

# Digitales Spiel und Identität

Wie das Spielen von Massively Multiplayer Online Role Playing Games die Identitätsentwicklung Jugendlicher beeinflusst

**Bernadette Schaffner**

**Eingereicht bei:** Prof. Dr. Olivier Steiner

Bachelor Thesis an der Hochschule für Soziale Arbeit, Fachhochschule Nordwestschweiz, Olten

Eingereicht im Juni 2018 zum Erwerb des Bachelor of Arts in Sozialer Arbeit

## Abstract

Diese Bachelor-Thesis beschreibt welche Chancen und Risiken Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) für die Identitätsentwicklung Jugendlicher aufweisen können. Dabei wurden MMORPG's kulturhistorisch eingebettet und genau analysiert. Weiterhin wurden das Jugendalter genau definiert, die jugendliche Gehirnentwicklung dargestellt und die jugendliche Identitätsentwicklung erläutert. In einem nächsten Schritt wurde die Bildung der Identität über Interaktion dargestellt und Forschungsergebnisse zur Wirkung von digitalen Spielen zusammengetragen. Die Arbeit kommt zum Schluss, dass MMORPG's einerseits Suchtverhalten bei Jugendlichen auslösen können, aber auch eine Wirkung auf deren Selbstwirksamkeit, Werte und Normen, Rollenverständnis und soziale Beziehungen haben können und so in ihrer Gesamtheit auf die Identitätsentwicklung Jugendlicher einwirken.

# Inhaltsverzeichnis

Abstract .....	1
1. Einleitung .....	1
1.2 Aufbau der Arbeit .....	4
1.3 Eingrenzung der Arbeit .....	5
2. Theoretische Aspekte .....	5
2.1 Mensch und Spiel .....	5
2.1.1 Homo Ludens .....	5
2.1.2 Definition des Spiels .....	6
2.1.3 Vom Spiel in der Kultur .....	7
2.1.4 Kindliches Spiel, erwachsene Spiel .....	9
2.2 Digitale Spiele .....	9
2.2.1 Begrifflichkeiten, Definitionen .....	10
2.2.2 Entwicklung digitaler Spiele .....	11
2.2.3 Nutzungsverhalten und Motivation .....	13
2.2.4 Onlinespielwelten .....	14
2.2.5 MMORPG's am Beispiel von World of Warcraft .....	16
2.3 Das Jugendalter .....	20
2.3.1 Definitionen, Eingrenzungen .....	21
2.3.2 Körperliche Veränderungen .....	22
2.3.3 Entwicklungspsychologische Aspekte .....	23
2.3.4 Soziologische Aspekte .....	24
2.3.5 Entwicklungsaufgaben im Jugendalter .....	24
2.3.6 Identität im Jugendalter .....	25
2.4 Identität und ihre Entstehung .....	26
2.4.1 Was ist Identität .....	26
2.4.2 Wie Identität entsteht .....	26
2.4.3 Symbolischer Interaktionismus: Rolle im Spiel lernen .....	28
2.4.4 Symbolischer Interaktionismus: Der dreistufige Prozess des Rollenhandelns .....	29
2.3.5 Identität in RPG's .....	31
2.5 Computerspielforschung .....	32
2.5.1 Transferleistungen .....	32
2.5.2 Gewalt .....	33
2.5.3 Exzessives Spielen .....	33
2.5.4 Kognitive Einflüsse, spielend lernen .....	34
3. Diskussion .....	35
3.1 Digitale Spiele als Kultur .....	35
3.2 Gehirnplastizität Jugendlicher und Wirkung digitaler Spiele .....	36

3.3 Rollenhandeln und Identität in MMORPG's .....	37
3.4 Entwicklungsaufgaben und MMROPG's .....	38
4. Fazit .....	39
4.1 Beantwortung der Fragestellung .....	39
4.1.1 Risiken von MMORPG's .....	39
4.4.2 Chancen von MMORPG's .....	39
4.4.3 Zusammenfassung und weiterführende Fragen.....	40
4.2 Weiterführende Gedanken für die Soziale Arbeit.....	41
5. Quellenverzeichnis .....	43
5.1 Literatur .....	43
5.2 Internetquellen .....	44
5.3 Filme und Videos .....	46
5.4 Podcasts .....	46
6. Ehrenwörtliche Erklärung.....	47

# 1. Einleitung

Jeden Monat gibt es auf der Welt 100 Millionen Menschen, welche das Spiel „League of Legends“, ein wettkampfbasiertes Onlinespiel, spielen (vgl. Tessi 2016) 125 Millionen Menschen besitzen einen Account bei Steam (vgl. Sherif 2015), einer Gamingplattform, welche verschiedenste Spiele zum Kauf in digitaler Form anbietet. Weitere 22 Millionen besitzen das survival Spiel „Player Unknown’s Battleground“ (Steamspy 2017) und im Jahr 2010 verzeichnete das MMORPG „World of Warcraft“ 12 Millionen aktive Nutzer (vgl. Humphries 2013) und die grössten Nutzerzahlen verzeichnen Handyspiele wie Candy Crush Saga, welches allein auf Android Geräten zwischen 500 Millionen bis eine milliarde Mal heruntergeladen wurde ([www.play.google.com](http://www.play.google.com)).

Diese Zahlen zeigen ganz klar, dass digitale Spiele ein absoluter Renner sind. Vorbei sind die Zeiten, in welchen nur eine spezialisierte Minderheit Freude am digitalen Spiel hatte. Das Computer- oder Videospiel ist gesellschaftstauglich geworden. Dies zeigt sich auch in der Schweiz.

Von den oben genannten 125 Millionen Steam Accounts gehören 860 000 Schweizern und Schweizerinnen. Dies bedeutet, dass ca. 10% der Schweizer Bevölkerung sicher hin und wieder digitale Spiele konsumieren, Konsolen- und Handyspielende nicht miteinberechnet. In den Wochen vom 30.10.2017 bis zum 12.11.2017 haben besagte Schweizer und Schweizerinnen über 900 Stunden ein digitales Spiel auf Steam gespielt. Und durchschnittlich spielten schweizer Steamaccountbesitzer in diesen zwei Wochen 27.3 Stunden (vgl. Steamspy). Aber nicht nur gesamtschweizerisch scheinen digitale Spiele beliebt zu sein, auch bei den schweizer Jugendlichen sind Computer- und Videospiele hoch im Kurs. Dies zeigen die Zahlen aus der aktuellen James-Studie 2016.

Diese zeigt auf, dass von den derzeit in der Schweiz lebenden 678‘430 Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren (vgl. Waller/Willemse/Genner/Suter/Süss 2016: 4) zwei Drittel digitale Spiele nutzen. Besagte Jugendliche gaben an, an Wochentagen etwa 1.5 Stunden pro Tag und an Wochenenden 2.5 Stunden pro Tag zu spielen (vgl. Waller et al. 2016: 59f.). So sind es bis zu 12.5 Stunden pro Woche welche 60% der Schweizer Jugendlichen in diesem Alterssegment mit digitalen Spielen verbringen.

Jugendliche verbringen nicht nur selbst Zeit *in* sondern auch *mit* digitalen Spielen. Die Gamification der Gesellschaft zeigt sich immer deutlicher durch Alltagsspiele wie «Habitica», eine Online-To-Do-Liste, welche den Nutzer mit digitalen und virtuellen Belohnungen dazu bringen soll, seine Alltagsaufgaben zu meistern (vgl. Knoke 2015). Nicht nur solche Spiele sind ein Beweis dafür, dass digitale Spiele gesellschaftlich immer mehr anerkannt und genutzt werden sondern auch das Aufkommen der so genannten ESports oder Electronic Sports.

Wettkämpfe und Meisterschaften, bezogen auf verschiedenste Spiele wie League of Legends oder CS:Go haben mittlerweile Millionen an Zuschauern und werden in Arenen ausgestrahlt. Selbst in das private Fernsehen haben es ESports bereits geschafft. Am 19.11.2017 um 23:15 wurde zum ersten Mal im deutschen Fernsehen ein ESports Turnier von Counterstrike: Global Offensive live ausgestrahlt (Pro7: 2017).

Nicht nur die Anzahl an Stunden, welche Jugendliche mit digitalen Spielen verbringen, zeigt auf die Beliebtheit und die Relevanz besagten Mediums, sondern auch wie unterschiedlich und differenziert sich diese Spiele gestalten, beziehungsweise welche unterschiedliche Spiele die Industrie mittlerweile entwickelt. Spielgenres variieren vom Single- zum Multiplayer, Action zu Strategie, Rollen- zu Sport- oder Rennspielen. Nicht nur die Arten der digitalen Spiele variieren, auch Inhalte, Epochen, Spielecharaktere, Ziele und Schwierigkeit im Spiel sind komplett unterschiedlich. Somit gibt es für jede Präferenz das ein oder andere digitale Spiel, welches diese abdeckt.

Dass so viele unterschiedliche Spielwelten existieren, setzt voraus, dass diese Spiele verschiedene Bedürfnisse und Motivationen der Spielenden beim Spielen abdecken. Nach Bartle (1996) lassen sich Spielende in vier Kategorien einteilen, welche im Spiel verschiedenen Handlungen und Motivationen folgen. Die Killers, welche den direkten Kampf Spieler gegen Spieler bevorzugen, die Achievers, welche darauf aus sind, das Spiel so erfolgreich zu meistern wie möglich (perfekte Highscores, Wettkämpfe o.ä.), die Explorers, welche sich auf das Entdecken und Erkunden der Spielwelt konzentrieren und die Socializers, für welche die Interaktion mit den Mitspielern im Vordergrund steht. Entsprechend dieser Präferenzen kann man besonders hohe Zahlen an Killers in Spieler gegen Spieler basierten Spielen finden, Explorers in Open-World und Rollenspielen, Achievers in Runden basierten Wettkampfspiele und Socializers in Onlinespielen. Ein Spielgenre, welches aber alle diese Spieler und deren Motivationen ansprechen kann, sind die sogenannten MMORPGs oder Massively Multiplayer Online Role Playing Games und Rollenspiele mit Onlinemodi. Online Rollenspiele legen ihren Inhalt auf eine möglichst grosse Spielerbasis aus. Um diese zu erreichen, müssen entsprechen viele Spieler und ihre Bedürfnisse im Spiel abgedeckt werden. Somit werden im Spiel verschiedene Modi, Spielweisen und Inhalte zur Verfügung gestellt, welche von Spielern nach Präferenz genutzt werden können, aber nicht genutzt werden müssen. Diese Inhalte werden über den eigens erstellten Avatar oder Spielercharakter erlebt (vgl. Wilson 2007). Es steht den Spielenden frei, diesen Avatar zu gestalten und auch wie sie ihre Zeit im Spiel nutzen wollen.

Eine Welt welche Inhalte für viele Bedürfnisse anbietet, zieht schlussfolgernd auch viele verschiedene Spieler, mit verschiedenen Motivationen, an. Obwohl sie verschiedenen „Teile“ des Spiels nutzen, sind sie oft dazu gezwungen miteinander zu interagieren, um die Inhalte

des Spiels vollumfänglich nutzen zu können. Gewisse Inhalte in Onlinespielen sind so herausfordernd, dass sie alleine nicht zu bewältigen sind. Somit ist Interaktion oft ein Muss. Weitere Inhalte sind auch hinter Maximalcharakterstufen verschlossen. Bevor man sie nutzen kann, muss man also einen Teil des Spiels erfolgreich bewältigt haben. Andere Inhalte sind nur verfügbar, wenn man sich im Spieler gegen Spieler Modus beweist, weitere sind in der Welt versteckt. MMORPG's verschmelzen also die Inhalte, welche einzelne Spielertypen ansprechen und kreieren so eine vollumfängliche Spielewelt in welcher, durch ein Interaktionsmuss eine eigene Spiele- oder InGame-Kultur entsteht.

Was geschieht also, wenn Jugendliche besagte 10 Stunden in der Woche nicht nur mit dem Spielen von digitalen Spielen verbringen, sondern diese 10 Stunden nutzen, um in einer parallelen Kultur zu agieren?

Es gibt einige Studien, welche „Gamern“ bessere Konzentration, Sicht und strategisches Denken zusprechen, als „Non-Gamern“. Gleichzeitig gibt es aber auch viele Studien, welche besagen, dass digitale Spiele Aggressionen verstärken und Gewaltinhibition senken, Vereinsamung und Aufmerksamkeitsschwächen hervorrufen können (vgl. Bevalier 2012). Wer hat Recht? Wie sieht es mit diesen Auswirkungen aus, wenn man als Jugendlicher oder Jugendliche viel mit dem digitalen Spiel zu tun hat? Und Welche Auswirkungen können MMORPG's bei Jugendlichen haben?

Im Hinblick darauf, dass das Jugendalter eine sensible Phase der Entwicklung eines Menschen darstellt, gilt es herauszufinden, welche negativen aber auch positiven Effekte der Konsum von digitalen Spielen hat, insbesondere der Konsum von MMORPG's im Jugendalter auf Aspekte wie Erhalt von Beziehungen und Wertesystemen haben können und wie diese als Gesamtes auf die Identitätsentwicklung im Jugendalter einwirken und diese beeinflussen können. Es gilt in Erfahrung zu bringen, ob besagte Effekte permanent oder nur kurzfristig wirken und inwiefern die Soziale Arbeit, sei dies in Schulen, Beratungszentren oder in der Jugendarbeit potentiell negative Effekte verringern und potentiell positive verstärken kann.

**Aufgrund dessen stellt sich die Frage:**

Inwiefern kann die in der Nutzung von MMORPG's durch Jugendliche deren Identitätsentwicklung beeinflussen und welche Chancen und Risiken können MMORPG's aufweisen?

## 1.1 Relevanz für die Soziale Arbeit

Wenn in den Massenmedien von digitalen Spielen die Rede ist werden diese entweder verteufelt und es werden auf die Wirkung von Gewaltdarstellungen, deren Suchtpotential(vgl. Zeit Online: 2016) und den ungesunden Lebensstil von Nutzer Digitaler Spiele hingewiesen(vgl. Süddeutsche Zeitung: 2010) oder verherrlicht, indem ihnen die Fähigkeit zugesprochen wird, allerhand kognitiver Fähigkeiten zu fördern und somit klüger zu machen (vgl. Fischer 2012). Die Debatten über die Wirkung von digitalen Spielen spaltet die Gesellschaft, doch egal wie man zu dem interaktiven Medium steht, digitale Spiele sind hier um zu bleiben. Dies beweist die Computerspielindustrie, welche mittlerweile einen Umsatz von 100 Milliarden Dollar pro Jahr verzeichnen kann (vgl. Laachs 2017). Dass digitale Spiele sich einer solchen Beliebtheit erfreuen obwohl negative (vgl. Wimmer 2013: 96f), wie auch positive (vgl. Gelfond/Pasternak 2005: 10) Effekte wissenschaftlich erwiesen sind, macht sie zu einem Gesellschaftlichen und Kulturellen Phänomen, welches besonders Jugendliche in ihren Bann zieht (vgl. Waller et al. 2016: 4), macht digitale Spiele für die Soziale Arbeit immer relevanter. Die Soziale Arbeit befasst sich schon seit ihrer Entstehung aus der Armenarbeit und der Heimerziehung mit Jugendlichen (Hochuli/Stotz: 2011: 22-25). Dazu gehört es deren Lebenswelt zu erkennen und diese für ihre Entwicklung zuträglich zu gestalten. Da sich diese Lebenswelt durch den technologischen Fortschritt immer mehr digitalisiert und Mediennutzung, darunter auch digitale Spiele zur Normalität geworden sind (vgl. Wimmer 2013: 93f), ist es für die Soziale Arbeit wichtig, sich auch in diesem Lebensbereich Jugendlicher auszukennen, Wirkungen von digitalen Spielen zu kennen und Risiken aber auch Chancen abschätzen zu können, um schlussendlich Eltern, Lehrer und Jugendliche kompetent Beraten und die Lebenswelt Jugendlicher in Heimen oder Jugendtreffs angebracht gestalten zu können.

## 1.2 Aufbau der Arbeit

Um die Fragestellung differenziert beantworten zu können, werden theoretische Aspekte aus verschiedenen Felder der Geistes- und Sozialwissenschaften benötigt. Um eine multiperspektivische Grundlage zu schaffen werden im Hauptteil der Arbeit unter vier separaten Bereichen die Thematiken «Spiel», «Digitales Spiel» «Jugend» und «Identität» betrachtet und aufgearbeitet. Darauffolgend werden Forschungsstand und Studien zur Wirkung von digitalen Spielen auf das menschliche Gehirn und Verhalten zusammengefasst. Diese Basis dient der Diskussion, in welcher Risiken und Chancen des Spielens von MMORPG's im Jugendalter herausgefiltert und betrachtet werden. Zum Schluss werden die Ergebnisse der Diskussion zusammengefasst und für die Soziale Arbeit in Aussicht gestellt.



## 1.3 Eingrenzung der Arbeit

Diese Thesis befasst sich theoretisch mit den Themen Jugendalter, Identitätsentwicklung, digitalen Spielen als Unterhaltung und gesellschaftliches Phänomen, dem Spiel als philosophisches- kulturelles- und identitätsbildendes Instrument und warum diese Themen für die Soziale Arbeit nicht nur in der Zukunft von Relevanz sein werden, sondern auch jetzt schon aktuell sind.

Die Arbeit fokussiert sich auf digitale Spiele, also Computer-, -Konsolen-, und Handyspiele und ihre Effekte auf die jugendliche Entwicklung der Identität. Um die Rahmenbedingungen der Arbeit nicht zu überschreiten, setzt die Arbeit des Weiteren den Fokus auf das Genre der Massivly Multiplayer Online Games, Massivly Multiplayer Online Role Playing Games und Role Playing Games. Also Spiele in denen Interaktivität durch weitere Spieler oder klare Rollenübernahme eines Avatars oder vorgegebenen Charakters gegeben oder beides ist. Die Auswahl auf dieses Spielgenre liegt darin begründet, dass MMORPG's die verschiedenen Spielbedürfnisse der Achievers, Socializers, Explorers und Killers decken und dadurch besonders hohe Nutzerzahlen aufweisen. Neue Medien wie Social Media werden in dieser Arbeit nicht mit einbegriffen, da diese andere Bereiche der Identitätsentwicklung betreffen und die Rahmenbedingungen der Bachelor-Thesis nicht ausreicht um diesen Bereich der Digitalität miteinzubeziehen. Auch wird die Nutzung/Nutzbarkeit dieser Medien für die Soziale Arbeit nicht in die Arbeit mit einbezogen.

## 2. Theoretische Aspekte

In diesem Theorieteil der Arbeit werden philosophische und soziologische Aspekte des Spiels, Entwicklungspsychologische Bereiche des Jugendalters und Individual- und Sozialpsychologische Faktoren der Identitätsbildung zusammengefasst und diskutiert. Weitergehend werden Forschungsergebnisse zur Wirkung von digitalen Spielen auf das menschliche Gehirn und Verhalten betrachtet. Zum Ende des T werden die verschiedenen Aspekte zusammengeführt und für das folgende Kapitel aufbereitet.

### 2.1 Mensch und Spiel

Wir Menschen spielen. Doch dich Frage stellt sich, worin dieses Verhalten begründet liegt. Wie das Spiel definiert wird, warum wir spielen und warum das Spiel für den Menschen von grösster Bedeutung ist, wird in diesem Kapitel betrachtet. Bearbeitet werden die philosophisch-anthropologischen Ansichten Johan Huizingas, entwicklungsbiologische Aspekte des Spiels und des Spieltriebs und wie sich diese in der Kultur gestalten.

#### 2.1.1 Homo Ludens

In seinem Werk „Homo Ludens –Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ geht Johan Huizinga (1938) schon mit dem Titel davon aus, dass spielen für den Menschen mehr ist, als nur

Zeitvertreib oder ein Teil der Kultur. Er behauptet, dass das menschliche Spiel Ursprung der Kultur sei und die menschliche Kultur viele Spielcharaktere aufweist. Dies begründet Huizinga damit, dass Spielverhalten schon bei Tieren beobachtet werden kann und die Tierwelt wesentlich länger existiert als das menschliche Spiel und dessen Kultur. Das Spiel ist also eine Kulturtechnik und ein Sozialverhalten. Im Spiel, so Huizinga, erkennt man den Geist des Menschen, denn Spiel ist nicht stofflich oder greifbar. Weil wir Menschen spielen und wissen, dass wir spielen, sind wir mehr als nur vernunftbasierte Wesen, denn das Spiel als solches ist unvernünftig (vgl. Huizinga 1938: 12). Spiel ist aber nicht kulturschaffend, indem es der Kultur vorausgeht oder Kultur das Spiel ersetzt, sondern das Kultur zuerst gespielt wird und sich durch gemeinschaftliches Akzeptieren der Regeln und des Verhaltens verfestigt (vgl. ebd: 56f). So weisen Wettkampf, Kunst, Krieg und Religion, heute Spielelemente auf, auch wenn man sie nicht mehr als Spiel sondern als Ernst bezeichnen würde.

### 2.1.2 Definition des Spiels

Im menschlichen Bewusstsein sind Spiel und Ernst ein Gegensatz. Wir wissen, wenn wir spielen und können uns so ausserhalb des geregelten Lebens bewegen. Dennoch soll das nicht heissen, dass Spielen keine ernste Bedeutung hat. Wenn wir uns dem Spiel komplett hingeben, so nehmen wir den unvernünftigen spielerischen Charakter kaum mehr wahr und spielen mit grösster Konzentration und Ernst. Der Ernst im Spiel ist ein Faktor, denn es ausmacht. Wir wissen, dass wir spielen, dass sich das Spiel als Handlung und Aktivität von der Realität des Lebens abgrenzt und können dennoch ernsthaft spielen, indem wir versuchen zu gewinnen, Rätsel zu lösen oder uns einer Geschichte voll hingeben (vgl. ebd: 14).

Abgesehen davon, dass das Spiel sich von anderem Verhalten darin abhebt, dass es an seinem nicht-Ernst erkennbar ist, weist es noch weitere formale Kennzeichen auf. Diese Kennzeichen bezieht Huizinga allerdings nur auf das soziale- oder für ihn höhere Spiel- und kapselt damit auch das Spiel des Kindes ab, welches instinktiv ist und ihm dabei hilft sich körperlich und geistig zu entwickeln. Dennoch spielen auch Kinder nicht nur aus Notwendigkeit, sondern auch weil es sie vergnügt.

Darauf basierend ist jedes soziale Spiel freiwillig (vgl. ebd: 16). Für den Erwachsenen ist das Spiel eine überflüssige Tätigkeit. Er muss keine neuen Körperfunktionen erlernen, wie das Kind. Dennoch spielt er, wie es, aus dem Bedürfnis heraus sich zu vergnügen. Diese Fähigkeit sich in der Freizeit fernab von Pflichten und Konventionen zu bewegen macht das Spiel zu freiem Handeln.

Die Möglichkeit sich durch das Spiel vom eigentlichen Leben abzukapseln macht einen weiteren Aspekt aus. Das Spiel findet in einer Parallelwelt statt. Die Rahmenbedingungen des Spiels heben sich von den Konventionen des eigentlichen Lebens ab, indem das Spielen bewusst stattfindet. Beim Spielen wird sich eigens für das Spiel gebildeten Strukturen und

Regeln hingegeben. Dass das Spiel jederzeit unterbrochen werden kann, unterstreicht seine Andersartigkeit zum gewöhnlichen Leben. Zwar können viele weitere Tätigkeiten genauso angehalten oder unterbrochen werden, diese folgen aber nicht den separaten Regeln und «als ob» Strukturen des Spiels. Das Spiel in seiner nicht Notwendigkeit steht darum dem routinierten Leben gegenüber, weil es das Bedürfnis Lebensnotwendigkeiten zu befriedigen unterbricht. Es unterbricht also das tägliche Leben, ergänzt und erweitert dieses (vgl. Huizinga 1938: 17f).

Dass das Spiel so abgeschlossen und abgegrenzt vom Alltag des Lebens ist, macht sein drittes Kennzeichen aus. Das Spiel, welches Sinn in sich selbst hat, verläuft nach gewissen zeitlichen und örtlichen Strukturen ab. Spielende wissen, wann sie beginnen und aufhören zu spielen und sie wissen auch, wo das Spiel stattfindet und wo nicht. Weiterhin liegen in seiner zeitlichen Begrenztheit auch die Möglichkeit zur Wiederholung und die Möglichkeit sich kollektiv an das beendete Spiel zu erinnern. Die räumliche Begrenzung ist auch ein Kennzeichen des sozialen Spiels. Jedes Spiel ist an einen Raum gebunden. Ob dies ein Spielplatz, ein Spielbrett oder ein fiktiver magischer Kreis ist, ist dabei nicht von Relevanz. Diese Orte unterliegen den Parallelstrukturen des Spiels, abgesondert von den Regeln des Alltags, zumindest im Zeitraum, in dem gespielt wird. Diese Regelstruktur, diese neue Ordnung im Spielraum, macht das Spiel auch aus. Jedes Spiel läuft nach gewissen Regeln ab, welche nicht hinterfragbar sind. Wer diese Regeln nicht beachtet oder sie bricht, verdirbt das Spiel, denn er tritt aus dem Spielraum und der Spielstruktur hinaus und zerrüttet so sein Fundament (vgl. ebd: 20f). In der Welt des Spiels mit seinen Strukturen, dass es freiwillig ist, abgesondert vom Alltag, Zeit und Raum in Anspruch nimmt und eine eigene Ordnung aufweist, zeigt sich, dass im Spiel die Gesetze, Konventionen und Gebräuche des Lebens nicht gelten. Das Spiel ist also anders, als das Leben selber, was sich besonders gut im Verkleiden erkennen lässt. Der Spieler übernimmt mit der Verkleidung nicht nur das Aussehen von etwas anderem, sondern tritt in diese Rolle über und stellt etwas komplett anderes dar, als er zuvor noch war. Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass es im Spiel immer um etwas geht. Entweder den Kampf um etwas oder die Darstellung von etwas. Zuweilen können sich diese Komponenten auch vereinen, wenn darum gekämpft wird, wer etwas besser darstellen kann (vgl. ebd: 22).

### 2.1.3 Vom Spiel in der Kultur

Spiel lässt sich in der Kultur besonders gut am Wettkampf erkennen. Der Wettkampf erfüllt alle formalen Kriterien des Spiels. Er findet zeitlich begrenzt statt, auf eigens für ihn eingerichteten Plätzen, hat eigene Regeln und Strukturen und er ist freiwillig. Er hat keinen produktiven Zweck und macht in seiner selbst Sinn. Dennoch ist der Ernst im Wettkampf immer zu sehen, denn es geht immer um etwas. Um eine Trophäe, um den Sieg, um sich zu beweisen. Damit der Wettkampf seinen Spielcharakter nicht verliert, muss er bis zu einem gewissen Masse

zwecklos bleiben. Er darf nicht produktiv werden, in dem er durch Preisgelder zu Wohlhaben führt, oder das Leben der Gruppe ausserhalb des Wettkampfes beeinflusst, sondern muss seinen symbolischen Aspekt behalten (Huizinga 1938: 56-60).

In der heutigen Gesellschaft sind Wettkämpfe gang und gäbe. Das aktuellste Beispiel ist die Fussball Weltmeisterschaft, welche 2018 in Russland stattfindet. Alle vier Jahre über die Sommermonate messen sich Nationalmannschaften darin, welches Land am besten Fussball spielen kann. Der Gewinner trägt den Titel für die nächsten vier Jahre. Es geht um Können, Teamgeist, Landesstolz und für die Spieler schlussendlich um Geld. Während für die Zuschauerschaft die Fussballmeisterschaft mit Gemeinschaft und Unterhaltung einhergeht, so geht es für die Akteure um ihr Karriere als Profisportler. Der Wettkampf in der heutigen Zeit ist stark industrialisiert. In vielen nationalen- oder globalen Wettkämpfen geht es um enorme Geldsummen. Entsprechend sind Wettkämpfe für die Zuschauer Spiel, für die Akteure aber, haben Wettkämpfe den Charakter des freien Handelns dadurch verloren, dass ihr Leben und ihre Karriere davon abhängig sind.

Auch im Rechtswesen oder der Rechtshandel, welche geprägt sind durch das Suchen der Wahrheit, sind geprägt von spielerischen Zügen. Das Recht und das Rechtswesen basieren zwar auf den Begebenheiten des echten, ernststen Lebens und der Ausgang einer Gerichtsverhandlung beeinflusst dieses auch massgeblich, doch die Art und Weise wie Recht und Unrecht festgestellt werden folgt den Charakteristika des Spiels. Es geht darum, den Rechtsstreit zu gewinnen, die eigene Unschuld oder die Schuld des anderen zu beweisen und den Gerichtssaal, ein räumlich abgegrenzter Ort, in welchem ganz klare Regeln und eine klare Ordnung herrschen, welche man im alltäglichen Leben nicht andauernd erlebt, als Sieger zu verlassen. Eine Gerichtsverhandlung als Spiel zu bezeichnen ist dennoch nicht korrekt. Ihr Ausgang hat für die Beteiligten Konsequenzen, welche sich fernab des Als-Ob des Spieles, im ernststen Leben entfalten und dieses beeinflussen. Dennoch kann man dem Rechtssystem die spielerischen Aspekte nicht absprechen (Huizinga 1938: 89-100).

Das Spiel kann auf viele Weisen stattfinden und selbst im Kult oder der Religion, also der heiligen Handlung ist es noch präsent. Das Eintreten in einen geweihten Raum, zum Beispiel in eine Kirche, ist das Eintreten in eine vom ernststen Leben abgesonderte Welt. Der Priester vollzieht die Gebräuche und Weihungen, den Gottesdienst nach einer eigens für dieses Handeln aufgebauten Struktur und Ordnung, meist ist er für diese Tätigkeit anders gekleidet, als im Alltag. In der sakralen Handlung zeigt sich, dass Spiel in seinen höchsten Formen zum heiligen Ernst werden kann. Wie der Priester mit vollem Ernst die sakralen Gebräuche vollzieht, so können auch Kinder beim Spielen so vertieft und hingeegeben sein, dass das Spiel zu einer absolut ernststen, gar heiligen Handlung wird (ebd: 27-30).

In diesen Beispielen zeigt sich, dass die menschliche Kultur geprägt ist von spielerischem Handeln. Das Spiel führt die Menschen zusammen und verhilft ihm dabei, sich einer gemeinsam akzeptierten Ordnung und Struktur hinzugeben. Das Spiel in seiner hohen Form ist kulturstiftend.

#### 2.1.4 Kindliches Spiel, erwachsene Spiel

Für die körperliche und geistige Entwicklung spielen verschiedene Faktoren eine grosse Rolle. Ernährung, Stimulation, Schlaf sind Aspekte, welche nötig sind, damit ein Kind gesund aufwachsen kann. Viele Faktoren, religiöse Hintergründe, Familienverständnis, Zugang zu Bildung sind gesellschaftlich und kulturell bedingt (vgl. Wiesner 2016). Doch ein Faktor ist für die Entwicklung von Kindern besonders wichtig: Das Spiel. Als Kulturstifter ist das Spiel in fast allen menschlichen Gesellschaften und Kulturen vertreten. Es ist ein natürliches Verhalten (vgl. Huizinga 1938: 14).

Kinder lernen durch Spielen sich selbst und die Welt kennen. Sie eignen sich durch das Spiel soziale Verhaltensweisen, gesellschaftliche Konventionen und auch ihre eigene Persönlichkeit an. Sie erfahren sich im Spiel als autonome, handelnde Wesen. Viel spielen fördert Kinder im Bereich der emotionalen, sozialen, kognitiven und motorischen Entwicklung massgeblich (vgl. Krenz 2001).

Huizinga beschreibt, dass das Spiel Kultur stiftet und massgebend ist, für das menschliche Zusammenleben. Auch Oerter vermittelt in seinem Buch «Psychologie des Spiels» (1997: 310-315), genau wie Huizinga, dass das erwachsene Spiel in seiner sozialen, institutionalisierten (Wettkämpfe, Sportveranstaltungen, Karneval) Form, Menschen zusammenbringt und Kulturschaffend ist. Er beschreibt aber auch, dass Erwachsene das kindliche Spiel in Form des Hobbys weiter ausleben. Im Hobby zieht sich der Mensch vom Alltag und Ernst des Lebens zurück und lebt seine kindliche, neugierige Seite aus. Es wirkt also auch als Erholung vom Alltag.

## 2.2 Digitale Spiele

Das digitale Spiel ist eine vergleichsweise neue Erscheinung in der Geschichte des Spielens. Mit der Erfindung und Weiterentwicklung des Computers ist auch die menschliche Tendenz zu Spielen auf dieses Medium übergegangen. Schon 1968 wurde das erste digitale Spiel «Teletennis», der Vorgänger des Spiels «Pong» entwickelt (vgl. Laachs 2017). Das Prinzip des Spiels war simpel: Zwei weisse Linien, mit welchem man einen weissen Punkt hin und her wirft und versucht diesen «Ball» im Feld es anderen zu versenken. Wenn man Tele Tennis oder Pong mit den heutigen digitalen Spielen vergleicht, kommt einem das Spiel simpel und geradezu rudimentär vor. Doch für den damaligen Stand der Technologie und des Programmierens war es eine Revolution, welche die Computerspielindustrie begründete. Pong von Atari wurde weltweit über 35 Millionen Mal verkauft und machte das digitale Spiel zu einem

weltweiten Phänomen. In den kommenden Jahren mit dem Fortschritt der Computertechnologie und seiner Differenzierung auf Konsolen und Smartphones entwickelte sich auch die Spieleindustrie und ist heute mit einem Umsatz von 100 Milliarden Dollar im Jahr eine der grössten Unterhaltungsindustrien der Welt (vgl. Laachs 2017).

### 2.2.1 Begrifflichkeiten, Definitionen

Das Computerspiel beschreibt eine Spielform, welche digital basiert ist. Das bedeutet, dass das Spiel über elektronische Geräte ausgegeben und so digital vermittelt wird. Dabei ist festzustellen, dass der Begriff «Computerspiel» inkorrekterweise für alle Spiele verwendet werden, welche in dieser Form aufgebaut sind. Darunter fallen auch Videospiele, also Spiel welche über eine Konsole, Fernseher und Handhelds ausgegeben werden und Handyspiele, welche eigens für Smartphones konzipiert werden (Wimmer 2013: 13-15). Es fällt somit auf, dass der Begriff «Computerspiele» für das Phänomen, welches hier beschrieben wird unzulänglich ist. Korrekterweise beschreibt es nämlich nur jene Spiele, welche für das Medium Computer konzipiert werden. Der Unterschied von Computer-, Video- und Handyspielen lässt sich vor allem durch seine Ein- und Ausgabe erkennen. Computerspiele werden über den Computer und den Monitor ausgegeben, während sie mit Tastatur und Maus, eventuell auch Joystick oder Steuerrad bedient werden. Videospiele werden ausgegeben über eine Konsole wie die Playstation oder Xbox und über den Fernseher und bedient durch den Controller, während Handyspiele über den Handybildschirm ausgegeben und über den Touchscreen gesteuert werden. Die technischen Grundlagen sind also verschieden (ebd.). Ein Begriff, der alle diese Spielformen einschliesst sind «digitale Spiele». Dieser Begriff weist darauf hin, dass das Spiel, von welchem die Rede ist, elektronisch stattfindet und eben schon erwähnte Ausgabegeräte benötigt, um gespielt werden zu können. Zudem beschreibt es den Aufbau des Spiels selber, der aus einem Code besteht, der vom Gerät gelesen und zum Spiel übersetzt wird (vgl. ebd: 14)

Abgesehen davon, dass digitale Spiele ein elektronisches Medium benötigen, haben sie noch weitere nennenswerte Merkmale. Digitale Spiele schaffen einen virtuellen Spielraum. Dieser Spielraum, anders als ein Spielplatz kennzeichnet sich dadurch, dass er nicht real ist. Seine Beschaffenheit ist entstanden durch die Entwickler des Spiels und der Spieler hat nur so viel Einfluss auf diesen Raum, wie die Entwickler es vorgesehen haben. Auch die Ziele und Regeln des Spiels sind nicht kreiert vom Spieler selbst. Die Rahmenbedingungen sind klar vorgegeben (ebd: 35-45). Das Hauptziel, das Spiel zu «besiegen» oder «durchzuspielen», kann nur mit den für das Spiel eigens kreierte Handlungsfeld, zum Beispiel Fähigkeiten des Spielercharakters, erreicht werden. Zudem kennzeichnet sich das digitale Spiel dadurch, dass der oder die Spielende gleichzeitig an zwei Orten ist: Im virtuellen Raum des Spieles und am Computer oder auf der Couch sitzend, vielleicht sogar unterwegs, wenn über Handys und Handhelds gespielt wird (ebd.). Dies fordert von digitalen Spielen, mehr als von allen anderen



Spielen, dass sie den oder die Spielerin durch Geschichte, Grafik und Gameplay in das Spiel hineinziehen und den oder die Spielerin dazu zu bringen, zu vergessen, dass sie sich nicht in der Spielwelt bewegen. Diese nennt sich „Immersion“ und ist besonders wichtig, um Spieler und Spielerinnen im Spiel zu halten (Waggoner 2009: 11-15).

### 2.2.2 Entwicklung digitaler Spiele

Digitale Spiele entwickelten sich mit der Technologie und waren nicht selten selbst Inkubator für technologische Entwicklung und Fortschritt (vgl. Laachs 2017). Die Grenzen des digitalen Spiels zu sprengen ist ein Teil der Computerspielindustrie geworden, welche immer wieder versucht, mit neuen Technologien noch interessantere, fantastischere und freiere Spielwelten zu kreieren.

Wie schon erwähnt war *Pong* von Atari der erst grosse Kassenschlager. *Pong* erschien 1977 als Arcade Spiel, also einem eigens für das Spiel angefertigten Automaten. Mit einem Umsatz von 35 Millionen Dollar weltweit und einem Herstellungspreis von ca. 500 Dollar, stellt sich für Atari das Geschäft mit den Spielautomaten als äusserst lukrativ dar und löste eine Spielhallenwelle aus (vgl. Laachs: 2017). Kurz nach *Pong* erschien *Spaceinvaders* in den Spielhallen. Ähnlich simpel im Prinzip wie *Pong* ging es in *Spaceinvaders* darum die Welt vor einer Alieninvasion zu retten. Der revolutionäre Unterschied war die Einführung des Highscores. Spieler konnten sich nun untereinander messen ohne gleichzeitig anwesend zu sein und ermöglichten eine virtuelle Identität (vgl. ebd.). Mit *Pacman* gelang der Industrie ein weiterer Hit. *Pacman* war das erste Spiel, welches einen Spielcharakter mit Namen, einer Grundform des Avatars zum Spielen bereitstellte und mit Merchandise in die Popkultur eintritt. Die Spielhallenjahre wurden in den 80er Jahren abgelöst vom Aufkommen des Homecomputers und spielspezifischen Konsolen. Die erhöhte Rechenleistung dieser Geräte machte das Speichern des Spielstands möglich. Spiele konnten nun mehrere Tage andauern und nach Belieben beendet oder weitergespielt werden (vgl. Wimmer 2013: 18f). Das Erste Spiel, welches diese Rechenleistung ausnutzte war *Elite* aus dem Jahre 1984. *Elite* machte das Erforschen des Universums und Entdecken von Planeten möglich, welche immer wieder zufällig generiert wurden. Es war das erste Open-World Spiel (vgl. Laachs 2017). 1985 kreierte Shigeru Miyamoto einen der bekanntesten Kultklassiker der Spielekultur: *Super Mario Bros*. Nicht nur lieferte dieses Spiel einen spielbaren Charakter, er konnte auch Springen. Mit dieser einen Fähigkeit musste Mario durch unzählige Welten rennen und Gegner bezwingen, um Prinzessin Peach zu retten. *Super Mario* war somit das erste Jump & Run Spiel, eine Spielform in der Geschick und Beweglichkeit die Hauptbewältigungsmöglichkeiten darstellen (vgl. ebd. 2017). Miyamoto war auch verantwortlich für *The Legend of Zelda*, welches als erstes storybasiertes adventure Game gilt. In *The Legend of Zelda* wird Link gespielt, welcher mit Schild und Schwert die Welt Hyrule retten muss, in dem er die Prinzessin Zelda und die Triforce, ein mächtiges Artefakt aus den Fängen des Bösewichtes Ganon befreit. Die neuartige

Spielwelt mit Hintergrundgeschichte in Kombination mit einem spielbaren Charakter, Kampf und Rätselementen verkaufte sich 60 Millionen Mal (vgl. Laachs 2017). *Doom* war das erste Spiel, welches man als Shooter bezeichnen konnte und es weckte mit seinen verpixelten Gewaltdarstellungen nicht nur das Interesse der Spielgemeinschaft, sondern rief als erstes Spiel auch die Frage auf, was digitale Spiele mit den Spielenden machen. Besonders das Columbine-Shooting 1999 an der Highschool von Littleton, in welchem die Täter fünf Menschen erschossen und weitere verletzten, wird von den Medien als Beweis genutzt, dass Darstellung fiktiver Gewalt zu einer Desensibilisierung führen können, denn die Täter waren beide begeisterte *Doom* und somit Shooter-Spieler. *Doom* führte schlussendlich dazu, dass digitale Spiele mit Altersempfehlungen und Warnungen zu rassistischen, sexuellen oder gewalttätigen Inhalten gekennzeichnet werden (vgl. ebd.). Trotz der Negativschlagzeilen, welche *Doom* machte, entwickelten sich digitale Spiele weiter. Ein Meilenstein in der Geschichte der digitalen Spiele war *Tomb Raider*. Die Protagonistin, Lara Croft, war die erste weibliche Hauptfigur in einem digitalen Spiel. Nicht nur das, sie war im Vergleich zu anderen weiblichen Figuren in digitalen Spielen, wie Princess Peach oder Zelda, äusserst kompetent und keinesfalls hilflos. Lara Croft hatte eine umfangreiche Biografie und führte dazu, dass Charakterdesign, Realismus und Authentizität der Charaktere in kommenden Spielen Einzug hielten. Zudem sprach Lara Croft eine neue Zielgruppe an: Die Mädchen und Frauen. Lara Croft und *Tomb Raider* waren solche Ikonen, dass ihre Geschichten verfilmt und von Hollywood Grössen wie Angelina Jolie oder Alicia Vikander verkörpert wurden (vgl. ebd.). Das erste Spiel, welches zu Wettkämpfen führte war *StarCraft*. In diesem Echtzeitstrategiespiel ging es darum, den Gegner und dessen Basis zu Besiegen. Dies tat man in Echtzeit, ein Spiel oder eine Runde dauerte also nie länger als zehn bis fünfzehn Minuten, forderte aber strategisches und adaptives Denken heraus. In Asien war *StarCraft* ein absoluter Kassenschlager und begründete die Entstehung des E-Sports, den Wettkämpfen basierend auf digitalen Spielen. Heute gibt es allein in Europa 22 Millionen professionelle E-Sportler in verschiedensten Spielen. E-Sports wird mittlerweile so gross, dass Sportvereine wie Schalke 04 oder Wolfsburg E-Sports Teams kaufen (vgl. ebd.). Doch mit der Entstehung des E-Sports war die Entwicklung der digitalen Spiele noch nicht zu Ende. 2004 gelang es Blizzard Entertainment mit dem MMORPG (Massivly Multiplayer Online Role Playing Game) *World of Warcraft* weltweit Millionen Spieler und Spielerinnen in seinen Bann zu ziehen. Das MMORPG zeichnet sich dadurch aus, dass es Online, mit anderen Spielern in einer geradezu grenzenlosen Fantasy-Welt gespielt werden kann. Man kann sich seinen eigenen Charakter, den Avatar, frei gestalten und mit ihm diese Welt erleben. Der soziale Aspekt des Spiels, wie auch sein ausgeklügeltes Belohnungssystem macht *World of Warcraft* bis heute zu einem der erfolgreichsten Spiele der Welt. Trotz der Begeisterung, welche das Spiel auslöst, ist es nicht sicher vor Kritik und Kontroverse. Die Sozialen Verpflichtungen, welche Spieler und Spielerinnen eingehen und die Angst etwas zu



verpassen (MMORPG's verfügen über eine persistente Welt) verführen Risikogruppen zum Eskapismus und schlussendlich zu einem Suchtverhalten. Zum ersten Mal konnte ein digitales Spiel abhängig machen (vgl. Laachs.). Aber auch die Suchtdebatte hält die Spieleindustrie nicht auf, neue Konzepte und Technologien zu entwickeln. 2006 wurde mit *Wii Sport* das Bild des ungesund lebenden, faulen Gamers aufgebrochen. Über eine Kamera und einen Controller werden die Bewegungen im echten Leben ins Spiel übertragen. Wer gewinnen will, muss sich sportlich betätigen. Das Spiel führte zu einer Integration verschiedenster Zielgruppen, darunter auch ältere Menschen in den Spielmarkt (vgl. ebd.). *MineCraft*, ein Sandbox Game ist eines der ersten Spiele, welche es in den Schulunterricht geschafft hat. Mit seinen unbegrenzten Möglichkeiten (Alles ist erschaffbar, nachbaubar und kreierbar) hat es dem Erschaffer, Marcus Persson Reichtum beschert, denn die Lizenz wurde ihm von Microsoft für die Rekordsumme von 2,5 Milliarden Dollar abgekauft (vgl. ebd.). Nach Adventure und Shooter, nach fantastischen Geschichten und weiblichen Hauptfiguren, nach Onlinespielen, und digitalen Spielen als Sportersatz müsste man meinen, die Spieleindustrie habe sich erschöpft. Doch mit dem 2016 erschienenen *Pokémon Go* gelang den Produzenten und Entwicklern etwas komplett Neues: Die Verschmelzung von Realität und Virtualität. Bei *PokémonGo* ist es das Ziel, Pokémon (tierähnliche Kreaturen) zu fangen und zu trainieren. Diese Kreaturen findet man aber nur draussen, denn das Spiel nutzt GPS Tracking und Ortung des Smartphones um Pokémon irgendwo in der realen Welt erscheinen zu lassen. Öffentliche Plätze wurden durch *PokémonGo* zu Verstecken der seltensten Pokémon und führte nicht nur zu 20 Millionen Downloads weltweit, sondern auch vermehrt zu Autounfällen, weil Spieler und Spielerinnen so vertieft im Spiel waren, dass sie nicht mehr auf Ihre Umgebung achteten. Augmented Reality (die Realität wird durch virtuelle Bilder über entsprechende Geräte beeinflusst) und später auch Virtual Reality (eine Virtuelle Welt in die man durch entsprechende Geräte eintreten kann) halten immer mehr Einzug in die digitale Spielwelt und sorgen so dafür, dass Realität und Spiel, Realität und Virtualität immer mehr verschmelzen (vgl. ebd.).

### 2.2.3 Nutzungsverhalten und Motivation

Der Erfolg des digitalen Spiels setzt voraus, dass diese Medium von Menschen auch genutzt wird. Dies verdeutlicht, dass nach der Filmindustrie die Computerspielindustrie die zweitgrösste Unterhaltungsindustrie ist. Die Computerspielforschung befasste sich schon früh mit den Gründen und Motivatoren, welche Menschen zum Spielen von digitalen Spielen bewegen. In Befragungen und Interviews konnten so soziale, wettkampforientierte und immersive Aspekte als Hauptgrund zum Spielen ausgemacht werden. Wie in der Einleitung schon erwähnt kategorisierte Bartle (1996) Spieler und Spielerinnen nach ihrem Spielverhalten in die Kategorien der *Socializers*, *Explorers*, *Achievers* und *Killers* ein. Dieses Verhalten lässt Rückschlüsse auf die Motivation der Spielenden zu. *Socializers* spielen, um mit anderen

Menschen in Kontakt zu treten, Explorers möchten eine neue Welt und ihre Geheimnisse entdecken, Achievers möchten Spiele so gut wie möglich bewältigen und Killers bevorzugen den Kampf gegen andere Spieler. Es wird auch davon ausgegangen, dass diese Kategorien und Spielverhalten sich nicht gegenüberstehen, sondern sich ergänzen. Weiterhin wurde der Aspekt der Macht und Kontrolle identifiziert. Diese äussert sich in der Beeinflussung des Spielgeschehens durch den Spieler oder die Spielerin. Durch diese Spielbeeinflussung können durch das Spiel Erfolge erlebt werden. Dabei zeigt sich auch, dass Spielende die Art des Spieles nach ihren Fähigkeiten und Bedürfnissen aussuchen, wobei gewisse Spielverhaltenspräferenzen sich in dafür ausgerichteten Spielen am besten ausleben lassen (vgl. Wimmer 2013: 50).

Entspannung und Rückzug wird auch oft mit dem Spielen digitaler Spiele in Verbindung gebracht oder als Copingstrategie genutzt um Emotionen wie Stress, Frustration, Wut oder Ärger ausleben zu können. Dabei gilt festzuhalten, dass die Entspannung durch das Spielen von digitalen Spielen auch mit einer gewissen Anspannung einhergeht (vgl. ebd: 51f). Spieler und Spielerinnen müssen sich, während des Spielens mit den Leistungsanforderungen des Spiels auseinandersetzen, bearbeiten und umsetzen. Dies fordert, dass sich die Konzentration vom realen Leben auf das Spielen fokussiert, wodurch eine Immunität gegenüber äusserlichen Störfaktoren entsteht und so einen Entspannungszustand hervorrufen kann. Dieses Flow-Erlebnis (Gefühl der psychischen Befriedigung, wenn Aufgaben nicht über- oder unterfordernd sind) kann durchaus zu exzessivem Spielen führen, wenn sie in einer Bedürfnis-Befriedigungsschleife mündet (vgl. ebd: 52). Diese Exzessivität wird in der heutigen Spielelandschaft zusätzlich noch durch Onlinespiele verstärkt.

Als weitere Motivatoren sagt Fritz (2014: 20f), dass digitale Spielwelten Raum für selbstbestimmtes Tun und ein Gefühl der Freiheit von Konsequenz bieten. Sie ermöglichen Selbstverwirklichung durch Gestaltungs- und Handlungsmöglichkeiten über die Spielcharaktere und Interaktion mit der Spielwelt, geben Raum für Wettkämpfe und ermöglichen allen voran Interaktion und Anerkennung mit und durch Gleichgesinnte.

#### 2.2.4 Onlinespielwelten

Die Entwicklung der digitalen Spiele über die letzten 50 Jahre hat zu einer Differenzierung von Spielaufbau, Inhalten und Bewältigungsformen (Mechaniken) geführt, welche sich gut kategorisieren und unterscheiden lassen. Diese Kategorien nennen sich Genres und beinhalten Aspekte wie die eben genannten aber auch ob das Spiel alleine (Singleplayer) oder Online (Multiplayer, Onlinespiel) gespielt wird (Wimmer 2013: 25-27). Alle Genres und Untergenres aufzuzählen und zu analysieren ist durch ihre schiere Menge nicht möglich und würde unnötig viel Raum einnehmen, besonders auch deswegen, weil sich viele Spielegenres vermischen. Deswegen wird hier hauptsächlich auf das Genre der Onlinespiele eingegangen.

Im folgenden Kapitel werden dann, im Bezug zur Fragestellung, Rollenspiele und MMORPG's genauer dargestellt.

Onlinespiele sind all jene Spiele, welche nicht alleine, sondern über eine Internetverbindung mit anderen Spielern und Spielerinnen gespielt werden können. Dabei macht der Online- oder Interaktionsaspekt diese Spiele besonders attraktiv, weil sie mit Freunden und Bekannten gespielt werden können (vgl. Wimmer 2013: 28). Diese Attraktivität zeigt sich darin, dass die Computerspielindustrie in den letzten Jahren mehr und mehr digitale Spiele entwirft, welche Onlinemodi bieten oder auf diesen basieren, darunter *Counterstrike: Go* (2012), *Destiny* (2014) oder *Anthem* (2018). Alle diese Spiele lassen sich in die Kategorie der Shooter-Spiele einfügen und fordern von den Spielenden, dass sie entweder sich gegenseitig oder zufällig generierte Gegner mit Schuss- und Handfeuerwaffen eliminieren. Kampfbasierte Mechaniken, seien dies Kampf mit Schusswaffen, Schwertern, Händen und Füßen (u.v.m.) lassen sich besonders gut als Onlinespiele gestalten, weil sie simple Wettkampfbedingungen ermöglichen. Man muss den Gegner besiegen, was zum Gewinnen führt. Generell ist es so, dass viele Onlinespiele auf Rundenbasierten Wettkämpfen beruhen, eben weil Wettkampfsituationen besonders einfach zu gestalten sind (vgl. Wimmer 2013: 28f). Nebst den wettkampforientierten Onlinespielen gibt es auch noch jene, welche Interaktion und Zusammenspiel der Spieler in den Vordergrund setzen, darunter sind Sport- und Action Spiele mit Onlinemodi aber auch die MMORPG's. MMORPG's und auch Browserspiele (Spiele, welche nicht auf dem Computer oder der Konsole installiert werden müssen) weisen persistente Spielwelten auf, welche auch dann weiterhin existieren, wenn der Spieler oder die Spielerin ausloggen (also das Spiel beenden). Dabei können sich andere Spieler und Spielerinnen weiterhin in dieser Spielwelt aufhalten. (vgl. ebd: 32). Dies kann bei den Spielenden ein Gefühl auslösen, etwas zu verpassen, wenn sie sich nicht kontinuierlich mit dem Spiel befassen und führt so dazu, dass Onlinespieler und Onlinespielerinnen oft bis zu 20 Stunden und mehr in der Woche in ihrem Spiel verbringen (vgl. ebd: 46).

Das digitale Spiel hat sich zum sozialen Spiel gewandelt, was bei Onlinespielen und Mobilegames gut beobachtbar ist (vgl. ebd: 66). Der Computer als Medium auf welchem digitale Spiel gespielt werden weist andere Merkmale auf als die klassischen Massenmedien wie Film, Radio und Print. Er macht Interaktion und Kommunikation möglich, was in digitale Spiele einfließt und das digitale Spiel nicht nur zu einer Unterhaltung, sondern auch zu einem Kommunikationsmedium macht. Dies macht soziales Handeln in digitalen Spielen möglich. Dies wiederum führt dazu, dass sich für digitale Spiele virtuelle Spielgemeinschaften bilden können. Diese virtuellen Spielgemeinschaften kennzeichnen sich dadurch, dass sie ein Verbund von Menschen sind, welche gemeinsame Interessen (hier das Spiel) hegen und sich mit gewisser Regelmässigkeit und Verbindlichkeit über das Medium (Computer, digitales Spiel) austauschen, beziehungsweise spielen (vgl. ebd: 2013: 67). Diese Gemeinschaften sind

als Gilden oder Clans bekannt. Diese Gemeinschaften basieren zwar darauf, dass das digitale Spiel als Interesse im Vordergrund steht, dennoch agieren die Mitglieder nicht nur im Spiel untereinander, sondern auch ausserhalb. Sie ermöglichen die Entstehung von virtuellen aber auch reale Kommunikations- und Gemeinschaftsprozesse (vgl. Wimmer 2013: 68). Hauptsächlich drehen sich diese Spielgemeinschaften dennoch um das Spiel und gehen, ähnlich wie bei Sportvereinen, mit sozialen Verpflichtungen einher. Wenn im digitalen Spiel ein Ereignis oder eine Aktivität ansteht, sind die Mitglieder auf gegenseitiges Verantwortungsbewusstsein angewiesen, denn ohne dieses Verpflichtungsgefühl, können gemeinsame Aktivitäten nicht stattfinden. Somit findet das Spielen in digitalen Gemeinschaften immer zwischen Spass und Ernst statt. Dabei fördern die zwischenmenschlichen Beziehungen, welche in virtuellen Spielgemeinschaften entstehen und die gemeinsamen Ziel- und Interessenorientierung zum weiterbestehen und Erfolg der Gemeinschaft (vgl. Wimmer 2013: 69).

### 2.2.5 MMORPG's am Beispiel von World of Warcraft

In dieser Arbeit dreht es sich hauptsächlich von der Wirkung des Spielens von MMORPG's. Diese wurden in Kapitel 2.2.2 als Meilenstein der Spielgeschichte kurz angeschnitten, dennoch erscheint es wichtig dieses Spielgenre zu erklären und zu analysieren.

MMORPG steht für Massivly Multiplayer Online Role Playing Game, also Massives Mehrspieler Online Rollenspiel (vgl. Asbjorn Jon 2010: 97). Es vereint also Rollenspiel Aspekte mit der Verwendung des Internets um es den Spielenden zu ermöglichen nicht nur alleine, sondern mit vielen anderen zu spielen.

Das Rollenspiel ist bei den MMORPG's ein zentrales Kennzeichen. Das heisst, es gibt neben den MMORPG's auch noch (Massivley-)Multiplayer Online Spiele, welche aber keinen Rollenspielcharakter haben. Heute werden viele digitale Spiele, selbst Singleplayer mit Multiplayer und Onlinemodi konzipiert. Dennoch sind sie durch den fehlenden Rollenspiel-Aspekt keine MMORPG.

Da das Rollenspiel in MMORPG's so zentral ist, muss auf diesen Aspekt genauer eingegangen werden.

Rollenspiele sind ein Genre, welches schon vor dem digitalen Spiel existierten. Unter den Bekanntesten ist das Tabletop Spiel Dungeons and Dragons, welches 1974 von Gary Gygax und Dave Anderson veröffentlicht wurde (vgl. Waggoner 2009: 13.). Es war das erste «Brettspiel» (Das Spielfeld ist oft ein grosser Tisch, auf welchem eine ganze Fantasy Welt aufgebaut wird) in welchem die Spieler in die Rollen heldenhafter Charaktere schlüpfen, welche sie selbst kreiert haben. Diese Stellvertretercharaktere existieren als Spielfiguren und erleben ein eigens für das Spiel erfundene Geschichte, den Plot, lösen Missionen und

Aufgaben, werden stärker und sie können sogar definitiv sterben. Die Entwicklung des Charakters ist ein zentrales Thema in Rollenspielen. Die Charaktere werden mit dem Spielen der Geschichte stärker, erleben Charakterverändernde Momente und agieren grundsätzlich nach der Persönlichkeit, welcher der Spieler oder Spielerin für ihn ausgedacht hat. Auch beim Tod eines Charakters hört das Spiel nicht auf und die Geschichten können trotzdem von den anderen Mitspielern weitergespielt werden. Ein Rollenspiel hat mit dem Beginn der Geschichte einen klaren Anfang, aber das Ende ist offen und wird während des Spielens durch die Spieler und ihre Charaktere beeinflusst. Das Ziel ist das Fertigspielen des Plots. Rollenspiele basieren also auf Interaktion mit der Spielwelt und, im Falle der Tabletop Rollenspiel, auf Interaktion mit den Mitspielern und Mitspielerinnen (vgl. Waggoner 2009: 13f)

Die ersten Versuche Tabletop Rollenspiele in die Welt des Internets zu integrieren, wurden in den 80er Jahren unternommen. Multi-User-Dungeons (oder MuD's) waren das Ergebnis. MUD's waren textbasierte virtuelle Räume, in welchen mehrere Spieler und Spielerinnen über Modems durch das Eingeben von Textbefehlen die Geschichte erlebt und untereinander interagiert werden konnte (vgl. Wimmer 2013: 19). Die Verbreitung des Breitbandinternets machte es möglich, dass Eingabebefehle nicht mehr verzögert vom Computer umgesetzt wurden, wodurch 1997 das erste MMORPG, Ultima Online, entstand (vgl. ebd: 20)

Heutzutage gibt es natürlich noch viele weitere MMORPG's. Manche spielen sich, wie die Klassiker in mittelalterlich angehauchten Fantasy-Welten statt, andere in der Zukunft, fremden Universen oder Parallelwelten. Der Welt der MMORPG's ist nur eine Grenze gesetzt: Die der menschlichen Fantasie.

Zwar weisen unterschiedliche MMORPG's oft ähnlich Strukturen auf und ähneln sich im Aufbau, sind aber nicht alle gleich. Deswegen wird hier der Aufbau von MMORPG's exemplarisch am Beispiel von *World of Warcraft* (2004), einem der ältesten und erfolgreichsten MMORPG's, erläutert. Eines der wichtigsten Werkzeuge in *World of Warcraft* ist der Avatar. Wie in Tabletop-Rollenspielen schlüpft der Spieler oder die Spielerin in die Rolle eines Charakters, den er oder sie selbst erstellen und gestalten kann. Körperliche Merkmale wie Grösse, Haarfarbe, männlich oder weiblich, werden vermischt mit Herkunft und Rasse. In MMORPG's können Spieler und Spielerinnen wählen, ob sie zu den Elfen, Orcs, Goblins, und vielen mehr gehören wollen (vgl. Wilson 2007). Auch die Fähigkeiten werden durch den Spieler oder die Spielerin beeinflusst, indem sie sich für eine Klasse entscheiden. Klassen wie Magier, Krieger, Nekromant (u.v.m) haben unterschiedliche Fähigkeiten und Talente (Skillset) und spielen sich dadurch verschieden (vgl. Blizzard Entertainment o.J. a). Spieler und Spielerinnen haben komplette Entscheidungsmacht über ihren Avatar und damit, was sie im Spiel darstellen und wie sie das Spiel bewältigen wollen (vgl. ebd.). Das Wort *Avatara* stammt ursprünglich

aus Sanskrit und bedeutet «Abstammung». Entsprechend stammt der Avatar von den Erschaffenden ab und ist eine virtuelle Repräsentation einer selbst (vgl. Waggoner 2009: 8).

MMORPG's sind digitale Spiele, welche nicht alleine gespielt werden können. Über das Internet können mehrere Spieler und Spielerinnen gleichzeitig zusammenspielen. Währenddessen halten sich noch tausende weitere Spieler und Spielerinnen in der Spielwelt auf, können miteinander oder gegeneinander spielen und interagieren. Die Interaktion in MMORPG's basiert also auf zwei Ebenen gleichzeitig. Auf der virtuellen, durch Interaktion mit der Spielwelt und der sozialen, durch Interaktion unter den Spielenden selbst (vgl. Wilson 2007).

Das Hauptziel in MMORPG's ist, nicht wie in Offline-Rollenspielen die Konklusion des Plots, sondern die Entwicklung des Avatars. Während in offline Rollenspielen die Entwicklung des Charakters dazu dient den Plot zu beenden, ist dies in MMORPG's genau umgekehrt. Durch das Spielen der Geschichte und Inhalte des Spiels entwickelt sich der Avatar und wird stärker. Dies beinhaltet Verbesserung der Fähigkeiten und Erhöhung der Charakterstärke (des Charakterlevels) wie auch die Verbesserung der Ausrüstung (vgl. Wilson 2007). Diese Verschiebung der Ziele ist nötig um MMORPG's auf lange Zeit für den Spieler oder die Spielerin attraktiv zu machen. Es gibt, trotz des Beendens eines Plots, immer die Möglichkeit den Avatar zu verbessern.

Das Ziel, die Verbesserung des Avatars, zu erreichen fordert das Spielen und Nutzen der Spielinhalte. Diese Inhalte unterschieden sich zwischen PvE- (Player versus Environment) und PvP- (Player versus Player) Aktivitäten. PvE- und PvP Aktivitäten beinhalten verschiedene Formen von Gameplay, welche es den Spielern und Spielerinne ermöglichen, Spielformen und Spielinhalte zu finden, die ihnen zusagen (vgl. ebd.)

PvE-Aktivitäten schliessen alle Tätigkeiten ein, welche die Auseinandersetzung mit der Spielwelt erfordern, darunter:

*Das Erledigen von Quests oder Missionen* welche der Spieler oder die Spielerin von NPC's (Non-Player-Charakters) erhält. Diese gestalten sich sehr unterschiedlich. Es können simple, kurze Aufgaben sein, wie das Sammeln von Kräutern, Komponenten oder Artefakten oder lang andauernde, mehrstufige Prozesse. Mit dem Beenden der Quests oder Missionen erhält der Spieler oder die Spielerin Erfahrungspunkte, welche für das Fortschreiten des Charakterlevels benötigt werden und hin und wieder Ausrüstungsteile oder Waffen, um den Avatar direkt zu verbessern. Quests und Mission sind auch das Hauptinstrument der MMORPG's um die Geschichte zu erzählen (vgl. WoWPedia o.J a).

*Das Bezwingen von mächtigen Gegnern*, welche als Einzelperson kaum zu besiegen sind. Diese Gegner können menschliche oder menschenähnliche Gestalt haben, wie ein böser



Magier oder ein wahnsinniggewordener Wissenschaftler oder auch fantastische Kreaturen sein, wie Drachen, Monster und Titanen. Oft ist das Bezwingen dieser Gegner angeknüpft an eine lange Quest und Teil eines eigenen Plots im Spiel. Sie sind meist nicht als Einzelperson zu besiegen und erfordern strategische Kooperation mit anderen Spielern und Spielerinnen. Diese Strategien sehen so aus, dass die Fähigkeiten des Gegners durch die klassenspezifischen Fähigkeiten der Spieler und Spielerinnen umgangen oder ausgeglichen werden. Das bedeutet, dass die Wahl der Klasse die Rolle des Spielers oder der Spielerin in diesen sogenannten Bosskämpfen beeinflusst, welche Aufgabe man erhält und welche Rolle man im Kampf und der Strategie innehat. Die Rollen unterteilen sich zumeist in Heiler, welche dafür sorgen, dass die Mitspieler überleben, Tanks, deren Aufgabe es ist, die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich zu lenken, damit der die Mitspieler nicht tötet und die Schadensaussteiler, welche sich darum kümmern den Gegner zu töten. Sind die Gegner erledigt, gibt es für die Spieler und Spielerinnen Belohnungen in Form von seltener und potenter Ausrüstung.

Manche Gegner benötigen nur 3-5 Spieler um besiegt werden zu können, andere benötigen 10, 20, oder auch mehr Spieler. Die Gegner, welche eine kleinere Anzahl Spieler erfordern um besiegt werden zu können, findet man in Dungeons oder Instanzen. Diese sind separate Bereiche der Spielwelt, in welchen das alleinige Ziel das Bezwingen der Gegner ist. Wenn die Spielgruppe diesen Bereich betritt, können keine weiteren Spieler oder Spielerinnen mehr beitreten. Jene Gegner, welche eine grössere Anzahl von Spielern als 5 benötigen um bezwungen werden zu können, findet man in Raidinstanzen. Raids (vom englischen „Schlachtzug“) verhalten sich ähnlich wie Dungeons und sind für viele Spieler in MMORPG's die Hauptbeschäftigung. Es gibt für manche Spiele auch Weltränge, wer welche Bosse als erstes bezwungen hat. Die Gegner aus Raidinstanzen geben in der Regel stärkere Ausrüstung ab, als Gegner aus Dungeons (vgl. WoWPedia o.J b)

*Das Erlernen eines Berufes und Nutzen der Spielökonomie* stellen einen weiteren PvE Aspekt dar. Die Avatare der Spielerinnen und Spieler können Berufe erlernen, wie Schmied, Schneider, Alchemist (u.v.m.). Mit diesen Berufen können Ausrüstungsgegenstände, Verzauberung oder Tränke hergestellt werden, welche wiederum der Verbesserung des Avatars dienen. Diese Gegenstände können auch verkauft und gehandelt werden und führen im Zusammenhang mit der im Spiel existierenden Währung zu einer Spieleigenen Ökonomie (vgl. Wilson 2007).

PvP-Aktivitäten beinhalten alle Aktivitäten, welche das Besiegen oder Töten anderer Spieler, beziehungsweise ihrer Avatare zum Ziel hat, darunter:

*Das Formen von Teams und Kämpfen in Arenen.* Teams zwischen 2-5 Spielern treten gegen andere Teams an. Wer als erstes das gegnerische Team ausgelöscht hat gewinnt. Hier geht

es darum, die Fähigkeiten der Klassen der Teammitglieder zu nutzen um jene des Gegnerteams auszuhebeln und sie zu besiegen (vgl. WoWPedia o.J. c)

*Das Anschliessen an Teams und Gewinnen grosser Schlachtfelder.* Schlachtfelder sind grosse Gebiete im Spiel, welche verschiedene Ziele haben. Manchmal muss man die Flagge des Gegners stehlen um Punkte zu erhalten, andere Male muss man einen gegnerischen General besiegen oder Orte einnehmen um zu gewinnen. Dabei wird durch das eliminieren der gegnerischen Spieler und Spielerinnen sichergestellt, dass diese die Objekte nicht einnehmen oder erledigen können (vgl. WoWPedia o.J. d).

Alle Inhalte in MMORPG's ob PvE oder PvP existieren nicht separat voneinander. Quests führen zu Gegnern, diese bringen gute Ausrüstung, welche es ermöglicht, schwierigere Quests zu erledigen und so weiter. Zudem sind alle Inhalte wiederholbar (vgl. ebd.).

Um alle diese Inhalte bestreiten zu können, sind die Spieler und Spielerinnen dazu angehalten, sich zu organisieren. Da Raidgegner und Schlachtfelder ausgeklügelte Strategien erfordern, um sie bewältigen zu können, schliessen sich Spieler und Spielerinnen oft zu permanenten Gruppierungen zusammen. Diese Gruppierungen sind in MMORPG's bekannt als Gilde oder Clan. In diesen Gilden gibt es verschiedene Strukturen und Hierarchien. Es gibt Leitungspersonen, welche PvE- oder PvP Aktivitäten organisieren, neue Mitspieler suchen und einladen der Gilde beizutreten oder auch Spieler und Spielerinnen aus der Gilde entfernen, sollten sie sich nicht den Regeln und Werten entsprechen benehmen, welche in der Gilde gepflegt werden. Es gibt Mitglieder, welche zu diesen organisierten Aktivitäten erscheinen und es gibt auch Mitglieder, welche nur das soziale Zusammensein in einer Gilde geniessen. Dabei fällt auf, dass Gilden sich wie Vereine verhalten. Führungspersonen und Mitglieder halten sich an vorgegebene Regeln und Strukturen um gemeinsame Ziele zu erreichen (vgl. WoWPedia o.J. e).

Dabei gilt zu sagen, dass der Aufbau einer Gildengemeinschaft und überhaupt das Nutzen eines MMORPG's an die Nutzungsbedingungen geknüpft sind, welche die Produktionsfirma vorgibt. Darunter fallen zum Beispiel Abonnements-Kosten, Verhaltensregeln und ähnliches. MMORPG's so fantastisch und surreal sie sein können, werden von Menschen entwickelt und vertrieben und von Menschen gespielt. Entsprechend fliessen menschliche Verhaltensweisen, Sprache, Werte und Normen in das Spielerlebnis mit hinein (vgl. Wimmer 2013: 41)

## 2.3 Das Jugendalter

Die Zielgruppe und Gegenstand dieser Arbeit sind Jugendliche und Ihre Identitätsentwicklung. Entsprechend ist es von Bedeutung was mit „Jugendlichen“ gemeint ist und wie sich ihre Entwicklung vollzieht. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Eingrenzung der Zielgruppe der Jugendlichen, mit körperlichen, entwicklungspsychologischen und soziologischen Aspekte



des Jugendalters und behandelt einige Entwicklungsaufgaben, welche im Jugendalter zu bewältigen sind.

### 2.3.1 Definitionen, Eingrenzungen

Das Jugendalter zu definieren stellt sich als eine Herausforderung heraus. Die Begrifflichkeiten werden in der Fachliteratur auch heute noch unterschiedlich ausgelegt und Alterseingrenzungen verschieden abgesteckt. So beschreiben Silbereisen und Weichold (2012: 236) die Jugend als Phase der körperlichen und geistigen Weiterentwicklung, welche im Alter zwischen 10 und 20 Jahren stattfindet und setzen Jugend mit Adoleszenz gleich. Göppel in Bezugnahme auf Rempel (2005: 4f) beschreibt, dass dieser mit Jugend die Lebensphase zwischen 14 bis 21 Jahren meint und kategorisiert diese nochmals in Vorpubertät, Pubertät, Jugend und Adoleszenz. Czernin und Largo (vgl. 2013: 16-24) verstehen unter Jugendliche die 14-18-Jährigen und setzen Pubertät mit Jugend gleich. Göppel stimmt mit der Ansicht Hurrelmanns (vgl. Göppel 2004: 4f.) überein, dass eine klare Festlegung des Jugendalters wenig sinnvoll ist, da vor allem das Ende der Jugend durch Erwartungen der Gesellschaft und weitere kulturelle Faktoren stark beeinflusst wird. Entsprechend kann man davon ausgehen, dass das Jugendalter mit der Entwicklung der Geschlechtsreife beginnt und ein offenes Ende hat. Dennoch gilt in den meisten Gesellschaften in Europa und auch in der Schweiz das offizielle Ende der Jugend als das Abschliessen des 18 Lebensjahres, wenn der oder die Jugendliche mündig wird, offiziell und formal nicht mehr unter der Erziehungspflicht der Eltern steht und für sich selbst entscheiden kann. In Bezug auf Baackes Werk „die 13-18-Jährigen“ umreißt Göppel das Jugendalter als genau diese Zeitspanne, und empfindet, dass diese Gruppe in den meisten Gesellschaften als Einheit gesehen wird und sich auch selbst als Einheit wahrnimmt (vgl. ebd: 5). Entsprechend sind auch in dieser Arbeit, wenn von „Jugendlichen“ gesprochen wird, vor allem die 13 – 18-Jährigen gemeint.

Dennoch ist das Jugendalter mit dem Erreichen des 18. Lebensjahres nicht zwingend vorbei. Besonders in der westlichen Kultur, in welcher Jugendliche und junge Erwachsene auch nach Erreichen der Mündigkeit noch einige Jahre bei den Eltern leben oder der Bildungsweg durch verlängerte Schulzeiten mit Matura und Studieren noch nicht abgeschlossen ist, scheint das Jugendalter generell länger anzudauern. Überhaupt gilt zu sagen, dass das Jugendalter als separate Entwicklungsstufe oder die Jugend als Zielgruppe erst im 19. Jahrhundert, mit der Industrialisierung und der Weiterentwicklung des Sozial- und Bildungssystems entstand. In anderen, weniger komplexen und vorindustriellen Gesellschaften endete die Kindheit mit dem Erreichen eines gewissen Alters oder beim Einsetzen gewisser körperlicher Merkmale und wird mit verschiedenen Initiationsriten ins Erwachsenenalter zelebriert (vgl. Silbereisen/Weichold 2012: 243). Somit ist die Jugend oder das Jugendalter auch geprägt von sozialen-, gesellschaftlichen- und kulturellen Konventionen.

### 2.3.2 Körperliche Veränderungen

Nach biologischer Sicht rücken die physischen Veränderungen der Pubertät, die Umstrukturierung des Gehirns und die gesteigerte körperliche Leistungsfähigkeit in den Vordergrund. Dabei gilt zu sagen, dass die Pubertät als solches das Jugendalter alleine nicht ausmacht. Die körperlichen Veränderungen sind, bei einer durchschnittlichen körperlichen Entwicklung bei Mädchen mit ca. 17 Jahren und bei Jungen mit ca. 19 Jahren abgeschlossen (vgl. Silbereisen/Weichold 2012: 238f). Rückblickend auf das offene Ende des Jugendalters, vor allem in westlichen Gesellschaften, ist also die körperliche Entwicklung abgeschlossen, während weitere psychische Reifeprozesse und Übergänge noch im vollen Gange sind.

Dennoch erklären gewisse körperliche Veränderungen, allen voran im endokrinen System und dem Aufbau des jugendlichen Gehirns bestimmte Verhaltensweisen, welche für Jugendliche typisch sind.

Die körperliche Reifung in der Pubertät wird angestoßen durch eine erhöhte Aktivität des Hypothalamus. Dieser schüttet gonadotrope Hormone aus, welche die Eierstöcke und Hoden dazu antreiben, das geschlechtsspezifische Hormon Östrogen oder Testosteron freizusetzen. Zusätzlich dazu wird die Hypophyse aktiver und regt die Ausschüttung von Androgenen in der Nebenniere an und auch der Hypophysenvorderlappen setzt vermehrt Wachstumshormone frei (vgl. ebd: 243). Diese Hormonflut sorgt für die typischen körperlichen Veränderungen, welche Jugendliche in einer relativ kurzen Zeit durchmachen.

Nebst diesen hormonellen Veränderungen macht auch das Gehirn im Jugendalter eine letzte grosse Entwicklung durch.

Das Gehirn entwickelt sich von hinten nach vorne und von oben nach unten. Dies bedeutet, dass die Stirnlappen im präfrontalen Cortex, welche für die sogenannten exekutiven Fähigkeiten, bis zum Jugendalter am wenigsten ausgeprägt und verknüpft sind. Die Stirnlappen sind zuständig für die Fähigkeit Erkenntnisse zu erlangen, Situationen und uns selbst einzuschätzen und auch Gefahren und Risiken zu erkennen. Auch ist der Stirnlappen zuständig für unsere Fähigkeit zu Planen und abstrakt zu denken (vgl. Jensen/Nutt 2015: 54f). Weitere Teile des Gehirns, welche sich erst in der Jugend weiterentwickeln, sind die Scheitellappen, welche das schnelle Wechseln zwischen verschiedenen Tätigkeiten möglich machen und auch für die Konzentrationsfähigkeit zuständig sind (vgl. ebd.).

Auch der Hippocampus, Teil des limbischen Systems (dem Bereich des Gehirns, der für Erinnerung und Emotion verantwortlich ist), ist im Jugendalter besonders aktiv. Dieser ist im Grunde genommen das menschliche Gedächtnis und sorgt dafür, dass wir uns erinnern können. Der letzte unterentwickelte Bereich des Gehirns im Jugendalter ist die Amygdala.

Auch diese gehört zum limbischen System und ist zuständig für Emotionen. Sie ist besonders stimulierbar durch Hormone wie Adrenalin oder Sexualhormone (vgl. Jensen/Nutt: 64f).

Während des Jugendalters weist das Gehirn erheblich mehr graue Substanz (also jene Substanz, welche Neuronen enthält) auf als in der Kindheit oder im Erwachsenenalter. Dafür allerdings weist es weniger weisse Substanz auf, also die Leitungen, welche Informationen im Gehirn weitertragen (vgl. ebd: 43). Jugendliche Gehirnstrukturen zeigen, dass erst 80% der grauen Substanz untereinander verknüpft ist. Die letzten 20%, welche vor allem im Stirnlappen fehlen, werden in dieser Zeit ausgebildet. Die grössere Masse an grauer Substanz im jugendliche Gehirn führt zu einer (vorübergehenden) erhöhten Plastizität. Die Menge an neuen Nervenzellen ermöglicht das vereinfachte Erlernen von neuen Fähigkeiten und Verhaltensweisen. Diese Phase endet aber mit dem Älterwerden und ungebrauchte Nervenzellen werden permanent abgebaut. Das bedeutet nicht, dass Lernen nicht mehr möglich ist, sondern einfach nur schwerer wird.

Das typisch jugendliche Verhalten, wie das Rebellieren gegen Autoritäten, das Ausprobieren von Risikoverhalten (z.B. Substanzkonsum, Mutproben), Impulsivität, Reizbarkeit, Stimmungsschwankungen, Unsicherheit, Konzentrationsschwächen aber auch die hohe Leistungsfähigkeit und Ausprobieren neuer Aktivitäten sind also auf die sich verändernden Gehirnstrukturen zurückzuführen (vgl. ebd: 66).

### 2.3.3 Entwicklungspsychologische Aspekte

Durch die körperlichen Reifungsprozesse und die Veränderungen der Gehirnstruktur verändern sich auch Denk- und Verhaltensweisen von Jugendlichen. Piaget beschrieb, dass sich die kognitive Entwicklung auf vier Stufen vollzieht. Im Alter von 11 Jahren wechselt das Denken von der dritten Stufe, dem konkret operationalen Denken, also vom ziehen logischer Schlussfolgerungen basierend auf konkreten Situationen und Erfahrungen auf das formal operative Denken (vgl. Santrock 2014: 93f).

Das formale operative Denken ist jene Denkweise, welche es möglich macht Schlussfolgerungen aus hypothetischer oder theoretischer Überlegungen zu ziehen. Es werden keine konkreten Erfahrungen mehr benötigt um Schlussfolgerungen zu ziehen. Durch diese Entwicklung wird das Denken flexibler und leistungsfähiger. Es ermöglicht das Wechseln von Perspektiven, das sich Hineinversetzen in andere, stärkt die Reflexionsfähigkeit und das abstrakte Denken (vgl. Göppel 2005: 33).

Wenn sich die Denkstruktur so drastisch verändert, geht damit in der Regel auch ein Kompetenzzuwachs einher. Jugendliche sind durch dieses „Umdenken“ in der Lage, die Welt besser zu verstehen, kritisch zu denken und sich vermehrt Gedanken über sich selbst, ihren Platz in der Welt und ihrer Rolle zu machen. Sie haben die Möglichkeit sich hypothetische

Idealbilder zu gestalten und beginnen vermehrt, sich mit anderen zu vergleichen (Santrock 2014: 93-97).

#### 2.3.4 Sozilogische Aspekte

Sozialkonstruktivistische Behauptungen sagen aus, dass die Jugendphase nicht auf biologischen Veränderungen und Entwicklungen basiert, sondern Historisches und kulturelles Phänomen ist. Wie in schon erwähnt, gibt es „die Jugend“ erst seit dem 19. Jahrhundert, und entstand in der Zeit der Industrialisierung (vgl. Silbereisen/Weichold 2012: 243) Entsprechend kann das Phänomen Jugend durchaus konstruktivistisch begründet werden. Dies zeigt auch der Unterschied zwischen „modernen“ und „traditionsorientierten“ Gesellschaften.

Traditionelle oder archaische Gesellschaften weisen dabei weniger eine Jugendphase auf, als Initiationsriten, mit welchen Kinder in der Erwachsenenwelt angenommen werden. Es gibt kaum Möglichkeiten die Jugendphase auszuleben, weil die Strukturen, seien dies Schulen, Jugendzentren, das Internet und Freizeitgestaltung schon gar nicht vorhanden sind.

In „modernen“ oder westlichen Gesellschaften hingegen ist die Jugendphase eine Zeit der Veränderung, des Übergangs und Experimentierens. Körperlich sind Jugendliche zwar schon erwachsen, die geistige Reifung braucht aber etwas länger. Durch verlängerte Bildungswege sind Jugendliche und auch junge Erwachsene länger von ihren Eltern abhängig als noch vor einigen Jahrzehnten (Göppel 2004: 52-56). Die Jugendphase verlängert sich und geht über in die „Emerging Adulthood“, einer Zeit des noch nicht ganz Erwachsen seins (vgl. Silbereisen/Weichold 2012: 243). Das psychosoziale Moratorium – die Herausforderungen, welche Jugendliche in der Gesellschaft erleben, das finden einer Ich-Identität, Annehmen oder Ablehnen gegebener Strukturen, Werte, Normen und Rollen, das seinen Platz in der Gesellschaft finden – wurde durch die verlängerte Jugendphase oft zum Antrieb gesellschaftlicher Veränderungen. In modernen Gesellschaften haben Jugendgenerationen dadurch den Ruf besonders innovativ zu sein. Jugend wird also nicht unterdrückt, sondern gefördert, vielleicht sogar etwas verherrlicht (Göppel 2004: 52-56).

#### 2.3.5 Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

Das Jugendalter, während eine Phase neuer Möglichkeiten, Veränderungen und Chancen, stellt auch eine grosse Herausforderung dar. Gesellschaftliche Erwartungen an das, was Jugendliche darstellen, neue Verantwortung durch Schule und Familie fordern Jugendliche auf verschiedenen Ebenen. Diese Staffelung an Herausforderungen werden von Havighurst und Erikson als Entwicklungsaufgaben zusammengefasst. Entwicklungsaufgaben sind lebensphasenspezifische Aufgaben, welche bewältigt werden müssen um schlussendlich zu einer unabhängigen, glücklichen und produktiven Persönlichkeit zu werden. Werden sie positiv bewältigt, können sie zu einer gefestigten Identität führen. Werden sie hingegen negativ oder gar nicht bewältigt, können in der Biografie und auch beim Bewältigen folgender

Entwicklungsaufgaben Schwierigkeiten auftreten. Havighurst und Erikson gehen beide davon aus, dass Entwicklungsaufgaben das ganze Leben lang auftreten, besonders aber im Jugendalter, durch physische, psychische und kognitive Veränderungen gehäuft sind (Göppel 2004: 71-73).

Havighursts Entwicklungsaufgaben im Jugendalter beinhalten den Umbau sozialer Beziehungen, das Annehmen des eigenen (veränderten) Körpers, den Umgang mit der eigenen Sexualität, den Umbau der Leistungsbereitschaft in Bezug auf Schule und das Planen eines Berufswegs, Entwicklung einer eigenen Weltanschauung, Werten und Normen und das Bilden einer authentischen Ich-Identität. Alle diese Aufgaben beschreiben Lebensbereiche, welche sich im Jugendalter stark verändern. Diese Veränderungen wahrzunehmen zu akzeptieren und schlussendlich aktiv mitzugestalten macht das Jugendalter aus (vgl. ebd: 73f)

Entwicklungsaufgaben können nicht separat voneinander ablaufen. So ist der Umbau sozialer Beziehungen eng verknüpft mit engen Freunden und Peers (sozialer Kreis gleichaltriger). Diese lernen Jugendliche meist in der Schule oder Ausbildungen kennen, welche für sich schon eine eigene Aufgabe darstellen. Auch das Entdecken der eigenen Sexualität hängt mit dem sozialen Kreis der Jugendlichen zusammen, da Peers eine Referenz für Normalität oder Anderssein darstellen. Besonders dadurch, dass sich Peers in einem ähnlichen Lebensstadium befinden und ähnlichen Herausforderungen ausgesetzt sind, macht diese für Jugendliche zu einer Quelle für Rat und Perspektive. Schlussendlich lösen sich Jugendliche genau deswegen mehr und mehr von den Eltern ab. Dies bedeutet nicht, dass sich die emotionale Qualität der Beziehung zu den Eltern zwingend verändert, sondern dass der Einfluss der Eltern auf die Entscheidungsfindung mit wachsendem Alter geringer wird (vgl. Silbereisen/Weichold 2012: 246f)

### 2.3.6 Identität im Jugendalter

Während Havighurst dem Jugendalter einen Katalog von separat angelegten Entwicklungsaufgaben zuspricht, sieht Erikson die Hauptaufgabe im Jugendalter als die Findung der Ich-Identität, welche alle diese Aspekte zusammenfasst. Er nennt diese Aufgabe Ich-Identität vs Identitätsdiffusion, in welcher der zentrale Punkt ist, sich als eigenständiges Individuum wahrzunehmen (Erikson 1973: 106-114). Um sich selbst als Person zu finden, nutzen Jugendliche ihre Phase der physischen und kognitiven Reife als Möglichkeit, um neue Beziehungen einzugehen, sich mit der eigenen Rolle in der Gesellschaft auseinanderzusetzen, Autoritäten und Werte und Normen zu hinterfragen oder anzunehmen. Auch Erikson beschreibt, dass Jugendliche sich mehr und mehr an Gleichaltrigen orientieren und der Einfluss vorangegangener Bezugspersonen nimmt ab. All dies dient schlussendlich der Bildung der Ich-Identität (ebd.).

## 2.4 Identität und ihre Entstehung

Die Frage der Identität und wie sie entsteht ist ein zentraler Punkt für die Beantwortung der Fragestellung. In diesem Teil der Arbeit wird behandelt, was Identität ist, wie sie zustande kommt und zeigt verschiedenen Positionen auf, welche sich mit Identitätsentwicklung befassen. Darüber hinaus werden Lothar Krappmanns Theorie zur soziologischen Dimension der Identität erläutert und Meads Ansichten über menschliche Rollenübernahme für das Thema aufgearbeitet.

### 2.4.1 Was ist Identität

Identität befasst sich mit der Frage wer wir sind. Dennoch werden im Fachdiskurs Begriffe wie «selbst» oder «Identität» nicht konsequent genutzt, beziehungsweise mit verschiedenen Bedeutungen verwendet (vgl. Ashmore/Jessum 1997: 3f), weshalb es wichtig erscheint diese Begriffe und deren Bedeutung genauer zu erläutern. Die Identität umfasst die Gesamtheit der Persönlichkeit eines Individuums. Dies umfasst körperliche Aspekte wie Grösse oder Haarfarbe aber auch Talente und Fähigkeiten, Wert- und Moralvorstellungen, Sexualität, Wünsche und Lebenspläne und die Art und Weise wie sich eine Person ausdrückt und gibt (vgl. Heshmat 2014) Die Identität umfasst also alles, was eine Person zu einem Individuum macht. Das «Selbst» umschreibt einzelne Elemente, welche zugeschrieben werden oder aus dem Individuum entstehen (vgl. Ashmore/Jessum 1997: 24) Diese lassen sich am einfachsten als Rollen beschreiben (Während es im Englischen für das Wort self eine Mehrzahl «selves» gibt, ist dies im Deutschen «Selbst» nicht der Fall). Jedes Individuum besteht aus verschiedenen Rollen, wie Frau, Tochter, Sänger, Schüler, Sportler usw. Diese Rollen beschreiben einen Teil der Identität einer Person, sind aber auch immer zuschreiben und geprägt von sozialen und individuellen Erwartungen. So erwartet man, dass ein Sänger eine schöne Stimme hat, oder dass eine Schülerin eher jung ist. Entsprechend besteht die Identität als Zusammenschluss von Rollen nicht nur aus biologischen oder gegebenen Faktoren, sondern auch aus gesellschaftlichen Zuschreibungen (vgl. Krappmann 1975 32f).

### 2.4.2 Wie Identität entsteht

Die Identitätsentwicklung ist der Weg des sich selbst Werdens (vgl. Abels/König 2010: 20). Die Identität ist nicht starr und unbeeinflussbar, sondern sie entwickelt sich im Laufe der Zeit und wird durch Interaktion, Selbstbilder und Fremdbilder beeinflusst (vgl. ebd.). Die Frage nach der Entstehung der Identität wurde seit dem Beginn der Identitätsforschung um circa 1890 immer wieder aufgeworfen und unterschiedlich beantwortet. Die grossen beiden Fachgebiete, welche sich mit Identitätsentwicklung auseinandersetzen sind die Psychoanalyse und der symbolische Interaktionismus, wobei die psychoanalytische Ideen und Theorien im ersten Teil des 20. Jahrhunderts vorherrschten. In der Psychoanalyse wurde die Identität in *Ich*, *Über-Ich* und *Es* unterteilt, wobei Freud nie von der Identität an sich sprach. Das Ich als Vermittler zwischen



dem von Moral und Werte gesteuerten Über-Ich und dem trieb-, lust- und affektgesteuerten Es ist für Freud Subjekt und Objekt zugleich. Es ist der reflexive, bewusste Teil der Persönlichkeit, kann sich aber auch selbst beobachten, kritisieren und untersuchen (vgl. Müller 2009: 24). Dennoch beschreibt Freud das Ich gegenüber dem Über-Ich und dem Es als schwache Instanz, was er erst vor kurz vor seinem Tod revidierte. Hierbei beschreibt er, wie sich das Ich in der Auseinandersetzung mit eigenen Strategien und Umwelt vor den Trieben des Es schützen kann und somit eine gewisse Unabhängigkeit aufweist (vgl. ebd: 24f). Erikson, welcher die Psychoanalyse durch psychosoziale und psychohistorische Aspekte erweiterte, ging davon aus, dass sich Die Identität durch das bewältigen lebensphasenspezifischer Entwicklungsaufgaben das Leben lang entwickelt. Dabei spielt das Jugendalter für die Entwicklung der Ich-Identität eine ausschlaggebende Rolle (Erikson 1973: 106-114) Erikson ging aber auch davon aus, dass nicht bewältigte Entwicklungsaufgaben- oder Lebenskrisen nachgeholt werden können. Im symbolischen Interaktionismus, welcher vor allem von George H. Mead begründet wurde, wird davon ausgegangen, dass Identität durch soziale Prozesse entsteht. Zwar hat jedes Individuum eine eigene Identität (vgl. Krappmann 1975: 17), allerdings benötigt es zu deren Entwicklung soziale Interaktion. Krappmann erweiterte diese eher einseitige Ansicht zur Identitätsentwicklung um die soziale und die personale Identität. Jedes Individuum hat eine persönliche Identität und besteht aus verschiedenen sozialen Identitäten, welche ihrerseits gewisse Erwartungen implizieren. Das Balancieren dieser eigenen und äusseren Erwartungen machen Identität aus (vgl. ebd: 75).

Wenn heute von Identität gesprochen wird, ist oft eine Kombination verschiedener Theorien gemeint. Die gängigsten Begriffe welchem man aber zu dem Thema findet sind Soziale-, personale, und Ich-Identität. Diese Drei Instanzen, welche Ihren Ursprung in verschiedenen theoretischen Schulen besitzen (Personale-, Soziale Identität im symbolischen Interaktionismus, Ich-Identität in der Psychoanalyse) können in Bezug zueinander gesetzt werden. Die personale Identität beschreibt persönliche Merkmale wie körperliche und kognitive Fähigkeiten, Interessen, Biografie und machen eine Person zu einem Individuum. Die soziale Identität beschreibt die Positionen und Rollen wieder, welche das Individuum innehat, sie ist das Bewusstsein darüber, welche Erwartungen und welches Bild andere von einem haben und zeigt Gruppenzugehörigkeit auf. Die Ich-Identität ordnet die beiden Identitäten und vermittelt zwischen diesen und enthält Referenzen zu Handlungsmustern und Denkweisen. Die Ich-Identität macht also die Gesamtheit unserer personalen- und sozialen Identität aus (vgl. Müller 2009: 92).

Grundsätzlich kann also gesagt werden, dass die Identität entsteht aus dem Bedürfnis des Individuums sich als einzigartig darzustellen, den Erwartungen der Gesellschaft, wie sich eine Person zu geben und zu verhalten hat und der Fähigkeit des Individuums die eigenen Erwartungen und jene der Gesellschaft zu einem grossen Ganzen zu vereinen.

### 2.4.3 Symbolischer Interaktionismus: Rolle im Spiel lernen

Jugendliche, welche MMORPG's spielen lassen sich nicht nur auf neue Rollen (im Spiel) ein, sie agieren mit dieser Rolle auch in einer Gruppe. Diese Gruppe wiederum bewegt sich in virtuellen Gesellschaftsformen mit eigener Sprache, Normen und Werten. Deswegen erscheint es wichtig an diesem Punkt nochmals genauer auf den symbolischen Interaktionismus einzugehen, welcher sich damit befasst, wie Identität durch Interaktion entsteht und weshalb Identität soziale Strukturen bedingen und umgekehrt.

Meads Identitätskonzept geht davon aus, dass sich Identität durch Interaktion herausbildet beziehungsweise Identität durch Interaktion reproduziert wird. Entsprechend ist Identität ein sozialer und gesellschaftlicher Prozess (vgl. Mead 1973: 207). Da Interaktion für die Identität nötig ist, kann Identität nicht vor der Geburt entstehen, sondern sie entwickelt sich durch Erfahrungen und Handlungen, welche das Individuum in der Gesellschaft macht. Dabei sind allerdings nicht alle Erfahrungen identitätsbildend und nicht alle identitätsbildenden Erfahrungen sind dem Individuum bewusst (vgl. ebd: 177f). Zusätzlich dazu beschreibt Mead, dass die Identität sich selbst zum Objekt machen kann. Individuen können sich selbst, ihr Verhalten und Ihre Denkmuster, welche alle aus der Identität heraus entstehen, reflektieren und betrachten, sie könne diese kommentieren und verändern. Bei dieser Objektmachung ist das Individuum in der Lage, die eigene Identität mit dem Blick von aussen, der Gesellschaft zu betrachten (vgl. ebd: 201f) und mit dieser in Kommunikation zu treten. Dabei beschreibt Mead die Identität als eine Synthese des *I* und *me*. Das *I* ist impulsiv und triebgesteuert, bezieht sich also vor allem auf körperliche und geistige Bedürfnisse. Das *me* ist die Spiegelung des selbst durch die Gesellschaft. Es enthält Bilder, Vorstellungen und Erwartungen, welche andere vom Individuum haben und welche internalisiert, also angenommen, werden. Durch die verschiedenen sozialen Situationen, in welchen das Individuum sich bewegt, hat es mehr als nur ein *me*. Durch die Kombination der verschiedenen *me* und des *I* entsteht das *Self* oder die Identität (vgl. ebd: 242).

Die eigene Identität zu objektivieren oder in verschiedene *me*s zu schlüpfen, ist natürlich nicht von Geburt an vorhanden, sondern wird erlernt und entwickelt. Kinder lernen Identität im Play und Game. Im Play erlernt das Kind Rollen zu übernehmen und von deren Perspektive aus zu denken und zu handeln. Im kindlichen Rollenspiel versetzt sich das Kind in die Rolle der Mutter, des Vaters, der Schwester (usw.) und agiert so, wie es erwartet, dass sich diese Personen verhalten würden (vgl. Kiessler 2014b). Die Rollenübernahmen der Bezugspersonen, welche Mead signifikante andere nennt, helfen dem Kind sich von anderen abzugrenzen und als eigenständiges Individuum zu betrachten, aber auch die Erwartungen und Reaktionen des Umfelds abzuschätzen und sich in die Rollen anderer hinein zu fühlen (vgl. ebd.). Im Game, einer organisierten und geregelten Spielform (wie ein Fussballspiel) wird das Kind mit dem verallgemeinerten anderen konfrontiert. Das verallgemeinerte andere



können fremde Kinder und Personen, Institutionen oder die Gesellschaft als solches sein. Beim Game muss das Kind nicht nur in der Lage sein, sich in alle andere beteiligten hineinzusetzen und deren Reaktionen und Verhaltensweisen zu antizipieren, um das eigene Handeln diesen Erwartungen anpassen zu können, sondern es muss sich auch an die gegebenen Spielregeln halten und seine Handlungen so koordinieren, dass es das Ziel des Spiels erreichen kann (vgl. Kiessler 2014b).

Mead geht also nicht nur davon aus, dass Identität nur durch Sprache, Kommunikation und Interaktion entstehen kann, oder dass Individuen verschiedenen Rollen innehaben, sondern dass Identität und Rollenverständnis, das antizipieren und verstehen von gesellschaftlichen Erwartungen, wie das Reflektieren der eigenen Identität im Spiel seinen Ursprung finden (vgl. ebd: 194f).

#### 2.4.4 Symbolischer Interaktionismus: Der dreistufige Prozess des Rollenhandelns

Auch Lothar Krappmann geht davon aus, dass Identität durch Interaktion entsteht (vgl. Krappmann 1973: 35). Dabei beschreibt er, dass Interaktionsprozesse, oder soziale Transaktionen, geprägt sind, von sozial anerkannten Symbolen, wie Sprache, Aussehen, Kleidung und dem Inhalt der Interaktion. In diesen Symbolen schwingen gesellschaftliche Konzeptionen und Erwartungen mit (ebd: 36-40). Wenn ein Interaktionspartner einen Ring am Ringfinger trägt, geht sein Gegenüber davon aus, dass er verheiratet ist, weil in unserer Gesellschaft dem Ring diese Bedeutung zugeschrieben wird. Er wird vermuten, dass sein Interaktionspartner eine Ehefrau hat, darauf basierend eventuell Kinder hat und Vater ist. Diese Symbole lassen also auf die Rollen des Individuums und somit auf seine Identität schließen. Der Austausch der Erwartungen, welche Interaktionspartner aneinander haben, führt dazu, dass Identität produziert und interpretiert wird. Identität ist also ein Prozess, der immer wieder ausgehandelt wird (vgl. ebd: 42). Dennoch beschreibt er, dass jedes Individuum eine personale Identität besitzt, welche die persönliche Biografie, erlernte Verhaltensmuster und Aussehen beinhaltet. Diese personalen Faktoren werden geprägt durch gesellschaftliche Normen und Strukturen. Um Identität in Interaktion zu ermöglichen, muss das Individuum durch subjektive Interpretation versuchen die an Ihn gestellten Erwartungen zu erkennen und sich selbst an die Situation anpassen, sich aber weiterhin als einzigartiges Individuum darstellen (vgl. ebd: 44). Dabei ist der Beginn jedes neuen Interaktionsprozesses von Selbstaufgabe geprägt, denn neue Situationen erfordern als Erstes sich auf sie einzulassen und Erwartungen festzustellen ohne zu viel von sich preis zu geben. Erst wenn das Individuum sich sicher ist, dass seine Identität in der Interaktion anerkannt werden könnte, gibt es seine eigenen Erwartungen und so Teile seiner Identität preis (vgl. ebd: 38) Zusätzlich dazu müssen Individuen in der Lage sein, ihre Identität flexibel genug zu gestalten um In verschiedenen Situationen und Interaktionsprozessen angebracht reagieren zu können. Denn im Verlauf des Lebens trifft man auf verschiedene und wechselnde Interaktionspartner, welche

unterschiedliche Erwartung an das Individuum herantragen. Sich an diese verändernden Interaktionsumstände anzupassen nennt sich Identitätstransformation (vgl. Krappmann 1975: 44). Es ist nicht das Neuerfinden der eigenen Identität, sondern deren Anpassung an die Umstände. Dabei kann es natürlich auch zu Situationen kommen, in welcher die Erwartung des Individuums und jene des Interaktionspartners nicht vereinbar sind. Die sogenannte Normendiskrepanz kommt vor allem zum Tragen, wenn Mitglieder unterschiedlicher Generationen, Regionen, Glaubensrichtungen oder auch Sozialisationsformen miteinander Interagieren müssen (vgl. ebd: 47f). Um hier Interaktion und somit Identitätsproduktion möglich zu machen, müssen die Beteiligten durch Rollenübernahme und Perspektivenwechsel die Erwartungen des Gegenübers zumindest tolerieren. Dadurch, dass sich Individuen in verschiedenen Interaktionssystem bewegen, müssen sie Ihre Identität regelmässig neu transformieren. Dies kann dann zu Belastungen und Konflikten führen, wenn sich die Interaktionssysteme (wie zum Beispiel Familie, Schule, Vereine) überschneiden. Dabei wird klar, dass Identität immer nur ein Fragment eines grösseren Ganzen darstellt.

Nebst diesen grundlegenden Ansichten hat Krappmann auch den Begriff des Rollenhandelns geprägt. Das Konzept des Rollenhandelns wurde schon vor Krappmann im symbolischen Interaktionismus verwendet. Dabei wird davon ausgegangen, dass jedes Individuum verschiedene Rollen innehat, welche es in Interaktionsprozessen annimmt. Rolle steht dabei für eine soziale definierte Erwartungshaltung. Sie umfasst Zuschreibungen der Interaktionspartner und Bilder der Gesellschaft. Das bedeutet, dass Interaktionspartner, Bedeutungssysteme teilen, anhand derer kommunikatives Handeln erst möglich wird (vgl. ebd: 98). Rollenhandeln bezeichnet, dass Individuen verschiedene Rollen „besitzen“, welche in verschiedenen Interaktionsprozessen «nutzbar» sind. Dabei schreibt die soziale geprägte Rolle vor, wie sich das Individuum verhält. Rollen sind dabei nie starr, sondern können nur interpretiert werden (vgl. Kiessler 2014a). Dabei empfindet Krappmann das Konzept des Rollenhandelns zu engstirnig, denn es bedingt gewisse Grundvoraussetzungen, welche angewandt im Leben nicht zustande kommen können. So beschreibt das Konzept, dass erfolgreiches Rollenhandeln voraussetzt, dass jegliche sozial angenommenen Rollennormen mit den Rolleninterpretationen der Rolleninhaber übereinstimmen (vgl. Krappmann 1975: 100), was nicht möglich ist, weil Rollen eben interpretiert und nicht einfach angenommen werden (vgl. ebd: 101f). Weiterhin müssen sich Individuen für erfolgreiches Rollenhandeln in Interaktionsprozessen möglichst nur an einer Rolle orientieren (vgl. ebd: 100). Da jedes Individuum unzählige Rollen besitzt und diese nicht klar voneinander trennbar sind, ist es unmöglich, diese Voraussetzung zu erfüllen (vgl. ebd: 104ff). Auch müssen sich die Erwartungen der Interaktionspartner aneinander und über die gegenseitigen Rollen decken um erfolgreiches Rollenhandeln zu gestalten (vgl. ebd: 100). Es wird vorausgesetzt, dass sich Individuen an einer «sozial objektiven Kenntnis» bedienen, welche allen zugänglich ist. Dabei

ist Rolle immer eine Interpretation des Individuums und nie einfach nur die Kenntnis darüber, wie die Rolle auszusehen hat (vgl. Krappmann 1975: 107). Wegen dieser rigiden Vorstellungen erweiterte Krappmann das Konzept des Rollenhandelns um einige weitere Prozesse und begründet so das dreistufige Modell des Rollenhandelns.

Das Interaktionistische Rollenmodell nach Krappmann beinhaltet das *ego*, welches die Rolle innehat, aber auch eigene Ansprüche, Erwartungen, Bedürfnisse und Wünsche hat und das *alter* (die anderen, Gesellschaft, Interaktionspartner o.ä.), welches auch Ansprüche, Bedürfnisse und Wünsche besitzt. Durch Interaktion werden diese Ansprüche angeglichen und verhandelt, dabei entsteht eine neue Interpretation der Rolle und somit Identität. Dabei spielen aber noch *Role-Set*, *Roletaking*, *Rolemaking* und *Roledistance* eine wichtige Rolle. *Role-Set* bedeutet, dass Rollen nie ablegbar sind. Selbst wenn Individuen nicht in allen Rollen gleichzeitig handeln können, sind die anderen Rollen immer vorhanden und können ins Rollenhandeln hineinfließen. *Roletaking* beschreibt das Interpretieren und Annehmen einer Rolle und ihr Ausführen, damit sie deren sozialen Implikationen gerecht wird. In die *Roledistance* fließt die personale Identität mit ein. Sie ermöglicht das Betrachten der Rollen(-anforderungen) und macht es möglich die Rolle an individuelle Bedürfnisse und Ansprüche anzupassen. Das *Rolemaking* geschieht dann, wenn Rollen so ausgefüllt werden können, dass personale und soziale Aspekte in die Rolle einfließen können und sie den Ansprüchen des *ego* und den Ansprüchen des *alter* genügen (vgl. Kiessler 2016).

Das Rollenhandeln ist also ein Interaktionistischer Prozess, in welchem individuelle und gesellschaftliche Vorstellungen durch Verhandlung und Interpretation dazu führen, dass Rollen entstehen. Diese Rollen können angenommen, abgelehnt oder angepasst werden und führen schlussendlich in ihrer Gesamtheit und in Kombination mit personalen Faktoren zur Identität.

Dabei gilt zu sagen, dass diese Prozesse nicht grundsätzlich bewusst ablaufen. In der Gesellschaft sind Rollenverständnis und Rollenhandeln implizit und werden über wiederholte Interaktion im Laufe des Lebens erlernt und angepasst.

### 2.3.5 Identität in RPG's

Spieler und Spielerinnen agieren in Rollenspielen durch ihre Avatare. Aus ihrer Sicht erleben sie die Spielwelt und geben sich in diese hinein. Waggoner (2009) untersucht wie die eigene Identität in den Avatar fließt und dieser so Wünsche, Bedürfnisse und das Sein des Spielers oder der Spielerin repräsentiert. Dazu bedient er sich an verschiedenen modernen Identitätskonzepten, allen voran Gee's Projective Identity (Waggoner 2009: 14-16). Gee beschreibt, dass Identität beim Spielen von digitalen Rollenspielen auf drei Ebenen präsent ist. Die *virtual Identity* beschreibt den Avatar in seiner Ganzheit. Sein Aussehen, seine Fähigkeiten und auch die Persönlichkeit, welche der Spieler oder die Spielerin ihm zuschreibt

(vgl. Waggoner 2009: 14-16). Die *real-world Identity* ist die Identität des Spielers oder der Spielerin, wie er oder sie diese im echten Leben besitzt und ausübt (ebd.). Dabei stellt Gee, wie Krappmann fest, dass wir verschiedene Identitäten besitzen, welche in verschiedenen Situationen zum Tragen kommen. Welche Identität denn effektiv das digitale Rollenspiel spielt, ist von den Spielenden selber abhängig und nicht immer klar auszumachen. Die Vereinigung dieser Identitäten, während des Spielens nennt Gee Projectiv Identity. Die *projective identity* ist die gemeinsame Identität des Spielers oder der Spielerin und des Avatars. Die Entscheidungen, welche die Spielenden für ihre Avatare treffen, was sie mit den Avataren gemeinsam im Spiel erleben, ihre Reaktionen und Verhaltensweisen werden alle von den Spielenden für ihren Avatar gesteuert. Es sind Projektionen eines Selbst, welche sich Spielende für ihre Avatare vorstellen und wünschen (ebd: 14-16). Waggoner beschreibt die projektive Identity als Brücke zwischen Digitalität und realem Leben und nennt diese *liminal space*, einer Phase der Zugehörigkeit zu zwei verschiedenen Welten. Der liminal space ist somit der Ort oder der Moment in digitalen Rollenspielen wo Identität entsteht (vgl. ebd: 22ff).

## 2.5 Computerspielforschung

In diesem Teil der Arbeit werden Forschungsergebnisse und die Wirkung von digitalen Spielen auf das menschliche Gehirn, Verhalten und Selbstverständnis wie auch Fähigkeiten (physisch und kognitiv) diskutiert. Dabei wird betrachtet, warum Menschen digitale Spiele spielen und ob deren Effekte permanent oder nur kurzfristig sind. Während die frühere Computerspielforschung sich auf simple Kausalbeziehungen konzentrierte, hat sich dies im letzten Jahrzehnte geändert. Heute werden digitale Spiele als Kommunikationsmedium angesehen (vgl. Wimmer 2013: 80), weswegen sich auch der Ansatz der Forschung gewandelt hat. Wirkzusammenhänge werden nicht mehr auf simple Ursachen-Wirkungsmechanismen zurückgeführt. Stattdessen fragt sich die Computerspielforschung, wie und warum Menschen digitale Spiele spielen und welche Folgen dies haben könnte. Dabei werden subjektive Wahrnehmungen und Bedeutungserklärungen wie auch die kontextuelle Einbettung in das soziale- und gesellschaftliche Gefüge der Spielenden in Betracht gezogen (vgl. ebd: 81).

### 2.5.1 Transferleistungen

Transferleistungen bezeichnen Verlagerungen zwischen zwei oder mehr Kontexten. Im Falle der digitalen Spiele geht es um das Transferieren von im Spiel erlebten Erfahrungen in das reale Leben, also vom Transfer des Virtuellen in das Reale (vgl. Wimmer 2013: 85f). Digitale Spiele können Transfers auf mentaler, emotionaler, kognitiver Ebene, auslösen und so Denken, Verhalten und Gefühle der Spielenden beeinflussen. Transfers auf mentaler Ebene beschreiben dabei, dass Spielerinnen und Spieler auch ausserhalb des Spielens an das Spiel, deren Inhalte und Lösungsstrategien denken und diese so im Alltag der Spielenden viel Platz einnehmen können. Transfers auf emotionaler Ebene können sein, dass der Erfolg oder

Misserfolg im Spiel reale Emotionen auslösen kann, welche nicht weniger intensiv erlebt werden, als Emotionen, welche durch Erlebnisse im realen Leben ausgelöst werden. Transfers auf kognitiver Ebene beschreiben, dass Fähigkeiten, welche durch das Spiel gefördert werden, wie zum Beispiel räumliches Denken oder Reaktionen auch im realen Leben verstärkt werden können. Auch Freundschaften oder Liebesbeziehungen, welche in digitalen Spielen geknüpft werden sind als Transferleistung zu betrachten (vgl. Wimmer 2013: 86f).

### 2.5.2 Gewalt

Durch Gewalttaten wie das Columbine Shooting (1999) wurde die Frage danach, ob digitale Spiele gewalttätiges Verhalten auslösen aufgeworfen. Viele digitale Spiele weisen Inhalte auf, welche als Darstellung von Gewalt eingestuft werden können. Dabei gilt zu definieren, welche Inhalte tatsächlich als Gewalt gelten. Vor allem die ästhetische Darstellung spielt dabei eine Rolle. Comicspiele wie *Moorhuhn* (1999), bei welchem Hühner erschossen werden müssen gelten dabei als wenig problematisch, weil die Grafik extrem stilisiert (in Comicform) gestaltet ist (vgl. ebd: 89). Fotorealistiche Spiele, welche dem realen Leben nachempfunden sind wie die *Call of Duty*-Reihe gelten dagegen als äusserst Gewaltdarstellend, da in Ihnen Kriegshandlungen nachgeahmt werden (vgl. ebd: 89). Dass gewaltdarstellende digitale Spiele eine Verhaltensauswirkung auf die Spielenden haben kann, kommt auf deren Kompetenz an, die Spielfiguren und Tätigkeiten von der realen Welt differenzieren zu können (vgl. ebd: 90).

Dabei haben Studien bisher dennoch nur erweisen können, dass kurzfristige Kausalzusammenhänge zwischen gewaltdarstellenden digitalen Spielen und aggressiven Neigungen herrschen (vgl. ebd: 90.).

Das lässt darauf schliessen, dass das Spielen gewaltdarstellender Spiele nicht alleine Auslöser für lang andauerndes aggressives Verhalten oder Gewaltbereitschaft verantwortliche gemacht werden können (vgl. ebd: 92), sondern, dass die individuellen Fähigkeiten der Spielenden den Darstellungen im Spiel Bedeutung in Sinn zu verleihen, beziehungsweise sie in den eigenen Spiel- und Lebenskontext einbetten zu können von Relevanz sind.

### 2.5.3 Exzessives Spielen

In der 11. Revision des International Classification of Disease (ICD) wird «Gaming Disorder» aufgenommen (WHO: 2018). Das zeigt auf, dass digitale Spiele eine abhängig machende Wirkung auf Spielerinnen und Spieler haben können. Dabei ist es relativ schwierig, Spielabhängigkeit im Kontext digitaler Spiele festzustellen, besonders weil digitale Spiele, besonders Onlinespiele mit viel Zeitaufwand verbunden sind und exzessive Nutzung für den Erfolg im Spiel teilweise voraussetzen. Dabei sind sich Fachleute nicht ganz einig wie viele Stunden pro Tag oder pro Woche in ein Spiel investiert werden müssen um von exzessiver Nutzung zu sprechen und variieren von 30-50 Stunden Spielzeit pro Woche (vgl. Wimmer 2013: 98). Dabei sind bei eben diesen Onlinespielen Spielzeiten von 25-30 Stunden pro

Woche gängig, weswegen zugunsten des Spielens oft andere Mediennutzung, wie zum Beispiel Fernsehen, komplett ersetzt werden (vgl. Wimmer 2013: 98). Das bedeutet, dass Onlinespieler und Onlinespielrinnen nicht zwingend mehr Medien konsumieren oder nutzen, als nicht Spielende, sondern sich ihre Nutzung auf ein bestimmtes Medium konzentriert. Dennoch weisen Onlinespiele, durch ihre soziale Komponente, Belohnungssysteme und Persistenz der Spielwelt ein erhöhtes Suchtpotenzial auf (vgl. ebd: 96). Allerdings sind die Strukturen eines Onlinespiels nicht allein verantwortlich für Abhängigkeit. Individuelle Disposition, wie soziale Problematiken (Problem in der Familie, Schule, Arbeit, Beziehung), Selbstwirksamkeits- und Erfolgserleben und – Bedürfnisse, bieten erst Grundlagen um eine Abhängigkeit zu entwickeln (vgl. ebd: 96f). Die Spielnutzung überschreitet dann Exzessivität, wenn sie die Kriterien des ICD-10 zur psychologischen Abhängigkeit erfüllt. Darunter, dass ein Craving (also ein Spielverlangen auftritt, wenn nicht gespielt wird) entsteht, Kontrollverlust (über die Spielzeit), Toleranzentwicklung, Auftreten von Entzugssymptomen (wie Reizbarkeit oder Stimmungsschwankungen) und das Aufkommen negativer Konsequenzen (in Schule, Beruf, Beziehung) aufgrund des Spielverhaltens (vgl. ebd: 96f).

Die Auswirkungen exzessiven oder abhängigen Spielens können zudem auch die Struktur des Gehirns verändern (vgl. Jensen/Nutt 2015: 259-263). Bei Internetabhängigkeit wurde festgestellt, dass die Konnektivität des Stirnlappens (also die weisse Substanz) mit dem Rest des Gehirns geringer ausfällt und Ähnlichkeiten mit einem Nikotinabhängigen Gehirn aufweist und im orbital frontalen Cortex, dem Bereich, der für Risikobereitschaft zuständig ist, kleiner ausfallen als bei Nicht-Spielenden und dem Gehirn von Personen mit Zwangsstörungen ähneln (vgl. ebd: 260). Weitere Veränderungen im Gehirn beim exzessiven Spielen können auch in den Bereichen des Gehirns gemessen werden, welche für Sprache, Gedächtnis, Motorik und Emotion, wie auch für die Regulierung von impulsiven Verhalten und zielgerichtetes Handeln verantwortlich sind. Auch konnte festgestellt werden, dass der Rückgang der Grauen Substanz mit der Menge der Spielzeit korreliert (vgl. ebd: 262). Auch die Konnektivität der Gehirnbereiche, im Bereich der Gedächtniszentren und angrenzender Bereiche wird durch exzessives Spielen beeinflusst und wirkt sich auf Gedächtnis und Entscheidungsfindung aus (vgl. ebd.). Dabei fällt auf, dass diese strukturellen Veränderungen des Gehirns auch bei Jugendlichen mit Alkohol-, Kokain-, oder Cannabis Abhängigkeit nachzuweisen sind (vgl. ebd.).

Es kann also gesagt werden, dass exzessives Spielen sich nicht nur psychisch äussert, sondern sich auch biologisch auf das Gehirn und dessen Struktur auswirkt.

#### 2.5.4 Kognitive Einflüsse, spielend lernen

Trotz struktureller Gehirnveränderungen, welche exzessives Spielen auslösen kann, kann das Spielen von digitalen Spielen auch positive Effekte vor allem im Bereich der Kompetenzen und



Kognition haben. So wurde festgestellt, dass das Spielen von digitalen Spielen die räumliche Wahrnehmung und das Nutzen unterschiedlicher Problemlösungsstrategien wie Trial and Error (ausprobieren), Freunde um Hilfe fragen, Repetition und Beobachtung verbessern kann (Almonte/Altschuler/Blumberg/Mileaf 2013: 41-45).

Dazu kommt, dass digitale Spiele, beziehungsweise ihre Spielwelten einen sicheren Ort bieten um den Umgang mit Emotionen wie Angst, Verlieren, Gewinnen, Macht und Machtlosigkeit in einer sicheren, abgeschlossenen Umgebung zu erfahren und kennenzulernen (vgl. Gelfond/Pasternak 2005: 10)

Weiterhin versuchen Serious Games, also Spiele mit pädagogisch wertvollen Lerninhalten (vgl. Wimmer 2013: 103), die Unterhaltungsfähigkeit des digitalen Spiels zu nutzen um schwierige Inhalte, vor allem gesellschaftliche und politische Themen zu vereinen. Damit soll bewirkt werden, dass Jugendliche sich durch ein interaktives Medium mit komplexen Themen auseinandersetzen können, um zu deren Verständnis beizutragen (vgl. ebd: 108).

Dabei steht noch offen, inwiefern in digitalen Spielen erlernte Kompetenzen und Fähigkeiten sich ins reale Leben übertragen lassen, denn selbst Spieler und Spielerinnen können nicht immer genau beziffern, welche Kompetenzen und Fähigkeiten sie durch ein digitales Spiel erlernt haben könnten. Dennoch gehen viele Spielende davon, aus das digitale Spiele einen Nutzen und eine Verbesserung bezüglich verschiedener Kompetenzen haben können. Dabei vermuten diese, dass sie durch das spielen digitaler Spiele eine Verbesserung von Reaktionszeit, Auffassungsgabe und strategischem Denken erleben (vgl. Fritz: 2014 22f).

### 3. Diskussion

In diesem Teil der Arbeit werden die gewonnen Erkenntnisse aus den verschiedenen Theoriekapiteln zusammengeführt und diskutiert, um für die Beantwortung der Fragestellung eine fundierte und konsistente Grundlage zu bieten.

#### 3.1 Digitale Spiele als Kultur

Digitale Spiele erfüllen fast alle formalen Kriterien, welche Huizinga dem sozialen Spiel zumisst. Die Spielenden spielen freiwillig, erkennen ihre Tätigkeit als Akt des Spielens, tun dies aus verschiedenen Bedürfnissen heraus wie dem Wunsch nach Selbstwirksamkeit, Anerkennung durch andere, Entspannung oder Unterhaltung Sie wissen aber auch, dass ihr Spielen als solches nicht produktiv und vor allem nicht überlebensnotwendig ist (Huizinga 1973: 14-22). Der einzige Unterschied, der zwischen dem sozialen Spiel und dem digitalen Spiel erkennbar ist, ist das digitale Spiele immer in einem realen Lebenskontext eingebettet sind. Sie werden von Menschen in unserer Gesellschaft erschaffen und widerspiegeln entsprechend immer Kontexte, Situationen und Wertesysteme, welche auch in der Gesellschaft präsent sind. Hier gilt es zu erwähnen, dass Huizingas Spielbegriff bezüglich der

Abgegrenztheit zum realen Leben zu eng und rigide ist, da Spielen immer in realen Kontexten eingebettet ist (vgl. Wimmer 2013: 36f). Was gespielt und wie gespielt wird, hängt immer vom gesellschaftlichen und kulturellen Verständnis vom Spiel ab. Diese Grenzziehung verschwimmt bei digitalen Spielen umso mehr, weil sich Spielende beim Spielen immer in der Spielwelt und der Lebenswelt aufhalten. Digitale Spiele lösen reale Emotionen, wie Freude, Frust oder Spannung aus und haben so direkte Konsequenzen, welche sich im realen Leben widerspiegeln (vgl. ebd.)

Auch auf sozialer und gesellschaftlicher Ebene sind digitale Spiele präsent. Sie tragen dazu bei, dass sich Interessengruppen formen, welche sich mit dem Spiel auch ausserhalb des Spiels beschäftigen und die Möglichkeit bieten sich einer sozialen Gruppe zugehörig zu fühlen. Sie ermöglichen also Gemeinschaftsgefühl (vgl. ebd: 25-46). Weiterhin erobern digitale Spiele die Unterhaltungsindustrie durch Filme, Bücher, Merchandise und Messen und sind so, auch ausserhalb des Spielens selbst, stets in der Gesellschaft präsent. Auch dass die E-Sports und das professionelle Spielen digitaler Spiele sich immer mehr Beliebtheit erfreuen zeigt auf, dass digitale Spiele nicht nur ein Zeitvertreib sind, sondern zur Karriere werden kann (vgl. Laachs 2017).

Auch lösen digitale Spiele immer wieder politische Debatten aus. Durch Gewaltdarstellungen in Spielen (Wimmer 2013: 88-93) oder das Suchtpotential gewisser Onlinespiele (ebd: 60-66) haben digitale Spiele in Politik und Forschung, wenn auch mit Negativschlagzeilen, Fuss gefasst.

Digitale Spiele haben es als Medium in die menschliche Kultur geschafft prägt diese durch technologische Innovation und Spiegelung gesellschaftlicher Normen und Werte und werden dies auch in der Zukunft tun.

### 3.2 Gehirplastizität Jugendlicher und Wirkung digitaler Spiele

Wenn Jugendliche digitale Spiele nutzen muss das nicht beunruhigend sein, vor allem darauf bezogen, dass Jugendliche ein Medium nutzen, welches gesellschaftlich etabliert ist. Das Spielen digitaler Spiel ist also grundsätzlich etwas Normales. Das jugendliche Gehirn ist durch die erhöhte graue Substanz äusserst leistungsfähig und formbar. Das bedeutet, dass neue Fähigkeiten und Verhaltensweisen schnell erlern- und verfestigbar (vgl. Blakemoore 2012) sind. In Bezug auf exzessives Spielen ermöglicht dies schlussendlich eine schnelle Anpassung des Gehirns an digitale Spiele und deren Wirkungen auf das Gehirn. Entsprechend können durch das Nutzen von digitalen Spielen gewisse Fähigkeiten wie strategisches Denken, Problemlösungstechniken, und räumliches Denken gefördert werden (vgl. Fritz 2014: 22f)

Durch die Formbarkeit des Gehirns im Jugendalter kann dieses aber auch negativ beeinflusst werden, wenn die Spielzeit pro Woche 30-50 Stunden überschreitet (vgl. Wimmer 2013: 98),



da bei jugendlichen viel- oder exzessivspielern strukturelle Veränderungen im Gehirn nachgewiesen werden konnten (vgl. Jensen/Nutt 2015: 259-263). Diese strukturellen Veränderungen können, bei einer biologischen Disposition und weiteren sozialen Problemen im Umfeld der Spielenden, zu ungesunden Coping-Strategien wie Eskapismus und in extremen Fällen auch Abhängigkeit führen (vgl. Wimmer 96f) und sind im Erwachsenenalter nur noch schwer abzulegen, weil das Gehirn im Laufe des Übergangs vom Jugend zum Erwachsenenalter durch seine fertig Reifung an Formbarkeit verliert (vgl. Blakemoore 2012).

### 3.3 Rollenhandeln und Identität in MMORPG's

MMORPG's machen es den Spielenden möglich, Ihre Avatare nach Belieben zu gestalten. Dabei fließen durch die Projektion der eigenen Vorstellungen und Wünsche, in Bezug auf die Bewältigung des Spiels aber auch, was im Spiel dargestellt werden soll, immer ein Teil der eigenen Identität mit hinein (vgl. Waggoner 16f). Dabei entscheidet die Wahl der Klasse, welche Rolle man im sozialen Spiel einnimmt. Wie im realen Leben, finden in MMORPG's Interaktionen mit anderen Menschen statt, welche diesen Klassen und Rollen gewisse Eigenschaften zuschreiben und entsprechende Erwartungen an diese haben. Dies prägt das Bild, welche andere vom Spieler oder der Spielerin haben. Ob man einen Krieger spielt, der stark und mutig ist oder einen Magier, welcher die magischen Künste ein Leben lang studiert um diese zu meistern, gehen einher mit Zuschreibungen, die ins reale Leben übergreifen. So existieren auch in MMORPG's gewisse Klischees, welche mit der Wahl der Klasse zusammenhängen und das einnehmen einer Rolle erst möglich machen. Was eine Klasse in einem MMORPG darstellt geht zwar auf die Intention der Entwickler zurück, wird aber von den Spielern und Spielerinnen und deren Verständnis, was die Klasse sein und darstellen soll geprägt. So entsteht im MMORPG Rollenhandeln. Spieler und Spielerinnen agieren, wie die Entwickler, Mitspieler und Mitspielerinnen es von ihnen erwarten, können aber die Rolle, durch die Möglichkeit der Avatar-Gestaltung selbst mitdefinieren und so die eigene Rolleninterpretation in den Avatar und das Spiel hineinfließen lassen. Nach Krappmann ermöglicht dieses Rollenhandeln schlussendlich Identität (vgl. Krappmann 1975: 10). Somit existiert die Möglichkeit, dass Rollenhandeln in MMORPG's zur Identitätsentwicklung beitragen kann. Weiterhin geht Mead davon aus, dass Identität durch Play und Game erlernt wird (vgl. Kiessler 2014a). MMORPG's weisen beide Play und Game Aspekte auf. Spieler und Spielerinnen entscheiden sich für eine Rolle und handeln mit ihrer Vorstellung davon, was die Rolle repräsentiert (das signifikante Andere). Zusätzlich dazu treten sie mit anderen Spielerinnen und Spielern (das generalisierte Andere) in Interaktion und müssen abschätzen, was deren Rollen repräsentieren ohne sie persönlich zu kennen. Sie müssen mit den Erwartungen, welche die anderen Mitspieler und Mitspielerinnen an sie haben umgehen können und sich selbst anpassen, um gemeinsame Ziele im Spiel erreichen zu können, was nach Mead schlussendlich das entwickeln der eigenen Identität möglich macht (vgl. ebd.). Die

Interaktionsmöglichkeiten in MMORPG's, während sie virtuell stattfinden, sind nicht weniger echt, als Interaktion im realen Leben, weil sie trotz der Virtualität von echten Menschen getätigt werden. Hinter jedem Avatar steht schlussendlich ein Spieler oder eine Spielerin

Da in MMORPG's aber mehr als nur ein Avatar erstellt und gespielt werden kann entsteht die Möglichkeit, verschiedene Klassen und Rassen zu spielen und so verschiedene Rollen einzunehmen und sich mit ihnen auseinander zu setzen. Dabei kann dieser Prozess in einer virtuellen Welt vollzogen werden, deren Konsequenzen sich auf das reale Leben begrenzt auswirken, sofern die Nutzung des Spiels die Exzessivität nicht überschreitet (vgl. Jensen/Nutt 2015: 261). So haben Spieler und Spielerinnen die Möglichkeit, sich in der Sicherheit der Virtualität über verschiedene Rollen auszuprobieren und sich an ihre eigene Identität anzutasten.

### 3.4 Entwicklungsaufgaben und MMORPG's

Entwicklungsaufgaben stellen im Jugendalter eine Herausforderung dar. Das Entwickeln eigener Wertvorstellungen und der Umbau sozialer Beziehungen (vgl. Göppel 2004: 73f) können durch das Spielen von MMORPG's massgeblich beeinflusst werden. Die Interaktionen in MMORPG's bedingen nicht nur Inhalte des Spiels. Spielgemeinschaften in Form von Gilden ermöglichen nicht nur das Zusammenspielen, sondern auch das Bilden von Freundschaften (Wimmer 2013: 66-69), welche über Peers und Gleichaltrige hinausgehen. Die Wichtigkeit der Peers als Referenz für jugendliche Normvorstellungen machen einen Teil des Jugendalters aus (vgl. Silbereisen/Weichold 2012: 247f). Da nicht nur Jugendliche MMORPG's spielen, können diese Freundschaften auch zwischen Menschen entstehen, welche sich nicht im selben Alterssegment und sich in komplett unterschiedlichen Lebensumständen befinden. Dies kann zur Folge haben, dass Jugendliche, welche MMORPG's spielen einer Vielzahl an verschiedenen Lebensstilen, Wert- und Normvorstellungen wie auch sozialen Rollen ausgesetzt sind. Mütter spielen genauso MMORPG's wie Professoren oder Verkäufer. Hier entsteht die Möglichkeit durch Interaktion mit diesen Personen verschiedene Lebenswege kennenzulernen, was zu einer Auseinandersetzung mit eigenen Wünschen und Vorstellungen führen kann. Weiterhin fließen durch die Unterschiedlichkeit der Spieler und Spielerinnen kulturelle und gesellschaftliche Strukturen und Gegebenheiten in das Spiel mithinein und ermöglichen es den MMORPG's, wie keinen anderen Spielern diese zu spiegeln, was besonders gut im Umgang unter den Spielern aber auch in der Ökonomie der MMORPG's erkennbar ist (Wimmer 2013: 41). Dies kann dazu führen, dass sich Jugendliche über das Spielen von MMORPG's in einer gewissen Form die Welt aneignen können. Somit können gewisse Entwicklungsaufgaben in und durch MMORPG's bewältigt werden.

## 4. Fazit

In diesem abschliessenden Teil werden die Erkenntnisse aus der Diskussion zusammengefasst um die Fragestellung zu beantworten. Des Weiteren werden Überlegungen dazu angestellt, inwiefern die diskutierten Erkenntnisse für die Soziale Arbeit wichtig sind.

### 4.1 Beantwortung der Fragestellung

#### 4.1.1 Risiken von MMORPG's

Durch ihren Aufbau haben MMORPG's die Fähigkeit Spielende zu exzessivem Spielen zu verführen. Um in MMORPG's erfolgreich sein zu können investieren Spielende bis zu 20 Stunden pro Woche nur ins Spiel (vgl. Wimmer 2013: 46). Dies alleine hat noch nicht zwingend negative Auswirkungen auf die Identitätsentwicklung Jugendlicher. Wenn aber Erfolgserlebnisse und soziale Kontakte im Spiel dem realen Leben bevorzugt werden, kann exzessives Spielverhalten schnell zu einer Abhängigkeit führen. Eskapistische Verhaltensmuster können sich bei Jugendlichen mit sozialen Problematiken dadurch umso schneller verfestigen, weil ihr Gehirn sich einer kritischen Umstrukturierungsphase befindet (Jensen/Nutt 2015: 40-67). Gewisse Verhaltensweisen können durch die erhöhte graue Substanz im Gehirn schnell erlernt und verfestigt werden, was dazu führen kann, dass Eskapismus (ins Spiel) zu einer bevorzugten Copingstrategie wird und so Abhängigkeit fördert.

Auch die Transferleistungen vom Spiel ins reale Leben können die Identitätsentwicklung negativ beeinflussen und ein Risiko darstellen. MMORPG's wie jedes andere digitale Spiel können echte Emotionen auslösen (vgl. Wimmer 2013: 36f). Dadurch, dass MMORPG's aber nicht nur eine virtuelle Spielwelt bieten, sondern auch intensive Interaktion mit den Mitspielenden können diese Interaktionen und begleitende Emotionen ins reale Leben einfließen. Diese Interaktionen verlaufen, wie im realen Leben, nicht immer reibungslos. In grösseren Spielergemeinschaften können auch Menschen aufeinandertreffen, welche sich nicht zwingend mögen oder unterschiedliche Wert- und Normvorstellungen haben. Dabei kann es in der Interaktion mit diesen zu einer Normendiskrepanz (vgl. Krappmann 1975: 47) kommen, welche zu Konflikten führen kann. Diese Konfliktinteraktionen werden zwar virtuell ausgetragen, können betroffene Jugendliche durch Transferleistungen jedoch auch intensiv ausserhalb des Spiels beschäftigen. Im Moment können diese Transfers nur die Stimmung beeinflussen. Können Jugendliche diese Konflikte aber nicht verarbeiten, können diese durch Transferleistungen eine hohe mentale Präsenz im Alltag einnehmen (vgl. Wimmer 2013: 87) und eventuell schulische Leistungen und so Selbstwirksamkeit oder Zukunfts- und Karrierepläne beeinflussen.

#### 4.4.2 Chancen von MMORPG's

MMORPG's machen durch die Diversität der Spielenden Begegnungen möglich, welche im realen Leben eventuell gar nicht zustande kommen können. Jugendliche, welche sich in

diesen Spielen bewegen, haben so die Möglichkeit, sich mit unterschiedlichen Menschen, Lebenswegen, Wertvorstellungen und Ansichten auseinander zu setzen. Sie haben dadurch die Gelegenheit sich andere Gesellschaften und Kulturen und somit die Welt anzueignen. So können sie mit Hilfe von MMORPG's gewisse Entwicklungsaufgaben (Umbau sozialer Beziehungen, Entwicklung eigener Werte- und Normvorstellungen) bewältigen (vgl. Göppel 2004: 73f)

Ausserdem ermöglichen MMORPG's die Auseinandersetzung mit Wünschen und Vorstellungen der eigenen Rolle in der Gesellschaft über die Gestaltung des eigenen Avatars. Dadurch, dass Avatare relativ frei gestaltet werden können fließen die eigene Identität über Projektion in das virtuelle Selbstbildnis hinein (Waggoner 2009: 7-11). Wenn Jugendliche ihren Avatar spielen, spielen sie automatisch auch sich selbst und können so entdecken, was ihnen an sich selbst oder in ihrer Selbstrepräsentation besonders wichtig ist (ebd: 14-6). Dazu kommt, dass den Avataren, besonders den Klassen in MMORPG's gewisse Attribute und Verhaltensweisen zugeschrieben werden, mit welchen sich die Spielenden auseinandersetzen müssen. Dies ermöglicht das Aushandeln der eigenen Rolle im Spiel und fördert so Rollenverständnis, was sich durch Transferleistung auch ins reale Leben übertragen kann.

Auch können Jugendliche in MMORPG's Selbstwirksamkeit erfahren, da ihnen im Rollenspiel freisteht, wie sie das Spiel bewältigen möchten. Dabei sind sie aber weiterhin den sozialen Strukturen im Spiel ausgesetzt, weil sich in MMORPG's das Spiel nie vom sozialen Aspekt trennen lässt. Das bedeutet, dass das Verhalten im Spiel, vor allem in Spielgemeinschaften Konsequenzen hat. So können Jugendliche aus Spielgemeinschaften ausgeschlossen werden, wenn sie sich nicht den Regeln entsprechend verhalten (vgl. WoWPedia o.J. f) Diese Konsequenzen finden zwar nur im Spiel statt, können aber vermitteln, dass Handlungen immer Konsequenzen nach sich ziehen.

#### 4.4.3 Zusammenfassung und weiterführende Fragen

Das Spielen von MMORPG's im Jugendalter hat kann unterschiedliche Wirkung auf deren Identitätsentwicklung haben. MMORPG's können eine mögliche Ressource darstellen, indem sie virtuelle Welten schaffen, in welchen Jugendliche sich frei bewegen und nach ihren Bedürfnissen agieren können. Jugendliche können sich durch die Gestaltung des Avatars mit ihrer eigenen Identität auseinandersetzen und durch Interaktion mit anderen Spielern und Spielerinnen Rollenhandeln erlernen. Sie können kooperatives Handeln in ihren Spielgemeinschaften üben und durch die Diversität der Mitspielenden unterschiedliche Weltanschauungen kennenlernen. Weiterhin können sie über das Hobby, welches sie mit vielen anderen Menschen teilen, ein Gefühl von Zugehörigkeit erfahren und Freundschaften schliessen.

Allerdings birgt die Nutzung von MMORPG's im Jugendalter schlussendlich auch Risiken. Dadurch, dass MMORPG's viel Zeitaufwand fordern, um erfolgreich bewältigt werden zu können, können sich Jugendliche schnell in den Spielen verlieren. Besonders das Verpflichtungsgefühl, welches in Spielgemeinschaften entsteht und die Angst etwas zu verpassen, da das Spiel auch weitergeht, wenn ein einzelnes Individuum gerade nicht online ist, können zu exzessivem Spielen führen. Wenn dazu noch problematische Situationen im realen Leben kommen, wie Mobbing in der Schule oder Probleme in der Familie, kann dieses exzessive Spielen schnell zu Eskapismus und Realitätsflucht führen, was auch schnell eine Abhängigkeit nach sich ziehen kann.

Es steht fest, dass MMORPG's Risiken und Chancen bergen. Wie sie aber effektiv auf den einzelnen Jugendlichen oder die einzelne Jugendliche wirken ist immer abhängig von individuelleren Faktoren wie des sozialen Umfelds und persönliche Kompetenzen im Umgang mit der virtuellen Welt, in der sich Spielende bewegen.

Dass das Spielen von MMORPG's die Identitätsentwicklung Jugendlicher beeinflusst und wie sie das tut ist eine Frage, die mit dem momentanen Forschungsstand gut beantwortet werden kann. Dennoch stellt sich für die Zukunft die Frage, ob diese Einflüsse schlussendlich permanent sind. Es gilt zu untersuchen, wie viele Menschen, welche im Jugendalter MMORPG's spielten, dies auch noch im Erwachsenenalter tun, welche Erlebnisse im Spiel für die Spielenden besonders prägend waren und wie die Spielenden diese Erlebnisse in ihren Alltag ausserhalb des Spiels integrieren. Ob die Effekte von MMORPG's auf die Identitätsentwicklung permanent sind, liesse sich allerdings nur schwer beantworten, da dies in direkter Kooperation mit den Spielenden erforscht werden müsste, weil sich Identität durch subjektive Interpretation und Anpassung an soziale Strukturen bildet. Hierfür wäre eine qualitative Studie Form von Interviews mit Langzeitspielenden geeignet.

## 4.2 Weiterführende Gedanken für die Soziale Arbeit

Digitale Spiele (und somit auch MMORPG's) sind Teil der Kultur (vgl. Wimmer: 36f) Somit spielen sie auch in der Lebenswelt von Jugendlichen eine Rolle und wie diese Arbeit nachweist können sie für deren Identitätsentwicklung von Bedeutung werden. Für Professionelle der Sozialen Arbeit, welche in ihren Feldern mit Jugendlichen zusammenarbeiten (z.B. Schulsozialarbeit, offene Jugendarbeit, Jugend- und Eltern-Beratungsstellen, u.v.m.) bedeutet dies, dass Wissen über jugendliche Entwicklung alleine nicht mehr reicht, um in eben diesen Feldern professionell tätig sein zu können. Die Lebensrealität von Jugendlichen wird durch digitale Spiele geprägt und Jugendliche durch diese auch beeinflusst. Entsprechend müssen Professionelle der Sozialen Arbeit über den Aufbau digitaler Spiele und deren Wirkung auf das jugendliche Gehirn, deren Emotionen, Kognition und Verhalten und schlussendlich auf ihre Identität Bescheid wissen. Hier liegt es an den Ausbildungsstätten und Hochschulen,

entsprechende Kurse und Weiterbildungen anzubieten um weiterhin professionelles Handeln der Sozialen Arbeit in einer sich verändernden Medienlandschaft gewährleisten zu können. Weiterhin ist es hierbei wichtig, dass die Soziale Arbeit sich dieses Wissen nicht nur aneignet, sondern auch die Entwicklung der digitalen Spiele und MMORPG's beobachtet um mit ihr mithalten und deren Wirkung auf die jugendliche Entwicklung abschätzen und integrieren zu können.

Dabei ist es jetzt schon wichtig (Besonders für Beratungsstellen und Schulsozialarbeitende) exzessives oder intensives Spielen von einer Spielabhängigkeit unterscheiden zu können. Dafür müssen sich Professionelle der Sozialen Arbeit, welche im Sucht- oder Jugendbereich tätig sind, den Kriterien des ICD-10 für eine Abhängigkeit bewusst sein um das Spielverhalten von Jugendlichen Korrekt einschätzen zu können. Auch liegt es in den Händen der Beratungsstellen, in Zusammenarbeit mit Suchtmedizinern und Therapeuten Konzepte zur Behandlung von Computerspielabhängigkeit zu entwickeln und umzusetzen.

Dabei erscheint es wichtig zu erwähnen, dass das Spielen von MMORPG's im Jugendalter, auch in exzessiver Form nicht zwingend als defizitär zu betrachten (sofern andere Verpflichtungen und Aktivitäten des realen Lebens nicht darunter leiden) ist. Die Spielgemeinschaften in welche sich Jugendliche in MMORPG's eingeben, können eine Ressource darstellen, da sie echte Freundschaften hervorbringen und die sozialen Netzwerke Jugendlicher erweitern können. Dadurch kann dieses soziale Netz auch in der Fallarbeit mit Jugendlichen positiv genutzt werden. So können problematische Lebenslagen (z.B. Mobbing, Probleme in der Familie) mit Unterstützung der Spielgemeinschaften bewältigt werden, ohne dass Eskapismus ins Spiel zwingend das Resultat dieser Probleme wird.

## 5. Quellenverzeichnis

### 5.1 Literatur

- Abels, Heinz/König, Alexandra (Hg.)(2010). Sozialisaton. Soziologische Antworten auf die Frage, wie wir werden, was wir sind, wie gesellschaftliche Ordnung möglich ist und wie Theorien der Gesellschaft und der Identität ineinander spielen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Almont, Debby E./Altschuler, Elizabeth A./Blumberg, Fran C./Mileaf, Maxwell I. (2013). The Impact of Recreational Video Game Play on Children's and Adolescents' Cognition. In Digital Games. A Context or Cognitive Development. San Francisco: Jossey-Bass. S. 41-50
- Asbjorn Jon, Allan (2010). The Development of the MMORPG Culture and the Guild. In Australian Folklore. A Yearly Journal of Folklore Studies. January 2010. S. 97-110.
- Ashmore, Richard D./Jessum, Lee (1997). Self and Identity. Fundamental Issues New York: Oxford University Press.
- Bartle (1996). Heart, Clubs, Diamond, Spades: Players who suit MUDs. Colchester, Essex: Muse Ltd.
- Czernin, Monika/Largo, Remo H. (2013). Jugendjahre. Kinder durch die Pubertät begleiten. 5. Aufl. München: Kohlhammer Verlag.
- Erikson, Erik H (1973). Identität und Lebenszyklus. 27. Aufl. Frankfurt am Main: suhrkamp Taschenbuch Verlag.
- Fritz, Klaus (2014). Homo Virtualis. In Demmler, Kathirn/Lutz, Klaus/Ring, Sebastian (Hg.)(2014). Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: kopaed. S. 19-25.
- Gelfond, Holly S./Pasternak, Dorothy E. (2005). The next level of research on electronic play : Potential benefits and contextual influences for children and adolescents. In Human Technology. Volume 1. April 2005
- Genner, Sarah/Suter, Lilian/Süss, Daniel/Waller, Gregor/Willemse, Isabel (2016). JAMES – Jugend. Aktivitäten. Medien. Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2016. Zürich: ZHAW.
- Göppel, Rolf (2005). Das Jugendalter. Entwicklungsaufgaben, Entwicklungskrisen, Bewältigungsformen. Stuttgart: Kohlhammer Verlag.
- Hochuli Freud Ursula/Stotz Walter (2011). Kooperative Prozessgestaltung in der Sozialen Arbeit. Ein methodenintegratives Lehrbuch. Stuttgart: Kohlhammer GmbH



- Huizinga, Johan (1938). Homo Ludens. (25. Aufl.) Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Krappmann, Lothar (1969) Soziologische Dimension der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilnahme an Interaktionsprozessen. (11. Aufl.) Stuttgart: Klett-Cotta Verlag.
- Jensen, Frances E./Nutt, Amy Ellis (2016). Teenager-Hirn. Was in der Pubertät im Kopf Ihres Kindes los ist. Survival Guide für geplagte Eltern. (1. Aufl.) München: Wilhelm Goldmann Verlag.
- Mead, George H. (1973). Geist, Identität und Gesellschaft. (17. Aufl.) Frankfurt am Main: suhrkamp Taschenbuch Verlag
- Müller, Bernadette (2009). Soziologische Analysen zur gesellschaftlichen Konstitution von Identität. Dissertation. Sozial- und Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät der Karl-Franz-Universität Graz.
- Oerter, Rolf (1997). Psychologie des Spiels. (2.Aufl.) Weinheim: Psychologieverlag Union. ISBN 978-3-407-2 2 4 0 0 -2
- Santrock, John W. (2014). Adolescence. (15. Aufl.) New York: Mac Graw Hill Education
- Silbereisen, Rainer K./Weichold Karina (2012). Jugend (12-19 Jahre). In Schneider/Lindenberger (Hg.)(2012). Entwicklungspsychologie. Weinheim/Basel: Beltz Verlag. S. 235-258.
- Waggoner, Zach (2008). My Avatar, Myself. North Carolina: MacFarland & Company Inc., Publisher.
- Wimmer, Jeffrey (2013). Massenphänomen Computerspiele. Konstanz/München: UKV Verlagsgesellschaft.

## 5.2 Internetquellen

- Blizzard Entertainment (o.J. a). Klassen. <https://worldofwarcraft.com/de-de/game/classes> [Aufgerufen am 20.4.2018]
- Fischer, Jan (2012). Computerspiele machen klug, erfolgreich und glücklich. <http://www.sueddeutsche.de/digital/psychologen-fachtagung-computerspiele-machen-dumm-und-faul-1.831963#redirectedFromLandingpage> [Aufgerufen am 02.04.2018]
- Google Play store (2017). Candy Crush Saga. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.king.candycrushsaga&hl=de> [Aufgerufen am 11.11.2017]

- Heshmat, Sharaham (2014). Basics of Identity. What do we mean by identity and why the identity matters? <https://www.psychologytoday.com/us/blog/science-choice/201412/basics-identity> [Aufgerufen am 05.05.2018].
- Humphries, Matthew (2013). World of Warcraft peaked at 12 Million Players, World of Tanks just passed 75 Million. <https://www.geek.com/games/world-of-warcraft-peaked-at-12-million-players-world-of-tanks-just-passed-75-million-1579885/> [Aufgerufen am 14.11.2017]
- Knoke, Felix (2015). 1:0 für den Inneren Schweinehund. <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/habituica-genial-oder-daemlich-spielrezension-zur-app-a-1048191.html> [Aufgerufen am 11.11.2017]
- Krenz, Armin (2001). Kinder spielen sich ins Leben. Der Zusammenhang von Spiel und Schulfähigkeit. <https://www.kindergartenpaedagogik.de/418.html> [Aufgerufen am 11.04.2018]
- Pro7 (2017). ProSieben zeigt Counter-Strike Live. <https://www.prosieben.ch/tv/ran-esports-professional-gaming-magazine/prosieben-zeigt-counter-strike-live> [Aufgerufen am 12.01.2018]
- Saed, Sherif (2015). Steam has 125 Million active users, 8.9M concurrent peak. <https://www.vg247.com/2015/02/24/steam-has-over-125-million-active-users-8-9m-concurrent-peak/> [Aufgerufen am 14.11.2017]
- Steamspy (2017). <https://steamspy.com/> [Aufgerufen am 14.11.2017]
- Steamspy (2017). <https://steamspy.com/country/CH> [Aufgerufen am 11.11.2017]
- Süddeutsche Zeitung (2010). <http://www.sueddeutsche.de/digital/psychologen-fachtagung-computerspiele-machen-dumm-und-faul-1.831963#redirectedFromLandingpage> [Aufgerufen am 02.04.2018]
- Tessi, Paul (2016). Riot Games Reveals: «League of Legends» Has 100 Million Monthly Players. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/#70733d3c5aa8> [Aufgerufen am 14.11.2017]
- Twinfinite Staff (2017). 5 Trippy Moments in Videogames, that totally toyed with the Player. <https://twinfinite.net/2017/07/5-times-games-toyed-player/3/> [Aufgerufen am 03.03.2018]
- WHO (2018) Gaming Disorder. <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> [Aufgerufen am 05.05.2018]
- Wilson, Tracey (2007). How MMORPGs Work.
- WoWPedia (o. J. a). Quest. <https://wow.gamepedia.com/Quest> [Aufgerufen am 20.4.2018]

WoWPedia (o.J. b). Raids. <https://wow.gamepedia.com/Raid> [Aufgerufen am 20.4.2018]

WoWPedia (o.J. c). Arena. <https://wow.gamepedia.com/Arena> [Aufgerufen am 20.4.2018]

WoWPedia (o.J. d). Battleground. <https://wow.gamepedia.com/Battleground> [Aufgerufen am 20.4.2018]

WoWPedia (o.J. e). Guild. <https://wow.gamepedia.com/Guild> [Aufgerufen am 20.4.2018]

Wilson, Tracy (2007). <http://electronics.howstuffworks.com/mmorpg.html> [Aufgerufen am 20.4.2018]

Zeit Online (2016). Computerspiele machen vor allem Junge Männer süchtig. <https://www.zeit.de/digital/games/2016-12/gaming-suchtgefahr-computerspiele-junge-maenner> [Aufgerufen am 02.04.2018]

### 5.3 Filme und Videos

Bavaliere, Daphne (2012). Your Brain on Videogames. TED Conference. <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolG8&t=13s> [Aufgerufen am 14.11.2017]

Blakemore, Sarah Jayne (2012). The mysterious workings of the Adolescent Brain. TED Conference.

Kiessler, Christian (2014a). Interaktionistisches Rollenmodell <https://www.youtube.com/watch?v=CEtLKmqzPmU&t=240s> [Aufgerufen am 18.04.2018]

Kiessler, Christian (2014b). Play und Game nach Mead. <https://www.youtube.com/watch?v=Y-eHknztwh0> [Aufgerufen Am 18.04.2018]

Kiessler, Christian (2016). Das Interaktionistische Rollenmodell (Krappmann&Mead). <https://www.youtube.com/watch?v=NHfNZZFo-Xo&t=807s> [Aufgeerufen am 18.04.2018]

Weisner, Tom (2016). What ist he most important influence on child development. TED Conference. TedxUCLA. <https://www.youtube.com/watch?v=gIZ8PkLMMUo&t=437s> [Aufgerufen am 11.4.2018]

Winfried Laachs (2017). Von Pong zu Pokémon. Eine Geschichte der Videospiele. ZDF History.

### 5.4 Podcasts

Strickland, Jonathan (2008). How MMORPGs Work. <https://shows.howstuffworks.com/techstuff/how-mmorpgs-work.html> [Aufgerufen am 03.02.2018]

## 6. Ehrenwörtliche Erklärung

**Name, Vorname:** Bernadette Schaffner.

**Titel/Untertitel Bachelor Thesis:** Digitales Spiel und Identität

Wie das Spielen von Massively Multiplayer Online Role Playing Games die Identitätsentwicklung Jugendlicher beeinflusst

**Begleitung Bachelor Thesis:** Prof. Dr. Olivier Steiner

Ich erkläre hiermit ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelor Thesis selbstständig, ohne unerlaubte Hilfe und nur unter Benutzung der angegebenen Quellen, Hilfsmittel und Hilfeleistungen verfasst und sämtliche Zitate kenntlich gemacht habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form, auch nicht in Teilen, keiner anderen Prüfungsinstanz vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Datum:..... Unterschrift:.....