



22. August 2008

Pressemitteilung

Die Online-Spieler: Gemeinsam statt einsam

Forschungsergebnisse zu jugendlichen Online-SpielerInnen auf der GC vorgestellt

„Ich spiele wegen den netten Leuten.“ Online-Spiele-Welten sind für Jugendliche soziale Treffpunkte: 78% der jugendlichen Online-SpielerInnen spielen im Internet gemeinsam mit Freunden aus der Schule, der Nachbarschaft oder aus dem weiteren direkten Umfeld. Und die Hälfte der jungen SpielerInnen hat sogar schon neue Freunde über das Online-Spielen gefunden. Vor allem das beliebte Rollenspiel *World of Warcraft* ist ein Treffpunkt, wo aus Netzbekanntschaften Freunde werden.

Dies ist eines der aktuellen Ergebnisse einer Langzeituntersuchung der Universität Leipzig, die am heutigen Freitag auf der Games Convention vorgestellt wurden. Die Ergebnispräsentation des ‚Medienkonvergenz Monitoring‘ (MeMo) fand in Zusammenarbeit mit der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM) statt, die die wissenschaftliche Arbeit des Projektes fördert.

Prof. Kurt-Ulrich Mayer, Präsident der SLM verwies im Rahmen der Veranstaltung auf die Wichtigkeit der Ergebnisse: „Medieninhalte, das gilt auch für Computer- und Onlinespiele tragen in ganz erheblichem Umfang zur Identitätsbildung von Kindern und Jugendlichen bei. Wissenschaftlich erforschte Erkenntnisse über das Wie sind daher von zentraler Bedeutung für den Jugendmedienschutz, um Positives zu befördern und negativen Entwicklungen entgegenwirken zu können.“

Professor Dr. Bernd Schorb, Professor für Medienpädagogik und Weiterbildung an der Universität Leipzig und Leiter des Projektes betonte: „Das Medienkonvergenz Monitoring untersucht, wie Jugendliche ihren Medienalltag und somit ihren Alltag tatsächlich gestalten. Die Ergebnisse zeigen, dass Online-SpielerInnen in der Mehrzahl nicht vereinsamte ‚Problemfälle‘ sind, sondern mit anderen zusammenspielen und sozial eingebunden sind.“

Weitere Teilergebnisse der Untersuchung beziehen sich auf folgende Punkte:

„Ein real life reicht!“ Auch wenn das Soziale beim Online-Spielen für Jugendliche sehr wichtig ist, suchen Online-SpielerInnen in der Mehrzahl nicht nach einer virtuellen Welt, die ihre reale nachbildet oder ersetzt. *Second Life* als vieldiskutiertes Phänomen einer zweiten, virtuellen Welt ist zwar über 80% der Online-SpielerInnen bekannt, aber für die meisten Jugendlichen nicht attraktiv. Zwei Drittel derer, die *Second Life* noch nie probiert haben, möchten diese Online-Welt noch nicht einmal besuchsweise kennen lernen.

„Das Spiel kann schon süchtig machen.“ Jugendliche Online-SpielerInnen folgen nicht manisch dem Angebot, sondern reflektieren sich und ihre Erlebnisse beim Spielen. Dabei sind sie sich der Gefahren, die mit dem Spielen verbunden sein können, durchaus bewusst: Auf Grundlage eigener Erfahrungen thematisieren 60% der Online-SpielerInnen problematische Aspekte des Spielens im Netz. Die wichtigsten sind hier soziale Probleme beim Spielen (wie Beleidigungen und Betrügereien), der hohe Zeitaufwand und das Suchtpotenzial von Spielen.

Das **Medienkonvergenz Monitoring** (MeMo) beobachtet seit 2003 die Entwicklung der Medienkonvergenz und ihrer Relevanz für Heranwachsende. In einer Teiluntersuchung widmet sich das Monitoring dem Phänomen der Online-Spiele. Seit 2005 wurden auf der Games Convention insgesamt 1000 junge Online-SpielerInnen befragt. Die Ergebnisse der soeben abgeschlossenen dritten Welle dieser Langzeituntersuchung basieren auf einer quantitativen Onlinebefragung von 367 und qualitativen Interviews mit 45 Online-SpielerInnen.

Die gesamten Ergebnisse der Untersuchung sind unter www.medienkonvergenz-monitoring.de als pdf-Datei abrufbar.

Kontakt:

Matthias Kießling/ Maren Würfel/ Jan Keilhauer

Universität Leipzig/ KMW/ Bereich Medienpädagogik und Weiterbildung/ Emil-Fuchs-Str. 1/ 04105 Leipzig

Internet: www.medienkonvergenz-monitoring.de/ Mail: [redaktion-memo@uni-leipzig.de/](mailto:redaktion-memo@uni-leipzig.de) Tel.: 0341 / 9735888