

Forschung

Ich spiele, also bin ich

Neue wissenschaftliche Untersuchungen zeigen, dass Online-Rollenspiele Einfluss auf das Leben des Spielers nehmen können. Suchtgefahr soll es jedoch keine geben. Das aber bezweifeln Skeptiker – trotz Studien.

Christoph Huber

Es muss schon einen besonderen Reiz haben, sich in fremde Rollen in einer noch dazu völlig fremden Welt zu versetzen: Das seit seinem Start im Jahr 2004 meistverkaufte PC-Spiel „World of Warcraft“ ist ein solches Rollenspiel. Es hat laut Wikipedia neun Mio. aktive Nutzer.

Derartige Rollenspiele haben einen starken Einfluss auf die Psyche der Mitspieler, haben Wissenschaftler nun festgestellt. Sie können unter Umständen tief in das Leben einschneiden und zu Schlafverlust führen, wie der Psychologe Joshua Smyth von der Universität Syracuse in einer Studie dokumentierte.

Die Internet-Komponente solcher Spiele führe auch dazu, dass die Spieler insgesamt mehr Zeit mit dem Spiel verbringen, heißt es in der Arbeit. Auch und vor allem bei Jugendlichen: 30 Stunden PC pro Woche bei Zwölf- bis 15-jährigen, die sich mit Rollenspielen beschäftigen, sind keine Seltenheit mehr. Das gelte vor allem für die sogenann-

ten „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ – für beliebig viele Spieler geeignete Online-Rollenspiele –, die in den vergangenen fünf Jahren besonders viel Zuspruch fanden, wie es in der Studie heißt.

Für die Untersuchung hatte Smyth 100 freiwillige Studenten in vier Gruppen eingeteilt, die Unterhaltung in verschiedenen Arten von Computerspielen suchen sollten. Eine Gruppe spielte das mittlerweile als Klassiker bezeichnete Online-Rollenspiel „Dark Age of Camelot“, das erstmals 2001 auf den Markt kam. Nach einem Monat hatte sich die Gesundheit der Gruppenmitglieder verschlechtert. Das alles beherrschende Spiel zeigte auch Auswirkungen auf das Studium und das Sozialleben der Spieler, die letztlich immer mehr vereinsamten und ein recht merkwürdiges Verhalten in der Kommunikation mit anderen an den Tag legten. Sie hatten aber auch mehr Spaß beim Spielen und erklärten häufiger als die anderen Studienteilnehmer, dass sie neue Freunde gewonnen hätten – womöglich



Rollenspiele wie „World of Warcraft“ bergen Suchtgefahr, auch wenn Gegenteiliges durch Studien belegt wird. Studien sollen das Problem nur schönreden, behaupten Skeptiker. Foto: Blizzard Entertainment

über den mit dem Spiel verbundenen Chat.

Studienautor Smyth kritisierte, dass sich die Debatte über Computerspiele meist nur um deren oft gewalttätigen Inhalt drehe. Eine Suchtgefahr konnte er freilich nicht feststellen. Damit widerspricht er zahlreichen Wissenschaftlern, die sich schon seit Jahren mit den Auswirkungen von Spielen auf die menschliche Psyche beschäftigen. Am Anton-Proksch-Institut in Wien meint man zum Beispiel, die Suchtgefahr steige mit der Zeit, die man mit dem Spiel verbringt. „Die Spiele sind so konzipiert,

dass man sie lange und intensiv spielt. Längerer, hoch dosierter Konsum führt dann leicht in die Abhängigkeit“, erklärte Institutsleiter Michael Musalek im vergangenen Sommer gegenüber *Presstext Austria*. Die Folgen seien Unfähigkeit, in die reale Welt zurückzukehren, sowie Isolation.

Das Abdrehen der Realität

Wer Online-Gaming liebt und die Augen vor der Realität verschließt, neigt dazu, jene psychischen Probleme, die die Folge sein könnten, schönzureden. Gamer halten negativen Presseberichten über Online-

Rollenspieler eine Langzeitstudie des Forschers Nick Yee von der Stanford-Universität entgegen. Der Untersuchung zufolge, die seit 1999 durchgeführt wird, verbringen Online-Rollenspieler nicht mehr Zeit vor Bildschirmmedien als der durchschnittliche US-Bürger. „Mmorp-Spieler verbringen im Schnitt 21 Stunden in der Woche mit dem Spiel und 7,7 Stunden vor dem Fernseher. Der durchschnittliche Fernsehkonsum der Gesamtbevölkerung beträgt 28 Stunden“, sagt Yee. Was die Gefahr, einer Spielsucht zu verfallen, nicht wirklich relativiert, wie Skeptiker meinen.

HOHE BESUCHERQUALITÄT

Die ITnT hat sich in den letzten Jahren zu DER IT-Fachmesse Österreichs etabliert und ist für Siemens Enterprise Communications der wichtigste heimische Messeauftritt. Die hohe Besucherqualität und starke Frequenz 2007, sowie die Ausrichtung auf Zentral- und Osteuropa bietet uns eine hervorragende Plattform, um Besucher über das Produkt- und Leistungsportfolio zu informieren, Kontakte aufzubauen bzw. zu pflegen. 2008 setzen wir unsere Schwerpunkte auf KMUs sowie Großunternehmen und präsentieren vor Ort das neue Produktportfolio – vom HiPath 8000, dem Highend-Kommunikationssystem bis hin zur Mobility-Lösung. Wir freuen uns bereits jetzt auf interessante Gespräche und potentielle Neukunden.

DI Josef Jarosch
Geschäftsführer, Siemens Enterprise Communications GmbH



JETZT ANMELDEN!

INFOS UND ANMELDEUNTERLAGEN:

T: +43 (0)1 727 20-376 ■ F: +43 (0)1 727 20-442 ■ E: itnt@messe.at

ITnT

Trade Fair for Information Technology and Telecommunication focused on Central Europe

in partnership with **EXPO COMM**

5 - 7 FEBRUAR 2008
MESSE WIEN