

- **Interpretation:** Die verschiedenen Gründe, warum konsumiert wird, sind einigermaßen nachvollziehbar: Die über 22 Jährigen sind viel stärker bereits im Job drinnen und wissen dort die Prioritäten zu setzen. Die unter 16 jährigen spielen eher noch einfach, ohne viel zu überlegen warum. Die mittlere Kategorie, bei welcher es ja auch viele Schüler hatte, sucht in den Spielen eine Herausforderung, die sie im Schulalltag vielleicht nicht immer hat. Anders als bei einer Arbeit, die man wählen kann, ist die Schule obligatorisch und man muss sie absolvieren, also will man in einer Sache, die einem Freude bereitet, etwas erreichen, eben zum Beispiel indem man beim Gamen Geld verdient.
- Warum gibt es die Diskrepanz der Durchschnittsalter der verschiedenen Genres? Ein möglicher Grund ist, dass Sportspiele einfacher zugänglich sind. Begrenzter Umfang der Steuerung und ein Spielprinzip, welches fast jeder aus dem echten Leben her kennt, da er vielleicht selber einmal Fussball gespielt hat. Nicht umsonst heisst es ja, Fussball sei die schönste Nebensache der Welt. Warum es nicht einmal mit Ronaldo oder Zidane versuchen, Oliver Kahn zu bezwingen? Die Ego-Shooter hingegen verlieren das Interesse mit dem Alter, weil bei allen die Zeit des Militärs kommt, in welcher einige das ach so coole Waffenfeeling live erleben und merken, wie anders es ist. Dadurch kommen wohl einige dann von den Ballerspielen weg. Aus diesem Grund könnte auch das Durchschnittsalter für das kopflastige Genre, das der Action, so hoch sein: Man braucht eine Herausforderung, um seine geistigen Fähigkeiten zu gebrauchen und diese findet man durch Lösen schwerer Rätsel oder kniffliger Aufgaben.

6. Fazit

Die ganze Arbeit war für mich sehr spannend und es machte mir Spass, sich einmal mit einem Thema zu beschäftigen, welches nicht viel mit dem normalen Schulalltag zu tun hat. Sich richtig Reindenken in eine Sache, war etwas Neues und sehr Interessantes. Für mich besonders toll war, dass ich eine Arbeit über ein Thema machen konnte, von welchem ich selber „betroffen“ bin. Ganz verschiedene Leute kennen zu lernen und dabei auch einige Meinungen zu hören, welche ich nie für möglich gehalten hätte, war teilweise erstaunlich. Auch hat es mir einiges gebracht, da ich ein neues, höchst komplexes und leistungsstarkes Programm wie SPSS kennen lernte und damit die ersten Schritte tat. Einen Fragebogen zu entwickeln und auszuwerten ist etwas sehr Alltagsnahes. Ich bin froh, einmal gesehen zu haben, wie viel Aufwand hinter einer solchen Sache stecken kann.

Es gefiel mir auch, ein Thema, das Gamen, von welchem viele Leuten sagen, sie verstehen nur Bahnhof bei Begriffen wie Ego-Shooter oder Community, zu definieren und somit diesen Leuten einen kleinen Einblick zu gewähren. Sehr gereizt hat mich auch, dass ich die ganze Arbeit schrieb, ohne dafür ein Buch gelesen zu haben. Alle Grundlagen habe ich selber erworben, und durch Überlegungen und Erfahrungen stellte ich eine eigene Definition und Erklärung von Begriffen auf.

Die ganze Arbeit zeichnete sich für mich durch eine selbständige und freie Arbeitsweise aus. Meine betreuende Lehrkraft Frau Renate Jüni Eberhard liess mir die Freiheiten in der Arbeit, so dass ich sie nach meinen Wünschen und Vorstellungen gestalten konnte, stets aber mit dem Wissen, dass ich bei Fragen sofort auf meine betreuende Lehrkraft zurückgreifen konnte. Es war super, nicht immer überlegen zu müssen, ob dies jetzt der Anforderung 88b entspricht oder vielleicht die Regelnummer 113c verletzt. Ich gebe zu, dass ich darüber sehr froh war, und diese Freiheit steigerte meine Motivation für diese Arbeit enorm.

Mit den Resultaten der Arbeit bin ich sehr zufrieden. Ich kann sagen, dass ich mich auf eine breite Datenbasis abstützen konnte, und somit die Chancen auf Zufallsergebnisse gering waren. Klar war der Aufwand mit dem Verteilen, Eintippen und Auswerten von mehr als 80 Fragebögen nicht zu unterschätzen, doch es hat sich gelohnt! Gelohnt, weil ich ein gutes Resultat wollte, da ich über ein Thema schreiben konnte, welches bereits ein paar Jahre vor der Maturarbeit aktuell war und wohl auch noch gewisse Zeit danach aktuell bleiben wird.

Jetzt wäre auch der Zeitpunkt des grossen Inhaltsschlussfazites gekommen. Ich mache es einfach und sage: Jeder Spieler hat eigene Interessen und Eigenschaften, reagiert anders auf die Software und Pauschalisierungen wie Gamer sind unsozial und aggressiv stimmen so sicher nicht! Was man aber deutlich gesehen hat, ist, dass es Unterschiede bei den verschiedenen Alterskategorien gibt, so wie es auch Unterschiede gibt, in welchem Genre man sich bewegt. Ein allgemeiner Schluss ist schwierig zu ziehen, weil die ganze Sache differenzierter betrachtet werden sollte. Wer dies nachlesen möchte, sollte zu Punkt 5 gehen.

Abschliessend bleibt mir zu sagen, dass es eine coole Sache war diese Maturarbeit verfassen zu dürfen und ich würde, wenn ich heute entscheiden müsste, genau dasselbe Thema bei der gleichen Lehrkraft wieder wählen!

7. Ausblick

Ich habe versucht, eine differenzierte Arbeit über Computerspieler und Games zu schreiben und damit Neuland betreten. Ich bin mir aber sicher, dass es in einigen Jahren bereits viele solche Arbeiten geben wird, und sich der ganze Bereich des esport (= Messen mit anderen Spielern übers Internet) rasant weiterentwickeln wird. Schauen wir über die Landesgrenzen hinaus, so sehen wir, dass zum Beispiel Deutschland den Rückstand auf Asien aufholt, und somit wird es wohl auch bald in der Schweiz soweit sein, dass esport als normaler Sportart angeschaut wird wie Fussball oder Schach.

Die grossen Vorurteile, die heutzutage noch viele Menschen gegen Computerspieler haben, werden abgebaut und der ganze Themenbereich wird ins öffentliche Interesse rücken. Denn hier ist ein neuer Marktweig, mit welchem noch viel Geld verdient werden kann. Sind wir gespannt, ob ich richtig liege.

8. Mein Dankeschön

Ich möchte mich bei allen Leuten bedanken, welche mich bei meiner Arbeit direkt oder indirekt unterstützt haben. Insbesondere bei:

- Frau Renate Jüni Eberhard für die kompetente und gute Betreuung während der ganzen Arbeit
- Chris Burger für seine Tipps und Hilfe beim Programm SPSS
- Jacob F. Santschi für Korrekturen und Inputs
- Dem Internetkafé iland in Bern für die Nachforschungen, die ich dort anstellen durfte
- Phillip Tschumi, Florian Stommel, David Schneider, Roland Beck und Lee Oswald für das Durchlesen der Arbeit
- Allen Personen, welche meinen Fragebogen ausgefüllt haben
- Allen denen, die ich für den Konzentrationstest gewinnen konnte

9. Quellenangabe

Als Quellen diene ausschliesslich eigenes erworbenes Wissen und Material!

- Fragebogen, Fragebogen2 und Beobachtungsbogen
- Auswertung des Fragebogens (Vergleiche Punkt 9.4)
- Auswertung-Fragebogen.sav (SPSS-Sicherungsdatei)
- Auswertung-Fragebogen1.spo (SPSS-Output-Datei)
- Auswertung-Fragebogen2.spo (SPSS-Output-Datei)
- Auswertung-Fragebogen3.spo (SPSS-Output-Datei)
- Auswertung-Fragebogen4.spo (SPSS-Output-Datei)
- Diagramme.xls
- Das Foto auf dem Titelblatt ist von Thomas Aeschbacher, September 2003 (www.lanforce.ch)

9.1 Der Fragebogen

*** Wichtig: Alle Daten werden streng vertraulich behandelt und bleiben anonym! ***

- 1) Geschlecht männlich weiblich
 2) Alter

3) Beruf

4) Nationalität

5) Bist du der Meinung Computer Spiele sind realitätsnahe Fiktionen? Ja Nein

6) Wie viele Stunden pro Woche verbringst du etwa am PC? ca. Stunden

7) Wie viele Stunden pro Woche beträgt das reine Gamen? ca. Stunden

7a) Wie viel davon im Multiplayer ca. Stunden

7b) Wie viel davon im Singleplayer ca. Stunden

8) Seit wann gamest du schon (seit Computer-Stufe)? Seit ca. Jahren

9) Was für ein Spiel-Genre spielst du hauptsächlich (*Maximal 2 Kreuze*):

- Sport (FIFA, NHL)
- Ego-Shooter (Half-Life, Counter-Strike, Unreal Tournament, Battlefield)
- Action-Adventure (Indiana Jones, Tomb Raider)
- Strategie (Command & Conquer Generals, Age of Mythology)
- Rollenspiel (Baldurs Gate, Dark Age of Camelot, Diablo)
- Anderes:

9a) Warum spielst du gerade dieses Genre am meisten:

10) Ist das Gamen deine Haupt-Freizeitbeschäftigung: Ja Nein

10a) Falls nein: Was dann:

11) Was machst du sonst noch in der Freizeit ausser Gamen:

.....,,

12) Ich fühle mich nach dem Gamen:

	3	2	1	0	1	2	3	
erholter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	müder
befriedigter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	missgelaunter
ruhiger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	nervöser
konzentrierter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	zerstreuter

13) Ich spiele... (*Mehrer Kreuze möglich*)

- ...um Spass zu haben.
- ...um mit anderen Leuten etwas zu machen.
- ...zum Zeitvertreib.
- ...um der Beste zu werden.
- ...aus anderen Gründen:

14) Bist du während dem Spielen derselbe Mensch wie nach dem Spiel? Ja Nein

14a) Falls Nein: Was hat sich verändert in den Gefühlen und beim Denken?

Gefühle:

Denken:

15) Beschäftigt dich das Geschehene auch nach dem Abstellen
 des PC weiter? (Zeitspanne 20 Minuten) Ja Nein

16) Identifizierst du dich mit den Figuren im Spiel? Ja Nein

17) Ein letzter Satz: Gamen ist für mich

9.3 Beobachtungsbogen

Wen beobachte ich:

- | | | |
|----------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1) Geschlecht | <input type="checkbox"/> männlich | <input type="checkbox"/> weiblich |
| 2) Alter (Schätzung) | | |
| 4) Sprache | | |

Was spielt man:

- | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ego-Shooter | <input type="checkbox"/> Counter-Strike | <input type="checkbox"/> Battlefiled | <input type="checkbox"/> UT2003 |
| <input type="checkbox"/> Strategie | <input type="checkbox"/> C&C Generals | <input type="checkbox"/> "Age of" - Serie | <input type="checkbox"/> |

Wie lange spielt er:

- | | | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> < 30 min | <input type="checkbox"/> ~ 1h | <input type="checkbox"/> ~ 1,5 h | <input type="checkbox"/> ~ 2 h | <input type="checkbox"/> >2 h | <input type="checkbox"/> |
|-----------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|

Der Spieler wirkt auf mich:

Wie oft

Wie stark

- | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Aufbrausend | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Ruhig | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Nervös | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Missgelaunt | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Erholt | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Befriedigt | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

auto aggressiv:

- | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Mit Stuhl schaukeln | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Fingernägel kauen | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Kratzen | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | | | | |

körperliche Aggression

- | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Maus wegwerfen | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Auf Bildschirm schlagen | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Abstellen des Computers | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | | | | |

verbale Aggression

- | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Schreien | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Beschimpfen der Gegner | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Beschimpfen von sich selbst | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> Beschimpfen der Teammitglieder | [|] | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | | | | |

Beschäftigt ihn das Geschehne auch nach dem abstellen
 des PC weiter (Zeitspanne 20 Minuten)

Ja Nein
 [] []

Besondere Merkmale:

Wie wirken sie vorher:

Wie wirken sie nachher:

9.4 Theoretische Angaben zur Auswertung

* = signifikante Werte

Durchschnittsalter der einzelnen Kategorien

These: Alter der Ego-Shooterspieler am tiefsten?

	Durchschnittsalter	Anzahl
Sport	17.43	7
anderes	17.67	3
Ego-Shoter	18.03	76
Rollenspiel	18.31	13
Strategie	18.33	33
Action	19	2

Berufe

These: Ist die grössere Gruppe der Gamer Studenten bzw Schüler?

	Informatiker	Studis	Lehrlinge	Anderes	Anzahl
Sport	0	4 (14%)	3 (8%)		7
Ego-Shoter	12 (100%)	26 (93%)	38 (95%)	1 (1%)	76
Strategie	8 (67%)	11 (39%)	14 (35%)		33
Action			2 (100%)		2
Rollenspiel	1 (8%)	5 (18%)	7 (18%)		13
anderes	1 (8%)	2 (7%)			3
Anzahl	12	28	40	1	81

Durchschnittswerte der Zocker pro Genres

These: Sind Ego-Shooter vor Strategie das beliebteste Genre?

	Prozentanzahl	Anzahl
Ego-Shoter	56%	76
Strategie	25%	33
Rollenspiel	10%	13
Sport	5%	7
anderes	3%	3
Action	2%	2

Durchschnittliche Stunden am PC?

Wert: 29.84

Durchschnittliche Stunden am Gamen?

Wert: 11.95

Durchschnittliche Stunden im Multiplayer?

Wert: 10.65

Durchschnittliche Stunden im Singleplayer?

Wert: 1.36

8) Spiel Genres verglichen mit MP-Spielzeit

These: Wie viel mehr zocken Ego-Shooterspieler als Strategen?

	Durchschnittliche MP-Spielzeit
Rollenspiele	12.92
Ego-Shooter	10.99
anderes	11.00
Strategie	9.00
Action	6.50
Sport	5.57

Identifikation mit Spielfigur verglichen mit den Genres

These: Welches Genre identifiziert sich am meisten?

Rollenspiele	0.171	ein bisschen
Sport	0.133	ein bisschen
anderes	0.112	ein bisschen
Action	-0.064	gar nicht
Ego-Shooter	-0.075	gar nicht
Strategie	-0.187	überhaupt nicht, auf keine weise

Real Fiktionen verglichen mit den Genres

These: Sehen Ego-Shooterspieler das Spiel eher als reale Fiktionen?

Stimmt das Resultat mit dem bei 9) erhalten überein?

Wert: -0.028 => nein

Hauptfreizeitbeschäftigung

These: Für wie viele Spieler ist das Gamen die Hauptfreizeitbeschäftigung?

Wert: 24 / 80 = 30%

Gamen als Hauptfreizeitbeschäftigung verglichen mit den verschiedenen Genres

These: Ist es öfters der Fall bei Ego-Shooter-gamer?

Action	0.245*	tendenziell ja
Sport	0.150	tendenziell ja
Rollenspiele	0.094	tendenziell ja
anderes	0.076	tendenziell ja
Ego-Shooter	- 0.106	tendenziell nein
Strategie	- 0.216	tendenziell nein

In Freizeit etwas mit Kollegen tun, vergleichen mit den verschiedenen Genres

These: Unterschiede beim Genre. Nehmen es gewisse Spieler ernster?

Sport	0.170
Strategie	0.163
Ego-Shooter	0.008
Rollenspiele	-0.057
anderes	-0.065
Action	-1

Hauptfreizeitbeschäftigung auswerten

These: Wie viele schauen in der Freizeit TV, gehen ins Kino oder sind vor dem PC?

	Prozentsatz	Anzahl
Kollegen	76.5%	62
Sport/Musik	71.6%	58
PC	27.2%	22
anderes	21%	17
Kino	9.9%	8
lesen	7.4%	6
TV	6.2%	5

Erholt vs Genres (Durchschnittswert: 3.15)

These: Welches am meisten?

Action	0.16
anderes	0.131
Ego-Shooter	0.015
Rollenspiele	-0.032
Strategie	-0.139
Sport	-0.262*

Befriedigter vs Genres (Durchschnittswert: 2.86)

These: Welches am meisten?

Rollenspiele	0.152
Sport	0.097
Action	-0.016
Ego-Shooter	-0.060
anderes	-0.083
Strategie	-0.155

Ruhiger vs Genres (Durchschnittswert: 3.85)

These: Welches am meisten?

Action	0.111
Rollenspiele	0.056
anderes	0.036
Strategie	-0.065
Ego-Shooter	-0.122
Sport	-0.140

Konzentration vs Genres (Durchschnittswert: 3.24)

These: Welches am meisten?

Action	.241*
Strategie	.165
Sport	.021
Ego-Shooter	-.037
anderes	-.098
Rollenspiele	-.119

Erholt vs Alter (Durchschnittswert: 3.13)

These: Welches am meisten?

U19	2.26
U22	2.55
U16	3.15
Over22	3.20

Befriedigter vs Alter (Durchschnittswert: 2.88)

These: Welches am meisten?

Over22	2.20
U22	2.60
U19	2.91
U16	3.15

Ruhiger vs Alter (Durchschnittswert: 3.56)

These: Welches am meisten?

U22	2.4
U19	2.65
Over22	3.8
U16	3.9

Konzentration vs Alter (Durchschnittswert: 3.25)

These: Welches am meisten?

U22	2.6
U16	2.65
U19	3.6
Over22	4.0

Welches ist der Hauptgrund für das Gamen?

These: Spass und Sozialität?

Spass	91.4%
Mit anderen was machen	64.2%
Zeitvertreib	45,7%
Bester zu werden	18.5%
Andere Gründe	12.3%

Genre vs Grund zum Gamen

These: Ist der Hauptgrund bei Ego-Shooterspielern anders als bei Sportspielern?

	Spass	Leute	Beste	Zeit	andere
Sport	1	1.43	1.57	1.71	1.86
Ego-Shooter	1.08	1.35	1.52	1.82	1.88
Action	1	2	2	2	1.5
Strategie	1.06	1.33	1.79	1.39	1.85
Rollenspiele	1.07	1.21	2	1.36	2
anderes	1.33	1.67	1.67	1.67	1.67

Alter vs Gründe

These: Verschiedenes Alter andere Gründe?

	Spass	Leute	Beste	Zeit	andere
u16	1	1.30	1.90	1.40	1.85
u19	1.12	1.40	1.77	1.63	1.91
u22	1.08	1.33	1.83	1.5	1.83
o22	1	1.20	2	1.6	1.80

Selbe Mensch vs Genre

These: Veränderung anders bei verschiedenen Genres.

Action	0.096
Ego-Shooter	- 0.007
Sport	-0.16
Rollenspiele	-0.24
anderes	-.032
Strategie	-.135

Selbe Mensch: Ja

Ego-Shooter	72.73%
Action	100%
Strategie	71.43%
Sport	66.60%
Rollenspiel	71.43%

Selbe Mensch vs konzentrierter?

These: Wenn man konzentrierter ist verändert man sich?

Sehr konzentrierter	4
konzentrierte	2
etwas konzentrierter	4
etwas unkonzentrierter	5
unkonzentrierter	3
sehr unkonzentrierter	2

Selbe Mensch vs Identifizierung

These: Wenn man sich identifiziert nicht mehr derselbe Mensch?

Wert: -0.255 *

Gefühle hat sich was verändert am meisten?

These: Was wird am meisten verändert?

Hoch/Tief	58.8%
Aggressiver	23.5%
Anonymität	11.8%
anderes	5.9%

Denken, was hat sich verändert?

These: Was wird am meisten verändert?

Spielfigur/Aufgab	78.9%
Aggression	15.8%
anderes	5.3%

Alter vs Identifizierung mit Figur? (Durchschnittswert: 1.87)

These: Gibt es einen Unterschied?

Over22	1.8
U19	1.81
U22	1.91
U16	2

Alter vs Beschäftigen Geschehen danach (Durchschnittswert: 1.51)

These: Gibt es Unterschiede?

Over22	1.2
U19	1.50
U22	1.53
U16	1.55

Beschäftigt Geschehen danach vs Gefühl beim Gamen

These: Unterschied?

anderes	1
Hoch/Tief	1.3
Aggressiver	1.5
Anonymität	2

Gamen ist für mich

These: Am meisten?

Spass	41.3%
Hobby/Sport	26.3%
Anderes	12.5%
Zeitvertreib	11.3%
Soziale Kontakte	5.0%
Geld	3.8%

Gamen ist für mich vs Alter

These: Unterschied?

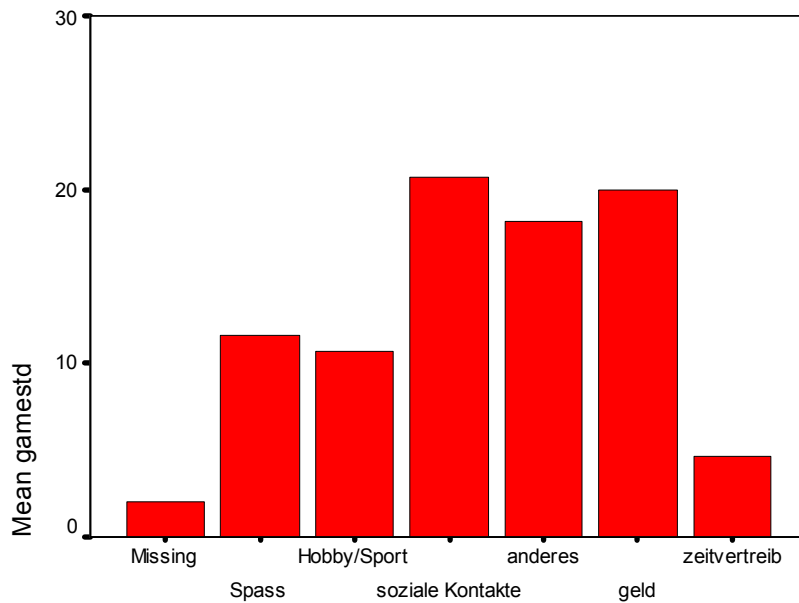
	Spass	Hobby/Sport	Zeitvertreib
U16	10	3	3
U19	14	13	8
U22	4	4	2
Over22	4	1	

Gamen ist für mich vs Genre

These: Unterschied?

	Spass	Hobby/Sport	Soz.Kontakte	Geld	Zeit	anderes
Sport	1	2	0	2	1	1
Ego-Shooter	32	19	4	10	3	8
Action	2	0	0	0	0	0
Strategie	13	6	1	6	2	4
Rollenspiele	5	6	0	1	0	2
anderes	0	1	0	0	0	1

Gamen ist für mich vs Stunden am Coumputer



gamen offen

These: Mehr Stunden anderer Grund?

Gamen ist für mich vs Identifizierung mit Figur

These: Wenn ja bei Identifizierung trotzdem ja?

Soziale Kontakte	1.75
Geld	1.80
Hobby/Sport	1.81
Spass	1.88
Zeitvertreib	2
Anderes	2

Gamen ist für mich vs realitätsnahe Fiktionen

These: Vergleich?

Geld	1.67
Hobby/Sport	1.75
Soziale Kontakte	1.75
Spass	1.77
Anderes	1.89
Zeitvertreib	2

Genre vs Identifizierung

These: Wo am meisten?

Rollenspiele	1.57
anderes	1.67
Sport	1.71
Ego-Shooter	1.87
Strategie	1.94
Action	2