



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit:

**„Der Einfluss von Spielgemeinschaften in Online-
Rollenspielen auf ihre Mitglieder und klinisch-
psychologische Auffälligkeiten“**

Verfasser

Ursula Moser

Angestrebter akademischer Grad:

Magistra der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, 2013

Studienkennzahl: 298

Studienrichtung: Psychologie

Betreuerin: Mag. Dr. Birgit Stetina

Danksagung

Zu Beginn möchte ich mich vor allem bei meinen Eltern bedanken, durch die es mir möglich war, überhaupt das von mir angestrebte Studium zu absolvieren. Sie haben mich auf meinem Weg durch das Studium immer begleitet und unterstützt.

Ein besonderer Dank gilt auch meiner Schwester Tatjana, welche mich immer wieder motiviert hat zu studieren, mir immer tatkräftig zur Seite stand und die bis zum Studienende nie den Glauben an mich verloren hat und meinem Bruder Alexander, für seine Anregungen zur Studie.

Weiters möchte ich mich auch bei all jenen bedanken, die mich während meiner Studienzeit unterstützt haben. Ein besonderer Dank gilt hier auch meinem Freund Christoph, der mir während meines Studiums immer mit Rat und Tat zur Seite stand und immer viel Geduld und Verständnis bewiesen hat.

Großer Dank gilt auch meiner Betreuerin, Frau Mag. Dr. Birgit Stetina, die mich durch ihre fachliche Kompetenz unterstützte und mich lehrte was wissenschaftliches Arbeiten wirklich bedeutet. Ein herzliches Dankeschön auch an Oswald, der mich viele geduldige Stunden durch die Auswertung begleitet und unterstützt hat und mir immer konstruktives Feedback zu meiner Diplomarbeit gegeben hat.

Schlussendlich möchte ich mich noch bei all jenen bedanken, die durch das Ausfüllen des Fragebogens zu den Ergebnissen beigetragen haben. Ohne sie wäre diese Studie erst gar nicht möglich gewesen.

DANKE!

Anmerkung

Zur Vereinfachung und besseren Lesbarkeit werden in dieser Arbeit geschlechtsspezifische Differenzierungen nicht berücksichtigt. Außerdem wird aus sprachlichen Gründen in jeder Form die männliche Variante benutzt, welche die weibliche mit einschließt und keinerlei Wertung beinhaltet. In besonderen Fällen wird ausdrücklich auf das Geschlecht hingewiesen.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	6
1. Spielgemeinschaften.....	9
1.1 Definition von Spielgemeinschaften und ihr Bezug zum Spielgenre	9
1.2. Demographische Daten zu Online-Spielgemeinschaften.....	14
1.3. Organisation und Aufbau von Spielgemeinschaften	16
1. 4. Bindung an die Spielgemeinschaft	18
1. 5. Bindung an die Spielgemeinschaft und ihr geschlechtsspezifischer Bezug	22
2. Internetsucht vs. Internetabhängigkeit.....	25
2.1. Definition problematischen Internetgebrauchs	26
2.2. Demographische Angaben zur Spielsucht.....	28
2.3. Risikofaktoren des erhöhten Spielkonsums und ihr Zusammenhang zu Spielgemeinschaften.....	29
2.4. Risikofaktoren hinsichtlich Internetsucht.....	30
3. Einsamkeit	33
3.1. Definition von Einsamkeit.....	33
3.2. Einsamkeit und die Möglichkeiten der heutigen Internetgesellschaft	35
3.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede von Einsamkeit innerhalb einer Spielgemeinschaft	36
4. Soziale Angststörung	38
4.1. Definition sozialer Angststörungen	38
4.2. Epidemiologie und Komorbidität.....	39
4.3. Klassifikation und Diagnostik.....	41
4.4. Risikofaktoren und Entstehungsmodelle	42
4.5. Soziale Ängstlichkeit und die Vorteile des Internets	43
5. Methode – Untersuchungsplanung	46
5.1. Fragestellungen und Hypothesen	46
5.1.1. Soziodemographische Daten.....	47
5.1.2. Hypothesen zum problematischen Internetgebrauch	47
5.1.3. Hypothesen zur sozialen Ängstlichkeit.....	47
5.1.4. Hypothesen zur Einsamkeit	48
5.1.5. Hypothesen zu den Faktoren: Bindung, Erfolg und Führung	48
6. Verwendete Untersuchungsinstrumente	50
6.1. Der Gildenfragebogen.....	50

6.2. Social Interaction Anxiety Scale (Mattick & Clarke, 1998)	51
6.3. Compulsive Internet Using Scale (Merkeerk, Van den Eijden, Vermulst & Garetsen, 1999)	51
6.4. Multidimensionaler Einsamkeitsfragebogen (Schwab, 1997).....	52
7. Methode – Untersuchungsdurchführung	53
7.1. Planung und Umsetzung der Studie.....	53
7.2. Stichprobe.....	54
8. Ergebnisse.....	57
8.1. Soziodemographische Daten der Stichprobe	57
8.2. Ergebnisse bezüglich des problematischen Internetgebrauchs	68
8.3. Ergebnisse bezüglich der sozialen Ängstlichkeit	71
8.4. Ergebnisse bezüglich der Einsamkeit.....	73
8.5. Ergebnisse bezüglich des Faktors Erfolg	75
8.6. Ergebnisse bezüglich des Faktors Bindung.....	78
8.7. Ergebnisse bezüglich des Faktors Führung	80
9. Interpretation und Diskussion.....	82
9.1. Repräsentativität der Stichprobe	82
9.1. Problematischer Internetgebrauch	85
9.2. Soziale Ängstlichkeit	87
9.3. Einsamkeit	88
9.3. Faktor Bindung.....	88
9.4. Faktor Erfolg	89
9.5. Faktor Führung	89
10. Ausblick und Kritik.....	91
11. Zusammenfassung	93

Einleitung

Durch die elektronische Vermittlung war es im Laufe des 20. Jahrhunderts erstmals möglich, an Hand von Radio und Fernsehen große Mengen an Informationen an viele verschiedene Empfänger zu richten. Mit Ende des 20. Jahrhunderts wurde dies durch das Internet ergänzt. Es entstand die Möglichkeit, Informationen aus der ganzen Welt zu jeder Zeit abzurufen. Durch diese Vernetzung der Gesellschaft spricht man im Zusammenhang öfter von der dot.com-Epoche. Im Jahre 1995 entwickelte sich das Internet-Telefonat, welches inzwischen durchaus mit einem Festnetztelefonat verglichen werden kann. Ein Beispiel dieser Internet-Telefonie stellt die im Jahr 2004 erschaffene Software Skype dar, ein Dienst welcher gratis angeboten wird, um von PC zu PC zu telefonieren. Betrachtet man den Lauf der Geschichte, so lässt sich außerdem erkennen, dass die soziale Komponente sehr an Bedeutung gewonnen hat, da man schließlich mit Leuten aus aller Welt Kontakte zu pflegen vermag (Mair, Poettering u. Specker, 2007).

Durch die zunehmende Technologisierung des Internets und ihrer Kommunikationsmöglichkeiten bildeten sich im Laufe der Jahre so genannte „Gemeinschaftsformen“ in Online-Rollenspielen heraus, die sich nicht mehr nur auf den Spielraum begrenzen, sondern auch auf reale und alltägliche Begegnungen, weshalb sie teilweise eine enorm hohe emotionale Bedeutung erlangen. Zwar kann die Besonderheit einer Spielgemeinschaft, welche sie für den einzelnen Spieler einnimmt, nicht generalisiert werden, da sie von vielen Faktoren abhängt, wesentlich ist jedoch dass sich gezeigt hat, dass Spielgemeinschaften eine wichtige Rolle im Leben eines Computerspielers einnehmen können. Zudem bieten sich immer mehr Gelegenheiten an, um bestehende Freundschaften und soziale Kontakte außerhalb des Spieles fortzuführen bzw. zu festigen oder neue Freundschaften zu knüpfen (Geisler, 2006).

Viele Online-Spiele sind derart gestaltet, dass gewisse Spielziele nur unter Zusammenschluss mehrerer Spieler gemeinsam erreicht werden können. Die soziale Komponente erweitert sich also um die internetbasierte Kommunikation in Online-Rollenspielen. Besonders MUD's (Multi User Dungeons) und MMORPG's (Massive Multiplayer Online Rollenspiele) sind Spiele, die auf einem dedizierten Server laufen, auf dem sich mehrere Spieler gemeinsam einloggen können um ihre Spielziele zu

erreichen. MMORPG's haben sich Anfang der 90er Jahre aus den MUD's entwickelt (Cypra, 2005).

Durch diese Netzwerkbeziehungen ist es nun möglich, eine Art emotionale Nähe herzustellen, gleichzeitig aber reserviert zu bleiben. Besonders bei Menschen, die unter sozialer Ängstlichkeit leiden, kann dies zum Vorteil werden, da der Kontakt noch dazu durch Anonymität anfangs „geschützt“ wird. Man kann sich also weitaus enthemmter äußern und Sehnsüchte darlegen, wie man sie in einem persönlichen Gespräch nicht preisgeben würde (Döring, 2000).

Ein Thema in diesem Zusammenhang ist die Kontroverse, dass das Spielen von bestimmten Computerspielen zu Einsamkeit führt. Die weltweite Vernetzung sozialer Kontakte und Gemeinschaften, welche gemeinsame Interessen teilen, kommt nun auch jenen zugute, die sozial eher zurückgezogen leben und schüchtern sind. Hierbei muss jedoch berücksichtigt werden, unter welchen Umständen Einsamkeit entsteht/verschwindet. Das Gefühl der Einsamkeit kann abnehmen wenn man im Spiel neue Kontakte innerhalb einer Gemeinschaft knüpft und wenn diese Kontakte „hochwertig“ bzw. vergleichbar mit Real-Life Kontakten sind. Werden Kontakte außerhalb des Spiels jedoch abgebrochen und finden innerhalb des Spiels eher Kontakte von schwachen Strukturen statt, kann Einsamkeit gefördert werden. Es können also einerseits positive Effekte durch intensive Nutzung des Computerspiels auftreten wie z.B. kompetenzförderliche Potentiale in einigen Spielgenres wie beispielsweise Counter Strike aber auch negative Effekte wie Abbrechen sozialer Kontakte außerhalb des Spiels oder Absacken der Schulnoten (Geisler, 2006).

Die soziale Online-Interaktion im Internet bietet also eine gute Möglichkeit, die eigene Identität zu verschleiern und mehr Kontrolle über die eigene Selbstpräsentation zu erlangen. Dadurch entsteht ein geringeres soziales Risiko sich zu blamieren als in einer persönlichen Face-to-Face Kommunikation. Caplan geht davon aus, dass soziale Ängstlichkeit aus dem Wunsch heraus entsteht sich selbst positiv darzustellen und gleichzeitig einen einhergehenden Mangel an Selbstvertrauen sich selbst zu präsentieren (Caplan, 2007).

McKenna, Grenn & Glason argumentieren, dass gerade einsame Menschen über Internet besser kommunizieren und sich besser ausdrücken können als in der üblichen Face-to-Face Kommunikation. Sie gehen davon aus, dass gerade einsame

und depressive Menschen soziale Online-Interaktion bevorzugen als gesunde Menschen (McKenna, Grenn & Glason, 2002).

1. Spielgemeinschaften

Durch die Vernetzung von Internet und Computerspielen hat sich die Möglichkeit ergeben, zu jeder Zeit mit anderen Computerspielern aus der ganzen Welt virtuelle Welten zu erobern, Wettkämpfe zu bestreiten und gemeinsam zu kommunizieren. In diesen virtuellen Räumen können sich Gruppendynamiken, soziale Strukturen und neue Kommunikationsweisen entwickeln. In diesem Zusammenhang ist von Bedeutung, dass Sozialisationsprozesse im Internet ebenfalls geprägt sind von Normen, Werten und Verhaltensweisen und somit individuelle Entwicklungen sowohl im positiven als auch im negativen Sinn prägen. So hat sich ein Gildenmitglied auch innerhalb einer virtuellen Gemeinschaft an bestimmte Normen und Regeln zu halten um das Aufrechterhalten der Gruppe zu gewährleisten. Dazu gehören beispielsweise das örtliche Beisammensein und ein gemeinsames Interesse wie z.B. das Verfolgen eines bestimmten Spielzieles. Außerdem übernimmt das Internet in diesem Zusammenhang nicht nur die Rolle der Informationsübermittlung, sondern kann auch der Suche nach sozialen Beziehungen dienlich sein. Diese soziale Beziehungen wiederum können durch den Spielaufbau verstärkt werden, indem viele Spiele so aufgebaut sind, dass sie den Gemeinschaftssinn derart prägen, dass ein Spielerfolg nur dann erreicht werden kann, wenn mehrere Spieler zusammen daran arbeiten (Geisler, 2006).

Virtuelle Gemeinschaften weisen einen nahen Bezug zu den sozialen Gruppen der realen Welt auf (Fritz, 2003). Wimmer hat bereits erwähnt, dass jegliche Form des Spielens auch mit sozialem Handeln verbunden ist (Wimmer et al., 2009).

Panten, Paul und Runte verstehen unter virtuellen Communities Gemeinschaften von Personen oder Organisationen im Cyberspace, welche sowohl Informations- und Erfahrungsaustausch, sowohl unter den Mitgliedern als auch zwischen ihnen und dem Betreiber ermöglichen (Panten, Paul und Runte, 2001).

1.1 Definition von Spielgemeinschaften und ihr Bezug zum Spielgenre

Um Computerspielgemeinschaften näher zu beleuchten, ist es nötig sie vor den jeweiligen Hintergrund ihres Spielgenres zu betrachten. Eine Spielgemeinschaft lässt sich je nach Spielgenre unterschiedlichen bis ähnlichen Definitionen zuordnen.

Im Großen und Ganzen meint der Begriff der Computerspielgemeinschaft hier im Kontext aber immer jede Form des Spielerzusammenschlusses, in dem es darum geht durch gemeinsame Aktivitäten ein bestimmtes Ziel zu erreichen (Geisler, 2006).

Pfifer (2011) summiert folgende Spielgenres:

- **Actionspiele:** Hier müssen bestimmte Aufgaben bewältigt werden um ein definiertes Spielziel zu erreichen. Besonders wichtige Aspekte sind hier schnelle Reflexe und das Timing.
- **Shooter:** Bei den Shooterspielen kann man zwischen Egoshooter- und Third-Person-Shooter-Spielen unterscheiden. Bei den Egoshooter-Spielen sieht der Spieler sich unter der so genannten „Ich-Perspektive“, es sind also nur die Arme und der Spielfigur sichtbar, während bei Third-Person-Shooter der Spielcharakter von oben bzw. von hinten betrachtet wird. Wichtigstes Ziel bei Shooter Games ist, seinen Spielcharakter am Leben zu erhalten bzw. seine Gegner auszuschalten. Primär gefordert werden taktische Fertigkeiten, Kooperationsfähigkeit und schnelle Reaktion. Eines der bekanntesten Shooter Spiele ist das Spiel „Counter Strike“.
- **Rollenspiele:** In diesem Spiel hat man eine Spielfigur, die sich beispielsweise durch Erlernen neuer Fähigkeiten oder anderen Erfahrungen weiterentwickeln kann. Rollenspiele lassen sich alleine oder mit Anderen (Multiplayermodus) spielen. Hier gibt es auch die so genannten MMORPG's (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), bei denen mehrere Personen auf mehreren Servern zusammenspielen um gemeinsam ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Eines der bekanntesten MMORPG's ist World of Warcraft.
- **Strategiespiele** erfordern eine schnelle Reaktion, strategisches Planen unter Zeitdruck aber auch wirtschaftliche Aspekte (Beispiel: Age of Empires).
- **Jump'n Run Spiele:** Der Spieler kann hier entweder gegen seine vorherige Leistung oder gegen andere Spieler spielen. In erster Linie geht es darum, Hindernisse wie Fallen, Steigungen etc. so schnell wie möglich zu überwinden.
- **Sportspiele:** Sie werden meist dem realen Leben nachempfunden und gleichen in etwa den Jump'n Run Spielen. Der Spieler kann entweder gegen andere oder gegen den Computer antreten.

Geisler M. (2006) subsummiert einige der oben genannten Spielgenres und trifft drei Unterscheidungen:

- **First u. Third person Shooter Games:** Ihre Besonderheit liegt in der Spieldarstellung, in welcher der Spieler seine Umgebung aus der Ich-Perspektive wahrnimmt. Durch die subjektive Kameraführung verschmilzt der Spieler stark mit dem Spielgeschehen. Eines der bekanntesten Shooterspiele ist Counter Strike welches sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus spielbar ist (Geisler, 2006, S. 83).
- Bei **Computer Strategiespielen** geht es meist um Umsetzungen von klassischen Spielen wie z.B. Brettspiele oder als Erweiterung um Spiele, in denen es darum geht eine eigene Basis aufzubauen und bestimmte Rohstoffe zu sammeln. Mit dem Spiel „Dune 2“ war es bei dieser Form der Spiele möglich Aktionen in Echtzeit durchzuführen ohne Aktionen des Opponenten abzuwarten. (Geisler, 2006, S. 89).
- Im Zusammenhang mit **Online-Rollenspielen** wird auch oft von MMORPG's (= Massive Multiplayer Online Role Playing) gesprochen. Computerrollenspiele entstanden bereits Mitte der 80er Jahre. Die Besonderheit dieser Spiele liegt darin, dass mehrere tausende Teilnehmer in einer Spielwelt eines Rollenspieles interagieren können. MMORPG-Spielwelten haben einen starken Bezug zu realen Welten, was sich daran erkennen lässt, dass virtuelles Leben mit realen Leben verknüpft ist. Die Spieler loggen sich also mit ihren Spielfiguren in einem Spielservers ihrer Wahl ein um gemeinsam mit anderen die virtuelle Welt zu betreten. Eines der wohl bekanntesten Online-Rollenspiele am Markt ist World of Warcraft (Geisler, 2006, S. 86).

Im Rahmen der **Ego-Shooter** verwendet Wimmer den Begriff der „Clans“. Durch den hinzugefügten Mehrspielermodus wurde dem Spiel eine soziale Dimension hinzugefügt. Spieler können sich dadurch als Team versuchen und gegeneinander antreten (Wimmer et al., 2009).

Geisler (2006) versteht unter Clans Computerspielgemeinschaften, die sich über das Internet bilden und mit anderen Clans im Wettstreit messen. Außerdem geht er davon aus, dass Computerspielgemeinschaften sich im Wesentlichen an bekannten und „klassischen“ Gruppenbildungsprozessen orientieren. Einflüsse der Fantasy-

Literatur wirken auf das Spielgenre ein. Eine Unterscheidung kann getroffen werden zwischen Hack'n Slay Vertreter, welche neben dem Lösen einfacher Rätsel einen hohen Stellenwert auf das Bekämpfen von Gegnern und Erbeuten von Schätzen Wert gelegt wird und Weltsimulationen, welche einen hohen Grad an Interaktivität mit der virtuellen Umwelt aufweisen. Er trifft eine Kategorisierung anhand der Namen von Computerspielgemeinschaften (Geisler, 2006).

Spielgenre	Name der Gemeinschaftsform
Shooter	Clan/Squad/Family/Assosiation/Team
Computerrollenspiele	Gilde/Clan/Family/Bruderschaft/Party/Pakt/Bündnis
Strategiespiele	Clan/Gemeinschaft
Sportsimulationen	Mannschaft/Team
Fahrzeug-/Flug-Simulationen	Staffel/Team
Genreübergreifend	GameFamilies

Tabelle 1: Spielgenre und die Zuordnung der Gemeinschaftsformen (Geisler, 2006, S. 148)

In diesem Zusammenhang soll auch der Begriff der sozialen Gruppe näher beleuchtet werden. Die soziale Gruppe umfasst nach Thiedecke eine Zahl von Gruppenmitgliedern, die zur Erlangung eines Gruppenziels über längere Zeit in einem kontinuierlichen Interaktionsprozess stehen, wodurch ein so genanntes „Wir-Gefühl“ entsteht. Es bildet sich innerhalb dieser Gruppe eine eigene Normstruktur, sowie eine charakteristische Aufgaben- und Rollenverteilung (Thiedecke, 2000).

Da aber die Dauer, Intensität und Verbindlichkeit dieser sozialen Gruppen sehr unterschiedlich sind, spricht Fritz von einer Sonderform der sozialen Gruppe (Fritz, 2009).

Er verwendet in diesem Zusammenhang auch den Begriff der „virtuellen Gemeinschaften“, da sich nach Fritz hier unterschiedliche Formen der Vergemeinschaftung zusammenfassen lassen. Jene weisen folgende Merkmale auf:

- Entstehung durch Kommunikationsprozesse, die über Computer und Netzwerke vermittelt werden
- Virtuelle Plätze als Treffpunkte (z.B. Chat Rooms, Spiellandschaften etc.)
- Mitglieder weisen ähnliche Interessen und Motivationen auf (Fritz, 2009).

Auch Wimmer spricht ganz Allgemein von „virtuellen Gemeinschaften“ womit sie soziale Gebilde im Internet bezeichnen (Wimmer et al., 2009).

Stegbauer hat versucht den Begriff der virtuellen Gemeinschaft unter verschiedenen Facetten und Definitionen zu beleuchten und filtert zwei zentrale Charakteristika heraus, welche allen Definitionen der virtuellen Gemeinschaft gemeinsam sind. Es handelt sich bei virtuellen Gemeinschaften nach Stegbauer um eine „Gruppen von Personen die über elektronische Medien gemeinsam kommunizieren/interagieren“ (Stegbauer, 2001).

Wesentlich an diesen Spielgemeinschaften ist, dass sich aus ihnen soziale Bindungen herausbilden. Durch die gemeinsamen Aktivitäten der Spieler kann es zu freundschaftlichen Gefühlen kommen, die wiederum durch den Austausch privater Mitteilungen und durch Geschenke noch weiter ausgebaut werden können. Virtuelle Spielgemeinschaften können Niederlagen dämpfen und Spielerfolge verstärken, d.h. sie sind in der Lage, Frust abzuschwächen und den „Flow“ zu verstärken (Fritz, 2004, S. 236).

Unter dem „Flow“ versteht man das völlige Aufgehen in einer Tätigkeit, welche auch trotz hoher Anstrengung aufrecht erhalten werden kann. Csikszentmihalyi stieß auf diesen Zustand, als er Personen zu Besonderheiten von Aktivitäten befragte, die ohne erkennbaren Grund engagiert betrieben wurden. (Csikszentmihalyi, 1975/1999).

Rheinberg und Vollmeyer führten zum Thema Flow-Erlebnis und dem Computerspiel Roboguard eine Studie durch, in welcher sie die Schwierigkeitsstufe des Spieles variierten. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass das Flow-Erlebnis vor allen auf mittlerer Schwierigkeitsstufe sehr ausgeprägt ist und hier ein hoher Zusammenhang zwischen Zielorientierung und „Flow“ gegeben ist, während bei zu niedrigen oder zu hohen Schwierigkeitsgrad dieser Zusammenhang eher niedrig ist (Rheinberg & Vollmeyer, 2003).

Genauer kann man sich das „Optimum“ am Flow-Erlebnis anhand der nachfolgenden Grafik vorstellen. Das wichtigste Merkmal von Flow-Erlebnissen bei Computerspielen wäre ein klar erkennbares Spielziel mit einem ständigen und direkten Feedback auf

das Handeln des Spielers. Der Spieler hat hier die Möglichkeit das eigene Spielverhalten anzupassen, so dass er weder über- noch unterfordert ist. Die Intensität des Flows hängt aber immer davon ab, auf welchem Level sich Anforderung und Kompetenz treffen. Beim Computerspielen ist das Flow beispielsweise tiefer als beim Fernsehen, was zu einem intensiveren Unterhaltungslevel führt (Csikszentmihalyi, 2000).

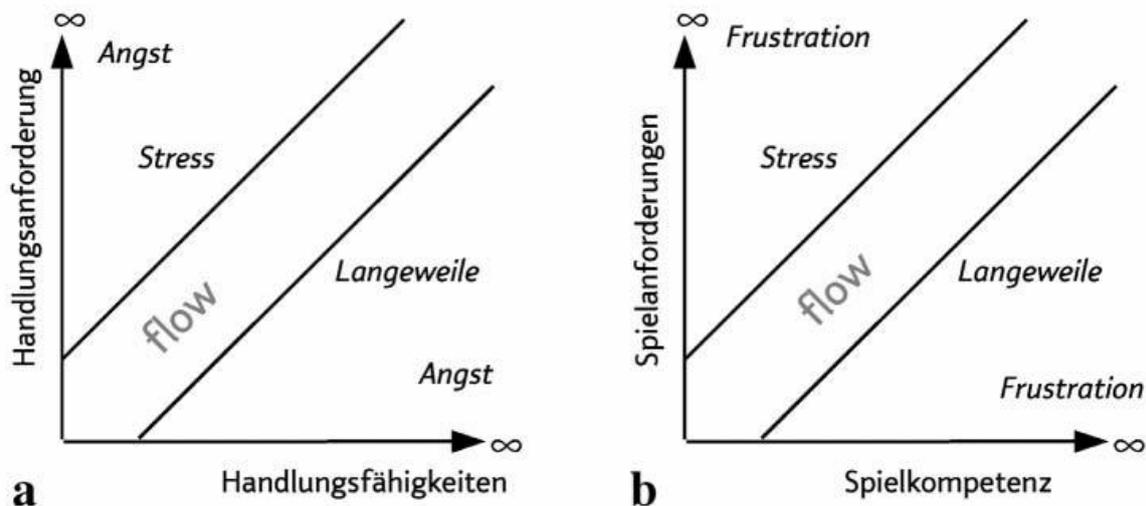


Abbildung 1: Das Flow-Erlebnis auf dem Optimum zwischen Stress und Langeweile
 („Modifiziert nach Wunsch & Jenderek, 2008)

1.2. Demographische Daten zu Online-Spielgemeinschaften

Klotz handelt in ihrer Studie einige demographische Daten zu Spielgemeinschaften ab, welche hier zusammenfassend erläutert werden. So fand sie heraus, dass entgegen mancher Annahmen, auch viele Onlinerollenspieler höherer Altersklassen vertreten sind und nicht nur Jugendliche und Kinder in ihren Bann ziehen. Weiters zeigte sich in ihrer Studie, dass 89,9% der Spieler männlichen Geschlechts, und 90,7% ledig sind. Das Bildungsniveau der Spieler ist meistens über dem Pflichtschulabschluss angesiedelt. So zeigte sich, dass 54,4% der Befragten angaben, Maturaniveau zu haben (Klotz, 2008).

Interessante Ergebnisse erbrachte sie auch was die Organisation und das Regelwerk von Gilden in MMORPG's aufweist. Die Spieler investieren lt. Klotz' Studie aufgrund

von Vorschriften und Regeln, mehr Zeit für ihre Gilde sofern sie sich ihre Zeit selbst einteilen können. Außerdem unterscheiden sich die Spieler hinsichtlich ihrer Verweildauer im Internet, wenn sie eher mit negativen Konsequenzen zu rechnen hatten, d.h. je eher sie negative Konsequenzen durch ihre Gilde zu erwarten hatten, umso länger halten sie sich im Internet (Spiel) auf. Jüngere Spieler haben im Allgemeinen mit mehr Konsequenzen zu rechnen als ältere Spieler (Klotz, 2008).

Wimmer & Quandt entwickelten einen Fragebogen in welchem drei zentrale Forschungsbereiche identifiziert werden konnten:

- Rahmendaten zur allgemeinen Computerspielnutzung wie z.B. Dauer/Woche oder ergänzende Tätigkeiten zum Spielen
- Rahmendaten zum Online-Spielen wie z.B. gespielte Genres, Dauer/Woche
- Aussagen zu den jeweiligen Genres wie z.B. Erfahrung mit dem Genre, Clanzugehörigkeit (Wimmer & Quandt, 2007).

Sie konnten in ihrer Studie zeigen, dass 70% der Befragten Rollenspiele spielen, 45% Actionspiele, 35% Strategiespiele und 14% Sport- bzw. Rennspiele. Bei den Rollenspielen war der Zeitaufwand mit etwa 20h/Woche der höchste, gefolgt von den Strategiespielen bei 13h/Woche, während für Sportspiele nur 4h/Woche investiert werden. Ein weiterer wichtiger Aspekt stellen Tätigkeiten außerhalb des Spieles dar, also z.B. das Suchen von Zusatzinformationen oder Forendiskussionen. Etwa die Hälfte der Befragten gab an, häufig bis sehr häufig nach Spielupdates zu suchen, 40% suchen nach Zusatzinformationen und 1/3 der Befragten war mit Forendiskussionen beschäftigt (Wimmer & Quandt, 2007).

Laut Trippe (2009) fällt es der Altersgruppe der 30-39jährigen schwerer in Online-Rollenspielen Kontakte zu knüpfen, als z.B. der 40-49jährigen Altersgruppe. Außerdem fällt es Wenigspielern verhältnismäßig leicht, in MMORPG's Kontakte zu knüpfen während es den Vielspielern im echten Leben schwerer fällt Kontakte zu schließen. Die Mehrheit der Spielgemeinschaften trifft Entscheidungen gemeinsam bzw. überlässt die Entscheidungen den Anführern. Spieler, welche Führungspositionen inne haben, spielen tendenziell mehr als normale Gemeinschaftsmitglieder. Weiters zeigte sich in Trippe's Studie, dass ungefähr 92% der Spieler männlich sind, was darauf schließen lässt, dass hauptsächlich Männer sich von MMORPG's angesprochen fühlen. Hinsichtlich des Schulabschlusses stellt die größte Gruppe der Online-Rollenspieler die Gruppe der Auszubildenden, Schüler

und Studenten mit 49% dar, gefolgt von den Berufstätigen mit 45%. Das Zusammenspiel mit Anderen sowie die Wünsche nach Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft ist eine der grundlegendsten Erwartungen an ein MMORPG. Das am häufigsten gespielte Spiel in ihrer Studie war World of Warcraft gefolgt von sonstigen Spielen.

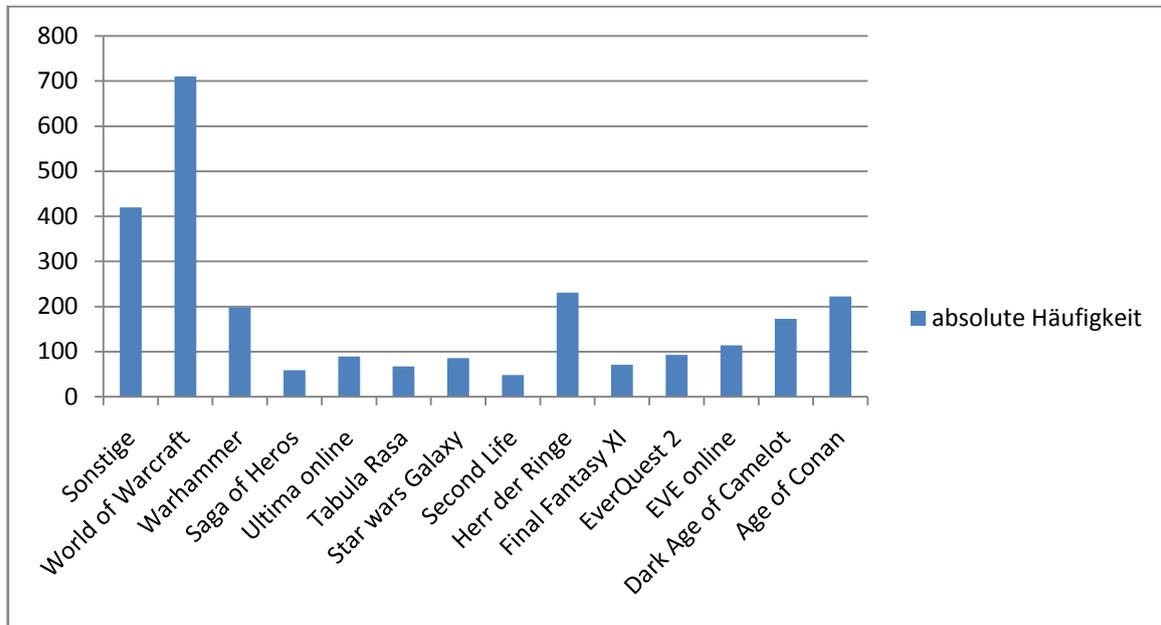


Tabelle 2: Häufigst gespielte Spiele („Modifiziert nach: Trippe R., 2009, S. 86“)

1.3. Organisation und Aufbau von Spielgemeinschaften

Spielgemeinschaften sind wie andere Gemeinschaften durch eine bestimmte Organisation und Regeln gekennzeichnet. Geisler geht davon aus, dass ein gut funktionierendes Gemeinschaftsverhältnis ein gemeinsames Interesse sowie Homogenität der Personen voraussetzt, da sich nur so ein „Wir-Bewusstsein“ herausbilden kann. Jedes Mitglied einer Gemeinschaft hat dabei bestimmte Rechte und Pflichten (Geisler, 2006, S. 61).

Ein Merkmal von Spielgemeinschaften ist die Art welche Funktion sie ausüben. Wenz unterscheidet drei Arten von Clans: Fun-Clans bei denen Spaß im Vordergrund steht, Semiprofessionelle Clans die auf Wettbewerb und Spielspaß ausgerichtet sind und Pro-Gamer-Clans die den Erfolg im Vordergrund haben und gelegentlich auch technisch unterstützt werden (Wenz, 2003).

Wenz (2003) spricht auch davon, dass verschiedene Verhaltensregeln vorhanden sein müssen wenn mehrere tausende Spieler gleichzeitig auf einem Server spielen. Diese werden meist von den Betreibern der Spielservers oder durch Spielervereinbarungen selbst geschaffen. (Wenz, S. 3, 2003).

Wimmer, Quandt und Vogel sprechen davon, dass jeder Spieler bestimmte Positionen und Aufgaben inne hat, und sie gehen davon aus, dass Gilden sich anhand von ihren Spielzielen, der Größe und der Zugehörigkeit unterscheiden. Unter anderem zählen hierzu auch feste Trainings- und Spielzeiten, von welchen sich die Mitglieder einer Gemeinschaft rechtzeitig abmelden müssen. Außerdem kategorisieren sie Gilden nach ihrer Größe und dem Spielziel. So unterscheiden sie kleine Gilden mit ca. zehn Mitgliedern. Diese Form der Gilde wird zumeist von Spielern gegründet, die sich bereits vorher kannten, wie z.B. Familienmitglieder, Arbeitskollegen etc. Außerdem ist das soziale Interesse in diesen Gilden dominanter als der Spielerfolg. Chatrooms und MSN-Chats bilden hier die Hauptmotivation zum Spielen (Wimmer, Quandt & Vogel, 2009). Jedoch erwähnt Wenz auch, dass in fast allen Gilden, die länger als ein Monat bestehen, sich ein Gefühl der Zugehörigkeit unter den Spielern entwickelt. Mittlere Gilden bestehen aus ca. 35 Mitgliedern und werden von Spielern genutzt um das von ihnen gewünschte „Level“ ihres Spielcharakters zu erreichen, um dann in eine größere Gilde einzutreten. Dadurch wiederum kann sich für sie ein Zugang zu Spielbereichen eröffnen, welcher z.B. für kleinere Gruppen nicht zugänglich sind. Große Gilden bestehen zumeist aus bis zu 120 Mitgliedern, sehr große Gilden aus bis zu 150 Mitgliedern. Große und sehr große Gilden zeichnen sich dadurch aus, dass sie eine bessere Organisationsstruktur aufweisen und über ein besseres Management verfügen. Da diese Formen der Gilde nur Spieler mit sehr hohem Spiellevel und großer Spielerfahrung aufnehmen, wird diese Form von vielen Spielern eher als unpersönlich empfunden (Wenz, 2003, S. 5).

In diesem Zusammenhang wird oft von Raidgilden gesprochen. Raids erfordern ein sehr hohes Level an Spielcharakteren. Viele Gilden haben das Ziel, solche Raids zu organisieren wobei die Größe der Gilde hier eine entscheidende Rolle spielt. Da Raids eine bestimmte Anzahl von Spielern voraussetzen wird es meist nur größeren Gilden gelingen, solche Raids zu organisieren. Große bzw. Raidgilden zeichnen sich durch ein konkretes, gut organisiertes Management und Kommunikation aus. Viele Gilden greifen daher auf Internetforen zurück, in welchen außerhalb des Spieles

kommuniziert werden kann und Informationen ausgetauscht werden (Williams et al., 2006).

Ein gut funktionierendes Gemeinschaftsverhältnis erfordert idealerweise die Homogenität der Personen, das örtliche Beisammensein oder das gemeinsame Interesse. Erst so ist es möglich, dass sich innerhalb der Gemeinschaft ein Wir-Bewusstsein entwickelt. Wie in jeder anderen Gemeinschaft bzw. in sozialen Verhältnissen haben sich die Mitglieder an Rechte und Pflichten zu orientieren (Geisler, 2006, S. 61).

1. 4. Bindung an die Spielgemeinschaft

Um den Begriff der Bindung innerhalb der Spielgemeinschaften näher zu erläutern, bedarf es zuerst eines kurzen Blickes auf den theoretischen Hintergrund der Bindungstheorie von Bowlby. In der Bindungstheorie geht es hauptsächlich um das Bindungsverhalten, welches anhand eines Säuglings näher erläutert wird. Der Säugling entwickelt Bindung zu einer direkten Bezugsperson woraus die Bindungsqualität resultiert. Bowlby beschäftigte sich mit frühkindlicher Deprivation, also der Nicht-Erfüllung von Bedürfnissen und stellte fest, dass trotz frühkindlicher Erfahrung sich die Persönlichkeit doch anders entwickeln kann als erwartet. Demnach hat das Bindungsverhalten die Funktion, dem Kind ein Gefühl von Sicherheit und Vertrauen zu vermitteln (Bowlby, 1995).

Ainsworth geht in diesem Zusammenhang von einer Balance zwischen Nähe/Sicherheit suchen und dem Erkunden der Umwelt aus (Ainsworth, 1967). Die Bindungsperson dient hier als sichere Basis für das Erkunden der Umwelt (Bowlby, 1995).

Die eben genannte Bindungstheorie kann aber nicht nur auf Kleinkinder und ihre Mütter übertragen werden, sondern auch auf Erwachsene. So können auch nicht-psychologische Variablen, wie z.B. die Verfügbarkeit sozialer Netzwerke für Erwachsene eine bedeutende Rolle spielen. Die sichere Bindungsrepräsentation richtet sich dann auf die Unterstützung anderer in schwierigen Lebenssituationen (Bolby, 1988).

Fritz spricht davon, dass Spieler von ständigen emotionalen Prozessen wie z.B. Wut, Angst, Trauer etc. begleitet sind, welche einen bedeutenden Einfluss auf die Spielmotivation haben. In den Interaktionen der Mitglieder werden Emotionen geteilt bzw. nehmen Spieler auch Anteil an Gefühlen wie Freude und Stolz anderer Mitglieder. Je länger und intensiver die Mitglieder zusammen sind, umso häufiger treten Interaktionen auf, die sich nicht direkt auf das Spiel beziehen sondern auch in den privaten Bereich einströmen z.B. Urlaub, Erlebnisse, Krankheiten etc. Außerdem erwähnt er die Tatsache, dass virtuelle Gemeinschaften Niederlagen dämpfen und durch Lob und Anerkennung Spielerfolge sowie konstantes Spielverhalten verstärken. Durch das gemeinsame Erleben von Spielabenteuer werden Hemmungen aufgehoben, persönliche Dinge auszutauschen und den Spielern den Status von „Freunden“ einzuräumen (Fritz, 2009, S. 137ff.).

Erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist auch der Begriff der „sozialen Gruppe“, welchen Fritz im Zusammenhang mit virtuellen Spielwelten erwähnt. Eine soziale Gruppe umfasst demnach mehrere Personen, die über einen längeren Zeitraum in einem kontinuierlichen Interaktionsprozess zueinander stehen und zumeist gemeinsam ein Gruppenziel erarbeiten. Durch den ständigen Interaktionsprozess entsteht ein „Wir-Gefühl“, welches wiederum die Gruppenidentität zum Ausdruck bringt. Um die Ziele der Gruppe entsprechend zu erreichen, ist es nötig eine Normstruktur zu entwickeln, sowie eine Aufgaben- und Rollenverteilung. Nachdem in virtuellen Spielwelten aber die Form der Vergemeinschaftung stark in Dauer, Intensität und Verbindlichkeit variiert, muss von einer „Sonderform der sozialen Gruppe“ ausgegangen werden (Fritz, 2009, S. 136).

Eine virtuelle Gemeinschaft weist folgende formale Eigenschaften auf: „Ein Verbund von Menschen mit gemeinsamen Interessen, die mit gewisser Regelmäßigkeit und Verbindlichkeit auf computervermitteltem Wege Informationen austauschen und Kontakte knüpfen (Stegbauer, 2001)“.

Soziale Gefüge, welche innerhalb der Spielwelten entstehen, sind dadurch gekennzeichnet, dass sie von unterschiedlicher Dauer und Stärke sein können. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass Onlinespiele nicht automatisch zu sozialer Isolation führen und daher noch andere Kontextfaktoren für eine Analyse in Betracht gezogen werden müssen. Entscheidend ist außerdem, dass Spieler die Möglichkeit haben

sich in begleitenden Webforen und Portalen mit andern Spielern auszutauschen und kennen zu lernen um soziale Kontakte zu pflegen (Schmidt, Dreyer & Lampert, 2008, S. 57). In der Studie von Williams et al. 2006 führten 60% der Spieler einer Spielgemeinschaft den sozialen Aspekt als primäre Spielmotivation an (Williams et al., 2006).

Wenz beschreibt, dass in fast allen Gilden, die länger als ein Monat bestehen, sich ein Zugehörigkeitsgefühl bildet. Dieses kann gekennzeichnet sein durch Hilfe im Spiel oder auch Zeit für Gespräche über konkrete Probleme außerhalb des Spiels. In diesem Zusammenhang werden dann Spielziele eher als zweitrangig beschrieben (Wenz, 2003 S. 5).

Geisler erwähnt in diesem Zusammenhang, dass bei Gemeinschaften, welche eher aufgaben- bzw. zielorientiert aufgebaut sind, der innere Zusammenhang eine geringere Rolle spielt als das Erreichen eines Gruppenziels (Geisler, 2006, S. 62). Eine Bindung an die Spielgemeinschaft richtet sich demnach auch an jene Eigenschaften, die vom einzelnen Spieler angestrebt werden. Der Wunsch in Wettkämpfen und Ligen erfolgreich zu sein kann aber auch zu Problemen in Hinblick auf ein gegenseitiges Wir-Gefühl führen. Bleiben die Mitglieder trotz ausbleibender Erfolge trotzdem ihrer Spielgemeinschaft treu, ist davon auszugehen, dass dies eher kommunikative Gründe hat (Geisler, 2006, S. 214). Eine Spielgemeinschaft (Clan) kann zudem für jeden Spieler eine andere Bedeutung einnehmen und eine andere Intensität von zwischenmenschlichen Beziehungen entwickeln. Das Computerspiel selbst rückt eher in den Hintergrund als die Bedeutung der Spielgemeinschaft für den einzelnen Spieler. So wird unter Umständen deutlich, in wie weit bestimmte Gemeinschaftsformen einen Spieler in einer Form prägen, sodass sie sogar einen gewissen Einfluss auf seine Identität haben. Der Wunsch nach Zugehörigkeit und sozialer Einbettung kann als einer der Motivatoren angesehen werden, warum Mitglieder ihrer Spielgemeinschaft besonders treu sind (Geisler, 2006, S. 225).

Fritz (2004) unterscheidet verschiedene Formen von Gemeinschaften, welche sich in einem Computerspiel entwickeln können:

Als „**Internet-Gamer**“ bezeichnet er eine lockere Gruppierung aus Spielern, welche sich sporadisch online bildet und nur geringe Treue zueinander aufweisen. Meist

werden Spielpartner über Internet gesucht, mit denen nur ein kurzfristiger Kontakt besteht, der nach dem Erreichen des Spielziels wieder beendet wird.

Offene Spielgemeinschaften, wie sie in den MUD's und MMORPG's zu finden sind, treffen sich regelmäßiger, gestalten ihre Spielwelt meist gemeinsam durch ihre spielerischen Handlungen. Jedoch sind die Online-Kontakte meist nur „online“ beschränkt, d.h. es finden meist keine Kontakte außerhalb des Spieles statt.

Clans stellen eine engere Form der Computerspielgemeinschaft dar. Es handelt sich um geschlossene Gruppierungen, die gemeinsam spielerische Herausforderungen meistern. Kennzeichnend sind hier sowohl online als auch offline Gruppenaktivitäten, d.h. es finden auch Treffen außerhalb des Spiels statt, bei denen u.a. für Wettkämpfe geübt wird und Absprachen gehalten werden.

LAN-Partys sind zumeist auf Spielwelten direkt-personale bezogene Veranstaltungen, welche eher seltener stattfinden. Hierzu müssen die Spieler meist mit ihren Rechnern anreisen um ein Wochenende gemeinsam mit anderen Spielern zu verbringen.

Game-Partys sind bereits Gemeinschaften, die auf einen relativ engen Freundeskreis bezogen sind. Es handelt sich hierbei meist um Freunde, die sich am Wochenende treffen um gemeinsam zu spielen. Diese Art der Gemeinschaft kann neue Mitglieder aufnehmen, regelmäßige Termine vereinbaren und sich im Wettkampf mit anderen Clans messen. Es besteht ein sehr enger Zusammenhang zu Clans, weshalb die Unterscheidung oft schwer fällt.

Zuletzt gibt es noch die „**Gamer-Szene**“, welche sich eher durch geringeren Zusammenhalt auszeichnet. Sie erfassen v.a. das Netzwerk medialer Informations-, Austausch- und Kontaktmöglichkeiten, d.h. sie stellen eine Art „Info-Börse“ für die Spieler zur Verfügung. Meist gibt es auch so genannte Chat-Rooms, in welchen Spieler miteinander kommunizieren und diskutieren können.

Vereinfacht lassen sich die von Fritz dargestellten Gruppen in drei wesentliche Gemeinschaftsformen gliedern: Szene, Communities und Clans, wobei die Szene die größte Gemeinschaftsform darstellt, der im eigentlichen Sinne jeder Spieler

angehört, die Community als spielspezifische Gemeinschaft bezeichnet wird und der Clan als kleinste und engste Gemeinschaftsform (Fritz, 2004).

Geisler erwähnt in diesem Zusammenhang noch, dass eine lose Gemeinschaft sich von einer zusammenhaltenden Gemeinschaft dahingehend unterscheidet, wie wichtig der Gruppe ihre Mitglieder sind, wie die Gruppe geleitet wird, wie es zu Entscheidungen kommt und wie ihre Mitglieder kontrolliert werden. Wie dicht oder lose das Bündnis einer Gemeinschaft ist, hängt jedoch davon ab, welche Merkmale die Gemeinschaft hinsichtlich Dichte, Abgrenzung, Reichweite, soziale Kontrolle und Bindungsstärke aufweist (Geisler, 2006).

In diesem Zusammenhang muss noch der Aspekt der Kommunikationsmöglichkeiten innerhalb einer Spielgemeinschaft berücksichtigt werden. Die Kommunikation dient innerhalb einer Spielgemeinschaft nicht nur der Weitergabe von Informationen, sondern kann auch die Suche nach sozialen Beziehungen vereinfachen und Gruppenstrukturen festigen. In vielen Gemeinschaftsformen wird auf die Kommunikation sehr viel Wert gelegt, bedenke man nur, dass Gestik, Mimik und andere Körperreaktionen innerhalb des Spiels wegfallen und daher kompensiert werden müssen. Insbesondere das Programm Teamspeak hat sich in vielen Online-Rollenspielen durchgesetzt. Hier ist es möglich, via Kopfhörer und Mikrofon gemeinsam zu kommunizieren. Dabei kann jeder Teamspeakserver in verschiedene Räume unterteilt werden die mit Passwörtern geschützt werden können. So können beispielsweise 200 Leute innerhalb eines Channels gemeinsam miteinander kommunizieren oder aber ein Teamspeakserver kann dazu genutzt werden, privat und abseits von der Spielgemeinschaft innerhalb eines eigenen Channels mit einem guten Freund oder Freundin sich auszutauschen (Geisler, 2006).

1. 5. Bindung an die Spielgemeinschaft und ihr geschlechtsspezifischer Bezug

Die Arbeit soll hier der Frage nach den geschlechtsspezifischen Unterschieden in Spielgemeinschaften gerecht werden. Bisherige Studien konnten einige geschlechtsspezifische Unterschiede in einigen Bereichen aufzeigen, wie z.B. im Games Report 2012 wo nachgewiesen werden konnte, dass in Deutschland knapp jeder zweite Gamer eine Frau ist.

Laut der Eurostat nutzen 62% der Frauen und 67% der Männer in der EU-25 im Jahr 2006 täglich einen Computer. Der Anteil jener Frauen, welche als Computerfachleute beschäftigt sind, liegt dabei bei nur 0,7% während er bei den Männern bei 2,3% liegt, was insofern ein wichtiger Faktor ist, dass Männer hauptsächlich Computerspiele kreieren und davon ausgegangen wird, dass hauptsächlich Männer auch diese spielen.

Die ACTA (Allensbacher Computer- und Technikanalyse) 2007 belegt des Weiteren, dass Online-Rollenspiele im Gegensatz zu Action- und Strategiespielen von 70% der Befragten genutzt werden. Sie stehen damit an der Spitze der meist gespielten Spiele.

Ähnliches findet man in der Studie von Quandt und Wimmer (2007). Dort gaben 75% der Befragten an, Mitglied eines Clans oder eine Gilde zu sein. Auch hier hat man nachgewiesen, dass 79% der Befragten Online-Rollenspieler sind, im Vergleich dazu, nur 18% nur Sport- und Rennspieler. Der Anteil an Neuzugängen bei Online Rollenspielen die seit weniger als einem Jahr spielen, ist bei den Frauen mit 18% mehr als doppelt so hoch ist wie bei den Männern. Von Interesse ist hier auch, dass fast 80% der befragten Frauen Online-Rollenspiele spielen, während es nur etwa 20% der Frauen sind, welche Action Spiele spielen. Frauen wählen also im Großen und Ganzen andere Spiele aus als Männer. Während Männer vermehrt auf Shooter fixiert sind, erfreuen sich die Frauen mehr den Rollenspielen (Wimmer & Quandt, 2007).

Will man sich aber die Frage nach der geschlechtsspezifischen Bindung an die Gilde stellen, muss man zuerst beleuchten, von welchen Aspekten man hier ausgehen könnte:

Yee (2006) identifizierte drei Motivbündel mit je zehn Faktoren, welche die Nutzung von Rollenspielen beeinflussen.

1. Achievement (Erfolg)

Hier geht es darum, im Spiel etwas zu erreichen und Erfolg zu haben. Dies kann durch Wettstreit mit anderen, Charakterweiterentwicklung oder Symbole,

wie Wohlstand oder Status, erreicht werden. Die hier zugehörigen Faktoren sind: Aufstieg, spielspezifische Eigenschaften und Wettbewerb

2. Social (soziale Komponente)

Darunter versteht man jene Motivationsfaktoren, die auf die sozialen Aspekte im Spiel gerichtet sind also: soziale Unterstützung, Beziehungen und Teamwork

3. Immersion (Eintauchen in die Spielwelt)

Unter Immersion versteht man das völlige Eintauchen in die Spielwelt mit den Faktoren Entdeckung, Rollenspiel und Anpassung. Es geht also darum, Dinge zu entdecken, die andere nicht kennen, eine Person mit Hintergrundgeschichte zu kreieren und um das Anpassen bzw. Kreierens des eigenen Charakters.

In der Studie von Yee konnte nachgewiesen werden, dass vor allem Männer häufiger Motive nannten, welche der Kategorie Achievement zugeordnet werden, während Frauen eher soziale Gründe anführen.

2. Internetsucht vs. Internetabhängigkeit

Die Begriffe der Internetsucht und –abhängigkeit sind gerade in den letzten Jahren zu einem zunehmenden vordergründigen Thema in der heutigen Internetgesellschaft geworden aber auch im heutigen Gesundheitssystem. In der Literatur findet man eine weitaus größere Vielzahl von Begriffen, die einander sehr ähnlich sind und doch vereinzelt durch unterschiedliche Definitionen voneinander abzugrenzen sind. So gibt es im deutschsprachigen Raum z.B. noch die Begriffe des pathologischen und problematischen Internetgebrauchs im englischsprachigen Raum spricht man häufig von „Online addiction“, „Problematic Internet use“ sowie „Internet Addiction order“ (Piffel M., 2010).

Exzessive Internetnutzung kann einerseits zum Kontrollverlust führen. Beginn, Beendigung und Dauer können aber auch andererseits Auswirkungen auf den sozialen Bereich aufweisen. Umstritten ist nach wie vor, ob diese und andere Symptome Ausdruck einer neuartigen Störung sind oder ob es sich nur um ein Symptom bereits klassifizierter Störungen, wie z.B. affektiven Angststörungen, handelt. Ebenso ist noch nicht eindeutig geklärt, welche Subtypen dieser Störung existieren. Besonders im südostasiatischen Raum wurden bereits viele Studien zum klinisch auffälligen Internetgebrauch durchgeführt (Langrock, 2010).

Gerade in den letzten gab es vermehrt Vorfälle hinsichtlich exzessiven Spielverhaltens. Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen ließ vor einigen Jahren Jugendliche zu diesem Thema befragen und kam zu folgenden Ergebnissen: 3% der Burschen der neunten Jahrgangsstufe und 0.3% der Mädchen wiesen eine Computerspielabhängigkeit auf. In erster Linie handelte es sich hierbei um das Spiel World of Warcraft. Eine breiter angelegte Studie des Hamburger-Hans-Bredow-Institutes kam jedoch zu ganz anderen Ergebnissen. Lediglich 0.9% der Befragten lagen über dem Schwellenwert „gefährdet“ und 0.5% galten als abhängig. Die Forscher betonten dabei ausdrücklich, dass problematische Computerspielnutzung NICHT durch ein konkretes Spiel/Spielgenre verursacht wird. Eine Aussage, die viele Kontroversen auslöste, bedenke man doch jene Spiele, die aufgrund spielimmanenter Belohnungen das Suchtrisiko doch drastisch erhöhen und deshalb elterliche Freigabe erfordern. Die Autoren der Studie des Hamburger-Hans-

Bredow-Institutes sehen andere Faktoren als ausschlaggebend, wie z.B. ein unstrukturierter Alltag, soziale Misserfolgserlebnisse, familiäre Probleme etc. (Stöcker, 2011).

2.1. Definition problematischen Internetgebrauchs

Ivan Goldberg entdeckte im Jahr 1995 durch Zufall erstmals Suchtmerkmale an Internetnutzern und prägte den Begriff IAD (Internet addiction Disorder) (Cypra, 2005).

Die erste empirische Studie, in welcher Internetnutzer zu Suchtmerkmalen online befragt wurden, fand 1996 von Young statt. Sie verglich die Internetabhängigkeit in ähnlicher Weise wie die Drogen- oder Alkoholabhängigkeit und benutzte erstmals eine adaptierte Version der Kriterien des pathologischen Spielens wie sie im DSM-IV definiert sind. Es war somit auch die erste Studie, die versucht hat, anhand eines Sets von Kriterien die Abhängigkeit vom normalen Internetgebrauch abzugrenzen. In dieser Hinsicht definiert sie Internetabhängigkeit als eine Störung der Impulskontrolle. Im Jahr 1998 entwickelte Young in einer größer angelegten Studie den Internet Addiction Test (IAT). Sie fand heraus, dass Internetabhängige im Schnitt 38 Stunden pro Woche online sind und sich nur schwer von ihrer Internetnutzung abbringen lassen (Young, 1996). Bis heute ist man sich über die Definition und die Abgrenzung der „Internetsucht“ noch nicht hundertprozentig im Klaren (Young, 1998).

Während im amerikanischen Sprachraum schon vereinzelt Therapien über Internet für Onlinesüchtige angeboten werden gewinnt das Thema im deutschen Sprachraum erst nach und nach an Bedeutung. Dabei stehen v.a. Spiele wie MMORPG's und MUD's im Vordergrund (Seif, 2009).

Young K. legte in ihrer ersten Studie folgende Kriterien fest um Internetabhängigkeit vom normalen Internetgebrauch zu unterscheiden. Im Falle, dass fünf positive Antworten von einer Person beantwortet wurden, ging Young davon aus, dass diese Person internetabhängig ist. Das zugrundeliegende Modell, welches Young benutzte, war das Modell des pathologischen Spielens, in welchem Internetabhängigkeit als eine Störung der Impulskontrolle dargestellt wurde. Folgende Fragen wurden gestellt:

1. Trifft es zu, dass Sie sich fast ausschließlich mit dem Internet beschäftigen (Gedanken über vergangene oder zukünftige Online-Aktivitäten)?
2. Haben Sie das Gefühl das Internet vermehrt nutzen zu müssen, um ein befriedigendes Gefühl zu erlangen?
3. Haben Sie erfolglos versucht die Internetnutzung zu reduzieren oder zu beenden?
4. Fühlen Sie sich niedergeschlagen, deprimiert oder ruhelos, wenn Sie versuchen die Internetnutzung zu reduzieren oder abubrechen?
5. Bleiben Sie länger im Internet, als sie eigentlich geplant haben?
6. Haben sie auf Grund des Internets Freundschaften, ihre Arbeitsstelle, oder berufliche Möglichkeiten auf Spiel gesetzt oder riskiert?
7. Haben Sie ihre Familie oder einen Therapeuten belogen um ihren Internetgebrauch zu verbergen?
8. Verwenden Sie das Internet um vor Problemen zu entfliehen oder sich von traurigen Gefühlen wie Angst, Hilflosigkeit und Depressivität zu entlasten?

(Young, 1996)

Hahn und Jerusalem fassen fünf Suchtkriterien, welche über viele Arbeiten zur Suchtforschung zu finden waren, zusammen und definieren Internetsucht oder Internetabhängigkeit als eine stoffgebundene Abhängigkeit, die als vorhanden gilt wenn folgende Merkmale auftreten:

- Einengung des Verhaltensraums (*die meiste Zeit des Tages wird zur Internetnutzung verwendet*)
- Kontrollverlust (*die Kontrolle der Internetnutzung geht weitgehend verloren, Maßnahmen zur Reduzierung der Internetnutzung schlagen meist fehl oder werden gar nicht erst unternommen*)
- Toleranzentwicklung (*um die positive Stimmungslage beizubehalten muss die Internetzeit gesteigert werden*)
- Entzugserscheinungen (*Unruhe, Nervosität, Aggressivität und psychisches Verlangen nach Internetnutzung*)
- Negative soziale Konsequenzen (*in den Bereichen: Arbeit, Leistung und soziale Beziehungen*)

(Hahn & Jerusalem, 2001, S. 3)

Yellowlees und Marks versuchen die beiden Schulen des problematischen Internetgebrauchs der Internetabhängigkeit gegenüber zu stellen und näher zu definieren. Sie differenzieren hier zwischen jenen, die glauben, dass Internetabhängigkeit eine eigene psychiatrische Störung darstellt, und jenen, die meinen, dass einige Leute problematischen Internetgebrauch in Verbindung zu spezifischen Online-Aktivitäten wie z.B. Spielen, E-Mail oder Pornographie haben (Yellowlees & Marks, 2007).

Auch Beard et al. klassifizierten den problematischen Internetgebrauch als eine Störung der Impulskontrolle und schlagen hierfür Begriffe wie „exzessiv“, „problematisch“ und „maladaptiv“ vor (Beard et al., 2001).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass problematischer Internetgebrauch entweder als eine Störung der Impulskontrolle oder als nicht-stoffliche Abhängigkeitsstörung definiert werden kann (Kratzer, 2006).

2.2. Demographische Angaben zur Spielsucht

Cypra kam in seiner Studie zu dem Ergebnis, dass die wöchentliche Spieldauer bei den befragten Onlinespielern knapp 25 Stunden beträgt. Er unterscheidet nach der Anzahl der Stunden drei Gruppen von Spielern: Normalspieler, welche ungefähr 29 Stunden pro Woche spielen, Vielspieler, welche ungefähr zwischen 30 und 59 Stunden pro Woche spielen und Hardcore-Spieler die eine Stundenanzahl von mindestens 60 Stunden pro Woche aufweisen. Hinsichtlich der Erwerbssituation zeigten die Ergebnisse, dass sich ungefähr 3% Arbeitslose unter den Normalspielern befanden und 24% bei den Hardcore-Spielern. Außerdem war das Bildungsniveau bei den Hardcore-Spielern am geringsten. 20% der Spieler selbst bezeichneten ihr Spielverhalten in dieser Studie als spielsüchtig (Cypra, 2005).

Trippe erhielt in ihrer Studie folgende Ergebnisse: ungefähr 49% der Online Rollenspieler befinden sich in einem Alter zwischen 20-29 Jahre, 24% sind etwa 14-19 Jahre, 19% etwa 30-39 Jahre und 6% etwa 40-49 Jahre. 3% bildeten die Gruppen der unter 14-jährigen. Außerdem waren in ihrer Studie 92% der Teilnehmer männlich was Trippe damals vermuten ließ, dass die Mehrzahl der Online-Rollenspieler männlich sind. Bezüglich der Erwerbstätigkeit waren in ihrer Studie 6% nicht

berufstätig, 45% berufstätig und 46% in einer Ausbildung (Schüler und Studenten). Nur etwa rund 1% der Online-Rollenspieler bildeten die Rentner (Trippe, 2009).

Hinsichtlich der Spielzeit wurden in ihrer Studie nur Teilnehmer befragt, die aktuell ein Online-Rollenspiel spielen. 35% der Online-Rollenspieler gaben an, ungefähr zwischen 10-20 Stunden pro Woche zu spielen, während weitere 35% angaben, etwa 21-40 Stunden pro Woche zu spielen. Trippe B. ordnete diese 70% der Spieler in die Gruppe der Normalspieler unter. 14% bezeichnete sie als Wenigspieler, da sie weniger als 10 Stunden pro Woche für das Spiel investierten und 16% wurden in die Gruppe der Vielspieler zugeordnet, da sie zwischen 41-71 Stunden pro Woche und mehr für das Spiel investierten. Zudem stellte sich heraus, dass die meisten Wenigspieler berufstätig sind (50%) während die meisten Vielspieler Schüler und Studenten darstellen (45%) aber auch nicht Berufstätige und Rentner Vielspieler sind (46%) (Trippe, 2009).

Laut einer Salzburger Studie welche am 11.01.2012 im Standard veröffentlicht wurde, werden mehr als zwei Prozent der Jugendlichen „Internet-Junkies“ bezeichnet. Dabei sind Burschen weitaus anfälliger für eine Abhängigkeit als Mädchen. Junge Männer verbringen dabei täglich ungefähr vier Stunden vor dem Bildschirm (Thomas Neuhold, Der Standard, 11.1.2012).

2.3. Risikofaktoren des erhöhten Spielkonsums und ihr Zusammenhang zu Spielgemeinschaften

Attraktive Spielstrukturen können die Tendenz verstärken, sich voll und ganz auf das Spiel einzulassen und Real-life Kontakte vermindern. Online-Spielwelten, welche eine gewisse Präsenz des Spielers voraussetzen und zusätzlich noch sozial abgestützt werden, verstärken den Spielkonsum (Fritz, 2009, S. 146).

Nach Geisler ist der Wunsch Macht und Kontrolle auszuüben, eine wesentliche Motivation für den Aufenthalt in virtuellen Welten und Spielgemeinschaften. Sie zählen neben den sozialen Kontakten zu den wesentlichsten Motiven für das Spielen. Aber nicht nur Macht und Kontrolle alleine üben einen immensen Einfluss auf den Spieler aus. Vielmehr geht es um das Zusammenspiel mehrerer Faktoren. Ein weiterer wichtiger Faktor zum erhöhten Spielkonsum stellt die Struktur des Spieles dar. Sie ist meist derart ausgelegt, dass der Spieler permanent belohnt wird

und nie ernsthaft oder langfristig frustriert. Vielen Spielen kommt somit eine Verstärker-Komponente hinzu besonders wenn es darum geht sich mit anderen zu messen und immer bessere Belohnungen zu erhalten (Geisler, 2006).

Schmidt, Dreyer u. Lampert erwähnen, dass sich Motivation als auch zeitliche Verpflichtungen sich drastisch erhöhen können, durch die Möglichkeit im Spiel Status und Anerkennung zu erhalten. Wichtig in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass bestimmte Spielgenres einen hohen Zeitaufwand erfordern, v.a. in Spielwelten, die sich permanent auch ohne Anwesenheit des Spielers verändern, erhöhen den Druck, online zu sein (Schmidt, Dreyer & Lampert, 2008, S. 56-58).

In der Studie von Cypra (2005) zeigte sich, dass die Anzahl der in den Spielen gefundenen Freundschaften den Spielkonsum erhöht und v.a. dann hoch ausfällt wenn die Kontakte als qualitativ hochwertig angesehen werden. Außerdem fasst er einige sozialstrukturelle Merkmale von Online-Abhängigen zusammen: so sind gerade junge Männer mit zunehmenden Alter, aber auch Frauen und Personen mit niedriger Ausbildung sowie Arbeitslose als besondere Risikogruppen anzusehen. Wichtig ist der Stellenwert der Spielgemeinschaft, welcher für die Teilnehmer eingenommen wird, zu berücksichtigen. Nur so kann noch am ehesten deutlich werden, ob und inwieweit Spielgemeinschaften als Gemeinschaftsformen potenzielle Wirkung auf die Computerspielern verstärken oder kompensieren (Cypra, 2005, S. 225).

2.4. Risikofaktoren hinsichtlich Internetsucht

Es wurde bereits erwähnt, dass die Intuition warum Frauen Rollenspiele spielen hauptsächlich in der sozialen Komponente zu finden ist. Immer mehr Leute suchen heute soziale Unterstützung im Internet und werden Teil von Onlinenetzwerken (Yee, 2006).

Dadurch, dass Gildenmitglieder als Teil der Spielgemeinschaft gewisse Verpflichtungen zu erfüllen haben, kann sich auch der Spielkonsum erhöhen. Online Freundschaften können eine enorme Bedeutung im Leben erhalten, wodurch sie den Stellenwert von realen Beziehungen annehmen können. Vielfach wird in diesem Zusammenhang auch von Chatroom-Sucht gesprochen (Geisler, 2006).

Ein besonderes Risiko stellt vor allem die Onlinekaufsucht für Frauen dar. Eine Studie der Arbeiterkammer konnte nachweisen, dass jede zweite Frau zwischen 14 und 24 gefährdet ist. Etwa 42% der Österreicher sind davon betroffen, wobei 60% dieser 42% Frauen sind (Kollmann & Unger, 2010).

Auch Thomasius und Peterson berichten in ihrer Studie, dass die Prävalenzen des pathologischen Internetgebrauchs für Männer höher als Frauen seien. Auch wurden Unterschiede zwischen dem Internetnutzen bei Männern und Frauen festgestellt. Während Männer lieber Online Rollenspiele spielen und pornographische Webseiten nutzen, präferieren Frauen Online-Kommunikationssysteme (Thomasius und Peterson, 2010).

Hahn und Jerusalem stellten in ihrer Studie fest, dass Männer bis 18 Jahre doppelt so häufig vom pathologischen Internetgebrauch betroffen sind wie Frauen, dass sich dieser Unterschied mit 19 Jahren jedoch wieder umkehrt obwohl anzumerken sei, dass in dieser Studie männliche Jugendliche deutlich mehr vertreten waren als weibliche Jugendliche (Hahn und Jerusalem, 2001).

Meixner und Jerusalem stellten in einer Onlinebefragung von 12-25jährigen fest, dass mit zunehmendem Alter der weiblichen Teilnehmer festgestellt werden konnte, dass der Anteil der exzessiven Internetnutzung sank. So sank der Anteil von 5% in der Klasse der 12-14jährigen auf 0% in der Klasse der 21-24jährigen. Bei Männern stieg der Anteil von 4,5% bei den 12-14jährigen auf 5,8% bei den 15-17jährigen, sank dann jedoch wieder 1,5% bei den 21-24jährigen Männern (Meixner und Jerusalem, 2006)

Kimberly Y. konnte 1994 in ihrer Studie nachweisen, dass bedeutend mehr Frauen internetabhängig sind als Männer (Young, 1996).

Lt. Cypra wird der Frauenanteil in MMORPG's jedoch überschätzt. In seiner Studie aus dem Jahr 2005 konnte er nachweisen, dass der Frauenanteil bei etwa 10% liegt. Dies liegt vor allem an der Tatsache, dass Männer im Online-Rollenspiel häufiger ihr Geschlecht tauschen als Frauen. Als Ursache hierfür gibt er an, dass die Männer meist wissen, dass sie in der Überzahl sind, was die Anwesenheit einer Frau zu einer Besonderheit macht. Der Geschlechtertausch auf Zeit ist vor allem dann besonders attraktiv, weil sie so ausprobieren können, wie Frauen auf Männer wirken. Aufgrund der teilweise sehr unterschiedlichen Ergebnisse, lässt sich nur unzureichend

feststellen, dass Männer häufiger unter pathologischen Internetgebrauch leiden als Frauen (Cypra, 2005).

3. Einsamkeit

Die Abgrenzung zwischen Einsamkeit und Alleinsein stellt sich in deutschen Sprachraum noch als problematisch dar. Auch unter Berücksichtigung des Aspekts, dass Einsamkeit sowohl mit einer positiven als auch mit einer negativen Komponente behaftet sein kann, bietet keine befriedende Abgrenzung und klare Definition. Dies allein lässt sich schon dadurch erkennen, dass die Reaktionen auf die Einsamkeitserfahrung sehr unterschiedlich sein können. Jugendliche können beispielsweise mit übermäßiger Aktivität und unkritischem Engagement bis hin zur depressiven Apathie und rebellischer Destruktivität und Flucht in die Drogenszene reagieren. Behandlungsansätze bei der Bewältigung von Einsamkeit erweisen sich ebenfalls als schwierig, was u.a. daran liegt, dass Einsamkeit in der klinischen Forschung noch relativ unbeachtet ist und meist im Zusammenhang mit anderen psychischen Störungen gesehen wird. Außerdem steht Einsamkeit oft in Verbindung mit personenspezifischen, umfeldspezifischen und biographischen Gegebenheiten. Für die Entwicklung, Verbesserung und Anwendung von Behandlungstechniken sind folgende Punkte von zentraler Bedeutung:

- Berücksichtigung kognitiver, emotionaler und verhaltensbezogener Komponenten der Einsamkeit
- Beachtung auslösender, aufrechterhaltender und nachfolgender Ereignisse
- Unterschiedliche Verständnis- und Artikulationsformen der Einsamkeit
- Klärung der jeweiligen Verlust- Defizitsituation
- Möglichkeit multifunktionaler Interventionen wie z.B. gemeindeorientierte Intervention, Berücksichtigung ökologischer Faktoren

(Elbing, 1991)

3.1. Definition von Einsamkeit

Der Begriff der Einsamkeit wird oft als Synonym mit dem Alleinsein verstanden und weist auf die Tatsache hin, keine Freunde oder Kontakte zu haben bzw. in keinem sozialen Netzwerk eingebunden zu sein. Einsamkeit stellt aber nicht immer nur einen negativen Aspekt dar, wie etwa das psychische Erleben des „Einsam-Seins“, sondern auch einen positiven Aspekt, nämlich den der „Ichfindung“ bzw. der

Möglichkeit zum „Selbstsein“. Durch Elbings Definition geht bereits hervor, dass Einsamkeit sowohl mit positiven als auch mit negativem Erleben behaftet sein kann. Negativ bewertete Einsamkeit ist zu verstehen als das Getrenntsein von anderen, Vereinzelung und Vereinsamung bzw. im engeren Zusammenhang Einsamkeit als klinisches Problem, soziale Isolation und als Defizit im sozialen Netzwerk. Demgegenüber steht der positive Begriff der Einsamkeit im Sinne von Selbstsein und Ichfindung. Wie bereits erwähnt, ist die Verwendung der Begriffe einsam und allein im deutschen Sprachgebrauch äußerst unbefriedigend, weshalb Elbing daher auf die englischen Begriffe verweist, welche zwischen „solitude“, „loneliness“ und „lonesomeness“ unterschieden wird. Lonely ist hier eindeutig negativ behaftet i.S. von ungewollt getrennt von der Gesellschaft und lonesome bezeichnet die Traurigkeit aufgrund des Alleinseins. Solitude ist demgegenüber der positive Begriff, der sich auf die Bewusstheit von Freiheits- und Autonomieerlebnisse bezieht (Elbing, 1991).

Zu berücksichtigen ist auch, dass sich mehrere Disziplinen wie z.B. die Theologie, Philosophie und die Psychologie intensiv mit dem Thema Einsamkeit beschäftigt haben. Einsamkeit beinhaltet nicht nur die subjektive Ebene sondern auch die soziale Dimension (Bohn, 2006).

Weiss unterscheidet zwei Dimensionen der Einsamkeit. Erstens die soziale Einsamkeit, bei der man sich einsam fühlt, weil einem die Freunde fehlen bzw. das soziale Netzwerk, in welches man nicht eingebunden ist. Zweitens die emotionale Einsamkeit die dann auftritt, wenn jemandem eine intensive, dauerhafte Beziehung fehlt (Weiss, 1973).

Bei Einsamkeit im Zusammenhang mit Spielgemeinschaften muss also darauf geachtet werden, in welchem Aspekt Einsamkeit erlebt wird. Einsamkeit kann einerseits erlebt werden als Nicht-Vorhandensein sozialer Kontakte außerhalb des Spiels. Durch die vorhandene Einsamkeit werden nun Kontakte innerhalb des Spiels gesucht und es wird versucht Einsamkeit durch Spielgemeinschaften zu kompensieren. Einsamkeit kann aber auch durch zu häufiges Spielen in den Onlinewelten entstehen, indem man Kontakte außerhalb des Spieles abbricht um öfter online zu sein. Zwar finden sich auch innerhalb des Spieles viele Kontakte und Gemeinschaften, allerdings bleibt es fraglich, ob diese die verlorenen Real-life-Kontakte ersetzen können bzw. als gleichwertig gut angesehen werden.

Lehr verweist auf die Tatsache, dass zwischen Einsamkeit und Isolation unbedingt unterschieden werden muss. Jemand kann zwar isoliert leben und über geringe Sozialkontakte verfügen, sich aber dennoch nicht einsam fühlen, während andere wiederum gar nicht isoliert leben und trotzdem einsam sein können (Lehr, 1988).

3.2. Einsamkeit und die Möglichkeiten der heutigen Internetgesellschaft

Morahan-Martin und Schumacher gehen von zwei Hypothesen in Zusammenhang mit Einsamkeit und vermehrtem Internetgebrauch aus, welche in der hier durchgeführten Studie von besonderer Bedeutung sein werden. Die erste Hypothese besagt, dass der vermehrte Internetgebrauch Einsamkeit verursacht, indem durch die Zeit die man online verbringt, soziale Kontakte außerhalb des Internets unterbrochen werden. Online-Beziehungen werden hier als schwach und „künstlich“ bezeichnet (Morahan-Martin & Schumacher, 2003).

In der Studie von Kraut et al., konnte nachgewiesen werden, dass vermehrter Internetgebrauch Einsamkeit erhöhen kann. Ursprünglich gingen die Autoren davon aus, dass die Internetnutzung Einsamkeit reduzieren würde. Die Ergebnisse sahen jedoch so aus, dass Teilnehmer die das Internet öfter nutzen, weniger sozial involviert und einsamer waren, als jene, die nicht so häufig im Internet waren (Kraut et al., 1998).

Die zweite Hypothese besagt, dass einsame Menschen vermehrt das Internet nutzen um dort soziale Kontakte zu knüpfen. Dabei bietet das Internet eine ideale „soziale Umwelt“ für einsame Menschen um mit anderen zu interagieren, wie beispielsweise Anonymität oder das Fehlen körperlicher Präsenz. Wie man aus den beiden Hypothesen bereits erkennen kann, geht es vor allem darum zu unterscheiden, nach welchen Kriterien Menschen soziale Kontakte verlieren oder gewinnen können. Jene Personen, welche im Offline-Leben viele Freunde haben, mit denen sie sich oft treffen, verlieren unter Umständen diese sozialen Kontakte durch vermehrten Internetgebrauch, der wiederum damit gerechtfertigt ist, dass Online-Freundschaften gleichwertig oder besser sind als Offline-Freundschaften. Stellt sich aber heraus, dass die geschlossenen Online-Freundschaften nicht so stabil sind wie die Offline-Freundschaften, kann Einsamkeit resultieren. Umgekehrt können sehr verschlossene und sozial ängstliche Menschen durchaus durch das Internet Freundschaften

schließen wenn sich für sie mehr Möglichkeiten (Anonymität etc.) anbieten als im Offline-Leben (Morahan-Martin und Schumacher, 2003).

Cacioppo und Patrick sprechen davon, dass die Auswirkungen von Einsamkeit sich aus dem Zusammenspiel dreier komplexer Faktoren ableiten lässt:

- Der erste Faktor bezieht sich auf die Empfindlichkeit gegenüber fehlender sozialer Einbindung. So wie jeder Mensch eine bestimmte körperliche Veranlagung erbt, so erbt er auch einen bestimmten Anteil an sozialen „Einbezogenwerdens“. Diese genetisch bedingte Neigung löst Stress aus wenn sie nicht erfüllt wird.
- Der zweite Faktor bezieht sich auf die Fähigkeit, die Emotionen, welche mit den Isolationsgefühlen verbunden sind, zu regulieren. Eine Selbstregulation ist dann erfolgreich, wenn man Schwierigkeiten bewältigen kann und dabei äußerlich aber v.a. auch innerlich relativ ausgeglichen bleibt. Besteht Einsamkeit, so kann diese die erfolgreiche Selbstregulation stören und den Menschen empfänglicher für gewisse Stresssensoren machen.
- Letztendlich gibt es noch mentale Repräsentationen von Erwartungen und Erwartungen an Andere sowie Nachdenken über diese. Jeder Mensch hat gewisse soziale Kognitionen, also eine Art Wahrnehmung darüber, was eine soziale Welt ausmacht. Besteht ein starkes Gefühl der Einsamkeit, fühlt man sich schnell unglücklich. Man gerät leichter außer Kontrolle und verliert seine Fähigkeit zur Selbstregulation. Das wiederum verändert nicht nur unser eigenes Bild von uns selbst, sondern auch die Reaktionen die andere von uns erwarten.

(Cacioppo & Patrick, 2011).

3.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede von Einsamkeit innerhalb einer Spielgemeinschaft

In einer Studie von Shaw & Gant konnte zwar nachgewiesen werden, dass Frauen, welche das Internet als Mittel zur interpersonellen Kommunikation nutzen, weniger einsam sind, jedoch ergab sich kein signifikanter Unterschied zwischen Frauen und Männern (Shaw & Gant, 2002).

Von Interesse in dieser Studie sind besondere Merkmale, die Spielgemeinschaften bieten um Einsamkeit zu beseitigen bzw. auch die Frage danach, welche Merkmale von Spielgemeinschaften Einsamkeit hervorrufen können.

Hier interessieren vor allem die Merkmale Erfolg und soziale Unterstützung. Yee (2006) geht davon aus, dass es unterschiedliche Motivbündel gibt, welche die Nutzung von Rollenspielen beeinflussen. Diese Motivbündel werden von Männer und Frauen unterschiedlich bevorzugt (Yee, 2006). Geht man nun davon aus, dass Frauen Rollenspiele eher aus sozialen Gründen spielen und Männer eher aus Erfolgsgründen, so müsste man davon ausgehen, dass Frauen unter Umständen weniger unter Einsamkeit leiden, wenn ihre sozialen Bedürfnisse in Spielgemeinschaften befriedigt sind. Gleichsam müsste man auch davon ausgehen, dass vor allem in kleinen Spielgemeinschaften soziale Bedürfnisse eher befriedigt werden, da eher soziale Komponenten beinhalten (Wenz, 2003).

Weiters wäre von Interesse, in welcher Art von Spielgemeinschaft sich Männer weniger einsam fühlen und ob für sie eher die Erfolgskomponente oder die soziale Komponente ausschlaggebend sind.

4. Soziale Angststörung

Hippokrates beschäftigte sich in der Antike erstmals mit dem Begriff der krankhaften Schüchternheit und Vermeidung von Kontakten. Im Jahre 1903 verwendete dann Janet die Bezeichnung Soziale Phobie, welche aber erstmals keine besondere Bedeutung fand und lediglich zu den phobischen Neurosen gezählt wurde. 1966 griffen Marks und Gelder die Soziale Phobie wieder auf und definierten sie als eine Phobie sozialer Situationen, welche sich in Schüchternheit, Angst sich vor Publikum zu entblößen oder in Gesellschaft zu essen äußert.

1980 wurde die Soziale Phobie dann erstmals als eigenständiges Störungsbild in das Diagnostic and Statistic Manual (DSM) aufgenommen. Hauptmerkmal dieser Phobie ist die Überzeugung/Erwartung, dass man das eigene Verhalten oder daraus resultierende Symptome wie z.B. Schwitzen oder Zittern von anderen Menschen als lächerlich bewertet werden (Stangier, M.Clark und Ehlers, 2006).

Im englischsprachigen Raum hat sich größtenteils der Begriff der Sozialen Angststörung durchgesetzt. Diese Angststörung geht meist mit Angst- und Schamgefühlen einher. Folgende Situationen sind bei der Störung zu unterscheiden: „performance situations“ (z.B. essen oder trinken; Handlungen werden vor anderen Menschen vollzogen) und „interaction situations“ (Menschen interagieren mit anderen Menschen) (Heidenreich & Stangier, 2003).

4.1. Definition sozialer Angststörungen

Folgende drei Formen sozialer Angststörungen werden unterschieden: die umschriebene soziale Phobie welche sich auf eine Situation bezieht wie z.B. das Sprechen vor Gruppen; die generalisierte soziale Phobie, welche in vielen verschiedenen Situationen auftreten kann und die ängstlich vermeidende Persönlichkeitsstörung, welche am stärksten ausgeprägt ist und ein sehr negatives Selbstbild sowie eine stark ausgeprägte Angst vor Zurückweisung und Ablehnung in allen Beziehungen einschließt (Renneberg B. und Ströhle. A., 2006).

Ganz allgemein geht es bei sozialen Angststörungen um die Furcht/Vermeidung von Situationen, in denen man im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit steht und befürchten muss, kritisiert oder negativ bewertet zu werden (Renneberg B. und Ströhle. A., 2006). Dies kann wiederum dazu führen, dass sich die Betroffenen aus sozialen Beziehungen zurückziehen, keine Partnerschaften eingehen oder auch beruflichen Anforderungssituationen aus dem Weg gehen, wodurch es wiederum zu v.a. sozialen Folgeproblemen kommt, die durch eine durchgehende Vermeidung entstehen wie beispielsweise Einsamkeit, Isolation, verfrühter Schulabbruch oder Partnerlosigkeit bis hin zur Arbeitslosigkeit (Stangier, M.Clark und Ehlers, 2006). Die generalisierte und die spezifische soziale Phobie sowie die ängstlich-vermeidende Persönlichkeitsstörung werden meist unter den sozialen Angststörungen zusammengefasst (Renneberg B. und Ströhle. A., 2006).

4.2. Epidemiologie und Komorbidität

Die soziale Phobie zählt zu den häufigsten Angststörungen in der Allgemeinbevölkerung. Ihr Beginn liegt für gewöhnlich in der Kindheit oder in der frühen Jugend. Ein erstmaliges Auftreten im Erwachsenenalter ist eher unwahrscheinlich. Epidemiologische Studien ergeben im Vergleich zu klinischen Populationen, dass in der Bevölkerung etwas mehr Frauen als Männer (3:2) von der Störung betroffen sind (Wittchen & Fehm, 2003).

Hinsichtlich sozialdemographischer Daten lässt sich sagen, dass die Betroffenen zumeist ein geringeres Einkommen und Bildungsniveau aufweisen, häufiger arbeitslos sind und meist auch geringeren sozialen Schichten angehören (Stangier, M.Clark und Ehlers, 2006).

Soziale Phobien treten zumeist auch mit weiteren psychischen Störungen auf (=Komorbidität). Dazu zählen v.a. Angststörungen, depressive Störungen und Substanzabhängigkeiten (Stangier, M. Clark und Ehlers, 2006). Hier sei erwähnt, dass man meist annimmt, dass die depressiven Störungen als Folge der Einschränkungen im sozialen und beruflichen Bereich angesehen werden, wie sie durch die soziale Phobie ausgelöst werden können (Hoyer, 2006). Hinzu kommt, dass soziale Phobien und depressive Störungen meist Parallelen aufweisen v.a. was die soziale Vermeidung und das negative Selbstbild betreffen (Stangier, Clark und Ehlers, 2006).

Folgende Tabelle soll eine Abgrenzung zwischen der sozialen Phobie und anderen psychischen Störungen darstellen:

Differenzialdiagnose zu	Gemeinsames Merkmal	Unterscheidendes Merkmal zur soz. Phobie
Depressive Störungen	Soziale Angst und sozialer Rückzug/Vermeidung; neg. Selbstbild	Erwartung von Ablehnung stimmungsabhängig, allgemeiner Antriebs-/Interessensverlust (soz. Phobie: Angst vor Blamage); Selbstabwertung unabhängig von der Bewertung durch Andere (soz. Phobie: abhängig von der Bewertung Anderer)
Agoraphobie	Vermeidung von Situationen mit vielen Menschen	Angst auch wenn allein, Vermeidung von Hilflosigkeit (soz. Phobie: Angst vor Blamage/Abwertung)
Panikstörung	Erleben von/Furcht vor Kontrollverlust über Körperreaktionen	Bewertung der Symptome als vitale (soz. Phobie: soziale) Bedrohung; befürchtete Symptome meist nicht sichtbar, z.B. kardiovaskuläre Symptome, Atemnot, Schwindel (soz. Phobie: sichtbare Symptome)
Generalisierte Angststörung	Sorgen über soziale Situationen	Antizipation vieler (meist nicht-sozialer) katastrophaler Ereignisse (soz. Phobie: situationsgebundene Erwartung sozialer Abwertung)
Zwangsgedanken	Befürchtung von sozial inakzeptablem Verhalten, Vermeidung von sozialen Situationen, Schamgefühle	Ich-dystoner Verlust der Handlungskontrolle, obszöne Inhalte (soz. Phobie: ich syntone Erwartung von Versagen bei der Erfüllung soz. Verhaltensstandards)
Körperdysmorphie Störung	Vermeidung u.a. von sozialen Situationen, Schamgefühle	Ablehnung wg. entstelltem Aussehen (soz. Phobie: Ablehnung wg. peinlichem Verhalten, sichtbaren Symptomen)
Schizophrene Störungen	Sozialer Rückzug/Vermeidung	Grundlegende kognitive Defizite (Verarbeitung komplexer soz. Reize), Anhedonie, Wahn (soz. Phobie: übertriebene, erfahrungsabhängige/korrigierbare Befürchtungen)

Tabelle 3: („Modifiziert nach: Stangier, Clark & Ehlers, 2006, S. 7“)

Die soziale Phobie wird nach der Alkoholabhängigkeit als dritthäufigste psychische Störung betrachtet. Etwas $\frac{3}{4}$ der Fälle weisen eine soziale Phobie vor dem 16. Lebensjahr auf, Frauen haben etwa ein 1,5fach höheres Risiko als Männer (Renneberg & Ströhle, 2006). In dem meisten Fällen manifestiert sich ihr Verlauf chronisch (Heidenreich & Stangier, 2003).

Hinsichtlich sozialer Ängstlichkeit steht hier das Interesse im Vordergrund, welchen Einfluss Spielgemeinschaften auf die Variable soziale Ängstlichkeit haben und ob hier geschlechtsspezifische Unterschiede bestehen.

Waschatz beschreibt in einem Artikel auf www.welt.de dass Frauen mit Kritik beispielsweise anders umgehen als Männer. Er geht davon aus, dass Frauen Sach- und Beziehungsebene nicht voneinander trennen, während Männer realistischer mit Kritik umgehen (Waschatz, 2005).

4.3. Klassifikation und Diagnostik

Diagnostiziert wird eine soziale Phobie nur dann, wenn die vorhandenen Ängste in sozialen Situationen übermäßig stark sind, häufig auftreten, lang andauern und letztendlich dazu führen, dass diese sozialen Situationen vermieden werden oder nur unter Ertragen großer Ängste zustande kommen. Es muss also soweit gehen, dass man behaupten kann, diese Ängste schränken die Lebensführung der entsprechenden Person ein.

Etwas schwierig ist die Abgrenzung „pathologischer“ sozialer Ängste von alltäglichen sozialen Ängsten, da alltägliche soziale Ängste in der Bevölkerung sehr verbreitet sind. So können schon einzelne soziale Situationen (wie z.B. das Sprechen vor einer Gruppe) soziale Angst hervorrufen, ohne dass diese jedoch pathologisch sein muss.

Lt. ICD-10 müssen folgende Kriterien gegeben sein um von einer sozialen Phobie sprechen zu können:

Entweder die deutliche Angst im Zentrum der Aufmerksamkeit zu stehen oder sich peinlich zu verhalten oder deutliche Vermeidung, im Zentrum der Aufmerksamkeit zu stehen. Diese Ängste treten in sozialen Situationen auf wie z.B. Essen oder Sprechen vor kleinen Gruppen.

Weiters müssen mindestens zwei Angstsymptome in den gefürchteten Situationen und mindestens einmal seit Auftreten der Störung vorhanden sein sowie zusätzlich mindestens eines der folgenden Symptome:

- Erröten oder Zittern
- Angst zu erbrechen
- Miktions- oder Defäkationsdrang bzw. Angst davor

Weitere Kriterien sind die deutliche emotionale Belastung durch Angstsymptome oder das Vermeidungsverhalten und die Symptome beschränken sich vorwiegend auf die gefürchtete Situation oder den Gedanken an diese.

(ICD-10, WHO, 1992)

4.4. Risikofaktoren und Entstehungsmodelle

Zu den Risikofaktoren sozialer Phobien zählen die genetischen Faktoren (Stangier & Ehlers, 2006). So haben Verwandte ein ungefähr 3-mal so hohes Risiko an einer sozialen Phobie zu erkranken wie unbelastete Familien (Renneberg & Ströhle, 2006). Eher bedeutsam als Risikofaktoren sind Merkmale wie Schüchternheit und Verhaltenshemmung oder anderen Umgebungseinflüsse wie z.B. die Eltern-Kind-Interaktion. Der Schüchternheit kann sich hierbei in 2 Formen äußern:

- Der frühen Schüchternheit (<1 Jahr): Angst vor Fremden und
- einer späten Schüchternheit (>4 Jahre): erhöhte Selbstbeobachtung und soziale Angst, welche mit kognitiven Symptomen verbunden ist. (Asendorpf, 2002).

Erklärungsmodelle sozialer Phobien werden vor allem durch kognitive und neurobiologische Theorien geliefert sowie durch interpersonelle Faktoren (Stangier, Clark & Ehlers, 2006).

Ein Beispiel einer kognitiven Theorie ist die Theorie von Beck, welche besagt, dass negative kognitive Schemata die zentrale Ursache für die Entwicklung psychischer Störungen darstellen. Werden diese kognitiven Schemata durch besondere Umstände wie z.B. diverse Stressoren aktiviert, entwickeln sich problematische Emotionen und Verhaltensweisen. Somit würde eine erfolgreiche Behandlung nur dann funktionieren, wenn man die kognitiven Schemata verändert. Ein Beispiel dieser kognitiven Schemata sind z.B. negativ automatisierte Gedanken in Angst

auslösenden Situationen wie z.B. „Die Anderen sehen, dass ich unfähig bin“ (Stangier, Clark & Ehlers, 2006).

Ein weiteres Beispiel einer kognitiven Theorie stellt das Modell von Clark und Wells dar, welches sich v.a. auf die Rolle von kognitiven Schemata in der Entstehung, Auslösung und Aufrechterhaltung von sozialen Phobien konzentriert. Nach dieser Theorie wird die Störung v.a. durch die Vermeidung der Angst auslösenden Situationen aufrechterhalten. Zwar führt die Gewöhnung an die Situation aus kognitiver Sicht zu einer Korrektur der sozialphobischen Überzeugungen, ändert aber nichts an der Tatsache, dass die Betroffenen dennoch über Jahre hinweg über intensive soziale Angst in den entsprechenden Situationen leiden (Stangier, Clark & Ehlers, 2006).

Neurobiologische Theorien beziehen sich auf die funktionellen neuronalen Grundlagen von Furcht und Angst. In einigen Studien konnte mit bildgebenden Verfahren nachgewiesen werden, dass v.a. eine Hypersensibilität der Amygdala an der Entstehung sozialer Phobien beteiligt ist (Stangier, Clark & Ehlers, 2006).

Theorien sozialer Kompetenzdefizite gehen davon aus, dass Menschen mit sozialer Phobie primär Defizite im sozialen Bereich aufweisen und daher Schwierigkeiten in sozialen Interaktionen haben. Laut den bindungstheoretischen Ansätzen bilden frühe soziale Beziehungserfahrungen den Hintergrund sozialer Ängste. Die Entwicklungspsychologie wiederum bezieht sich auf Befunde von Zwillingsstudien, in denen die erbliche Disposition eine bedeutende Rolle spielt (Heidenreich & Stangier, 2006).

4.5. Soziale Ängstlichkeit und die Vorteile des Internets

Nachdem das Internet eine Menge an Möglichkeiten, wie beispielsweise Anonymität und fehlender Face-to-Face Interaktion bietet, stellt sich natürlich die Frage, ob sozial gehemmtere Menschen ihre Vorteile daraus ziehen können. Durch die Online-Kommunikation können durchaus Aspekte der Identität enthüllt werden wie sie im Face-to-Face Kontakt nicht möglich wären. Es besteht z.B. die Möglichkeit sich eine Identität zuzuschreiben, die man gerne hätte und auf diese Art zu der Aufmerksamkeit zu kommen, die man sich gerne wünschen würde, wodurch es wiederum zu einer Verringerung von Isolation, Einsamkeit und Depression kommen

kann (Busch, 2005). Auch Griffith (2005) ist der Ansicht, dass es aufgrund der Anonymität, wie sie in Online-Spielen gegeben ist, möglich ist sich eine neue Identität zu schaffen, welche das Selbstwertgefühl erhöht (Griffith, 2005).

Nachdem der soziale Aspekt besonders in MMORPG's bzw. in MUD's besonders stark ist, bietet sich hier die Möglichkeit besonders tiefe, soziale Beziehungen einzugehen. Es fällt den Menschen oftmals leichter, sich so zu geben wie sie wirklich sind – ein Aspekt, der im realen Leben oftmals aufgrund des Aussehens, Alters oder Geschlechts nur ungern erwähnt wird. Zudem bieten die meisten Spiele die Möglichkeit, den Alltagsproblemen zu entfliehen und sich einen Charakter zu erschaffen, der ihr ideales Selbst darstellt und Bewunderung erntet. Es ist außerdem anzunehmen, dass v.a. Menschen, die eher mit sich unzufrieden sind, sich im Spiel besser darstellen und Personen mit höheren Depressionswerten das Internet eher zur Flucht von Alltagsproblemen nutzen, da es hier im Gegensatz zum Real-life gelingt seine Selbsteinschätzung zu verbessern (Seif, 2009).

Schüchterne Menschen beziehen hier ihren Vorteil daraus, dass sie die Möglichkeit haben, einen Charakter zu kreieren, welcher im totalen Kontrast zu dem steht, was sie im wahren Leben verkörpern. Man hat Möglichkeiten sich so zu geben, wie man es im realen Leben vielleicht nicht sein kann. Aussehen, Alter und Geschlecht können beliebig verändert werden – es entsteht ein „Ideales Selbst“ durch welches man sich Anerkennung verschaffen kann (Seif, 2009). Jedoch kann das, was für den einen vorteilhaft erscheint, dem Anderen einen beträchtlichen Nachteil bringen, nämlich dann wenn es um Identitätstäuschungen geht (Döring, 2002).

Geisler (2006), erwähnt in diesem Zusammenhang auch den Aspekt, dass Online-Kommunikation nicht wegen des Austausches von Informationen betrieben wird, sondern eher für die Suche nach sozialen Beziehungen und Gesprächspartnern. Nach Geisler lässt sich die computervermittelnde Kommunikation direkt mit der personalen Kommunikation vergleichen – sie findet lediglich „entkörper“ statt. Die computervermittelnde Kommunikation bietet den Vorteil, dass sie losgelöst vom äußeren Erscheinungsbild stattfindet und daher möglichst urteilsfrei ist. Die Kommunikationspartner sind außerdem losgelöst von örtlichen oder regionalen Beschränkungen, d.h. sie können ihre Kommunikation unabhängig von ihrer regionalen Reichweite weiterführen. Weiters können schon durch kurze zeitliche

Distanzen Fragen und Probleme vermehrt durchdacht werden und zu einer Intensivierung der Kommunikation beitragen (Geisler, 2006).

5. Methode – Untersuchungsplanung

Ziel der Untersuchung ist es nun festzustellen, aufgrund welcher klinisch-psychologischen Auffälligkeiten sich Gildemitglieder voneinander unterscheiden. Zu diesem Zwecke wurde im Vorfeld ein Fragebogen erstellt, welcher Faktoren analysieren soll, die eine Gilde auszeichnen. In weiterer Folge werden Gildemitglieder dann aufgrund ihres problematischen Internetgebrauchs, ihrer sozialen Ängstlichkeit und ihrer Einsamkeit befragt. Hier wird insbesondere auf geschlechtsspezifische Unterschiede Wert gelegt. Einige Studien wiesen bereits teilweise diskrepante Ergebnisse hinsichtlich der Internetsucht und der Einsamkeit auf. Es geht nun darum herauszufinden, welche Tendenzen diese Diskrepanzen am besten beschreiben könnten.

5.1. Fragestellungen und Hypothesen

Im Rahmen dieser Untersuchung sollen mehrere Fragestellungen anhand geeigneter statistischer Methoden beantwortet werden. Die erste Fragestellung bezieht sich darauf festzustellen, welche Faktoren eine Gilde auszeichnen.

Die zweite Fragestellung soll geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen problematischem Internetverhalten und sozialer Ängstlichkeit und Einsamkeit untersuchen. Das problematische Internetverhalten wird mittels der Compulsive Internet Using Scale (Merkeerk, Van den Eijden, Vermulst & Garettsen, 1999) gemessen, soziale Ängstlichkeit mittels der Social Interaction Anxiety Scale (Mattick & Clarke, 1998) und Einsamkeit mit Hilfe des Multidimensionalen Einsamkeitsfragebogens (Schwab, 2007). Hier wird davon ausgegangen, dass sich Gilden anhand ihrer Ausrichtung unterscheiden, d.h. dass einige Gilden eher am Erfolg orientiert sind als andere und einige mehr an sozialen Aspekten.

5.1.1. Soziodemographische Daten

Die soziodemographischen Daten werden anhand der deskriptiven Statistiken dargestellt.

Fragestellung 1: Wie setzt sich die vorhandene Stichprobe der Gildenmitglieder hinsichtlich ihrer soziodemographischen Daten (Alter, Geschlecht, Bildung, Spielgenre, Gildengröße) zusammen?

5.1.2. Hypothesen zum problematischen Internetgebrauch

Diese Hypothesen sollen zeigen, ob es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen hinsichtlich problematischen Internetgebrauchs gibt.

Fragestellung 2: Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen bezüglich des problematischen Internetgebrauchs?

H_0 : Es gibt keine geschlechtsspezifischen Unterschiede zwischen Gildenmitgliedern in Bezug auf den problematischen Internetgebrauch

H_1 : Es gibt geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Gildenmitgliedern in Bezug auf den problematischen Internetgebrauch.

5.1.3. Hypothesen zur sozialen Ängstlichkeit

Diese Hypothesen sollen zeigen, ob sich männliche und weibliche Gildenmitglieder in Bezug auf soziale Ängstlichkeit unterscheiden.

Fragestellung 3: Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen bezüglich ihrer sozialen Ängstlichkeit?

H_0 : Es gibt keine geschlechtsspezifischen Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern bezüglich sozialer Ängstlichkeit.

H_1 : Es gibt geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern bezüglich sozialer Ängstlichkeit.

5.1.4. Hypothesen zur Einsamkeit

Diese Hypothesen sollen geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Gildenmitglieder in Bezug auf die Einsamkeit aufzeigen.

Fragestellung 4: Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen bezüglich ihrer Einsamkeit?

H₀: Es gibt keine geschlechtsspezifischen Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern bezüglich der Variable Einsamkeit.

H₁: Es gibt geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern bezüglich der Variable Einsamkeit.

5.1.5. Hypothesen zu den Faktoren: Bindung, Erfolg und Führung

Diese Hypothesen sollen geschlechtsspezifische Unterschiede zu den Faktoren Bindung, Erfolg und Führung in Spielgemeinschaften aufzeigen.

Fragestellung 5a: Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen bezüglich des Faktors Erfolg?

H₀: Es gibt keine geschlechtsspezifischen Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern in bezüglich des Faktors Erfolg.

H₁: Es gibt geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern bezüglich des Faktors Erfolg.

Fragestellung 5b: Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen bezüglich des Faktors Bindung?

H₀: Es gibt keine geschlechtsspezifischen Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern in bezüglich des Faktors Bindung.

H₁: Es gibt geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern bezüglich des Faktors Bindung.

Fragestellung 5c: Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen bezüglich des Faktors Führung?

H_0 : Es gibt keine geschlechtsspezifischen Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern in bezüglich des Faktors Führung.

H_1 : Es gibt geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern bezüglich des Faktors Führung.

6. Verwendete Untersuchungsinstrumente

In diesem Kapitel werden nun die bereits erwähnten Untersuchungsinstrumente näher beleuchtet und einige Beispielitems aus den einzelnen Fragebögen aufgelistet.

6.1. Der Gildenfragebogen

Im Gildenfragebogen ging es darum festzustellen, anhand welcher Faktoren sich Gildenmitglieder voneinander unterscheiden. Dabei wurde davon ausgegangen, dass sich Gildenmitglieder hinsichtlich ihrer Erfolgsausrichtung, ihrer Bindung an die Spielgemeinschaft und ihrer Führung unterscheiden. Die Fragen konnten anhand eines Schiebereglers von 0-100% Zustimmung beantwortet werden. Zu Beginn des Gildenfragebogens wurde ein Teil mit allgemeinen Fragen vorgelegt, welche z.B. folgendermaßen aussahen:

- Welche Aufgabe/Rolle erfüllst du innerhalb der Gilde?
- Wie wird im Spiel innerhalb der Gilde kommuniziert?
- Hat man in der Gilde eine bestimmte Anzahl von Stunden online zu sein?

Die allgemeinen Fragen sollten als Zusatz erfasst werden um hinsichtlich weiterer demographischer Daten dienlich zu sein.

Für die Variable Bindung wurden folgende Beispielitems gestellt:

- Der persönliche Kontakt mit den Anderen aus der Gilde ist für mich wichtig.
- Ich fühle mich mit anderen verbunden, wenn wir gemeinsam ein Ziel erreicht haben.
- Mit meiner Gilde bin ich stark verbunden.

Beispielitems für die Variable Erfolgsausrichtung:

- Sinn und Zweck der Aufnahme neuer Mitglieder in die Gilde ist das bessere Erreichen der Spielziele.
- Neue Mitglieder werden aufgrund ihrer Fähigkeiten, die der Gilde nützlich sind, aufgenommen.
- Ziel meiner Gilde ist es, möglichst erfolgreich zu sein.

Beispielitems für die Variable Führung:

- Ohne mich, würde die Gilde leichter in Schwierigkeiten geraten.
- Meine Gilde würde auch ohne mich Kämpfe gewinnen.
- Meine Rolle innerhalb der Gilde hebt sich vom Rest der Mitglieder ab.

Zu diesem Zwecke wurde eine Faktorenanalyse durchgeführt, anhand welcher drei Faktoren ermittelt werden konnten. Anhand einer inhaltlichen Analyse der Items wurden den drei Faktoren dann die Begriffe: Erfolg, Bindung und Führung zugeordnet. Die Komponente des ersten Faktors Bindung erklärt dabei 16% der Gesamtvarianz, die Komponente des zweiten Faktors Erfolg 26% der Gesamtvarianz und die Komponente des dritten Faktors Führung 35% der Gesamtvarianz. Die Reliabilitätsanalyse für den ersten und zweiten Faktor ergab ein Cronbach alpha von 8,34 und für den dritten Faktor 6,69.

6.2. Social Interaction Anxiety Scale (Mattick & Clarke, 1998)

Nach dem Gildenfragebogen wurde den Gildenmitgliedern der SIAS mit 20 Items vorgegeben. Diese konnten sie anhand einer Skala von 0 = trifft überhaupt nicht zu bis 4= trifft sehr stark zu, beantworten. Mit dem SIAS soll die Ängstlichkeit in sozialen Situationen gemessen werden. Das Cronbach alpha für die einzelnen Skalen wird zwischen 0,88-0,94 angegeben.

Beispielitems für den SIAS:

- Ich habe Schwierigkeiten, Blickkontakt mit anderen herzustellen
- Ich werde angespannt, wenn ich über mich oder meine Gefühle sprechen muss
- Mir fallen leicht Dinge ein, über die man reden kann

6.3. Compulsive Internet Using Scale (Merkeerk, Van den Eijden, Vermulst & Garetsen, 1999)

Anschließend folgten die Fragen zum problematischen Internetgebrauch. Dabei wurden die Items des CIUS ins Deutsche übersetzt (Stetina, Kothgasner & McElheney, 2010). Der Fragebogen besteht aus 14 Items welche anhand einer 5-stufigen Skala von 1= nie bis 5= sehr häufig beantwortet werden. Das Cronbach alpha des CIUS liegt zwischen 0,89-0,90.

Beispielitems für den CIUS:

- Wie oft finden Sie es schwierig das Internet zu beenden, wenn Sie gerade online sind?
- Wie oft, nutzen sie das Internet weiter, obwohl sie damit aufhören möchten?
- Wie oft, bekommen Sie zu wenig Schlaf wegen des Internets?

6.4. Multidimensionaler Einsamkeitsfragebogen (Schwab, 1997)

Letztendlich folgte der MEF welcher insgesamt 37 Items beinhaltet, die anhand einer 5-stufigen Skala von 1= vollkommen ablehnen bis 5= vollkommen zustimmen zu beantworten ist. Insgesamt umfasst der MEF drei Skalen: soziale Einsamkeit, emotionale Einsamkeit und die Unfähigkeit zum Alleinsein.

Beispielitems für den MEF:

- Es gibt Menschen, für deren Wohlbefinden ich wichtig bin.
- Zu viel Nähe zu anderen Menschen ist mir unbehaglich.
- Meine Liebesbeziehungen sind selten von langer Dauer.

7. Methode – Untersuchungsdurchführung

Hier soll genauer darauf eingegangen werden, wie sich die Stichprobe zusammengesetzt hat, welche Untersuchungsinstrumente für die Hauptstudie herangezogen wurden und wie genau die gemessenen Instrumente das gemessen haben, was sie messen sollten.

7.1. Planung und Umsetzung der Studie

Im ersten Schritt wurden theoretische Überlegungen angestellt, durch welche Merkmale sich Gilden bzw. Spielgemeinschaften auszeichnen. Da es über Spielgemeinschaften bisher noch keinen Fragebogen gab, waren jene Faktoren von Interesse, welche eine Spielgemeinschaft auszeichnen um dann in weiterer Folge diese Faktoren als Einflussvariablen auf die psychologischen Auffälligkeiten heranzuziehen.

Im Anschluss an die theoretischen Überlegungen wurde der Gildefragebogen vorgelegt. Er beinhaltet insgesamt 45 Items zu den ursprünglich theoretisch festgelegten Faktoren: Spielbezogene Rolle des Avatars innerhalb der Gilde, Mitgliedschaft und Bindung an die Gilde und Ausrichtung der Gilde. Zusätzlich gab es noch 17 allgemeinen Fragen, in denen beispielsweise nochmals nach den gespielten Stunden pro Woche gefragt wurde und nach der Gildengröße. Die Fragen wurden so gewählt, dass sie möglichst die zu erwartenden Faktoren messen und verständlich sind.

Die vorgelegten Fragen wurden anhand eines Online-Fragebogens vorgegeben. Dieser hat den Vorteil, dass durch die Veröffentlichung des Links in verschiedene Foren, einerseits die Zielgruppen leichter erreicht werden konnten, andererseits kann man von mehr Offenheit der Teilnehmer ausgehen (Stetina, Kothgassner & Kryspin-Exner, 2011). Der Fragebogen wurde anhand der Datenbank „soscisurvey.de“ vorgelegt, welche ein häufig verwendetes Instrument für Onlinebefragungen darstellt. Nach der Fertigstellung erhält man einen Link, welcher nach Absprache der Administratoren in diversen Spielforen veröffentlicht wurde und teilweise auch per Mail an verschiedene Personen verschickt wurde. Durch das vorhandene Tool konnten die Daten laufend überprüft werden und die Datensätze direkt im SPSS

abgerufen werden. Um die Anonymität der Befragten zu gewährleisten wurden keine IP-Adressen, Namen oder E-Mail-Adressen der Befragten gespeichert.

Der Befragungszeitraum der Vorstudie erstreckte sich von 18. Dezember 2010 bis 30. Jänner 2011, die Hauptstudie vom 15. März 2011 bis 17. Mai 2011. Während dieser Zeit, wurde der Fragebogen auf sämtlichen bekannten deutschen Spielforen im Internet veröffentlicht.

7.2. Stichprobe

Bei der Stichprobe wurde darauf geachtet, möglichst viele Spieler sowohl männlichen als auch weiblichen Geschlechts anzusprechen. Es wurden hauptsächlich jene Foren gewählt, in welchen Spielgemeinschaften hohe Priorität haben. Im Vorfeld wurden speziell Online-Rollenspiele herausgesucht und dann in weiterer Folge nach Foren dieser Rollenspiele gesucht.

Innerhalb der Stichprobe gab es keine Beschränkung bezüglich Alter, Bildung oder Spielgenre. Lediglich die Ausschlussfrage für Nicht-Gildenmitglieder sorgte dafür, dass nur die allgemeinen Fragen vorgegeben wurden, nicht aber die Fragebögen zu den klinischen Auffälligkeiten. Es wurde darauf geachtet, dass die Befragung nicht zu lange dauert, die Fragen klar und verständlich sind und möglichst nicht langweilig sind um eine zu hohe Drop-out-Rate zu vermeiden (Stetina, Kothgassner & Kryspin-Exner, 2011).

Die Datenverwertung der Vorstudie sah folgendermaßen aus:

292 Personen nahmen an der Vorstudie insgesamt teil



159 Datensätze mussten gestrichen werden, da sie zu früh abgebrochen wurden
oder ihre Antworten nicht plausibel waren



133 Daten konnten letztendlich verwertet werden

Bezüglich der fehlenden Antworten der Vorstudie ergab sich folgendes:

2 Personen beantworteten die Frage nach dem Geschlecht, der Wohnsituation und der Ausbildung nicht



1 Person beantwortete die Frage nach der derzeitigen Tätigkeit nicht



6 Personen gaben nicht an, wie viele Stunden pro Woche für Online-Rollenspiele verbringen



2 Personen wollten die Anzahl ihrer Avatare nicht nennen



1 Person beantwortete die Frage nach dem Spielgenre nicht



139 Personen stiegen sofort nach Öffnen des Links wieder aus dem Fragebogen aus

Es ist davon auszugehen, dass jene Personen, die an der Untersuchung letztendlich teilgenommen haben, auch motiviert waren, die Fragen zu beantworten um daraus verwertbare Daten zu erhalten (Stetina, Kothgassner & Kryspin-Exner, 2011).

Die Datenverwertung der Hauptstudie sah folgendermaßen aus:

464 Personen nahmen an der Hauptstudie teil



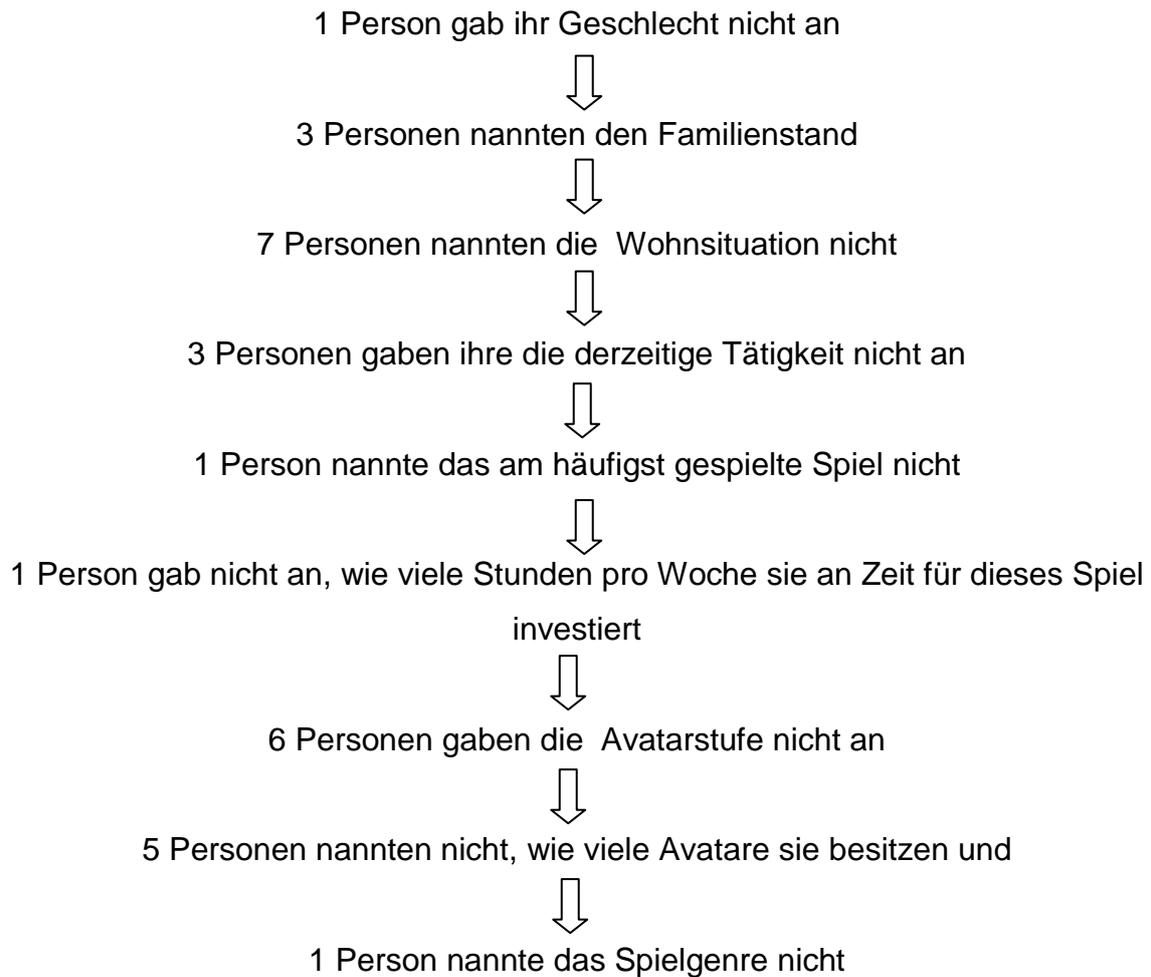
187 Datensätze mussten gestrichen werden, da sie zu früh abgebrochen wurden oder ihre Antworten nicht plausibel waren



277 Daten konnten verwertet werden

Diese Daten stellen nur jene Stichprobe dar, die Mitglieder einer Spielgemeinschaft sind.

Die nicht beantworteten Fragen der Hauptstudie sahen folgendermaßen aus:



8. Ergebnisse

Im Folgenden sollen nun die Ergebnisse der Stichprobe näher beleuchtet werden. Dabei soll die Stichprobe zuerst anhand ihrer soziodemographischen Daten dargestellt werden. Dabei wird bezüglich der soziodemographischen Daten zuerst immer die Vorstudie kurz beleuchtet in welcher es lediglich um die Testung des Gildenfragebogens ging, und in Folge die Hauptstudie in welcher auch die anderen drei Fragebögen vorgegeben wurden. Letztendlich soll dann genauer auf die zugrundeliegenden Hypothesen Rücksicht genommen werden und die Variablen Einsamkeit, soziale Ängstlichkeit und Internetabhängigkeit genauer analysiert werden.

Da die Theorie des zentralen Grenzwerttheorems besagt, dass eine Verteilung von Mittelwerten welche aus derselben Grundgesamtheit entnommen wurden, mit wachsenden Stichprobenumfang in eine Normalverteilung über gehen, wird auch hier von einer Normalverteilung ausgegangen (Bortz, 2004).

Der Anschaulichkeit halber werden bei den Ergebnissen nur Skalenausschnitte gezeigt.

8.1. Soziodemographische Daten der Stichprobe

Fragestellung 1: Wie setzt sich die vorhandene Stichprobe der Gildenmitglieder hinsichtlich ihrer soziodemographischen Daten (Alter, Geschlecht, Bildung, Spielgenre, Gildengröße) zusammen?

Hier werden sowohl die Ergebnisse der Vorstudie als auch die Ergebnisse der Hauptstudie berücksichtigt.

Verteilung der Variable Geschlecht (Vorstudie)

Insgesamt beantworteten 131 von 133 Personen die Frage nach dem Geschlecht. Davon waren 75,2% (n=100) männliche Personen, 22,6% (n=30) weibliche Personen und 0,8 (n=1) transgender.

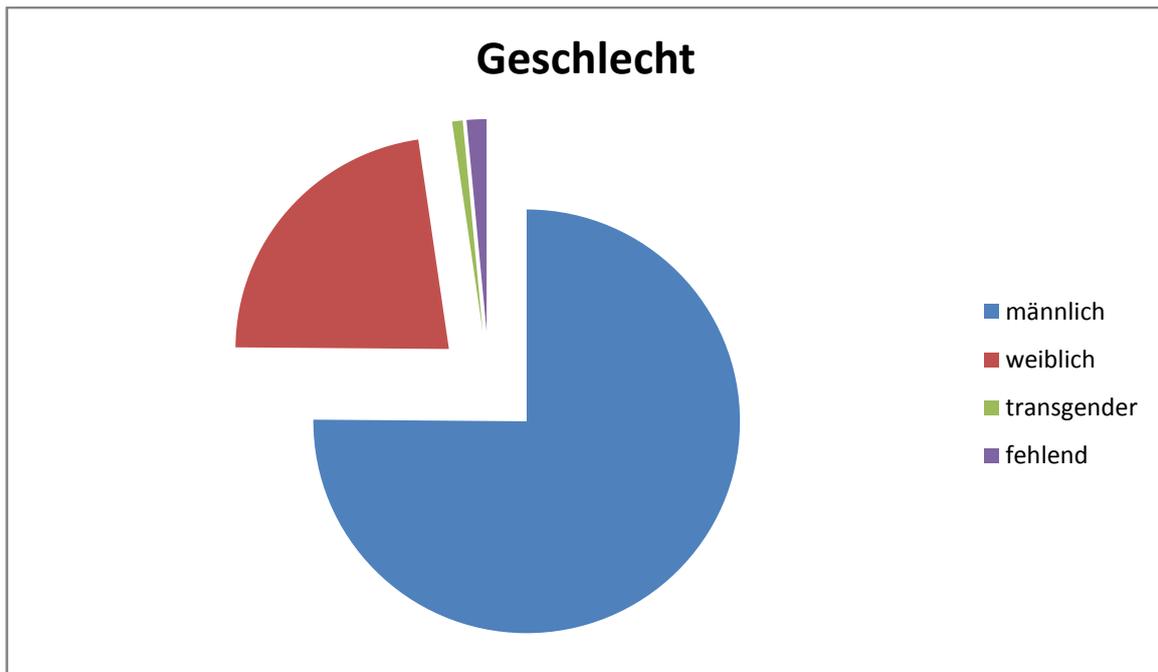


Abbildung 2: Geschlechterverteilung der Vorstudie

Wie hier anhand der Grafik zu sehen ist, sind Männer dieser Stichprobe deutlich überrepräsentiert. Dies kann einerseits damit zusammenhängen, dass über die Foren hauptsächlich Männer erreicht wurden, oder damit, dass Männer prinzipiell mehr spielen als Frauen.

Verteilung der Variable Geschlecht (Hauptstudie)

Insgesamt beantworteten 276 von 277 Personen die Frage nach dem Geschlecht. Davon waren 66,8% (n=185) männliche Personen, 31,8% (n=88) weibliche Personen und 1,1% (n=3 Personen) transgender. Eine Person beantwortete die Frage zum Geschlecht nicht.

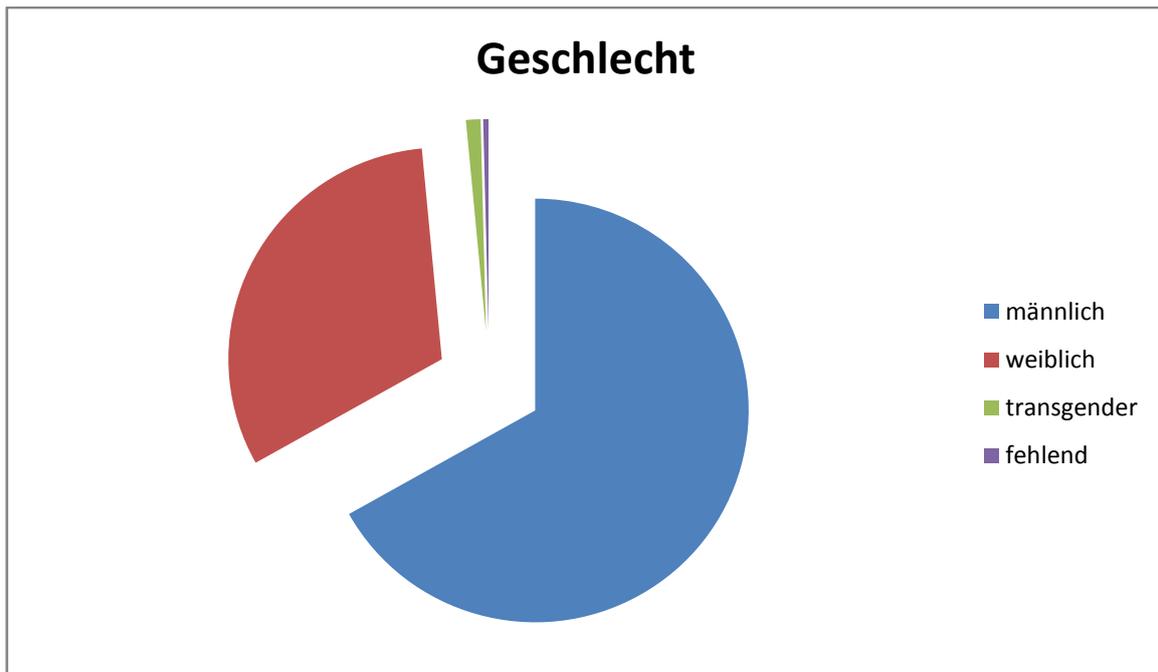


Abbildung 3: Geschlechterverteilung der Hauptstudie

Anhand Abbildung 3 lässt sich erkennen, dass die männlichen Teilnehmer auch in der Hauptstudie überrepräsentiert waren. In Folge sind Ergebnisse hier mit Vorsicht zu interpretieren.

Verteilung der Variable Alter (Vorstudie)

Die Frage nach dem Alter wurde von allen Personen der Vorstudie beantwortet. Der Altersbereich erstreckte sich zwischen 14-61 Jahre. Der Großteil der Personen gab an, im Alter zwischen 25-36 Jahren zu sein (61%).

Die Teilnehmer wurden in weiterer Folge in größere Alterskategorien zugeordnet wobei darauf geachtet wurde, dass diese Alterskategorien inhaltlich auch einen Sinn ergeben. So bildeten die 14-18jährigen mit 15,9% die erste Altersgruppe, gefolgt von den 19-24jährigen mit 30,9%, die 25-30jährigen mit 31%, die 31-36jährigen mit 10,6%, die 37-42jährigen mit 5,3% und zuletzt die über 43jährigen mit 6,9% der Stichprobe.

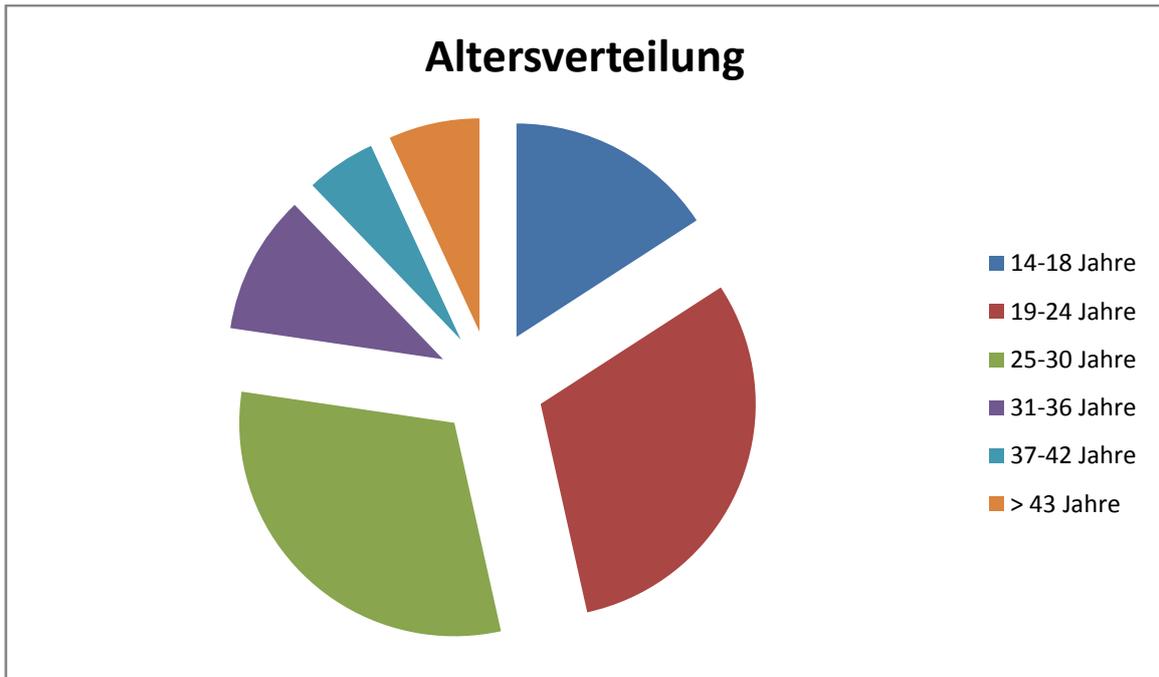


Abbildung 4: Altersverteilung der Vorstudie

Verteilung der Variable Alter (Hauptstudie)

Die Frage nach dem Alter wurde ebenfalls von allen Personen der Hauptstudie beantwortet. Der Altersbereich wurde hier in vordefinierte Kategorien zugeordnet.

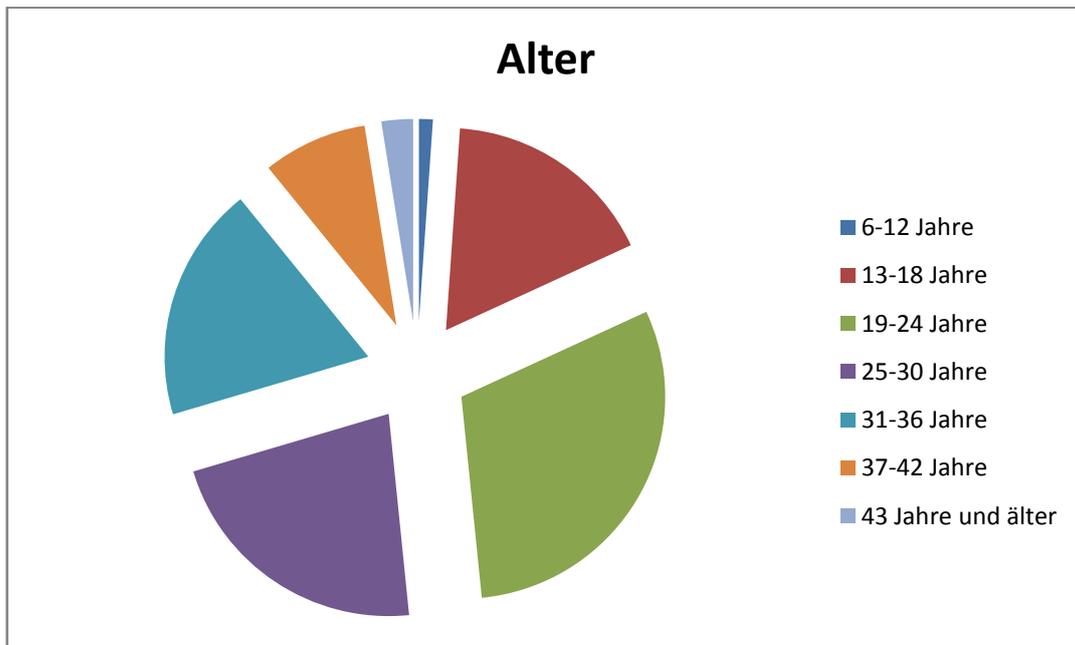


Abbildung 5: Altersverteilung der Hauptstudie

Anhand der Grafik lässt sich erkennen, dass die Altersbereiche der Hauptstichprobe relativ gut verteilt sind. 1,1% (n=3) waren zwischen 6-12 Jahre, 17% (n=47) waren zwischen 13-18 Jahre, 30,3% (n=84) waren zwischen 19-24 Jahre, 22% (n=61) waren zwischen 25-30 Jahre, 18,8% (n=52) waren zwischen 31-26 Jahre, 8,3% (n=23) waren zwischen 37-42 Jahre und 2,5% (n=7) gaben an, 43 Jahre oder älter zu sein. Die meisten Teilnehmer befanden sich also im Altersbereich zwischen 19-24 Jahre.

Verteilung der Variable Schulbildung (Vorstudie)

Die Frage nach der Ausbildung wurde insgesamt von 131 Personen beantwortet. Die Studienteilnehmer konnten hier hinsichtlich der Kategorien: kein Abschluss, Sonderschule, Volks- und Grundschule, Hauptschule, Realschule, Lehrabschluss, Fachschule, Matura, College, FH/Hochschulabschluss oder Sonstiges wählen.

3,8% (n=5) der Personen gaben an, keinen Abschluss zu besitzen, 1,5% (n=2) haben die Sonderschule abgeschlossen, 1,5% (n=2) gaben an, die Volks- bzw. Grundschule abgeschlossen zu haben, 5,3% (n=7) haben die Hauptschule abgeschlossen, 19,5% (n=26) haben einen Realschulabschluss, 9,8% (n=13) haben einen Lehrabschluss, 18% (n=24) haben die Fachschule abgeschlossen, 23,3% (n=31) haben einen Maturaabschluss, 0,8% (n=1) haben ein College abgeschlossen, 18% (n=24) haben einen Fachhochschulabschluss und 3,8% (n=5) gaben sonstiges an.

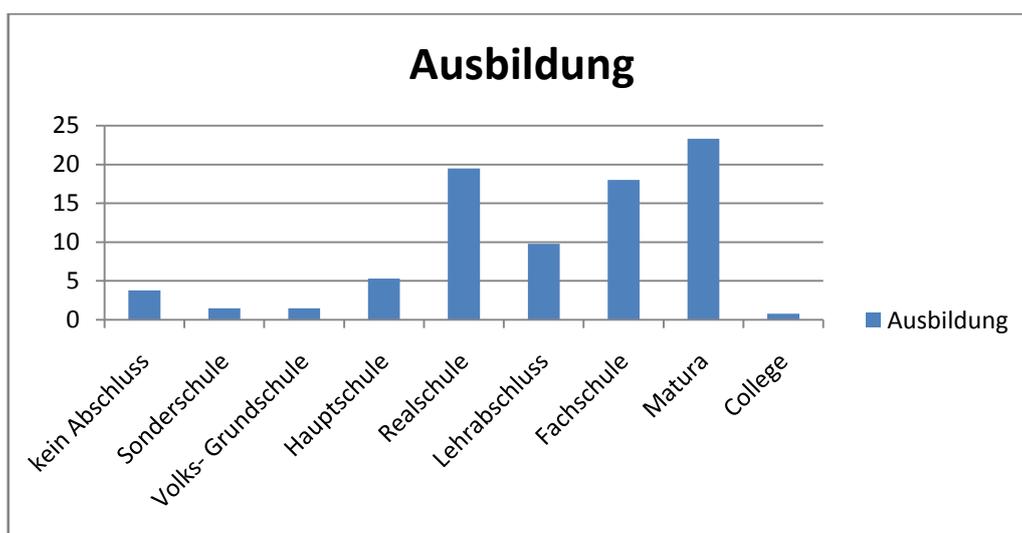


Abbildung 6: Höchst abgeschlossene Schulbildung (Vorstudie)

Wie man hier erkennen kann, besitzen die meisten Online-Rollenspieler einen Maturaabschluss bzw. befinden sich noch in Ausbildung.

Verteilung der Variable Schulbildung (Hauptstudie)

Die Frage nach der Ausbildung wurde in der Hauptstudie von allen Personen beantwortet. Die Studienteilnehmer konnten anhand der gleichen Kategorien wählen wie in der Vorstudie.

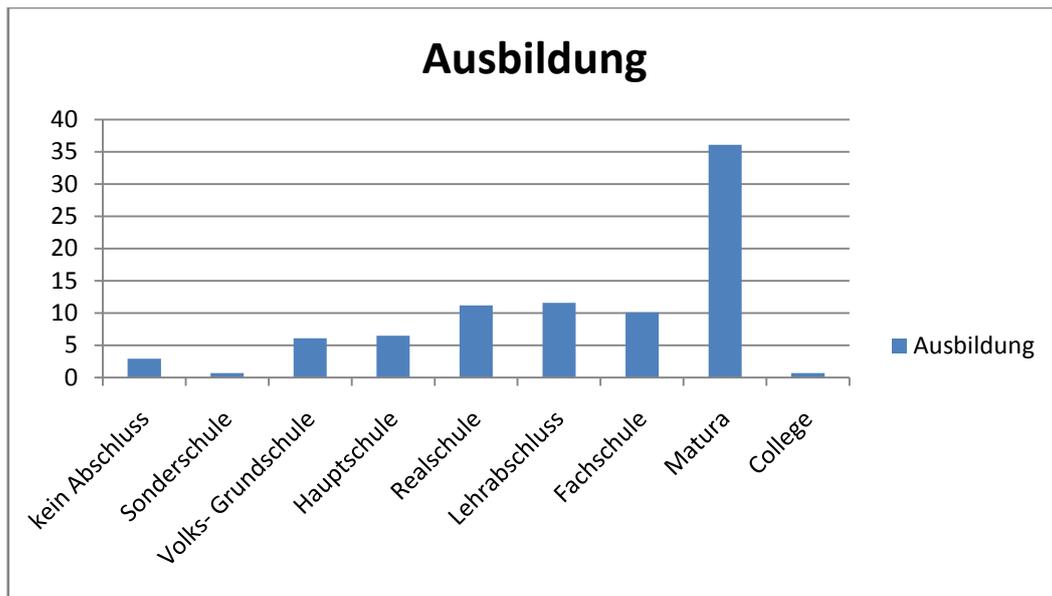


Abbildung 7: Höchst abgeschlossene Schulbildung Hauptstudie

2,9% (n=8) gaben an, (noch) keinen Schulabschluss zu besitzen, 0,7% (n=2) gaben an einen Sonderschulabschluss zu haben, 6,1% (n=17) gaben an, die Volks- bzw. Grundschule abgeschlossen zu haben, weitere 6,5% (n=18) gaben an, die Hauptschule abgeschlossen zu haben, 11,2% (n=31) gaben an, die Realschule abgeschlossen zu haben, 11,6% (n=32) gaben an einen Lehrabschluss zu besitzen, 10,1% (n=28) gaben an die Fachschule abgeschlossen zu haben, 36,1% (n=100) gaben an die Matura abgeschlossen zu haben, 0,7% (n=2) gaben das College an und 14,1% (n=39) gaben an ein Hochschulstudium abgeschlossen zu haben. Im Gegensatz zur Vorstudie sind hier Maturanten eindeutig häufiger repräsentiert als in der Vorstudie.

Verteilung der Variable Spielgenre (Vorstudie)

Die Frage nach dem Spielgenre dient lediglich dazu, um zu erkennen, wie viele Personen letztendlich Mitglied von Online-Rollenspielen sind bzw. welches die meist gespielten Online Rollenspiele sind.

Von 133 Personen gaben 85% (n=113) an Online-Rollenspiele zu spielen, 3,8% (n=5) gaben an Ego-Shooter zu bevorzugen, 5,3% (n=7) gaben an Strategiespiele zu spielen und nochmal 5,3% (n=7) nannten „sonstige Spiele“ und gaben hier eine Mischung aus Strategie- und Rollenspielen an. 1 Person gab hier keine Antwort.

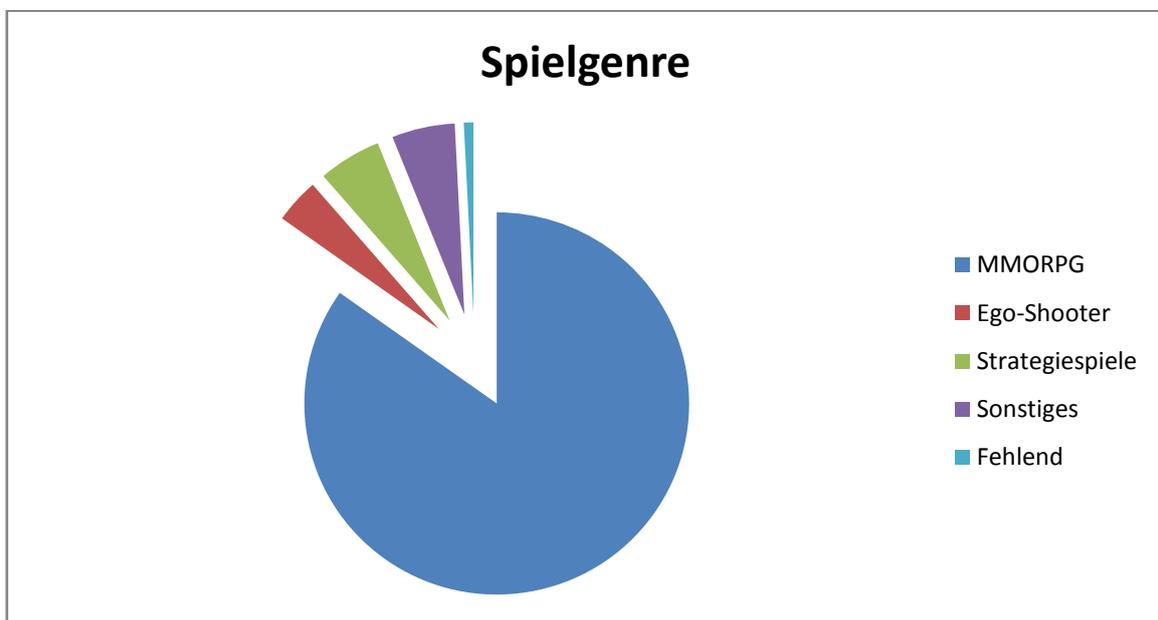


Abbildung 8: Gespielte Spielgenre (Vorstudie)

Anhand dieser Verteilung kann man sehen, dass sich die Stichprobe überwiegend aus Rollenspielern zusammensetzt, was im Sinne der Fragestellung auch zu erreichen galt.

Verteilung der Variable Spielgenre (Hauptstudie)

Die Frage nach dem Spielgenre wurde von allen Personen beantwortet. 85,2% (n=236) gaben an MMORPG zu spielen, 4,3% (n=12) gaben an, Shooterspiele zu spielen, 5,1% (n=14) gaben an, Strategiespiele zu spielen und 5,4% (n=15) nannten

„Sonstiges“ worunter noch Spiele wie: Indy Games, Sandbox, Survival, Textbasierte Internetspiele und Simulationsspiele genannt wurden.

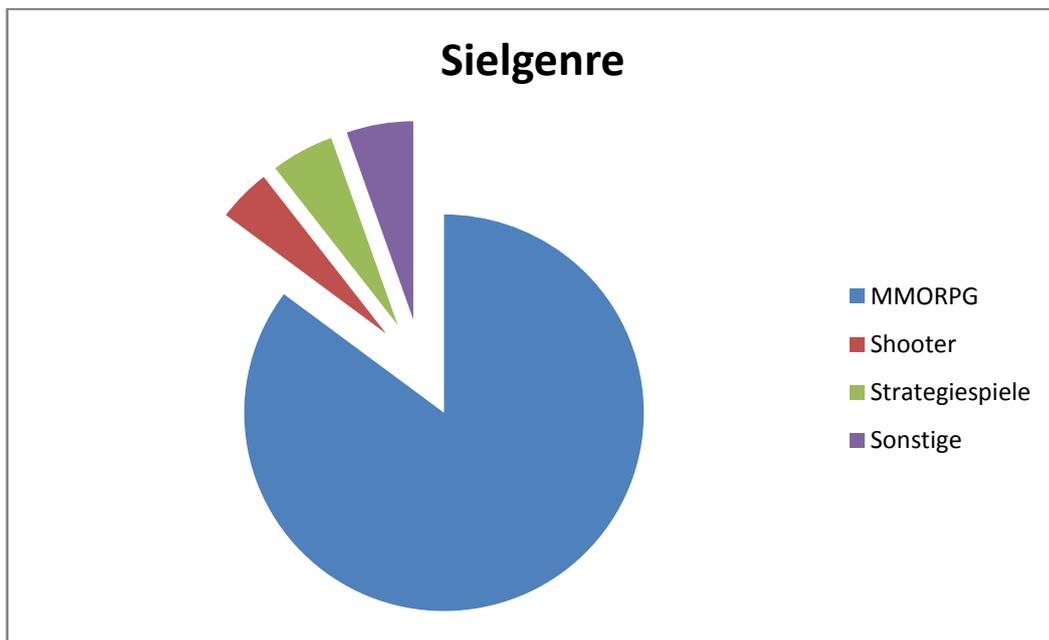


Abbildung 9: Gespielte Spielgenre (Hauptstudie)

Anhand Abbildung 9 lässt sich erkennen, dass auch in der Hauptstudie die meisten Spieler angaben, MMORPG's zu spielen gefolgt von Strategie- und Shooterspielen.

Geschlechtsspezifische Verteilung der Variable Spielgenre (Hauptstudie)

Eine nähere Betrachtung der geschlechtsspezifischen Verteilung über die Spielgenres hinweg ergab, dass 153 männliche, 79 weibliche und 3 transgender Personen angaben, MMORPG zu spielen, 10 männliche und 2 weibliche Personen gaben an Shooter zu spielen, 10 männliche und 4 weibliche Personen gaben an Strategischespiele zu spielen und 12 männliche und 3 weibliche Personen gaben sonstige Spiele an.

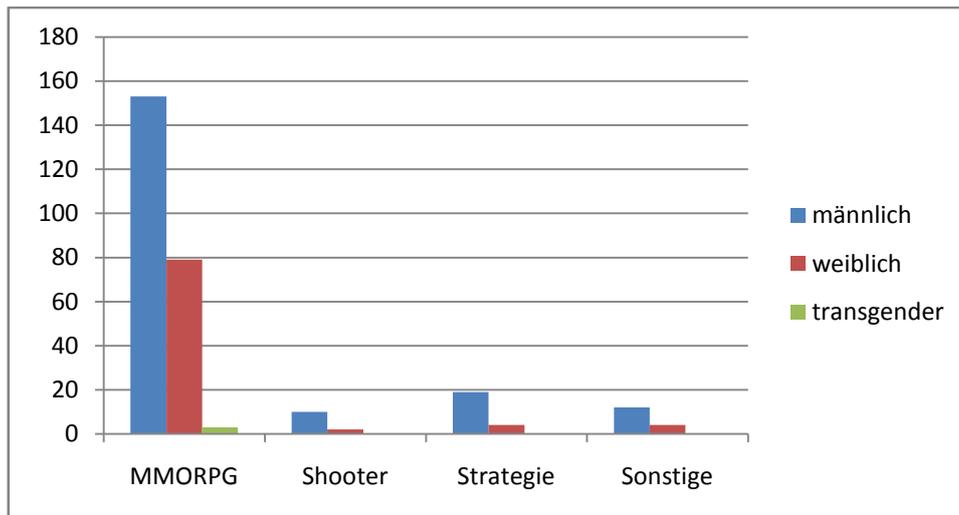


Abbildung 10: Geschlechtsspezifische Verteilung der gespielten Spielgenre (Hauptstudie)

Investierte Zeit in die unterschiedlichen Spielgenre (Hauptstudie)

Eine Betrachtung der investierten Zeit hinsichtlich der Spielgenres zeigt, dass die meiste Zeit für MMORPG aufgewendet wird. 60 Personen gaben an, bis 10h/Woche zu spielen, 101 Personen zwischen 10-20h/Woche und 74 Personen mehr als 20h/Woche. Im Vergleich dazu, gaben 6 Personen an bis 10h/Woche für Shooter zu investieren, 2 Personen zwischen 10-20h/Woche und 4 Personen > 20h/Woche.

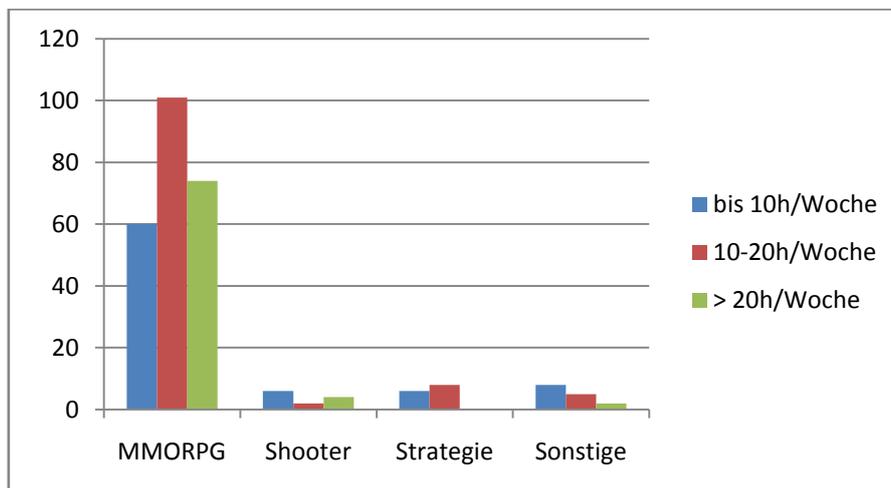


Abbildung 11: Verteilung der gespielten h/Woche über die Spielgenre hinweg (Hauptstudie)

Investierte Zeit für das Spiel und Berufsgruppen (Hauptstudie)

Aus der unten stehenden Kreuztabelle lässt sich erkennen, dass die Gruppe der Maturanten, also jene die angaben, einen Maturaabschluss zu haben die größte Gruppe ist, welche am meisten Zeit für Online-Rollenspiele investiert.

Anzahl		h/Wo für Spiel			Gesamt
		bis 10 Stunden	zwischen 10 und 20 Stunden	ab 20 Stunden	
Ausbildung	kein Abschluss	4	3	1	8
	Sonderschule	1	0	1	2
	Volks- bzw. Grundschule	5	4	8	17
	Hauptschule	4	5	9	18
	Realschule	7	16	8	31
	Lehrabschluss	5	20	7	32
	Fachschule / Fachoberschule	6	12	9	27
	Matura/Abitur	31	41	28	100
	Collegeabschluss	0	1	1	2
	Hochschule / Fachhochschule	17	14	8	39
Gesamt		80	116	80	276

Tabelle 4: Kreuztabelle: Höchst abgeschlossene Schulbildung und wie viel Zeit von diesen Personen für das Spiel investiert wird

Genutzte Kommunikation in kleinen und großen Gilden (Hauptstudie)

Wie man aus der unten stehenden Tabelle erkennen kann, gibt es hinsichtlich der genutzten Kommunikationsmöglichkeiten in kleinen und großen Gilden keine Unterschiede. Man kann also davon ausgehen, dass Teamspeak nicht nur genutzt wird um in großen Raids miteinander zu kommunizieren, sondern auch um Privates auszutauschen.

Anzahl		Kommunikation/Teamspeak		Gesamt
		nein	ja	
GUILD	kleine Gilde	62	81	143
	große Gilde	49	81	130
Gesamt		111	162	273

Tabelle 5: Kreuztabelle: Mitglieder kleiner und großer Gilden die Teamspeak nutzen

Verteilung der Gildengröße (Hauptstudie)

Wie zu Beginn bereits erwähnt, hat die Gildengröße einen nicht unerheblichen Einfluss darauf, wie viel Zeit man im Spiel verbringt, da in großen Gilden aufgrund größerer Verantwortung auch mehr Anwesenheitspflicht besteht (Geisler, 2006).

Die Gildengröße wurde inhaltlich in vier Gruppen geteilt, anhand derer sich die Personen zuordnen mussten: Bis 10 Personen (kleine Gilde), bis 35 Personen (mittlere Gilde), bis 120 Personen (große Gilde) und bis 150 Personen und mehr (sehr große Gilde).

Die Frage nach der Gildengröße wurde von 273 Personen beantwortet. Dabei gaben 15,5% (n=43) an, Mitglied einer kleinen Gilde zu sein; 36,1% (n=100) gaben an, Mitglied einer mittleren Gilde zu sein; 34,7% (n=96) gaben an, Mitglied einer großen Gilde zu sein und 12,3% (n=34) gaben an, Mitglied einer sehr großen Gilde zu sein. Vier Personen beantworteten diese Frage nicht.

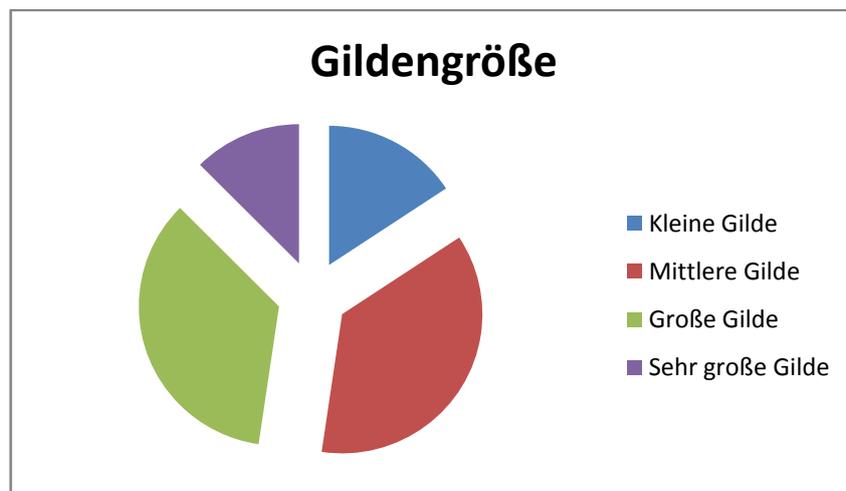


Abbildung 12: Gildengröße (Hauptstudie)

Rolle der Verantwortung in den einzelnen Gilden (Hauptstudie)

Anhand der unten stehenden Kreuztabelle kann man prüfen, ob Mitglieder größerer Gilden tatsächlich angeben, mehr Verantwortung gegenüber ihrer Gilde zu haben als Mitglieder kleinerer Gilden, was wiederum Einfluss auf die Spieldauer haben könnte. Insgesamt lässt sich hier erkennen, dass ein Großteil der Mitglieder, eher angeben, keine große Verantwortung zu besitzen (n=175). 29 Personen der kleinen Gilden (bis

35 Mitglieder) gaben hier an, ihre Rolle innerhalb der Spielgemeinschaft wäre stark mit Verantwortung verbunden und 104 Personen gaben an, ihre Rolle wäre nicht mit Verantwortung verbunden. Im Gegensatz dazu gaben insgesamt 48 Personen großer Gilden an, ihre Rolle sei mit Verantwortung verbunden, während 71 Personen angaben, sie hätten keine große Verantwortung.

		Verantwortung für Rolle			Gesamt
		ja	nein	weiß nicht	
GUILD	kleine Gilde	29	104	7	140
	große Gilde	48	71	8	127
Gesamt		77	175	15	267

Tabelle 6: Kreuztabelle: Gildengröße und ihre Verantwortung

Zwar lässt sich anhand der Kreuztabelle erkennen, dass Verantwortung eher in den größeren Gilden verankert ist, jedoch gaben sowohl Mitglieder kleiner (bis 35 Mitglieder) und großer Gilden (ab 120 Mitglieder) eher an, keine Verantwortung inne zu haben.

8.2. Ergebnisse bezüglich des problematischen Internetgebrauchs

Hier soll nun näher erläutert werden, welche Ergebnisse sich bezüglich des problematischen Internetgebrauchs feststellen ließen. Eingangs wurde bereits erwähnt, dass mit den steigenden Verpflichtungen der Spielaufwand steigt (Geisler, 2006). Man kann also davon ausgehen, dass die Gildengröße einen Einfluss auf die Anzahl der gespielten Stunden haben kann. Um dies zu überprüfen wurde zu Beginn eine Kreuztabelle erstellt.

		Stunden pro Woche für Spiel			Gesamt
		bis 10 Stunden	zwischen 10 und 20 Stunden	ab 20 Stunden	
	kleine Gilde	57	56	29	142
	große Gilde	21	58	51	130
Gesamt		78	114	80	272

Tabelle 7: Kreuztabelle: Gildengröße und Anzahl der Stunden/Woche die Mitglieder für ihr Spiel verbringen

Wie man hier erkennen kann, tendieren Mitglieder kleinerer Gilden dazu, zwischen 1-10 Stunden pro Woche zu spielen (n=57) und zwischen 10-20 Stunden pro Woche (n=56). In großen Gilden die Stundenzahl hauptsächlich zwischen 10 und 20 Stunden pro Woche liegt (n=58) aber auch mehr als 20 Stunden pro Woche (n=51). Es gibt also eine kleine Tendenz, anhand derer sichtbar wird, dass Mitglieder größerer Gilden mehr Stunden pro Woche online sind. Von insgesamt 129 Mitgliedern kleinerer Gilden gaben nur 29 Personen an, mehr als 20 Stunden pro Woche zu spielen.

Es liegt die Vermutung nahe, dass die Gildengröße einen Einfluss auf die investierten Stunden pro Woche hat weshalb sie für weitere Berechnungen herangezogen wird. Die Gilden wurden für die weitere Berechnung in zwei Gruppen belassen: Bis 35 Mitglieder (kleine und mittlere Gilden) werden hier als kleine Gilde bezeichnet und ab 35 Mitglieder (große und sehr große Gilde) werden als große Gilde bezeichnet.

Um nun weitere geschlechtsspezifische Unterschiede zu testen, wurde für die Auswertung des CIUS ein T-Test für unabhängige Stichproben durchgeführt. Der am Beginn durchgeführte Levene-Test zur Überprüfung der Varianzen ergab mit einem Signifikanzniveau von 0,001 keine Homogenität welche Voraussetzung für eine Varianzanalyse gewesen wäre ($F < 0,05$).

Aus diesem Grund wurde für die weitere Berechnung der T-Test herangezogen. Er stellt ein Verfahren dar, welches auch bei inhomogenen Varianzen angewendet werden kann. Er prüft zwei voneinander unabhängige Stichproben hinsichtlich ihrer Mittelwerte und kann somit testen, ob ein Unterschied zwischen den beiden Geschlechtern bezüglich des problematischen Internetgebrauchs besteht (Zöfel P., 2006).

Fragestellung 2:

Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen den Gildenmitgliedern in Bezug auf die Gildengröße?

Dabei wurden zwei Komponenten überprüft:

Hat die Gildengröße einen Einfluss auf den problematischen Internetgebrauch?

Signifikante Ergebnisse haben hier einen Wert von $t = <0,05$. In Bezug auf die Gildengröße ergab der T-Test einen Wert von $t=0,001$ was in diesem Fall bedeutet, dass die Gildengröße einen signifikanten Einfluss auf den problematischen Internetgebrauch hat.

	GUILD	N	Mittelwert	Standardabweichung	Standardfehler des Mittelwertes
CIUS	kleine Gilde	122	30,5574	11,23	1,02
	große Gilde	117	35,5385	13,59	1,26

Tabelle 8: Gruppenstatistik – Mittelwertvergleiche zwischen kleiner und großer Gilde

		F	Signifikanz	T	df	Sig. (2-seitig)
CIUS	Varianzen sind gleich	7,9	,005	-3,094	237	,002
	Varianzen sind nicht gleich			-3,081	225,113	,002

Tabelle 9: T-Test bei unabhängigen Stichproben

Hat das Geschlecht einen Einfluss auf den problematischen Internetgebrauch?

Auch das Geschlecht erbrachte ein signifikantes Ergebnis mit $t=0,041$ was dafür spricht, dass es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen bezüglich des problematischen Internetgebrauchs gibt.

	Geschlecht	N	Mittelwert	Standardabweichung	Standardfehler des Mittelwertes
CIUS	männlich	163	31,6012	11,53	,90
	weiblich	77	35,4156	14,17	1,61

Tabelle 10: Gruppenstatistik – Mittelwertvergleiche zwischen Männer und Frauen

		F	Signifikanz	T	df	Sig. (2-seitig)
CIUS	Varianzen sind gleich	7,601	,006	-2,218	238	,028
	Varianzen sind nicht gleich			-2,062	125,281	,041

Tabelle 11: T-Test bei unabhängigen Stichproben

8.3. Ergebnisse bezüglich der sozialen Ängstlichkeit

In diesem Abschnitt, soll nun analysiert werden, ob es geschlechtsspezifische Unterschiede bezüglich der sozialen Ängstlichkeit gibt. Zu diesem Zwecke wurde eine Univariate Varianzanalyse durchgeführt. Diese diente dem Vergleich mehrerer unabhängiger Stichproben hinsichtlich ihrer Mittelwerte. Voraussetzung hierfür ist, dass die Werte der Stichproben normalverteilt sind und die Varianzen homogen sind. Im konkreten Fall soll sie dazu dienen die Mittelwerte der männlichen und weiblichen Stichprobe mit den Mittelwerten der kleinen und großen Gilden zu vergleichen (Zöfel, 2006).

Fragestellung

Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männer und Frauen bezüglich der sozialen Ängstlichkeit?

Der eingangs durchgeführte Levene-Test zur Überprüfung der Varianzen zeigte, mit einer Signifikanz von $F=0,077$ dass die Varianzen homogen sind ($F>0,05$).

Abhängige Variable: SIAS

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
Korrigiertes Modell	2204,428 ^a	3	734,809	5,785	,001
Konstanter Term	365739,066	1	365739,066	2879,272	,000
GUILD	,698	1	,698	,005	,941
SEX	1851,528	1	1851,528	14,576	,000
GUILD * SEX	296,705	1	296,705	2,336	,128
Fehler	28072,487	221	127,025		
Gesamt	421986,000	225			
Korrigierte Gesamtvariation	30276,916	224			

a. R-Quadrat = ,073 (korrigiertes R-Quadrat = ,060)

Tabelle 12: Test zur Überprüfung der geschlechtsspezifischen Effekte auf soziale Ängstlichkeit

Werte welche hier einen Wert von $< 0,05$ aufweisen, bedeuten, dass die Ergebnisse signifikant sind. Die Gildengröße mit einem Wert von $p=0,941$ lässt darauf schließen, dass sie keinen Einfluss auf die soziale Ängstlichkeit hat. Das Geschlecht mit einem Wert von $p=0,000$ deutet darauf hin, dass es Unterschiede gibt in Bezug auf die soziale Ängstlichkeit. So ist der Effekt, dass eine Geschlechtergruppe unter sozialer Ängstlichkeit leidet in einer Gruppe stärker als in der anderen. Die Wechselwirkung zwischen Geschlecht und Gildengröße mit einem Wert von $p=0,128$. hat keinen signifikanten Unterschied.

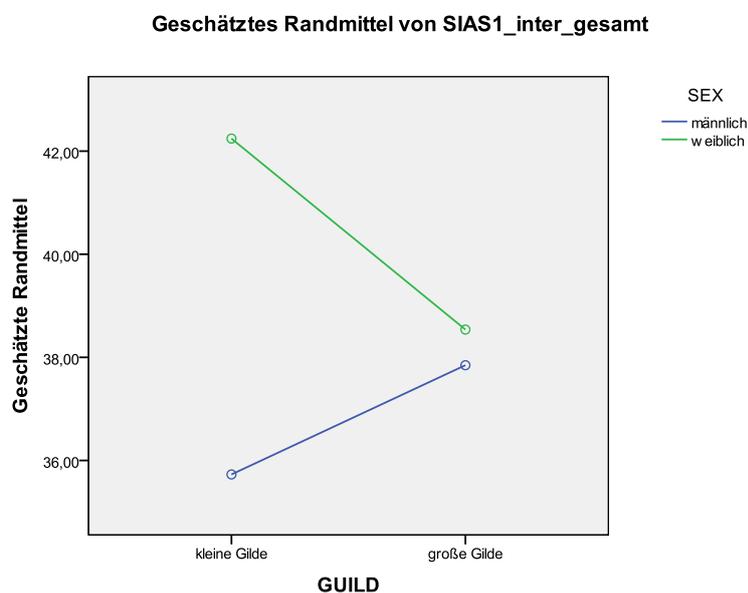


Abbildung 13: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf SIAS

Anhand Abbildung 13 kann man sehen, dass Männer in kleineren Gilden geringfügig niedrigere Werte zur sozialen Ängstlichkeit aufweisen als in größeren Gilden, während es sich bei den Frauen genau umgekehrt verhält.

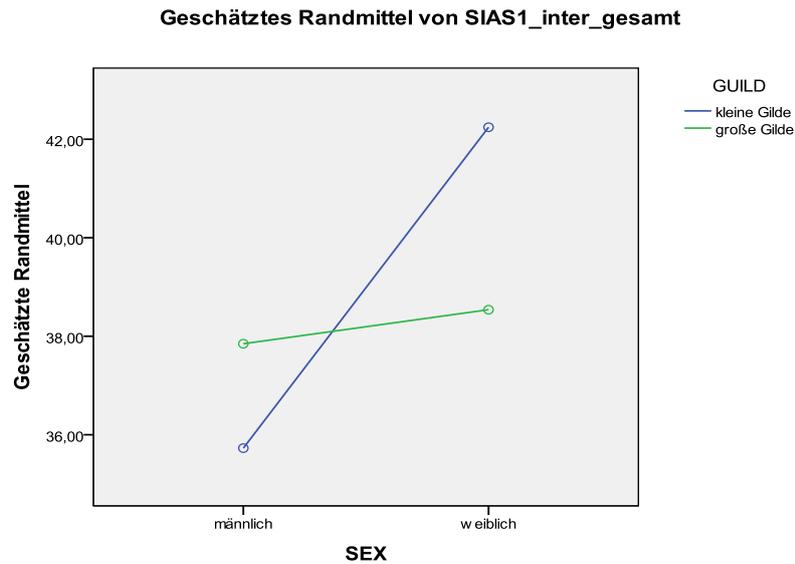


Abbildung 14: Graphische Darstellung von Geschlecht und Gildengröße auf den SIAS

Abbildung 14 zeigt, dass in großen Gilden kaum ein Unterschied zwischen Männer und Frauen in Bezug auf soziale Ängstlichkeit besteht, während in den kleinen Gilden Frauen mehr dazu tendieren, an sozialer Ängstlichkeit zu leiden als Männer.

8.4. Ergebnisse bezüglich der Einsamkeit

Letztendlich soll noch das Thema Einsamkeit behandelt werden. Hier besteht oftmals die Kontroverse, ob Einsamkeit gerade durch das Internet entstehen kann bzw. Einsamkeit durch die sozialen Kontakte im Internet entgegenwirken kann. In diesem Zusammenhang ist auch die Gildengröße neben dem Geschlecht ein nicht unbedeutender Faktor, da man davon ausgeht, dass kleinere Gilden eher sozial verankert sind als große Gilden (Yee, 2006).

Auch hier wurde wieder eine Univariate Varianzanalyse durchgeführt nachdem der Levene-Test mit einem Signifikanzniveau von $F=0,837$ ergeben hat, dass die Varianzen homogen sind.

Abhängige Variable: MEF

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
Korrigiertes Modell	390,221 ^a	3	130,074	1,485	,219
Konstanter Term	2420711,256	1	2420711,256	27645,077	,000
GUILD	8,741	1	8,741	,100	,752
SEX	331,150	1	331,150	3,782	,053
GUILD * SEX	26,266	1	26,266	,300	,584
Fehler	19701,881	225	87,564		
Gesamt	2731148,750	229			
Korrigierte Gesamtvariation	20092,103	228			

a. R-Quadrat = ,019 (korrigiertes R-Quadrat = ,006)

Tabelle 13: Ergebnisse der Varianzanalyse zur Variable Einsamkeit

Man kann in der obigen Tabelle erkennen, dass die Werte für Gildengröße ($p=0,752$), Geschlecht ($p=0,053$) und deren Wechselwirkung ($p=0,584$) nicht signifikant sind, da sie alle $>0,05$ sind. Daraus lässt sich schließen, dass es weder geschlechtsspezifische Unterschiede bezüglich Einsamkeit gibt, noch Unterschiede innerhalb unterschiedlicher Gilden.

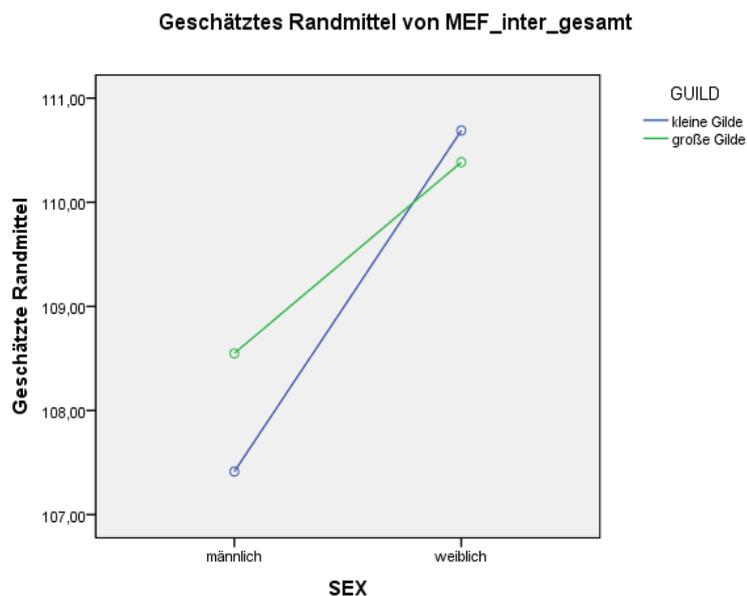


Abbildung 15: Graphische Darstellung von Geschlecht und Gildengröße auf den MEF

Die beiden Abbildungen sollen nochmal genauerer Veranschaulichung dienen. Es lässt sich erkennen, dass Männer und Frauen in kleinen Gilden geringere Einsamkeitswerte aufweisen als in großen Gilden. In der unten stehenden Abbildung lässt sich genauer erkennen, dass sich die Geschlechter innerhalb der Gilden fast in ihren Werten praktisch fast nicht unterscheiden.

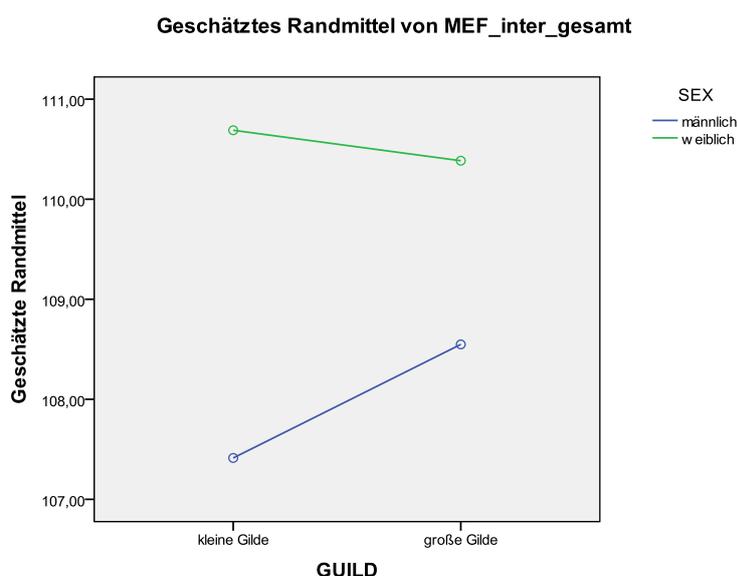


Abbildung 16: Graphische Darstellung von Geschlecht und Gildengröße auf den MEF

8.5. Ergebnisse bezüglich des Faktors Erfolg

Weitere Ergebnisse die noch von Interesse waren, waren die Faktoren Erfolg, Bindung und Führung die zu Beginn der Studie im Gildenfragebogen getestet wurde. Hier war von Interesse, ob die gemessenen Faktoren von der Gildengröße und dem Geschlecht beeinflusst werden. Wie aus etlichen Foren entnommen, und auch theoretisch bereits angeführt, streben größere Gilden nach mehr Erfolg, was daraus schließen lässt, dass der Faktor Erfolg in großen Gilden stärker verankert sein sollte als in kleinen Gilden.

Fragestellung:

Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede in Bezug auf den Erfolg?

Der durchgeführte Levene-Test zeigt mit einem Signifikanzniveau von $F=0,323$ dass die Varianzen homogen sind und daher wieder mit einer Univariaten Varianzanalyse gerechnet werden darf ($F>0.05$).

Abhängige Variable:GFB_Erfolg					
Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
Korrigiertes Modell	130475,617 ^a	3	43491,872	4,228	,006
Konstanter Term	6754621,897	1	6754621,897	656,710	,000
GUILD	122893,445	1	122893,445	11,948	,001
SEX	28,548	1	28,548	,003	,958
GUILD * SEX	1284,443	1	1284,443	,125	,724
Fehler	2314247,878	225	10285,546		
Gesamt	10030483,500	229			
Korrigierte Gesamtvariation	2444723,496	228			

a. R-Quadrat = ,053 (korrigiertes R-Quadrat = ,041)

Tabelle 14: Ergebnisse der Varianzanalyse bezüglich der Variable Erfolg

Wie man in der oben angeführten Tabelle erkennen kann, hat die Gildengröße einen signifikanten Einfluss auf den Erfolgsfaktor ($p=0,001$), während der geschlechtsspezifische Einfluss ($p=0,958$) und die Wechselwirkung ($p=0,724$) nicht signifikant sind.

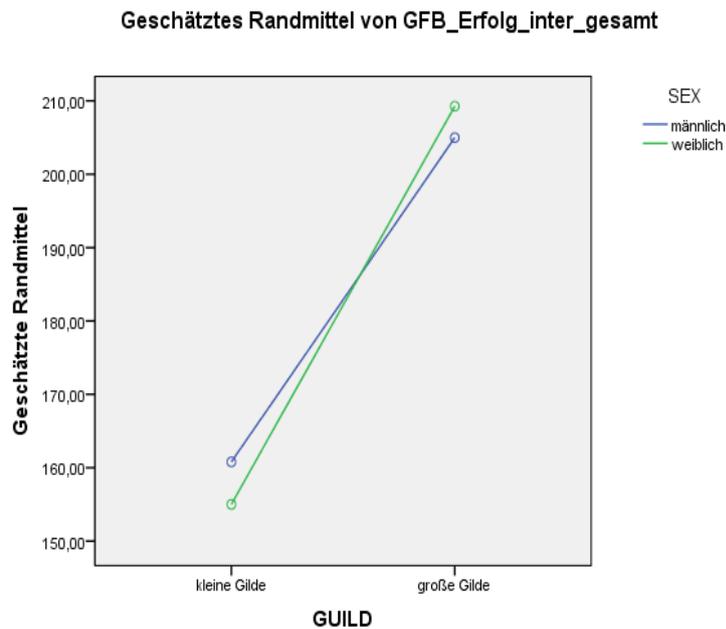


Abbildung 17: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Erfolg

Anhand der beiden Grafiken lässt sich erkennen, dass die beiden Geschlechterlinien (grün und blau) fast ident verlaufen, was nochmal veranschaulichen lässt, dass es zwischen den Geschlechtern keinen Unterschied hinsichtlich des Erfolgsfaktors gibt. Lediglich weisen beide Geschlechter in kleineren Gilden geringere Werte auf als in großen Gilden.

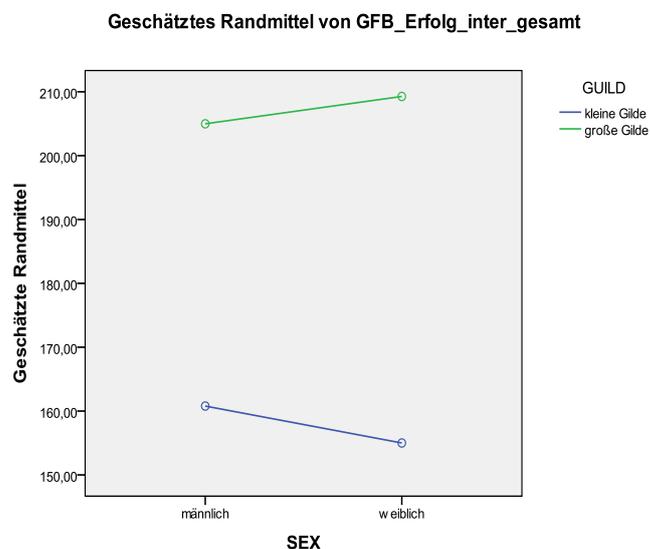


Abbildung 18: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Erfolg

8.6. Ergebnisse bezüglich des Faktors Bindung

Die Ergebnisse bezüglich des Faktors Bindung sind insofern von Interesse, da man davon ausgehen kann, dass besonders in kleinen Gilden ein hohes Maß an Bindung vorherrscht. Sie sind „familiärer“ angelegt als Großgilden und aufgrund ihrer Größe überschaubarer. Weiters spielt für Frauen die Bindungsrolle eine eher vorrangige Rolle, während es bei den Männern eher die Erfolgskomponente ist.

Fragestellung:

Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede bezüglich des Faktors Bindung?

Der Levene Test zur Überprüfung der Varianzenhomogenität ergab mit einer Signifikanz von $F=0,386$ dass die Varianzen homogen sind ($F>0.05$).

Abhängige Variable:GFB_Bindung_inter_gesamt

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
Korrigiertes Modell	29423,691 ^a	3	9807,897	,635	,593
Konstanter Term	21111029,166	1	21111029,166	1365,759	,000
GUILD	6246,634	1	6246,634	,404	,526
SEX	23258,777	1	23258,777	1,505	,221
GUILD * SEX	3,569	1	3,569	,000	,988
Fehler	3477905,043	225	15457,356		
Gesamt	26844424,000	229			
Korrigierte Gesamtvariation	3507328,734	228			

a. R-Quadrat = ,008 (korrigiertes R-Quadrat = -,005)

Tabelle 15: Ergebnisse der Varianzanalyse bezüglich des Faktors Bindung

Wie aus der Grafik ersichtlich ist, scheint weder das Geschlecht ($p=0,221$), die Gildengröße ($p=0,526$) noch deren Wechselwirkung ($p=0,988$) einen Einfluss auf den Faktor Bindung zu haben.

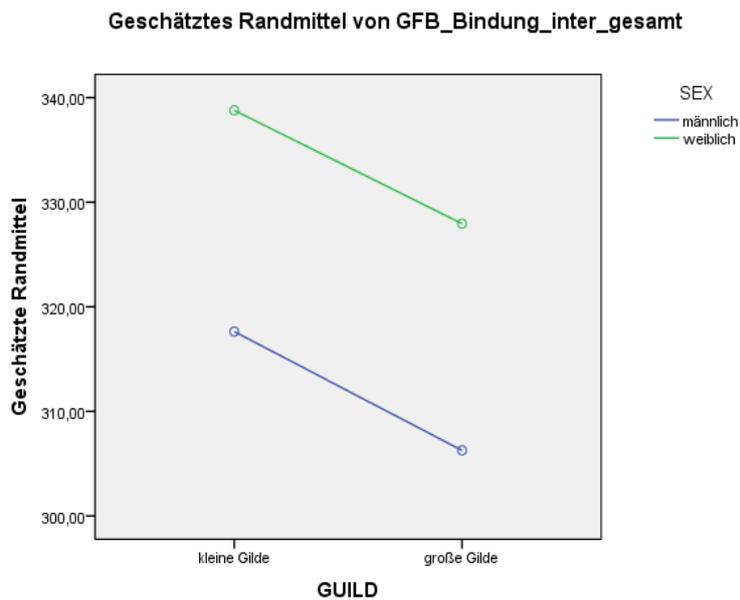


Abbildung 19: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Bindung

Anhand der Grafik lässt sich erkennen, dass Männer und Frauen in großen Gilden geringfügig niedrigere Werte an Bindung aufweisen als in kleinen Gilden. Dieser Wert war jedoch nicht signifikant.

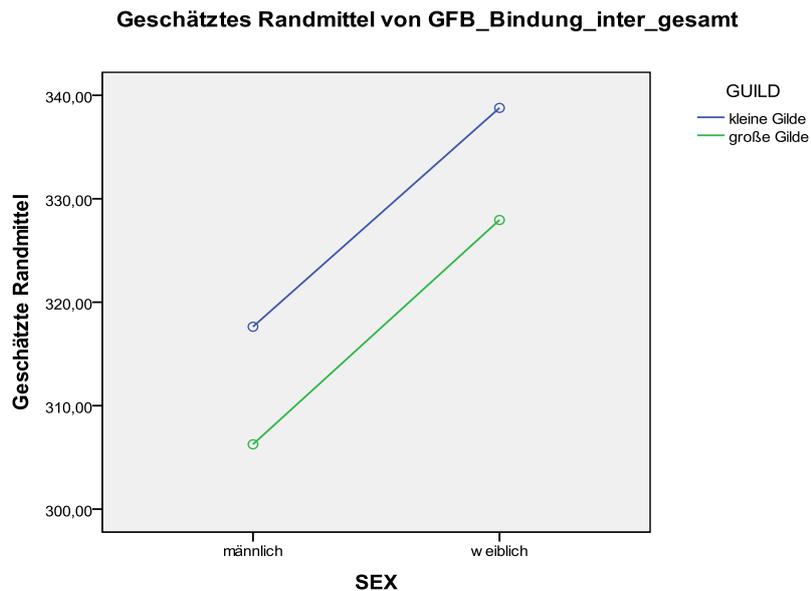


Abbildung 20: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Bindung

8.7. Ergebnisse bezüglich des Faktors Führung

Bezüglich des Faktors Führung ließ sich bisher auch theoretisch belegen, dass Führung v.a. in großen Gilden eine wichtige Rolle spielt. Oft ist sie gekoppelt mit Verantwortung und höherer Stundenzahl.

Fragestellung:

Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede bezüglich des Faktors Führung?

Der Levene Test zur Überprüfung der Varianzenhomogenität ergab mit einer Signifikanz von $F=0,152$ dass die Varianzen homogen sind ($F>0.05$).

Abhängige Variable:GFB_Führung					
Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
Korrigiertes Modell	56002,327 ^a	3	18667,442	2,426	,066
Konstanter Term	3186734,986	1	3186734,986	414,226	,000
GUILD	35738,004	1	35738,004	4,645	,032
SEX	21811,462	1	21811,462	2,835	,094
GUILD * SEX	1708,251	1	1708,251	,222	,638
Fehler	1730975,928	225	7693,226		
Gesamt	5573039,500	229			
Korrigierte Gesamtvariation	1786978,255	228			

a. R-Quadrat = ,031 (korrigiertes R-Quadrat = ,018)

Tabelle 16: Ergebnisse der Varianzanalyse bezüglich des Faktors Führung

Die Varianzanalyse weist ein signifikantes Ergebnis hinsichtlich der Gildengröße auf ($p=0,032$). So ist davon auszugehen, dass die Gildengröße einen signifikanten Einfluss auf den Faktor Führung hat. Nicht signifikant sind jedoch die geschlechtsspezifischen Unterschiede ($p=0,094$), was Grund zur Annahme geben könnte, dass Führung bei beiden Geschlechtern eher ausgeglichen angestrebt wird. Auch die Wechselwirkung zwischen Gildengröße und Geschlecht ist nicht signifikant ($p=0,638$).

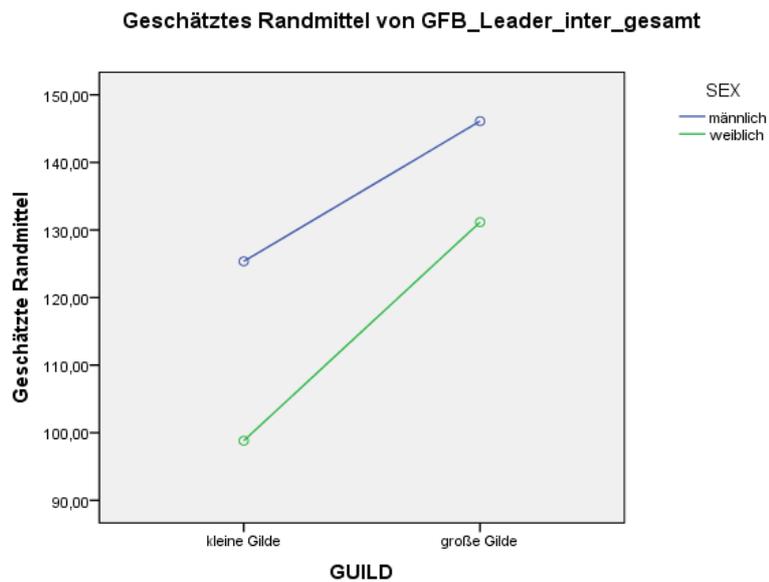


Abbildung 21: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Bindung

Anhand der Abbildung 21 und 22 lässt sich wieder erkennen, dass sowohl Männer als auch Frauen in kleinen Gilden niedrigere Führungswerte als in großen Gilden aufweisen. Weiters weisen Männer im Allgemeinen höhere Führungswerte auf als Frauen.

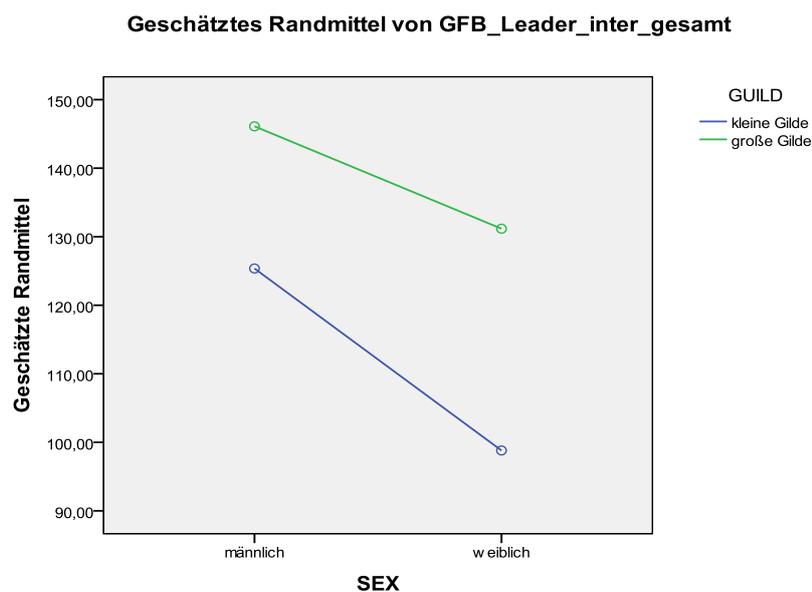


Abbildung 22: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Bindung

9. Interpretation und Diskussion

Ziel der Studie war es, die klinisch-psychologischen Effekte von Spielgemeinschaften in Online-Rollenspielen empirisch zu untersuchen. Dabei wurde das Hauptaugenmerk auf geschlechtsspezifische Unterschiede gelegt, welche Mitglieder einer Spielgemeinschaft bezüglich Einsamkeit, sozialer Ängstlichkeit und Internetabhängigkeit aufweisen. Zusätzlich wurde noch das Spielgenre und die Anzahl der gespielten Stunden pro Woche erhoben um sich einen besseren Überblick über die getestete Stichprobe zu verschaffen.

9.1. Repräsentativität der Stichprobe

Von den insgesamt 464 Personen, welche insgesamt den Fragebogen besucht haben, mussten 187 Datensätze gelöscht werden, da sie entweder den Fragebogen gleich zu Beginn abbrachen oder keine plausiblen Daten lieferten. Letztendlich blieben 277 brauchbare Datensätze, anhand derer die Ergebnisse berechnet wurden.

Die Geschlechtsverteilung zeigt, dass 66,8% (n=185) männliche Personen, 31,8% (n=88) weibliche Personen und 1,1% (n=3 Personen) transgener beantwortet haben. Da versucht wurde, sowohl Männer als auch Frauen durch die Studie zu erreichen, und die Stichprobe größtenteils sich aus Männern zusammensetzt, kann man davon ausgehen, dass Computerspiele nach wie vor eher von Männern bevorzugt werden. Obwohl Frauen prinzipiell das Genre der Online-Rollenspiele bevorzugen (Quandt & Wimmer, 2007), kann man daraus nicht schließen, dass sie es mehr nutzen als Männer. Dies entspricht auch der Studie von Trippe (2009), bei der 92% der Männer angaben, Online-Rollenspiele zu spielen.

Die Altersbereiche der Hauptstichprobe sehen folgendermaßen aus: 1,1% (n=3) waren zwischen 6-12 Jahre, 17 % (n=47) waren zwischen 13-18 Jahre, 30,3% (n=84) waren zwischen 19-24 Jahre, 22% (n=61) waren zwischen 25-30 Jahre, 18,8% (n=52) waren zwischen 31-26 Jahre, 8,3% (n=23) waren zwischen 37-42 Jahre und 2,5% (n=7) gaben an, 43 Jahre oder älter zu sein. Der Großteil der Teilnehmer sind also zwischen 19-24 Jahre. Auch Trippe (2009) gab an, dass sich der Altersbereich der Online-Rollenspieler von 20-29 Jahre erstreckte.

Die Teilnehmer konnten bei der Ausbildungsfrage nach den Kategorien: kein Abschluss, Sonderschule, Volks- und Grundschule, Hauptschule, Realschule, Lehrabschluss, Fachschule, Matura, College, FH/Hochschulabschluss oder Sonstiges wählen. Dabei gaben 2,9% (n=8) der Personen an, keinen Abschluss zu besitzen, 0,7% (n=2) haben die Sonderschule abgeschlossen, 6,1% (n=17) haben die Volks- bzw. Grundschule abgeschlossen, 6,5% (n=18) haben die Hauptschule abgeschlossen, 11,2% (n=31) haben einen Realschulabschluss, 11,6% (n=32) haben einen Lehrabschluss, 10,1% (n=28) haben die Fachschule abgeschlossen, 36,1% (n=100) haben einen Maturaabschluss, 0,7% (n=2) haben ein College abgeschlossen und 14,1% (n=39) haben einen Fachhochschulabschluss. Anhand der Ausbildungsangabe lässt sich erkennen, dass die meisten Teilnehmer Maturaniveau haben. Das Bildungsniveau der Stichprobe ist also relativ hoch was auch in der Studie von Fischer et al. (2007) nachgewiesen wurde, wonach die Hälfte der Befragten eine Hochschulzugangsberechtigung bzw. die Fachhochschulreife erlangt haben.

Die Verteilung der Personen, welche Computerspiele in unterschiedlichen Spielgenres spielen, sah folgendermaßen aus: 85,2% (n=236) gaben an MMORPG zu spielen, 4,3% (n=12) gaben an, Shooterspiele zu spielen, 5,1% (n=14) gaben an, Strategiespiele zu spielen und 5,4% (n=15) nannten „Sonstiges“. Anhand dieser Verteilung lässt sich erkennen, dass die MMORPG Games die am häufigst gespielten Spiele darstellen. Ein Grund könnte hierfür die Tatsache darstellen, dass gerade MMORPG häufig derart ausgelegt sind, mit anderen zu kommunizieren, eigene Spielfiguren zu kreieren und eine eigene Identität aufzubauen, was vor allen in dem Spiel World of Warcraft zu Tage kommt. Geisler (2006) hat bereits erwähnt, dass gerade durch die sich ständig ändernde Spielwelt viele Personen von MMORPG's angesprochen werden. Schorb et al. (2008) konnten im Online Spieler Report 2008 ebenfalls nachweisen, dass Rollenspiele die am häufigst gespielten Spiele darstellen, gleich gefolgt von Shooter- und Strategiespielen.

Die geschlechtsspezifische Analyse der Spielgenres ergab, dass 153 männliche, 79 weibliche und 3 transgender Personen MMORPG zu spielen, 10 männliche und 2 weibliche Personen gaben an Shooter-Spiele zu spielen, 10 männliche und 4 weibliche Personen gaben an Strategiespiele zu spielen und 12 männliche und 3

weibliche Personen gaben sonstige Spiele an. Anhand dieser Ergebnisse lässt sich erkennen, dass Frauen (n=79) vor allen MMORPG bevorzugen, was auch Quandt und Wimmer (2007) in ihrer Studie zeigen konnten.

Betrachtet man die Zeit hinsichtlich der Spielgenres so zeigt sich, dass die meiste Zeit für MMORPG aufgewendet wird. 101 Personen gaben an, zwischen 10-20 Stunden pro Woche zu spielen und 74 Personen mehr als 20 Stunden pro Woche. Im Vergleich dazu gaben 6 Personen an bis 10 Stunden pro Woche für Shooter-Spiele zu investieren, 2 Personen zwischen 10-20h/Woche und 4 Personen mehr als 20 Stunden pro Woche. Stöcker (2011) erwähnte ebenfalls, dass gerade Rollenspiele aufgrund ihres spielimmanenten Belohnungscharakters hohes Suchtpotential haben können. Gerade Online-Rollenspiele wie das Spiel World of Warcraft beinhalten derartige Belohnungen und können viel Zeit erfordern. Auch Geisler (2006) spricht davon, dass durch die sich ständig ändernde Spielumgebung viele Personen oft den Drang haben, viele Stunden online zu sein, um nicht das Gefühl zu erleben etwas zu versäumen.

Die Frage nach der Gildengröße wurde von 273 Personen beantwortet. Dabei gaben 15,5% (n=43) an, Mitglied einer kleinen Gilde zu sein; 36,1% (n=100) gaben an, Mitglied einer mittleren Gilde zu sein; 34,7% (n=96) gaben an, Mitglied einer großen Gilde zu sein und 12,3% (n=34) gaben an, Mitglied einer sehr großen Gilde zu sein. 4 Personen beantworteten diese Frage nicht. Die Gilden wurden für weitere Analysen in kleine (kleine und mittlere Gilden) und große (große und sehr große Gilden) Gilden zusammengefasst, was schließlich 51,6% (n=143) und 46,9% (n=130) Personen ergab. Interessant hier ist die Analyse der mit der Gildengröße verbundenen Verantwortung. Insgesamt konnte gezeigt werden, dass Mitglieder kleiner Gilden eher angeben, keine große Verantwortung zu besitzen. 29 Personen der kleinen Gilden gaben hier an, ihre Rolle innerhalb der Spielgemeinschaft wäre stark mit Verantwortung verbunden und 104 Personen gaben an, ihre Rolle wäre nicht mit Verantwortung verbunden. Im Gegensatz dazu gaben insgesamt 48 Personen großer und sehr großer Gilden an, ihre Rolle sei mit Verantwortung verbunden, während 71 Personen angaben, sie hätten keine große Verantwortung. Es besteht hier also eine Tendenz dazu, dass Personen größerer Gilden im Vergleich zu den kleineren Gilden angeben, oft mehr Verantwortung inne zu haben. Schmidt, Dreyer &

Lampert (2008) erwähnen ebenfalls in diesem Zusammenhang, dass die Gildengröße einen bedeutenden Einfluss auf die gespielten Stunden pro Woche haben kann, besonders dann wenn es um Verantwortung geht.

9.1. Problematischer Internetgebrauch

Wie eingangs erwähnt, gibt es verschiedene Auslöser durch welche problematischer Internetgebrauch erhöht werden kann. Cypra (2005) definierte bereits 3 Gruppen von Spielern, welche er als Normalspieler mit knapp 29 Stunden pro Woche, Vielspieler mit 30-59 Stunden pro Woche und Hardcore Spieler mit mehr als 60 Stunden pro Woche definierte (Cypra, 2005).

Attraktive Spielstrukturen, wie sie vor allem in Online-Rollenspielen zu finden sind, und eine gewisse Präsenz des Spielers voraussetzen, können einen Auslöser darstellen um den Spielkonsum zu verstärken (Fritz, 2009, S. 146). Geisler spricht in diesem Zusammenhang auch von einer Belohnungskomponente, welche vor allem in Rollenspielen praktisch immer präsent ist. Diese wird umso eher verstärkt, wenn das zu erreichende Ziel an eine soziale Gruppe gebunden ist (Geisler, 2006).

Yee betont vor allem die soziale Komponente welche für Frauen in Rollenspielen eine große Rolle spielt. Dies stellt vermutlich auch den Grund dar, warum Online-Rollenspiele gegenüber anderen Spielgenres wie Shooter oder Strategiespielen von Frauen bevorzugt gespielt wird (Yee, 2006).

Hinsichtlich der Geschlechterverteilung gab es unterschiedliche Ergebnisse. Hahn und Jerusalem stellten fest, dass Männer bis 18 Jahre doppelt so häufig vom pathologischen Internetgebrauch betroffen sind wie Frauen (Hahn und Jerusalem, 2001). Meixner und Jerusalem stellten in einer Onlinebefragung von 12-25jährigen fest, dass bei den weiblichen Teilnehmern, der Anteil der exzessiven Internetnutzung mit zunehmendem Alter sank. So sank der Anteil von 5% in der Klasse der 12-14jährigen auf 0% in der Klasse der 21-24jährigen. Bei Männern stieg der Anteil von 4,5% bei den 12-14jährigen auf 5,8% bei den 15-17jährigen, sank dann jedoch wieder 1,5% bei den 21-24jährigen Männern (Meixner und Jerusalem, 2006)

Betrachtet man die Ergebnisse der gespielten Stunden pro Woche, so kann man erkennen, dass Mitglieder kleinerer Gilden eher dazu tendieren, zwischen 1-10 Stunden pro Woche (n=57) und zwischen 10-20 Stunden pro Woche (n=56) zu spielen. In großen Gilden liegt die Stundenzahl hauptsächlich zwischen 10 bis 20 Stunden pro Woche (n=58) und mehr als 20 Stunden pro Woche (n=51). Bei den großen Gilden geht die Tendenz also eher dazu, dass sie vermehrt mehr als 20 Stunden pro Woche spielen. Die Frage nach der Anzahl der gespielten Stunden pro Woche wurde von 272 Personen beantwortet.

Der T-Test für unabhängige Stichproben brachte in Bezug auf die Gildengröße einen Wert von $t=0,001$, was bedeutet, dass die Gildengröße einen signifikanten Einfluss auf den problematischen Internetgebrauch hat. Anhand der Gruppenstatistik kann man erkennen, dass dieser Unterschied von großen Gilden ausgeht. Mitglieder großer Gilden tendieren also eher dazu, problematischen Internetgebrauch aufzuweisen, als Mitglieder kleiner Gilden. Vergleicht man dieses Ergebnis mit der Angabe der gespielten Stunden pro Woche so decken sich diese Ergebnisse teilweise. Insgesamt 51 Personen großer Gilden gaben an, mehr als 20 Stunden pro Woche zu spielen im Gegensatz zu 29 Personen kleiner Gilden. Hier ist jedoch anzumerken, dass die Angabe der gespielten Zeit von mehr als 20 Stunden pro Woche nicht mit problematischem Internetgebrauch gleichzusetzen ist. Man kann dieses Ergebnis lediglich als Vergleichswert für Plausibilität heranziehen. Die Ergebnisse decken sich zum Teil mit der Tatsache, dass in großen Gilden Verantwortung zwar mehr aufgeteilt ist, aber dass die Spieler beispielweise bestimmte Positionen und Aufgaben inne hat, die sich von Gilde zu Gilde unterscheiden. Diese können sich z.B. an den Spielzielen orientieren aber auch eine soziale Komponente darstellen (Wimmer, Quandt und Vogel, 2009). Wenz spricht in diesem Zusammenhang davon, dass große Gilden besser organisiert sind und ein besseres Management aufweisen, während kleine Gilden eher sozial ausgerichtet sind (Wenz, 2003). Diese Organisation kann es unter Umständen erfordern, eine bestimmte Anzahl von Stunden pro Woche online zu sein. Spieler werden nur dann aufgenommen, wenn sie einen relativ hohen Spiellevel erreicht haben. Dies macht es oft nötig, viel Zeit in das Spiel zu investieren und könnte eine vieler Ursachen sein, warum es zu problematischem Internetgebrauch kommt (Wenz, 2003).

Hinsichtlich geschlechtsspezifischer Unterschiede konnte auch hier ein signifikantes Ergebnis erzielt werden ($t=0,042$). Männer unterscheiden sich signifikant von Frauen was den problematischen Internetgebrauch (CIUS) betrifft. Von Bedeutung sind hier, die möglichen Motive, weshalb eher Männer oder Frauen vom problematischen Internetgebrauch betroffen sind. Während für Frauen eher soziale Aspekte eine wichtige Rolle spielen, ist für Männer eher der Erfolgsfaktor bzw. das „Achievment“ ausschlaggebend (Yee, 2006).

9.2. Soziale Ängstlichkeit

Die univariate Varianzanalyse zur sozialen Ängstlichkeit ergab signifikante Ergebnisse hinsichtlich des Geschlechts mit einem Wert von $p=0,007$. Es lässt sich also sagen, dass Männer und Frauen unterschiedlich stark von sozialer Ängstlichkeit betroffen sind. Wittchen & Fehm fanden bereits heraus, dass innerhalb der Bevölkerung etwas mehr Frauen als Männer (3:2) von der Störung betroffen sind (Wittchen & Fehm, 2003). Aufgrund der unterschiedlichen Stichprobengröße lässt sich dieses Ergebnis aber mit Vorsicht interpretiert werden. Da in MMORPG's besonders die soziale Komponente stark ist, bietet sich hier die Möglichkeit besonders tiefe, soziale Beziehungen einzugehen (Seif, 2009). Man könnte davon ausgehen, dass vor allem weibliche Rollenspieler ihre sozialen Bedürfnisse befriedigen können, da besonders sie aufgrund der sozialen Komponente sich im Internet aufhalten (Yee, 2006). Es bleibt jedoch offen, ob sie nicht durch ihre Bindung an die Spielgemeinschaft sogar weniger sozial ängstlich sind als Männer.

Die Gildengröße mit einem nicht signifikanten Wert von $p=0,552$ lässt darauf schließen, dass sie keinen Einfluss auf die soziale Ängstlichkeit hat, was bedeutet, dass Mitglieder kleiner und großer Gilden sich nicht hinsichtlich ihrer sozialen Ängstlichkeit unterscheiden. Aufgrund der Tatsache, dass in größeren Gilden mehr Management und Organisation vorhanden ist als in kleinen Gilden, hätte man unter Umständen annehmen können, dass gerade hier soziale Ängstlichkeit ein wichtiger Faktor ist vor allem wenn es darum geht, sich vor anderen zu beweisen bzw. seine Erfolge mit anderen zu messen (Seif, 2009; Geisler, 2006). Dieser Aspekt konnte aber nicht nachgewiesen werden.

9.3. Einsamkeit

Auch konnten keine geschlechtsspezifischen Unterschiede hinsichtlich Einsamkeit festgestellt werden ($p=0,053$). Männer in Spielgemeinschaften unterscheiden sich also nicht von Frauen in Spielgemeinschaften hinsichtlich Einsamkeit. In der Studie von Shaw & Gant konnte ebenfalls kein signifikanter Unterschied zwischen Frauen und Männern, welche das Internet nutzen, nachgewiesen werden (Shaw & Gant, 2002).

Mit einem Wert von $p=0,752$ erlaubt auch die Gildengröße keine Rückschlüsse darüber, ob sich Mitglieder kleiner und großer Gilden zur Variable Einsamkeit voneinander unterscheiden. Beleuchtet man dieses Ergebnis vor dem Hintergrund der eingangs erwähnten Hypothesen von Morahan-Martin und Schumacher (2003), dann würde hier eher die zweite Hypothese zutreffen, welche besagt, dass einsame Menschen vermehrt das Internet nutzen um dort soziale Kontakte zu knüpfen. Dabei wählen sie dann jene Gilde, welche am ehesten ihren Bedürfnissen entspricht. Sie werden also nicht durch das Internet einsam und auch nicht aufgrund der Tatsache in welcher Gilde sie sich befinden, sondern interagieren mit anderen (Morahan-Martin und Schumacher, 2003).

9.3. Faktor Bindung

Beim Faktor Bindung konnten sich keine Unterschiede zwischen den Geschlechtern ($p=0,221$) bzw. der Gildengröße ($p=0,526$) zeigen. Ausgehend von der Annahme, dass gerade kleine Gilden „familiärer“ ausgerichtet sind, war anzunehmen, dass besonders hier ein starker Unterschied zu großen Gilden besteht (Geisler, 2006), was jedoch nicht nachgewiesen werden konnte. Eine mögliche Erklärung hierfür könnte sein, dass auch die Erfolgsorientierung die Bindung an die Spielgemeinschaft erhöhen kann. Durch das gemeinsame Wettstreben und Fortschreiten des eigenen Avatars innerhalb der Gilde wäre es durchaus möglich, dass die Bindung an die Spielgemeinschaft erhöht ist.

Weiters ging man in bisherigen Studien davon aus, dass Frauen eher soziale Motive verfolgen, während Männer eher am Erfolg orientiert sind (Yee, 2006). Demnach könnte man annehmen, dass zwischen Frauen und Männern geschlechtsspezifische Unterschiede hinsichtlich des Bindungsfaktors bestehen, was jedoch nicht nachgewiesen werden konnte ($p=0,988$). Eine mögliche Erklärung hierfür könnte

darin liegen, dass es einer genaueren Analyse Bedarf, was Bindung genau für jeden bedeutet. Wird Bindung als Verfolgung sozialer Motive interpretiert, könnte diese bei Frauen erhöht sein. Bei Männern kann dies der Fall sein, wenn ihre Mitgliedschaft in der Gilde ihnen dazu verhilft, die von ihnen gewünschten Ziele zu erreichen.

9.4. Faktor Erfolg

Beim Faktor Erfolg konnte ein signifikanter Einfluss ($p=0,001$) der Gildengröße nachgewiesen werden. Demnach kann man davon ausgehen, dass sich kleine von großen Gilden hinsichtlich der Erfolgsorientierung unterscheiden. Hier ist davon auszugehen, dass gerade in großen Gilden die Erfolgsorientierung sehr hoch ist, da kleine Gilden meist als Sprungbrett für höhere Gilden genutzt werden, in denen allein schon deshalb eine größere Spielerzahl nötig ist, um bestimmte Raids zu absolvieren (Wenz, 2003).

Beim Geschlecht konnte kein signifikanter Unterschied nachgewiesen werden ($p=0,958$). Auch hier lag die Annahme nahe, dass Männer eher am Erfolg orientiert wären als Frauen, wie es bereits in Yee's Studie nachgewiesen werden konnte (Yee, 2006). Eine mögliche Erklärung könnte hier sein, dass sich die Werte durch die ungleiche Geschlechterverteilung etwas verschoben haben.

Auch Wechselwirkungseffekte zwischen Geschlecht und Gildengröße haben keinen signifikanten Einfluss auf den Erfolgsfaktor ($p=0,724$). Es gibt also weder in kleinen noch großen Gilden geschlechtsspezifische Unterschiede hinsichtlich des Faktors Erfolg.

9.5. Faktor Führung

Betrachtet man die Ergebnisse des Faktors Führung genauer, lässt sich hier ein signifikanter Unterschied ($p=0,032$) hinsichtlich Gildengröße und Führung feststellen. Ursprünglich wurde davon ausgegangen, dass Führung vor allem in großen Gilden eine wichtige Rolle spielt, da diese mehr am Erfolg orientiert sind als kleinere Gilden. Außerdem konnte Trippe in ihrer Studie nachweisen, dass Personen welche eine Führungsposition inne haben, auch mehr Stunden online sind als andere Spieler (Trippe, 2009).

Geschlechtsspezifische Unterschiede konnten hinsichtlich des Führungsfaktors nicht nachgewiesen werden ($p=0,094$). Männer und Frauen unterscheiden sich also nicht

durch ihre Führungswerte und auch die Wechselwirkung zwischen Männer und Frauen und der Gildengröße ergab keinen signifikanten Einfluss auf den Faktor Führung ($p=0,638$). In Abbildung 22 lässt sich erkennen, dass Männer etwas höhere Führungswerte aufweisen als Frauen, dieses Ergebnis war jedoch nicht signifikant.

10. Ausblick und Kritik

Ein wesentlicher Kritikpunkt der Studie ist, dass man Personen, welche nicht Mitglied einer Gilde sind, nicht einfach von der Studie hätte ausschließen sollen, sondern auch sie bezüglich der Variablen Einsamkeit, sozialer Ängstlichkeit und Internetabhängigkeit hätte testen sollen. So hätte man genauere Unterschiede zwischen Gildemitgliedern und Nicht-Gildemitgliedern festhalten können. Etwaige Resultate hätten sich unter Umständen dadurch besser erklären lassen.

Seitens der Stichprobe hätte man einerseits durch Nicht-Gildemitglieder eine insgesamt größere Stichprobe gehabt und andererseits könnte man überlegen, durch welche Punkte man die Drop-out-Rate hätte dezimieren können. Bei den Ergebnissen muss auch berücksichtigt werden, dass die Studie ein Geschlechterungleichgewicht aufweist, da schließlich mehr Männer als Frauen an der Studie teilgenommen haben.

Ein weiterer Kritikpunkt ist, dass viele Spieler sich in manchen Punkten nicht einordnen konnten, da einzelne Fragen sich z.B. auf den Rang innerhalb der Gilde bzw. die Verantwortung innerhalb der Gilde bezogen haben. Bei einzelnen Spielen gibt es aber keine Ränge innerhalb der Gilde, bzw. keine Aufteilung der Verantwortung.

Durch die mehrfach erwähnte Anonymität hätte man gewährleisten sollen, dass die Drop-out Rate einerseits gering gehalten wird und andererseits dass die Antworten zuverlässig beantwortet werden. Leider gab es trotzdem eine sehr hohe Drop-out Rate und sehr viele Datensätze, die aufgrund unplausibler Antworten gestrichen werden mussten. Aus den Foren konnte teilweise entnommen werden, dass einige Spieler schlechte Einstellungen zu derartigen Studien haben, da sie glauben, man würde sie in ein Klischee einordnen. Hier sollte auch zukünftig bei weiteren Studien sehr gut auf die Einleitung bzw. die Einladung der Studie geachtet werden um etwaige Vorurteile zu verhindern.

Weiters hätte man zu Beginn genauer festlegen sollen, was der Faktor Bindung für jeden bedeutet. So ist fraglich, ob die Werte hier über die Geschlechter generalisiert

werden können, wenn man von der Annahme ausgeht, dass auch Männer höhere Bindungswerte aufgrund des Weiterkommens ihres Avatars aufweisen.

Die allgemeinen Fragen zu Beginn des Gildenfragebogens hätten theoretisch besser untermauert werden sollen damit man sie für die Auswertung besser verwerten hätte können. Die Frage nach der höchst abgeschlossenen Ausbildung war in diesem Zusammenhang beispielsweise schlecht gewählt, da man nun nicht weiß ob jene mit Maturaabschluss gerade studieren, berufstätig sind oder zu Hause tätig. Besser wäre gewesen, die aktuelle Situation zu erheben, um dann genauere Rückschlüsse hinsichtlich Berufstätigkeit, Familie, Ausbildung etc. zu ziehen. In diesem Falle hätte man genauer beleuchten können, welche der genannten Gruppen eher an einer Spielabhängigkeit leidet.

11. Zusammenfassung

Die Studie sollte einerseits der Frage nach geschlechtsspezifischen Unterschieden innerhalb von Spielgemeinschaften nachgehen, andererseits sollte sie klären, durch welche Faktoren sich eine Spielgemeinschaft auszeichnet und wie diese Faktoren sich auf Einsamkeit, soziale Ängstlichkeit und Internetabhängigkeit auswirken.

Spielgemeinschaften kommt gerade bei Online-Rollenspielen eine besondere Bedeutung zu. Erst durch sie ist es möglich, bestimmte schwierige Ziele zu erreichen. Dabei kann man Gilden einerseits nach dem Spielziel andererseits nach der Gildengröße kategorisieren. Da besonders große Gilden sehr organisiert sind, kann man davon ausgehen, dass sie mehr am Erfolg orientiert sind als kleinere Gilden (Wimmer, Quandt und Vogel, 2009). Um diesen Aspekt genauer abzuklären, wurde die Hypothese aufgestellt, dass große Gilden mehr am Erfolg orientiert sind als kleine Gilden und in kleineren Gilden mehr Bindung an die Spielgemeinschaft vorhanden ist als in großen Gilden. Hier konnte ein signifikanter Unterschied zwischen Gildengröße und Erfolg nachgewiesen werden, was vermuten lässt, dass größere Gilden eher am Erfolg orientiert sind als kleinere Gilden. Außerdem wurde eingangs davon ausgegangen, dass gerade Männer mehr am Erfolg interessiert sind als Frauen (Yee, 2006). Hier gab es jedoch keine geschlechtsspezifischen Unterschiede, was unter Umständen entweder damit zusammenhängen kann, dass Erfolg von Männer und Frauen unterschiedlich interpretiert wird und daher fast immer erreicht wird, oder dass es tatsächlich keine Unterschiede gibt. Auch Wechselwirkungseffekte zwischen Gildengröße und Geschlecht konnten keinen Einfluss auf Erfolg nachweisen. Hinsichtlich des Faktors Bindung konnten weder geschlechtsspezifische Unterschiede festgestellt werden, noch hat die Gildengröße einen Einfluss auf den Faktor Bindung. Man kann also davon ausgehen, dass Männer und Frauen gleich stark an ihre Spielgemeinschaft gebunden sind. Andere Ergebnisse zeigten sich beim Faktor Führung. Hier zeigt sich, dass die Gildengröße einen signifikanten Einfluss auf den Faktor Führung hat, was bedeutet, dass Führung innerhalb kleiner und großer Gilden unterschiedlich ausgeprägt ist. Geschlechtsspezifische Unterschiede konnten auch hier nicht nachgewiesen werden.

Männer und Frauen unterscheiden sich in Spielgemeinschaften also nicht hinsichtlich des Faktors Führung.

Gerade Online-Rollenspiele werden heute sehr oft im Zusammenhang mit Internetabhängigkeit gebracht. Spielhersteller setzen viel daran, den Spielern die Spielwelt so attraktiv wie möglich zu machen. Einerseits besteht hier ein großes Potential, soziale Kontakte zu knüpfen, andererseits besteht durch die immer verändernde Spielwelt und immer neuen Belohnungen für das Erreichen eines Ziels ein hohes Suchtpotential. Vor allem zu Beginn des Spieles muss viel Zeit investiert werden um mit der sich ständig verändernden Spielwelt mithalten zu können (Geisler, 2006). Dabei stellt sich beim Thema Einsamkeit immer wieder die Kontroverse, ob Einsamkeit einerseits verursacht wird durch häufiges Spielen und Abbrechen der Real-life-Kontakte oder ob Einsamkeit verringert wird durch das Suchen und Finden neuer Kontakte im Internet (Morahan-Martin & Schumacher, 2003). Hier zeigte sich, dass es keinen Unterschied zwischen Männer und Frauen hinsichtlich Einsamkeit gab. Weiters hat weder Gildengröße in dieser Studie Einfluss darauf, ob jemand sich einsam fühlt oder nicht, ebenso wie etwaige Wechselwirkungseffekte zwischen Gildengröße und Geschlecht, welche ebenfalls keinen Einfluss auf Einsamkeit haben. Zur Internetabhängigkeit konnte jedoch gezeigt werden, dass es geschlechtsspezifische Unterschiede gibt. Männer unterscheiden sich also von Frauen hinsichtlich ihres problematischen Internetgebrauchs. Ebenso konnte nachgewiesen werden, dass die Gildengröße einen Einfluss auf problematischen Internetgebrauch hat. Kleine und große Gilden unterscheiden sich also dahingehend, wie viele ihrer Mitglieder Internetabhängig sind.

Schlussendlich wurde noch die Komponente soziale Ängstlichkeit näher beleuchtet. Hier geht man davon aus, dass das Internet gerade für sozial ängstliche Menschen einen guten Platz darstellt um mit anderen mehr zu kommunizieren als in einer persönlichen Beziehung. Diese Internet-Beziehung wird unterstützt durch die vorhandene Anonymität und dadurch, dass sozial ängstliche Menschen ohnehin vermehrt E-Mail Kontakt und dgl. bevorzugen (Konradt & Naumann, 2005). Hier konnte kein Nachweis erbracht werden, dass die Gildengröße einen Einfluss auf soziale Ängstlichkeit hat. Erklärt werden kann dies durch den Umstand, dass die Kommunikation sowohl in kleinen und auch großen Gilden etwa gleich abläuft und

die Anonymität in beiden Gruppen gewährleistet ist. Was jedoch nachgewiesen werden konnte, waren signifikante Unterschiede bei Männern und Frauen hinsichtlich sozialer Ängstlichkeit und signifikante Wechselwirkungseffekte. Männer unterscheiden sich also hinsichtlich sozialer Ängstlichkeit von Frauen signifikant, ebenso hat die Wechselwirkung zwischen Gilde und Geschlecht einen signifikanten Einfluss auf soziale Ängstlichkeit.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Das Flow-Erlebnis auf dem Optimum zwischen Stress und Langeweile („Modifiziert nach Wunsch & Jenderek, 2008)	14
Abbildung 2: Geschlechterverteilung der Vorstudie	58
Abbildung 3: Geschlechterverteilung der Hauptstudie	59
Abbildung 4: Altersverteilung der Vorstudie	60
Abbildung 5: Altersverteilung der Hauptstudie	60
Abbildung 6: Höchst abgeschlossene Schulbildung (Vorstudie)	61
Abbildung 7: Höchst abgeschlossene Schulbildung Hauptstudie	62
Abbildung 8: Gespielte Spielgenre (Vorstudie)	63
Abbildung 9: Gespielte Spielgenre (Hauptstudie)	64
Abbildung 10: Geschlechtsspezifische Verteilung der gespielten Spielgenre (Hauptstudie)	65
Abbildung 11: Verteilung der gespielten h/Woche über die Spielgenre hinweg (Hauptstudie)	65
Abbildung 12: Gildengröße (Hauptstudie).....	67
Abbildung 13: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf SIAS .	72
Abbildung 14: Graphische Darstellung von Geschlecht und Gildengröße auf den SIAS.....	73
Abbildung 15: Graphische Darstellung von Geschlecht und Gildengröße auf den MEF	74
Abbildung 16: Graphische Darstellung von Geschlecht und Gildengröße auf den MEF	75
Abbildung 17: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Erfolg	77
Abbildung 18: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Erfolg	77
Abbildung 19: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Bindung.....	79
Abbildung 20: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Bindung.....	79
Abbildung 21: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den Faktor Bindung.....	81

Abbildung 22: Graphische Darstellung von Gildengröße und Geschlecht auf den
Faktor Bindung..... 81

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Spielgenre und die Zuordnung der Gemeinschaftsformen (Geisler, 2006, S. 148)	12
Tabelle 2: Häufigst gespielte Spiele („Modifiziert nach: Trippe R., 2009, S. 86“).....	16
Tabelle 3: („Modifiziert nach: Stangier, Clark & Ehlers, 2006, S. 7“).....	40
Tabelle 4: Kreuztabelle: Höchst abgeschlossene Schulbildung und wie viel Zeit von diesen Personen für das Spiel investiert wird	66
Tabelle 5: Kreuztabelle: Mitglieder kleiner und großer Gilden die Teamspeak nutzen	66
Tabelle 6: Kreuztabelle: Gildengröße und ihre Verantwortung	68
Tabelle 7: Kreuztabelle: Gildengröße und Anzahl der Stunden/Woche die Mitglieder für ihr Spiel verbringen.....	68
Tabelle 8: Gruppenstatistik – Mittelwertvergleiche zwischen kleiner und großer Gilde	70
Tabelle 9: T-Test bei unabhängigen Stichproben	70
Tabelle 10: Gruppenstatistik – Mittelwertvergleiche zwischen Männer und Frauen .	70
Tabelle 11: T-Test bei unabhängigen Stichproben	71
Tabelle 12: Test zur Überprüfung der geschlechtsspezifischen Effekte auf soziale Ängstlichkeit.....	71
Tabelle 13: Ergebnisse der Varianzanalyse zur Variable Einsamkeit.....	74
Tabelle 14: Ergebnisse der Varianzanalyse bezüglich der Variable Erfolg.....	76
Tabelle 15: Ergebnisse der Varianzanalyse bezüglich des Faktors Bindung.....	78
Tabelle 16: Ergebnisse der Varianzanalyse bezüglich des Faktors Führung	80

Literatur

- American Psychiatric Association (Ed.). (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, Fourth edition (DSM-IV). Washington, DC: American Psychiatric Press.
- Asendorpf, J. (2002). Risikofaktoren in der Kindheit für soziale Phobien im Erwachsenenalter. In Stangier U. & Fydrich T. (Hrsg.), *Soziale Phobie und Soziale Angststörung* (S. 246-263). Göttingen:Hogrefe.
- Beard, K. W. & Wolf, E. M. (2001). *Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction*. *CyberPsychology & Behavior*, 4(3), 377- 383.
- Bohn C. (2006). *Einsamkeit im Spiegel der sozialwissenschaftlichen Forschung*. Dissertation, Universität Dortmund.
- Bortz J. (2004). *Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler*. Berlin: Heidelberg Verlag.
- Bowlby, J. (1995). *Elternbindung und Persönlichkeitsentwicklung. Therapeutische Aspekte der Bindungstheorie*. Heidelberg: Dexter.
- Cacioppo T. u. Patrick W. (2011). *Einsamkeit. Woher sie kommt, was sie bewirkt, wie man ihr entrinnt*. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag
- Caplan S. (2007). *Relations among Loneliness, Social Anxiety, and Problematic Internet Use*. *CyberPsychology & Behavior* 10(2), 234-242.
- Cypra O. (2005). Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern. *Verfügbar unter <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/arbeit.html> [02.04.10]*
- Csikszentmihalyi M. & LeFevre J. (1989). *Optimal Experience in Work and Leisure*. *Journal of Personality and Social Psychology* 56(5), 815-822.
- Csikszentmihalyi, M. (1975/1999). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass. Stuttgart: Klett-Cotta).
- Deutscher E-Sport Bund. Definition Team (Clan). *Verfügbar unter <http://www.e-sb.de/C1350/wissen.html> [12.01.2011]*
- Döring B. (2000). Romantische Beziehungen im Netz. *Verfügbar unter: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/doering_identitaet/doering_identitaet.pdf [12.06.2011]*
- Dongseong Ch., Jinwoo K. (2004). Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(1), 11–26.

- Elbing E. (1991). *Einsamkeit. Psychologische Konzepte, Forschungsbefunde und Treatmentansätze*. Göttingen: Hogrefe
- Eric J., Moody B.S. (2001). *Internet Use And Its Relationship to Loneliness*. *Cyber Psychology & Behavior*, 4(3), 393–401.
- Fischer K., Milbret T., Lautenschläger B., Strauss O., May F. Ginster D. (2007). Projektbericht: Virtuelle und reale soziale Netzwerke in Online-Spielcommunities am Beispiel von „Siebenwind“. *Verfügbar unter: <http://www.marinahennig.de/PDF-Dateien/Projektbericht-14-04-08.pdf>* [24.03.2013]
- Fisher S. (2000). *Developing the DSM-IV Criteria to Identify Adolescent Problem Gambling in Non-Clinical Populations*. *Journal of Gambling Studies*, 16(2–3), 253–272.
- Fritz J. (2003). Im Sog der Computerspiele – Vorurteile und Erkenntnisse über Vielspieler. *Verfügbar unter: <http://medienpaedagogik-online.de/cs/00796-/druck-html>* [04.01.2011]
- Fritz J. (2005). Ich chatte also bin ich. *Verfügbar unter: http://www.bpb.de/themen/YBL3QW,0,0,Ich_chatte_also_bin_ich.html* [24.03.2013]
- Fritz J. (2009). Spielen in virtuellen Gemeinschaften. *Die Computerspieler*, 3, 135-147.
- Grossman K., Becker-Stoll F., Grossman K., Kindler H., Schieche M., Spangler G., Wensauer M. und Zimmermann P. (1997). Die Bindungstheorie: Modell, entwicklungspsychologische Forschung und Ergebnisse. *Verfügbar unter: <http://epub.uni-regensburg.de/3109/1/Bindungstheorie.pdf>* [06.01.2013]
- Geisler, M. (2009). *Clans, Gilden und Gamefamilies*. Weinheim und München: Juventa.
- Griffiths M., Davies M., Chapell D. (2003). Breaking the stereotype: The Case of Online Gaming. *Cyber Psychology & Behavior*, 6(1), 81–91.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479–487.
- Hahn, A. & Jerusalem, M. (2001). Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz. *Verfügbar unter http://psilab.educat.hu-berlin.de/ssi/publikationen/internetsucht_onlineforschung_2001b.pdf* [06.06.2011]

- Hottner, F. (2007). ACTA 2007. Computer- und Konsolenspiele. Zielgruppen und Marktsegmente. Verfügbar unter: http://www.ifd-allensbach.de/fileadmin/ACTA/ACTA_Praesentationen/2007/ACTA2007_Hottner.pdf [06.01.2013]
- Heidenreich, T. & Stangier, U. (2003). Soziale Phobie: Grundlagen und neue Entwicklungen kognitiver Verhaltenstherapie. Verfügbar unter: <https://univpn.univie.ac.at/+CSCO+d0756767633A2F2F66707562796E652E7462627479722E6E67+/scholar?q=heidenreich+%26+Stangier+soziale+Phobie&hl=de&lr=> [10.03.2011]
- Helbig, S. & Petermann, F. (2008). Entwicklungspsychopathologie Sozialer Angststörungen. *Zeitschrift für Psychiatrie, Psychologie und Psychotherapie*, 56, 211 – 226.
- Hollburg C. (2009). *Was treibt Menschen in virtuelle Welten? Eine Untersuchung über die Auswirkungen unterschiedlicher Selbstkonzepte und Bindungsfaktoren auf die Spielzeit und Suchtneigung von MMORPG-Spielern*. Deutschland: Grin.
- Jansz J. Tanis M. (2007). Appeal of Playing Online First Person Shooter Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(1), 133–136.
- Klimt Ch., Schmid H., Orthmann J. (2009). Exploring the Enjoyment of Playing Browser Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 12(2), 231–233.
- Klotz B. (2008). Onlinerollenspiele – Korrelate und Konsequenzen. Verfügbar unter <http://www.mmorpg-studie.de/> [10.01.2010]
- Kollmann K. & Unger A. (2010). Kaufsucht in Österreich – 2010. Verfügbar unter: <http://wien.arbeiterkammer.at/bilder/d114/Bericht-Kaufsucht2010.pdf> [16.02.2013]
- Kratzer S. (2006). *Pathologische Internetnutzung*. Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Kraut, R. E. , Patterson, M. , Lundmark, V. , Kiesler, S. , Mukhopadhyay, T. & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A Social Technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1007-1032.
- Lehr U. (1988). *Isolation und Einsamkeit im Alter – Dichtung und Wahrheit*. In: Hoffmann H. (Hrsg.): *Jugendwahn und Altersangst*. Frankfurt am Main
- Langrock Ch. (2010). *Pathologischer Internetgebrauch: Eine empirische Offline-Erhebung*. Diplomarbeit, Universität Freiburg.
- Mair N., Poettering M. u. Specker A. (2007). Sprache und Kommunikation im Internet. Verfügbar unter: http://www.uibk.ac.at/psychologie/mitarbeiter/leidlmair/seminararbeit_sprache_und_kommunikation_im_internet.pdf [26.04.2011]

- McKenna K., Green A. & Gleason M. (2002). Relationship Formation on the Internet. What's the big Attraction? *Journal of Social Issues*. 58(1), 9-31.
- Meixner, S. & Jerusalem, M. (2006). *Exzessiver Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen: Internetsurfen und Fernsehen*. In A. Lohaus, M. Jerusalem & J. Klein-Heßling (Hrsg.), *Gesundheitsförderung bei Kindern und Jugendlichen* (S. 301-324). Göttingen: Hogrefe.
- Moon-Soo L., Young-Hoon K., Hyoung-Seok S., Ku-Hyung K., Hyeon-Soo L., Min N., In-Kwa J. (2007). Characteristics of Internet Use in Relation to Game Genre in Korea Adolescents. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(2), 278–285.
- Morahan-Martin J., Schumacher Phyllis (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19, 659–671.
- Morahan-Martin J., (1999). The Relationship between Loneliness and Internet Use and Abuse. *Cyber Psychology & Behavior*, 2(5), 431-439.
- Neuhold T. (2012). Hohes Suchtpotential bei Online-Rollenspielen. Verfügbar unter: <http://derstandard.at/1326248921057/Netzkonsum-Hohes-Suchtpotenzial-bei-Online-Rollenspielen> [04.04.2013]
- Panten G., Paul C., Runte M. (2001): Virtuelle Communities, in: Albers, S.; Clement, M.; Peters, K. (Hrsg.), *Marketing mit Interaktiven Medien - Strategien zum Markterfolg*, 3. Auflage, IMK-Verlag, Frankfurt am Main, S. 145-159.
- Peterson U. und Thomasius R. (2010). Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland. Verfügbar unter: http://drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/Beratungsangebote_pathologischer_Internetgebrauch_Endbericht_100531_Drogenbeauftragte.pdf [11.12.2012]
- Pfifier M. (2011). *Leben in einer virtuellen Welt*. Forschungsarbeit, Universität Innsbruck.
- Pfiffel M. (2010). *Die Bedeutung von internetspezifischen, maladaptiven Kognitionen, Einsamkeit und sozialer Isolation für problematischen Internetgebrauch*. Diplomarbeit, Universität Wien.
- Potthoff P. & Eller M. (2008). Survey mit Fragebogen: Vor- und Nachteile unterschiedlicher Erhebungsverfahren. *Journal of Public Health*, 8(2), 100-105.
- Quandt T. & Wimmer J. (2007). Online Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. Verfügbar unter: http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-531-91848-8_10?LI=true#page-1 [11.12.2012]
- Renneberg B. & Ströhle A. (2006). Soziale Angststörungen. *Nervenarzt* 2006, 77, 1123-1132.

- Rheinberg F. & Vollmeyer R. (2003). Flow-Erleben in einem Computerspiel unter experimentell variierten Bedingungen. *Zeitschrift für Psychologie*, 211(2), 161-170.
- Saß H., Wittchen H. & Zaudig M. (1998). *Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen*. Hogrefe
- Schmidt J., Dreyer St., Lampert C. (2008). Spielen im Netz – zur Systematisierung des Themas Online Games. Verfügbar unter http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/dreyer_lampert_schmidt_onlinegames/Onlinespiele.pdf [30.03.2010]
- Schenk M. (2012). Games Report 2012. Zahlen und Fakten zur deutschen Games-Industrie. Verfügbar unter: http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/pdf/games_report_2012.pdf [04.02.2013]
- Schorb B., Kießling M., Würfel M., Keilhauer J. (2008). Die Online-Spieler: Gemeinsam statt einsam. Verfügbar unter: http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/MeMo_OSRO8.pdf [04.04.2013]
- Schwab, R. (1997). *Einsamkeit: Grundlagen für die klinisch-psychologische Diagnostik und Intervention*, Bern: Hans Huber.
- Seif M. (2009). Online-Computerspiele, Internetgebrauch und deren psychologische Wirkungen auf NutzerInnen. Verfügbar unter http://othes.univie.ac.at/7337/1/2009-10-16_0107618.pdf [13.05.2010].
- Shaw L. & Gant L. (2002). In Defense of the Internet: The Relationship between Internet Communication and Depression, Loneliness, Self-Esteem, and Perceived Social Support. *CyberPsychology & Behavior*, 5(2), 157-171.
- Smyth J. (2007). Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(5), 717-722.
- Stangier U., Clark D., Ehlers A. (2006). *Soziale Phobie. Fortschritte der Psychotherapie*. Göttingen: Hogrefe.
- Stetina, B., Kothgassner, O., & Kryspin-Exner, I. (2011). *Wissenschaftliches Arbeiten und Forschen in der Klinischen Psychologie*. Wien: Facultas Verlags- und Buchhandels AG.
- Stöcker Ch. (2011). Forscher finden kaum Computerspielsüchtige. Verfügbar unter <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/0,1518,745907,00.html> [15.09.2011]
- Theiss P. (2006). Virtuelle Realität eines Nutzers von Massive Multiplayer Online Roleplaying Games. Verfügbar unter <http://www.onlinesucht.de/> [10.04.2010]
- Thiedecke, Udo (Hrsg.). *Virtuelle Gruppen. Begriffe und Charakteristik. Charakteristika und Problemdimensionen*. Opladen. 2000.
- Trippe, R. (2009). *Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen*. Berlin: LIT.

- Waschatz B. (2005). Frauen und Männer verstehen sich im Beruf oft nicht. *Verfügbar unter:* <http://www.welt.de/gesundheit/psychologie/article13877497/Frauen-und-Maenner-verstehen-sich-im-Beruf-oft-nicht.html> [03.04.2013]
- Weiss R. (1973). *Loneliness. The experimence of emotional and social isolation.* Cambridge: MIT Press.
- Wenz K. (2003). Baumhaus oder Kaserne. Soziale Strukturen in „World of Warcraft“. *Verfügbar unter* http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/wenz_warcraft/wenz_warcraft.pdf [13.02.2011]
- Wenzler, N. (2003): Dynamik und Strukturen von Internet-Clans. *Verfügbar unter:* www.sw.fh-koeln.de/www/downloads/diplomarbeiten/dipl.nils.pdf [04.04.2011]
- Williams D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds. *World of Warcraft. Games and Culture, 10(5).* 338-361.
- Wimmer J., Quandt T. & Vogel K. (2009). Teampplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. *Verfügbar unter:* http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-531-91848-8_9?LI=true#page-1 [04.04.2011]
- Wittchen H. & Fehm L. (2003). Epidemiology and natural course of social fears and social phobia. *Acta Psychiatrica Scandinavica, 108(417),* 4-18.
- Wünsch C. & Jenderek B. (2008). *Die Computerspieler.* 41-56.
- Yee N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior, 9(6),* 772-775.
- Yellowlees P., Marks S. (2007). Problematic Internet Use or Internet Addiction? *Computers in Human Behavior, 23,* 1447–1453.
- Young K. (1996). Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder. *CyberPsychology and Behavior, 1(3),* 237–244.
- Young K., Rogers R. (1998). *The Relationship between Depression and Internet Addiction. Cyber Psychology & Behavior, 1(1),* 25–31.
- Zöfel P. (2003). *Statistik für Psychologen.* Deutschland: Pearson Studium.

Abstracts

Abstract Deutsch

Die vorliegende Studie soll sich mit geschlechtsspezifischen Unterschieden hinsichtlich der klinisch-psychologischen Auffälligkeiten Einsamkeit, sozialer Ängstlichkeit und Internetabhängigkeit beschäftigen. Zu diesem Zweck, wurde im Vorfeld ein Fragebogen erstellt (Gildenfragebogen), um Faktoren ausfindig zu machen, die eine Gilde auszeichnen. Die berechnete Faktorenanalyse erbrachte folgende Faktoren: Bindung, Führung und Erfolg.

An der Hauptstudie nahmen insgesamt 464 Personen teil. Hinsichtlich des Spielgenres konnte sich zeigen, dass MMORPG's mit 85,2% (n=236) zu den am häufigst gespielten Spielen zählen. Ebenso wird die am meist investierte Zeit für MMORPG's verwendet. Die Verteilung auf die Gildengröße sah folgendermaßen aus: 15,5% (n=43) gaben an Mitglieder einer kleinen Gilde zu sein, 36,1% (n=100) gaben an, Mitglieder einer mittleren Gilde zu sein, 34,7% (n=96) gaben an, einer großen Gilde anzugehören und 12,3% (n=34) fühlten sich einer sehr großen Gilde zugehörig. Ein erster Überblick über die Spielzeiten anhand einer Kreuztabelle lässt erkennen, dass größere Gilden mehr Zeit für das Spiel verbringen als kleinere Gilden. 57 Personen bei den kleinen Gilden gaben an, bis 10h/Woche zu spielen, während 29 Personen angaben, mehr als 20h/Woche zu spielen. Vergleichend dazu gaben bei den großen Gilden 21 Personen an, bis 10h/Woche zu spielen und 51 Personen mehr als 20h/Woche zu spielen. Genauere statistische Auswertungen zeigen signifikante geschlechtsspezifische Unterschiede hinsichtlich sozialer Ängstlichkeit ($p=0,000$). Zudem ergaben weitere Auswertungen, dass die Gildengröße ($t=0,002$) und das Geschlecht ($t=0,041$) einen signifikanten Einfluss auf die Internetabhängigkeit haben. Die Auswertung der 3 Faktoren Erfolg, Bindung und Führung erbrachte zeigte einen signifikanten Einfluss der Gildengröße auf den Faktor Führung ($p=0,032$) und einen signifikanten Einfluss der Gildengröße auf den Faktor Erfolg ($p=0,001$). Lediglich beim Faktor Einsamkeit und beim Faktor Bindung ließen sich weder geschlechtsspezifische Unterschiede noch Unterschiede innerhalb der Gilden feststellen.

Abstract English

The existing study illustrates gender-related differences concerning loneliness, social anxiety and internet addiction. At the beginning of the study a factor-analysis was calculated to find out characterizing factors of a guild. Summed up, three factors were found: binding, leadership and achievement.

The central study includes 464 persons. Concerning the gamegenre has to be pointed out, that MMORPG's were the most wanted games with 85,2% (n=236) equal to the time invested. The distribution of guild-size offers the following output: 15,5% (n=43) were members of a little guild, 36,1% (n=100) stated their membership to a middle guild, 34,7% (n=96) stated membership to a big guild and 12,3% (n=34) feel belonging to a very big guild. A first overview about the crosstable shows, that bigger guilds invest more time for playing than little guilds. 57 persons of little guilds declared playing up to 10h/week, while 29 persons declared to play more than 20h/week. Compared to this, 21 persons of the big guilds pointed out to play till 10h/week and 51 persons beyond 20h/week. More detailed information shows significant gender-related differences due to social anxiety ($p=0,000$). Further outcomes point out significant output between guild-size ($t=0,002$) and gender ($t=0,041$) concerning internet addiction. Analysis of factors binding, leadership and achievement show a significant influence of guild-size concerning the factor leadership ($p=0,032$) and achievement ($p=0,001$). Concerning loneliness and binding there couldn't be either gender- nor differences between guilds found.

Curriculum Vitae

Vor- und Nachname:

Ursula Moser

Ausbildung:

seit 2002 Universität Wien Studium der Psychologie

1996-2002 Höhere Bundeslehranstalt für wirtschaftliche Berufe

1989-1996 Volks- und Hauptschule Neusiedl/See

Berufserfahrung:

Seit 09/2013 Fortbildungsveranstaltungen zum Rettungssanitäter

Seit 2012 Projektassistenz & Supervisor bei Telemark Marketing, Wien

2007-2011 Ordinationsassistentin im Gesundheitszentrum Althietzing, Wien

2008 Mithilfe beim Carers Projekt, Universität Wien

2006-2010 Testauswertung und Kundenbetreuung, WIFI Wien

2006 6 Wochen Pflichtpraktikum WIFI Wien, Testauswertung

2005-2006 Verkäuferin Demmers Teehaus, SCS Vösendorf

2004 Ferialpraktikum Bawag Wien

2000-2006 Rettungssanitäter Rotes Kreuz, Bruck/Leitha

2002-2006 Einsatzfahrer Rotes Kreuz, Bruck/Leitha

2000 Ferialpraktikum Bawag Wien

1999 3-monatiges Pflichtpraktikum, Pensionistenheim Gustav-Klimt, Wien

Persönliche Interessen:

Kampfsport (Karate und Hap Ki Do)

Reiten

Joggen

Gartenarbeit

Sprachkenntnisse:

Deutsch (Muttersprache)

Englisch

Französisch

Persönliche Fähigkeiten und Kompetenzen:

Positive und fröhliche Persönlichkeit

Selbstorganisation

Stressresistenz

Teamfähigkeit

Belastbarkeit

EDV Kenntnisse:

Microsoft Package (Word, Excel, Outlook, Power Point, Access)

SPSS

Spezifische Fragebogenerstellungsprogramme (Rogator)