

Stephan Kohler

"Killerspiele" als soziale Interaktionsräume

Bedeutung der Mitgliedschaft in einem Online-Gaming-Clan

Bachelorarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2012 GRIN Verlag
ISBN: 9783656451044

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/215930>

Stephan Kohler

"Killerspiele" als soziale Interaktionsräume

Bedeutung der Mitgliedschaft in einem Online-Gaming-Clan

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com



**Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften
BA Soziale Arbeit**

„Killerspiele“ als soziale Interaktionsräume – Bedeutung der Mitgliedschaft in einem Online- Gaming-Clan

**Bachelor Thesis
zur Erlangung
des Bachelor of Arts (B.A.)
im Studiengang Soziale Arbeit**

vorgelegt von Stephan Kohler

vorgelegt am Köln, den 10.02.2012

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	S. 3
2. Bisheriger Forschungsstand zu so genannten „Killerspielen“	S. 6
2.1 Der Diskurs zu Korrelation von Gewalt und Computerspielen	S. 6
2.1.1 Studien „Pro“ Gewaltkorrelation	S. 8
2.1.2 Studien „Contra“ Gewaltkorrelation	S. 8
2.2 Forschungslücken durch einseitige Perspektiven	S.10
2.3 Ein neuer Forschungsansatz	S.12
2.4 Forschungshypothesen	S.12
3. Mediensozialisation bei Männern und Jungen	S.13
3.1 Aspekte männlicher Sozialisation	S.14
3.2 Computerspiele als männliches Sozialisationsfeld	S.15
4. Clanmitgliedschaft in Massively Multiplayer Online Games (MMOG)	S.16
4.1 Massively Multiplayer Online Games (MMOG)	S.17
4.2 Der Online-Gaming-Clan als Form einer netzbasierten Computerspielgemeinschaft	S.17
4.2.1 Typen von Computerspielgemeinschaften	S.18
4.2.2 Was ist ein Clan?	S.19
4.2.3 Merkmale von Shooter-Clans im Vergleich zu anderen Clans	S.19
4.2.4 Ausprägungen von Clans	S.21
4.2.4.1 Pro Gaming Clans vs. Fun Clans	S.22
4.2.4.2 Singlegaming-Clans (Einzelspieleclans) vs. Multigaming-Clans (Mehrspieleclans)	S.22
4.3 „Call of Duty – Modern Warfare“ – Clans im Speziellen	S.23
4.3.1 Hierarchien	S.23
4.3.2 Regeln im Spiel und außerhalb des Spiels	S.24
5. Das Spiel „Call of Duty - Modern Warfare“	S.26
5.1 Zum Begriff des First-Person-Shooters	S.26
5.2 Allgemeine Informationen zum Spiel	S.27
5.3 Aufbau des Mehrspielermodus und Spieloptionen	S.28
5.3.1 Rangesystem	S.28
5.3.2 Spielmodi und Varianten	S.29
6. Planung und Durchführung der Online-Befragung	S.30
6.1 Methodische Vorgehensweisen	S.31
6.1.1 Entwicklung der Fragestellungen	S.31

6.1.2	Aufbau des Fragebogens	S.32
6.1.2.1	Demografische Daten von Clanmitgliedern	S.32
6.1.2.2	Fragen zu Präferenzen im Spiel „Call of Duty – Modern Warfare“	S.32
6.1.2.3	Spezifische Fragestellungen zu Motivation und Einstellungen	S.33
6.2	Durchführung der Befragung	S.33
6.2.1	Kontaktaufnahme zur Untersuchungsgruppe	S.33
6.2.2	Verbreitung des Fragebogens via Internet	S.34
7.	Ergebnisse der Auswertung der Fragebögen	S.34
7.1	Schwierigkeiten bei der Auswertung mit dem Programm GrafStat	S.34
7.2	Auswertung der Fragebögen	S.35
7.2.1	Demografische Daten	S.35
7.2.2	Spielverhalten und –präferenzen	S.39
7.2.3	Clanspezifische Daten	S.42
7.3	Korrelationen und Schlussfolgerungen	S.58
8.	Ausblick	S.60
9.	Literatur- und Quellenverzeichnis	S.62
10.	Abbildungs- und Tabellenverzeichnis	S.66
11.	Glossar	S.67
12.	Abstract	S.74
13.	Eidesstattliche Erklärung	S.75

1. Einleitung

„Machen Killerspiele "dick, dumm und hässlich"? Sind "Killerspiele" dafür verantwortlich, dass Sebastian B. [Amokläufer von Emsdetten; Anm. des Verf.] durchgedreht ist? Muss man das vermeintliche Teufelszeug verbieten?“ (Güßgen: 2006, o.S.).

Mit dieser provokanten Frage überschrieb *Der Stern* kurz nach dem Amoklauf von Emsdetten einen Artikel zur Verbotsdebatte von so genannten „Killerspielen“ (vgl. Glossar). In diesem Artikel zeigt sich das gespaltene Verhältnis der Öffentlichkeit gegenüber dieser Art von Spielen. First-Person-Shooter – auch Ego-Shooter (vgl. Glossar) oder „Killerspiele“ genannt – werden in der öffentlichen Diskussion oft in einem gewaltkonotierten Kontext erwähnt, die Darstellung und das generierte Bild sind überwiegend negativ. Der Begriff „Killerspiel“ suggeriert ein brutales Spiel, dessen einziges Ziel das Töten darstellt. Kaum jemand käme auf den Gedanken mit diesem Begriff positive Gedanken oder Effekte in Verbindung zu bringen. Darüber hinaus werden die Spieler in der medialen Berichterstattung oft als potentielle Amokläufer tituliert, so dass sich ein gänzlich negatives Bild der gesamten Spielerszene ergibt.

Die vorliegende Arbeit wird einen anderen, bisher wenig erforschten Aspekt dieses Spielgenres beleuchten. Es soll eine neue Perspektive auf diese Art von Spielen eröffnet werden, da die bisherige Forschung relativ einseitig aus dem Blickwinkel virtueller und realer Gewalt erfolgt ist. Soziale Aspekte der Clanmitgliedschaft in Shooterclans (vgl. Glossar) wurden bislang nur sehr wenig und peripher untersucht. Aus diesem Grund soll aufgezeigt werden, dass die Mitgliedschaft in einem Clan Möglichkeiten sozialer Interaktion bietet und dieser Austausch für die Spieler einen wichtigen Grund für den Clanbeitritt darstellt. Andere Sichtweisen wurden nur auf einzelne Teilaspekte angewandt. Sofern soziale Aspekte des Spielens am Computer erforscht wurden, geschah dies ganz allgemein auf alle Computerspiele bezogen. Mit der expliziten Betrachtung der Abläufe und sozialen Bezüge in einem Shooterclan wird eine Verknüpfung dieser Thematiken geschaffen.

Im Vorfeld wurden verschiedene Hypothesen aufgestellt, in denen Vermutungen zu den Motiven, der Zusammensetzung der Clanmitglieder und dem Austausch innerhalb des Clans geäußert wurden. Diese Thesen setzen sich mit Fragestellungen zu Bildungsstand und Schichtzugehörigkeit der Mitglieder, Motivation der Spieler und Genderaspekten auseinander.

Die Motivation der Untersuchung dieses Themas begründete sich zunächst auf dem eigenen Interesse und den Erfahrungen des Autors als Spieler und Clanmitglied. Die Erfahrungen, die er in seiner mehrjährigen Zeit als Mitglied in diversen Shooterclans machen konnte, deckten sich oft nicht mit der einseitigen Perspektive der Forschung.

Unter den Mitgliedern war der Aspekt der Gewalt vollkommen nachrangig, dem gemeinsamen Miteinander und dem Austausch unter den Mitgliedern kam hingegen eine große Bedeutung zu. Im Rahmen eines Seminars wurden diese persönlichen Erfahrungen unter wissenschaftlichen Aspekten erstmals in einem Forschungsprojekt verarbeitet, welches die Idee zum Thema der vorliegenden Arbeit gab.

Durch die Arbeit im Ambulant Betreuten Wohnen entstand zudem eine berufliche Motivation, da dort auffällig ist, dass junge männliche Klienten sich häufig mit dieser Art von Spielen beschäftigen. Die Vermutung liegt nahe, dass auch in anderen Bereichen der Sozialen Arbeit ähnliche Beobachtungen zu machen sind. Dies macht es notwendig, die Thematik vorurteilsfrei aufzugreifen und losgelöst von der Gewaltperspektive zu betrachten.

Relativ frühzeitig wurde klar, dass eine Arbeit dieses Umfangs nur einen Ausschnitt der gesamten Thematik liefern kann. Deshalb musste das Thema eingegrenzt werden. Es sollen soziale Aspekte und Interaktionen innerhalb eines Clans als einer Form einer Computerspielgemeinschaft erforscht werden. Dies wird bezogen auf das Genre der First-Person-Shooter erfolgen. Dazu wurden Shooterclans ausgewählt, die das Spiel „Call of Duty – Modern Warfare“ spielen. Dieses Spiel erschien geeignet, da es von einer großen Anzahl Spielern online gespielt wird und vor allem bei der Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen (laut JIM-Studie) den Spitzenplatz in der Beliebtheit bei den First-Person-Shootern einnimmt (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2011, S. 42).

Für männliche Jugendliche und junge Männer haben First-Person-Shooter eine hohe Relevanz bei der Ausgestaltung ihrer Freizeit. Die Verkaufszahlen bei Computerspielen bestätigen den hohen Stellenwert dieses und ähnlicher „Killerspiele“. Nach aktuellen Zahlen gibt es etwa 60.000 Clans mit über 1,5 Millionen Mitgliedern in verschiedenen Spielgenres (vgl. Geisler: 2010a / Geisler: 2010b).

Ein Verständnis der Motivationen der Spieler und Abläufe im Spiel könnte einen Zugang zu dieser Gruppe und damit einen „Türöffner“ für die Jungen- und Männerarbeit bieten. Betrachtet man die Ergebnisse der JIM-Studie, so lässt sich an den Präferenzen ablesen, dass Jungen und Mädchen sehr unterschiedliche Spiele bevorzugen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2011, S. 45). Dies scheint ein Indiz dafür zu sein, dass Sozialisationsprozesse immer noch in stereotypen geschlechtsspezifischen Rollenbildern verlaufen.

Weiterführend ergibt sich dadurch die Frage, wie Jungen und Männer sich heute sozialisieren können. Das klassische Männlichkeitsbild kann scheinbar in der Realität

nicht mehr ausgelebt werden, die Verwirklichung dieses Bildes verschiebt sich auf die virtuelle Ebene. Dieser Frage nachzugehen würde aber den Rahmen dieser Forschung sprengen.

Zu Beginn der Arbeit werden verschiedene Forschungsergebnisse und Studien vorgestellt, um sich einen Überblick über den bisherigen Stand der Forschung verschaffen zu können. Es werden verschiedene Studien gegenüber gestellt, um die Diversität der Forschung und die unterschiedlichen Schlussfolgerungen – vor allem in Bezug auf die Erforschung der Wirkung virtueller Gewalt - zu verdeutlichen. Auf der einen Seite gibt es einige Studien, die zwischen dem Spielen von Killerspielen und dem Ausüben realer Gewalt einen Zusammenhang sehen. Dagegen stehen viele wissenschaftliche Belege, die diese Kausalität widerlegen.

In einigen Forschungsarbeiten wurde bereits vom Gewaltfokus abgewichen, diese wandten sich mehr den sozialen Aspekten der Spiele zu. Dies geschah eher allgemein und bruchstückhaft und nie explizit bezogen auf First-Person-Shooter und deren Clans. Dennoch sollen die Ergebnisse erörtert werden, da sich daraus eventuell neue Bezüge zum Genre der Ego-Shooter knüpfen lassen.

In Punkt 3 der Arbeit werden Sozialisationsaspekte bei Jungen und Männern untersucht, da zu vermuten ist, dass diese Art von Spielen vor allem Männer anspricht. Dies könnte in der unterschiedlichen Sozialisation von Mädchen und Jungen begründet sein. Um der Frage nachgehen zu können, was genau Männer an diesen Spielen und der Organisation in Clans reizt, sollen Computerspiele als Feld männlicher Sozialisation betrachtet werden. Was spielen Mädchen, was Jungen? Was fasziniert Jungen an diesen Spielen? Die Sozialisation im Bereich der Medien soll somit unter dem Gender Aspekt betrachtet werden.

Im anschließenden Punkt wird der Online-Gaming-Clan (vgl. Glossar) als interaktive Spielgemeinschaft erklärt und gegenüber anderen Formen abgegrenzt. Damit wird die Thematik weiter eingegrenzt und nur ein Teil des in Spielgemeinschaften organisierten Online-Spiels, nämlich der Clan in der Szene der First-Person-Shooter betrachtet. Zum Ende dieses Abschnitts werden speziell Clans, die das Spiel „Call of Duty - Modern Warfare“ spielen, untersucht. Es wird die Regelstruktur, die hierarchische Ordnung und der Verhaltenskodex in diesen Clans näher erklärt.

Um einen generellen Einblick in Aufbau und Ablauf des für die Untersuchung relevanten Spiels zu bekommen, werden allgemeine Informationen zum Spiel und den diversen Spiel- und Handlungsmöglichkeiten gegeben. Eine Erläuterung des Begriffs First-Person-Shooter wird an dieser Stelle ebenfalls erfolgen. Der Fokus der

Beschreibung liegt dabei auf dem Mehrspielermodus (vgl. Glossar), da dieser für die Interaktion zwischen Spielern maßgeblich ist, wogegen der Einzelspielermodus (vgl. Glossar) keine Optionen eines Austauschs mit anderen bietet. Im Mehrspielermodus sind mehrere Spieltypen möglich, die sich durch teils starke Kooperationsmöglichkeiten der Spieler auszeichnen. Diese werden im Einzelnen erklärt.

Die Erforschung der sozialen Prozesse in Shooter-Clans soll durch eine Online-Befragung von Clanmitgliedern geschehen. Es wurde ein Fragebogen¹ konzipiert, der sowohl demografische Daten erhob, als auch solche zu Spielpräferenzen der Clanmitglieder. Mit diesen Fragen soll gezeigt werden, dass der Spielerkreis sehr heterogen ist und sich für kooperative Spielmodi interessiert, bei denen starkes Teamwork gefragt ist. Den wichtigsten Teil des Fragebogens stellt jedoch die Untersuchung der Motivationen der Clanspieler für den Clanbeitritt und die Möglichkeiten sozialer Interaktion im Clan dar.

In der abschließenden Auswertung der Daten sollen die Ergebnisse mit den vorher aufgestellten Hypothesen verglichen werden. Auffällige Tendenzen und mögliche Korrelationen sollen herausgestellt und anhand der Daten begründet werden. Am Ende der Arbeit wird ein Ausblick auf sich ergebende Anknüpfungspunkte für zukünftige Studien gegeben.

2. Bisheriger Forschungsstand zu so genannten „Killerspielen“

Dieses Kapitel befasst sich mit der bisherigen Forschung zu First-Person-Shootern. Es werden der einseitige Fokus der Studien und die daraus entstehenden Forschungslücken aufgezeigt. Eine neue Forschungsperspektive und dazu formulierte Hypothesen werden vorgestellt.

2.1 Der Diskurs zu Korrelation von Gewalt und Computerspielen

In der wissenschaftlichen Forschung gibt es mittlerweile eine Vielzahl von Studien, die sich mit der Wirkung virtueller Gewalt in Computerspielen auf die Spieler beschäftigen. Diese Diskussion wird sehr konträr geführt und zeigt wie stark die Spaltung in Bezug auf dieses Thema wirklich ist. Vor allem in den USA, in den letzten Jahren auch verstärkt in Europa und Deutschland, spaltet die Diskussion über diese Art von Computerspielen und ihren Einfluss auf die Spieler die Öffentlichkeit und auch die Wissenschaft in zwei Lager. Die eine Partei sieht eine starke Korrelation zwischen realer und virtueller Gewalt und würde diese Art von Spielen am liebsten verbieten, die zweite Gruppe bezweifelt eben diesen Zusammenhang und streitet einen negativen

¹ Der gesamte Fragebogen befindet sich im Anhang.

Einfluss der Spiele ab. Beispielhaft verdeutlichen lässt sich das etwa an der Arbeit von *Grossman & DeGaetano* (1999). Sie sehen ihre Arbeit als moralisches Anliegen zum Schutz der Jugend vor schädlichen Einflüssen und unterstellen der Computerspielbranche böse Absichten. Das Buch ist unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten zwar nicht haltbar, zeigt aber sehr deutlich, wie nicht nur die Forschung, sondern auch populäre Medien zur Meinungsbildung beitragen und das (negative) Bild der so genannten „Killerspiele“ in der Öffentlichkeit mitprägen.

In der Medienwirkungsforschung wurden im Laufe der Zeit verschiedene Theorien verfolgt. *Hackenberg* (2001) unterscheidet dabei zwischen drei wichtigen Theoriesträngen, der Theorie der kognitiven Dissonanz, der Katharsistheorie und der sozial-kognitiven Lerntheorie.

- Die Theorie der kognitiven Dissonanz nach *Festinger* (1957) geht davon aus, dass Medienrezipienten sich nur solchen Darstellungen aussetzen, die ihrer kognitiven Grundstruktur entsprechen, wodurch mediale Gewaltdarstellungen für 95% der Menschen wirkungslos sind, da sie keinerlei Affinität zu Gewalt aufweisen (vgl. Festinger: 1957, o.S.).
- Die Katharsistheorie nimmt an, dass durch den Konsum von Gewaltdarstellungen der Aggressionstrieb in sozial verträglicher und unschädlicher Weise ausgelebt werden kann. Es handelt sich hierbei um eine psychoanalytische Theorie, die empirisch nicht haltbar ist und von der Inhibitionsthese (Aggressionsrückgang durch Aktivierung von Aggressionshemmungen) uminterpretiert wurde (vgl. Köhler: 2008, S. 148).
- Nach der sozial-kognitiven Lerntheorie nach *Bandura* (1969) lernen Menschen grundsätzlich am Modell, wozu auch Medienfiguren zählen. Gewalttätiges Verhalten wird aber nur übernommen, wenn die Handlungen des medialen Vorbilds erfolgreich erscheinen und die Modellfigur zur Identifikation taugt (vgl. Bandura: 1969, S. 213 ff.). Daraus haben sich mehrere Subtheorien wie die Imitationstheorie, die Suggestionstheorie, die Habitualisierungstheorie und andere entwickelt, auf die hier nicht näher eingegangen werden soll (für weitergehende Informationen vgl. Feibel: 2004, S. 144 ff.).

Um einen Überblick zu schaffen, auf welchem Stand die Forschung sich zurzeit befindet, sollen an dieser Stelle verschiedene Forschungsergebnisse vorgestellt werden. Dabei werden sowohl Studien aufgezeigt, die eine Korrelation zwischen Gewalt im Spiel vermuten, als auch solche, die diesen Effekt verneinen.

2.1.1 Studien „Pro“ Gewaltkorrelation

In der Vergangenheit wurden verschiedene experimentelle und korrelative Studien unternommen, um die Wirkung virtueller Gewalt auf die Spieler zu untersuchen. Einen guten (wenn auch nicht vollständigen) Überblick dazu bieten *Raessens/Goldstein* (2005), sowie *Frindte / Obwexer* (2003). Sie haben in ihren Artikeln jeweils diverse Forschungsergebnisse gegenüber gestellt.

Zunächst sollen Studien erläutert werden, die eine Korrelation zwischen Computerspiel und Gewalt sehen. Aufgrund der Kürze der Arbeit können jedoch nur einige Forschungsarbeiten exemplarisch vorgestellt werden. Dennoch lässt sich daran gut beobachten, welche kontroverse Diskussion über die Wirkung von „Killerspielen“ in der Wissenschaft herrscht.

Zu den bekanntesten Vertretern eines Zusammenhangs zwischen virtueller Gewalt im Spiel und aggressiven Verhaltensweisen in der Realität zählt *Anderson*, der dies in mehreren Studien (*Anderson / Dill*: 2000; *Anderson / Bushman*: 2002; *Anderson*: 2010) aus sozialpsychologischer Sicht zu belegen versuchte. Vor allem in der Studie von 2010, in der er 130 Forschungsberichte verglich, kam er zu dem Schluss, dass gewalthaltige Videospiele Kinder weniger sorgend und aggressiver machen (vgl. *Anderson*: 2010, o.S.).

Eine wissenschaftliche Untersuchung aus dem deutschsprachigen Raum kommt von *Steckel* (1998), die Kinder im Alter zwischen 7 und 14 Jahren zunächst bezüglich ihrer Persönlichkeitsstruktur untersuchte und sie dann entweder ein Kampfsportspiel oder ein Geschicklichkeitsspiel spielen ließ (vgl. *Steckel*: 1998, S. 67 ff.). Sie kam zu dem Ergebnis, dass es zu einer Absenkung des empathischen Empfindens bei Kindern nach dem Spielen von gewalthaltigen Spielen komme. Weiter fiel auf, dass aggressiv prädisponierte Kinder in ihrer Freizeit häufiger zu gewalthaltigen Spielen griffen (vgl. ebda., S. 143) und generell eine erhöhte Aggressionsmotivation zeigten (vgl. ebda., S. 155 f.).

2.1.2 Studien „Contra“ Gewaltkorrelation

So wie es eine große Anzahl an Studien gibt, die einen negativen Einfluss gewalthaltiger Spiele (auf Kinder und Jugendliche) vermuten, gibt es eine mindestens ebenso große Zahl an Forschungsergebnissen, die diesen Zusammenhang bestreiten und zu widerlegen versuchen.

Durkin/Aisbett (1999) untersuchten in einer umfangreichen Feldstudie die Zusammenhänge zwischen Gewalt und Computerspielen. Zu ihren Ergebnissen

zählten u.a., dass Gewalt in Spielen weniger erschreckend empfunden wurde als in anderen Medien, die Spieler klar zwischen virtueller und realer Gewalt unterscheiden konnten und das Spielen zum Abreagieren von Aggressionen genutzt wurde (vgl. Durkin / Aisbett: 1999, S. 119 ff. und Gieselmann: 2002, S.30 ff.).

Eine ähnliche Schlussfolgerung zog *Faltin* (2001) aus seiner Experimentalstudie: Er stellte fest, dass nicht Gewalt den stärksten Eindruck beim Spielen hinterlässt, sondern das aus Aufbau und Dramaturgie des Computerspiels entstehende Spielerlebnis (vgl. Faltin: 2001, o. S.).

Von Salisch, Kristen und Oppl (2007) untersuchten Computerspiele mit und ohne Gewalt an einer Gruppe von Kindern und kamen zu der Konklusion, dass kein Zusammenhang zwischen Aggressivität und dem Konsum gewalthaltiger Spiele gesehen werden könne. Die Spiele machten die Kinder nicht aggressiver, sondern vielmehr ließ sich eine umgekehrte Korrelation beobachten.

Die Studien „[...] ergaben, dass es offen aggressive Kinder [...] sind, die ihre Vorliebe für Ego-Shooter über die Zeit verstärken, während kein signifikanter Effekt der Gewalt-Spiele auf das Aggressionsniveau nachzuweisen ist“ (von Salisch / Kristen / Oppl: 2007, S. 136 ff.).

Olson/Kutner (2011) legten Anfang des Jahres mit *Grand Theft Childhood* eine umfangreiche Studie vor, in der sie über 1200 Kinder und Jugendliche befragten. Zu den wichtigsten Erkenntnissen zählten dabei, dass die meisten befragten Jugendlichen regelmäßig gewalthaltige Spiele spielten (vgl. Olson/Kutner: 2011, o.S.). Vor allem Jungen, die diese Spiele oft konsumieren, würden auch öfter in körperliche Auseinandersetzungen geraten. Dies sei aber in diesem Alter nicht ungewöhnlich und nicht auf den Spielkonsum zurückzuführen (vgl. ebda.). Vielmehr fand die Untersuchung auch positive soziale Aspekte des Spielens heraus: So würden die Spiele die Kreativität fördern, den Jugendlichen ermöglichen in andere Rollen zu schlüpfen und (vor allem Jungen) eine wichtige Rolle bei ihrer Sozialisation liefern (vgl. ebda.).

Wright, Boria und Breidenbach (2002) fanden persönlichkeitsförderliche Aspekte, da ihrer Meinung nach Ego-Shooter Gemeinschaft und Freundschaft fördern können (vgl. Wright/Boria/Breidenbach: 2002, o.S.).

Es lassen sich anhand der bisherigen Ergebnisse unterschiedliche Aussagen bezüglich einer bestehenden Korrelation von virtueller und realer Gewalt treffen. Es gibt mittlerweile eine große Anzahl an Studien, die sich mit diesem Thema befassen. Die Ergebnisse sind jedoch so konträr, dass man keineswegs eine allgemeingültige Aussage treffen kann:

„Some researchers have concluded that playing violent computer games can invoke increased aggression among players [...]. Other researchers have failed to find evidence for such a link [...]“² (Raessens/Goldstein: 2005, S. 149).

Einen weiteren Grund für die unterschiedlichen Ergebnisse führt *Ladas* (2002) an. Er kritisiert, dass in manchen Korrelationsstudien Zusammenhänge festgestellt worden sind, deren Kausalität nicht zweifelsfrei bewiesen werden können (vgl. *Ladas*: 2002, S. 114). Er führt dies auf die Konzeption der Studien zurück, die seiner Ansicht nach im Aufbau und Versuchsablauf teilweise so angelegt gewesen seien, dass dadurch auf gewünschte Ergebnisse hingewirkt worden sei (vgl. ebda., S. 115).

2.2 Forschungslücken durch einseitige Perspektiven

Medien, Öffentlichkeit und auch die Wissenschaft reduzieren so genannte „Killerspiele“ nur auf eine Betrachtungsweise: Die Wirkung der Gewaltinhalte und deren Schädlichkeit bzw. Unschädlichkeit für die Spieler. Dies ist eine einseitige Perspektive. Diese Betrachtungsweise war vorherrschend und führte zu einer weitestgehend negativ geprägten Sichtweise auf das Genre der Ego-Shooter. Dass das Spielen auch positive Effekte auf die Spieler haben könnte, wurde bislang eher selten erforscht.

Aktuell zeigen sich erste Ansätze zur Erforschung von Computerspielen aus anderen Blickrichtungen. Das Augenmerk liegt dabei vor allem auf der Frage nach den sozialen Effekten des gemeinsamen Spiels. Diese Hypothese wird in vielen anderen Formen des Spiels (Gesellschaftsspiele, Sport(vereine) usw.) schon seit langem akzeptiert. Einige Wissenschaftler versuchen diese soziale Komponente des Spiels auch auf Computerspiele auszuweiten.

Ünlü (2009) untersuchte in ihrer Arbeit den Einfluss von Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) (vgl. Glossar) auf das Sozialverhalten der Spieler. Die Forschung bezog sich zwar auf ein anderes Genre, nämlich das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* (vgl. Blizzard Entertainment: 2011, o.S.). Dennoch lassen sich gewisse Parallelen zu First-Person-Shootern und vor allem zum Spiel in Online-Communities (vgl. Glossar) nicht von der Hand weisen. *Ünlü* kam dabei zu dem Ergebnis, dass nicht nur das Spiel selbst für die Spieler wichtig ist, sondern auch dem Austausch in ihren Online-Spielgemeinschaften eine große Rolle zukomme (vgl. *Ünlü*: 2009, S. 60 ff.).

Ähnliche Ergebnisse liefert die weiter oben bereits erwähnte Studie von *Olson/Kutner* (2011). Hier wurde dem Spielen gewalthaltiger Spiele eine positive Wirkung in Bezug

² Deutsche Übersetzung (sinngemäß): „Einige Forscher haben geschlussfolgert, dass das Spielen gewalthaltiger Spiele eine erhöhte Aggression bei Spielern hervorrufen kann [...] Andere Forscher sind daran gescheitert Beweise für eine solche Verknüpfung zu finden.“

auf das Herausbilden eines Rollenbildes (vor allem bei Jungen) und der kindlichen bzw. jugendlichen Sozialisation attestiert (vgl. Olson/Kutner: 2011, o.S.).

Noch einen Schritt weiter geht *Quandt* (2011). In der kürzlich durchgeführten Untersuchung *Game Stat 2011* fanden sich keine signifikanten Unterschiede im Sozialverhalten von Spielern und Nichtspielern. Demnach pflegen Computerspieler einen ebenso regelmäßigen Umgang mit Freunden und gehen ebenso oft aus. Dem Computerspiel wird neben anderen Medien nach Feierabend oder in den Abendstunden nachgegangen, der Spielkonsum ist eher moderat. Das Bild der sozialarmen „Nachteule“ ließ sich nicht bestätigen, nur wenige der Befragten spielten exzessiv (> 3 Stunden / Tag) (vgl. Quandt: 2011, o.S.).

Geisler (2009a) schließlich geht auf die sozialen Prozesse in Computerspielgemeinschaften aus medienpädagogischer Sicht ein und untersucht die Regeln und Strukturen diverser Online-Gaming-Communities sowie die Zusammensetzung der Spielerschaft und die Auswirkungen einer Mitgliedschaft auf den Spieler (vgl. Geisler 2009a, o.S.).

Auf den ersten Blick mag es also durchaus so erscheinen, dass es bereits einige Forschungsergebnisse zu diesem Thema gibt. Warum sollte also eine weitere Arbeit über soziale Effekte in Computerspielgemeinschaften – speziell in First-Person-Shooter-Clans - geschrieben werden? Schaut man sich die oben genannten Studien genauer an, lässt sich erkennen, dass jede Forschung eine bestimmte Perspektive einnimmt und jeweils nur einen Ausschnitt der Thematik betrachtet: *Geisler* untersucht soziale Interaktionen in Computerspielgemeinschaften im Allgemeinen, *Ünlü* dagegen in Rollenspielgemeinschaften. *Olson/Kutner* beschäftigen sich wiederum (unter anderem) mit der Auswirkung des Konsums gewalthaltiger Spiele auf die Rollensozialisation von Jungen. Einen noch anderen Blickwinkel nimmt *Quandt* ein, der sich mit dem Sozialverhalten von Spielern und Nichtspielern auseinandersetzt. Somit bestehen schon einige Forschungen, die sich nicht nur mit dem Thema der Gewalt in „Killerspielen“ beschäftigen, sondern andere (teils soziale) Aspekte des Spielens hervorheben. Es zeigt sich jedoch, dass es bislang keine Forschungen gibt, die sich explizit mit sozialen Aspekten in First-Person-Shootern und deren Spielgemeinschaften beschäftigen.

Es gibt demnach noch einige Forschungslücken, die durch diese Arbeit geschlossen werden sollen. Hier soll ganz gezielt untersucht werden, ob und in welchem Umfang eine Clanmitgliedschaft in einem First-Person-Shooter-Clan soziale Effekte auf die Mitglieder haben kann. Die genaue Intention und die damit verbundenen Hypothesen werden im Folgenden erläutert.

2.3 Ein neuer Forschungsansatz

Soziale Netzwerke spielen im Alltag vieler Menschen mittlerweile eine nicht unerhebliche Rolle. *Facebook*, *Twitter*, *StudiVZ*, *Xing* (vgl. Glossar) und andere sind den Meisten geläufig und werden von einer großen Anzahl von Usern regelmäßig beruflich oder privat genutzt (vgl. Hoffmann: 2011, o.S.). Trotz eventueller negativer Effekte dieser Netzwerke (Suchtpotential, Mobbing usw.) herrscht dennoch die einhellige Meinung, dass sie der Vernetzung und der sozialen Interaktion der User dienen und hilfreich sind. Diese gesellschaftliche Akzeptanz erfährt das Genre der First-Person-Shooter nicht. Im Gegenteil: Diese Art von Spielen wird vor allem durch die Medien immer wieder in Zusammenhang mit Gewalttaten wie den Amokläufen von Erfurt, Winnenden oder Littleton gebracht (vgl. Rötzer: 2003, S. 9 ff.) und fast ausschließlich in negativ konnotierten Bezügen erwähnt. Ein positiver Effekt wird ihnen abgesprochen.

In der vorliegenden Arbeit soll daher gezeigt werden, dass sich in dieser Spielform durchaus Möglichkeiten einer sozialen Interaktion ergeben. Dabei wird der Fokus der Untersuchung auf dem Clan als einer Form einer Online-Spielgemeinschaft liegen. Die Interaktion im Clan geht weit über das eigentliche Spiel hinaus, da sich den Spielern verschiedene Möglichkeiten eines Austauschs untereinander bieten.

2.4 Forschungshypothesen

Um die Forschung zu rahmen, wurden im Vorfeld **Hypothesen** aufgestellt, die in diesem Kapitel vorgestellt werden.

Hypothese 1: Der Spielerkreis besteht aus Personen aus allen Gesellschafts- und Bildungsschichten. Die Gruppe der Spieler, die diese Spiele spielen, kann nicht in ein vorgefertigtes Bild gepresst werden. Es ist eine sehr heterogen zusammengesetzte Gruppe in Bezug auf Alter, Bildung, Beruf und familiären Stand. Damit würde das Bild, das von den Medien generiert wird, widerlegt. Dies hieße nämlich, dass die Spieler weder sozial unterentwickelte „Freaks“, noch schießwütige potentielle Amokläufer sind. Eine Ausnahme dieser Heterogenität bildet dabei das Geschlecht der Spieler (vgl. These 5).

Hypothese 2: Das Töten steht weder virtuell noch in der Realität im Vordergrund, sondern das Erreichen von Spielzielen durch Teamwork. Spieler schließen sich den Clans an, weil sie gerne mit anderen im Spiel interagieren. Dazu bieten sich kooperative Spielmodi an, in denen durch aufeinander abgestimmtes taktisches Agieren bestimmte Ziele und der Sieg im Spiel erreicht werden können.

Hypothese 3: Soziale Aspekte, wie zum Beispiel der Austausch mit anderen Spielern, spielen eine große Rolle. Es gibt für die Clanmitglieder bestimmte Motive in einen Clan einzutreten. Dazu zählen die soziale Interaktion und das Spiel mit Anderen. Der Austausch vollzieht sich hier über unterschiedliche Kanäle in unterschiedlicher Intensität.

Hypothese 4: Der Zusammenschluss in Clans als einer Computerspielgemeinschaft hat unter anderem die Funktion der sozialen Organisation im Kreise Gleichgesinnter. Die Spieler finden hier andere Leute, die ganz ähnliche Interessen haben. Dies stellt für viele einen wichtigen Aspekt der Clanmitgliedschaft dar. Der Clan bietet somit eine Art Schutzraum.

Hypothese 5: First-Person-Shooter und die Organisation in Clans sprechen vor allem Männer an. Die meisten Clans weisen in der einen oder anderen Form hierarchische Strukturen auf. Das System der Ränge, bei dem man sich vom einfachen „Rekruten“ hocharbeiten muss, findet sich sowohl im Spiel selbst als auch in der Strukturierung der Online-Clans wieder. Diese Affinität zu klaren Strukturen und Hierarchien scheint ein männerspezifisches Phänomen zu sein. Ähnliche Strukturen finden sich ebenfalls in anderen Männerdomänen wie dem Militär oder Motorradgangs, in denen Schlagworte wie Ehre, Treue und Gehorsam eine tragende Rolle spielen. Es ist daher anzunehmen, dass der überwiegende Anteil der Clanmitglieder Männer sind.

3. Mediensozialisation bei Männern und Jungen

Es gibt nicht nur eine Theorie der Sozialisation, sondern unterschiedliche Sozialisationstheorien, deren kleinster gemeinsamer Nenner darin besteht, dass sie die entwicklungsrelevanten Kausalbeziehungen zwischen Mensch und Umwelt zum Gegenstand haben. Einfacher ausgedrückt bedeutet das, dass die Umwelt und gesellschaftliche Einflüsse bzw. Vorstellungen die Erziehung und damit die Vergesellschaftung von Kindern stark beeinflussen. Die Sozialisation verläuft bei Jungen und Mädchen durchaus unterschiedlich.

In den folgenden Punkten soll konkreter beschrieben werden wie sich die Sozialisation bei Kindern charakteristisch vollzieht und welche geschlechtsspezifischen Unterschiede dabei zu beobachten sind. Im Anschluss daran wird näher auf den Punkt der Mediensozialisation bei Jungen und Männern eingegangen und Computerspiele als „typisch männliches“ Sozialisationsfeld untersucht. Dabei werden vor allem Aspekte beleuchtet, die die in dieser Arbeit formulierte Hypothese stützen, dass Männer hierarchische Strukturen suchen und über diese ihre Stellung in der Gruppe definieren. Dadurch sollen Erklärungsansätze für einen Zusammenhang zwischen männlicher