

Exzessives Computerspielverhalten am Beispiel des MMORPGs World of Warcraft – Sucht oder Anpassungsverhalten?

Skizze des Dissertationsprojekts

Gegenstand des Promotionsvorhabens ist das exzessive Computerspielverhalten von Jugendlichen und Erwachsenen. Durch Analyse der Spielmechanik von World of Warcraft (WoW) und durch qualitative Interviews mit (exzessiven) WoW-Nutzern sollen motivationale Aspekte des Spielerverhaltens ermittelt werden. Als zentrale Hypothese wird angenommen, dass das exzessive Spielen von WoW vor allem eine kompensatorische Funktion für die Computerspieler erfüllt, die versuchen, auf diese Weise Anomien in der sozialen Wirklichkeit zu verarbeiten. Das Computerspielverhalten wird dabei vor dem Hintergrund der klassischen soziologischen Anomietheorie Mertons als kreative Anpassungsreaktion gedeutet und analysiert. Im Rahmen der Dissertation soll daher untersucht werden, ob sich die exzessiven Computerspieler in anomischen Situationen im real life befinden. Des Weiteren soll ermittelt werden, ob und ggf. wie das Computerspielverhalten eine Verarbeitung anomischer Zustände für das Individuum erlaubt. Durch Analyse der Spielmechanik soll die spezifische Eignung von WoW als Hilfsmittel für die vermuteten Anpassungsreaktionen diskutiert werden.

Vortragsgegenstand

Neben der Vorstellung des Dissertationsvorhabens und der Lücken im Forschungsstand sollen im Vortrag Teilergebnisse zur Diskussion gestellt werden. Schwerpunkt wird daher die Analyse der Spielmechanik von World of Warcraft und der Vergleich mit der Sozialstruktur sein. Hierzu wird diskutiert werden, inwiefern WoW überhaupt ein Spiel (game) im Sinne einer ludologischen Definition wie der Juuls ist. Das Spiel lässt sich – so die These – in zwei begrifflich verschiedene Phasen unterteilen: Phasen spielerisch herausfordernden Charakters und Phasen des funktionalen Bezugs auf die Spielzeit, die eher analog zu einem Arbeitsprozess zu betrachten sind. Erstere würden eine spielerische Motivation vermuten lassen, der Genuss der letzteren könnte durch die Anomietheorie erklärbar werden. Während im real life oftmals kulturelle Ziele und institutionelle Mittel auseinanderfallen, ist WoW demgegenüber widerspruchsfrei: Je mehr Zeit und Mühe ein Spieler investiert, desto größer der Erfolg des Charakters in der virtuellen Welt. Anomien im real life könnten daher erklären, warum WoW trotz phasenweiser Abwesenheit spielerischer Herausforderungen exzessiv genossen und somit die virtuelle der realen Welt vorgezogen wird. Indem exzessive Spieler sich kompensatorisch Ersatzfolge verschaffen, die Erfolge in der sozialen Wirklichkeit ähneln, kann das Spielen von World of Warcraft als Ersatzritualismus fungieren.

Gerrit Bliefnicht promoviert im Bereich sozialwissenschaftlicher Suchtforschung an der Universität Bremen und ist in der außerschulischen Jugendbildung als Lehrbeauftragter tätig. Forschungsinteressen: Game Studies, Abweichendes Verhalten, Sozialstrukturanalyse. Email: gerrit@bliefnicht.net