

The Social Side of Gaming: eSports und der Aufbau von Sozialkapital

Eine wissenschaftliche Studie der Hamburg Media School

Leonard Reinecke, Dipl.-Psych.
Prof. Dr. Sabine Trepte
Hamburg Media School

Juli 2009

Inhalt

Seite

A. Forschungsfragen	3
B. Management Summary	6
C. Methode	8
D. Extended Results I: Eigenschaften der Stichprobe und allgemeine Nutzungsdaten	10
E. Extended Results II: Aufbau von Sozialkapital in eSports Clans	18

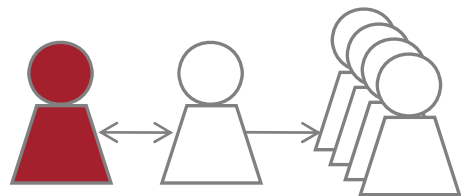
A. Forschungsfragen

Sozialkapital ist eine bedeutsame Ressource

- Unter dem Begriff Sozialkapital werden die positiven Erträge subsumiert, die aus sozialen Beziehungen und interpersonellen Kontakten entstehen. Diese können sowohl materieller Art sein als auch in Form von Informationen oder emotionaler Unterstützung vorliegen.
- Dabei werden zwei Arten von Sozialkapital unterschieden:

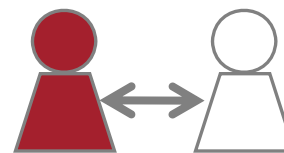
Bridging Social Capital

- Lose Beziehungen
- Führen nicht zu direkter sozialer Unterstützung, z.B. in Krisenzeiten
- Erweitern die eigene Perspektive, liefern Informationen und Kontakte



Bonding Social Capital

- Enge, emotionale Beziehungen
- Z.B. Familienmitglieder oder enge Freunde
- Wichtige soziale Ressource, emotionale und materielle Unterstützung



Forschungsfragen zum Aufbau von Sozialkapital im Bereich eSports

- Medienpsychologische Studien belegen, dass Mediennutzung, z.B. die Nutzung von Social Networking Sites, zum Aufbau von Sozialkapital beitragen kann.
- Erste Studien belegen, dass auch Computerspiele, z. B. Online Rollenspiele, zum Aufbau sozialer Kontakte beitragen können.
- Auch im Bereich des eSports spielen soziale Kontakte, z. B. in Form von Clans oder Teams eine wichtige Rolle.
- Bisher existieren aber keine wissenschaftlichen Erkenntnisse dazu, ob Clans und eSport-Teams zum Aufbau von Sozialkapital beitragen.

Forschungsfragen:

Die vorliegende Befragungsstudie fokussiert daher folgende Bereiche:

F1 Stellen eSports Clans und Teams für ihre Mitglieder eine Quelle zum Aufbau von Sozialkapital dar?

F2 Hat das im Clan gewonnen Sozialkapital einen positiven Einfluss auf das generelle Ausmaß an sozialer Unterstützung, über das Clan-Mitglieder verfügen?

B. Management Summary

Management Summary: eSports und Sozialkapital

- Aus Sicht der Befragten leisten Clans einen klaren Beitrag zum Aufbau von Sozialkapital.
- Clan-Mitglieder fühlen sich von ihren Clans sowohl durch Bridging als auch durch Bonding Social Capital unterstützt, d.h. Clan-Mitglieder profitieren sowohl in Form einer Erweiterung ihrer losen sozialen Kontakte als auch in Form tiefer und enger sozialer Beziehungen.
- Der Aufbau von Sozialkapital wird durch eine Reihe von Faktoren beeinflusst, z. B. Wettkampf- bzw. Spaßorientierung des Clans, Trainingshäufigkeit, Einbindung in die Organisation des Clans und Offline-Aktivitäten des Clans.
- Das beim eSports generierte Sozialkapital ist ein signifikanter Prädiktor für das generelle Ausmaß an sozialer Unterstützung: Spieler, die viel Sozialkapital durch ihren Clan generieren, fühlen sich insgesamt stärker von ihrem sozialen Umfeld unterstützt.
- Clan-Spieler verfügen insgesamt über signifikant mehr soziale Unterstützung als Solo-Spieler.



Für detaillierte Ergebnisse zur Stichprobe und zu den Nutzungsgewohnheiten der Befragten siehe **Seiten 10 bis 16**

Für detaillierte Ergebnisse zum Zusammenhang zwischen Clan-Mitgliedschaft und Sozialkapital siehe **Seiten 17 bis 25**

C. Methode

Methode: Online-Umfrage

- Teilnehmer der Online-Befragung wurden auf dem deutschen ESL-Portal sowie auf mehreren ESL-Portalen im europäischen Ausland rekrutiert.
- Im Erhebungszeitraum von November 2008 bis Januar 2009 wurden insgesamt 1129 vollständige Datensätze erhoben.
- 778 Teilnehmer beantworteten die deutschsprachige und 351 Teilnehmer die englische Version des Fragebogens.



D. Extended Results I: Eigenschaften der Stichprobe und allgemeine Nutzungsdaten

Die Stichprobe besteht überwiegend aus jungen Männern

- Stichprobengröße: $N = 1129$
- Alter: Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Alter von 13 bis 78 Jahren, $M = 19,13$ Jahre, $SD = 4,1$ Jahre
- Geschlecht: 96,9 Prozent Männer ($n = 1094$) und 3,1 Prozent Frauen ($n = 35$)
- Bildungsstand:

Was ist Dein bisher höchster Schulabschluss?*	Prozent
Bisher ohne Abschluss	15,9
Hauptschulabschluss	12,2
Realschulabschluss	42,4
Abitur	19,4
Berufsausbildung	7,1
Hochschulabschluss	3,0

* Diese Frage wurde nur in der deutschsprachigen Version des Fragebogens gestellt. Die Prozentangaben basieren auf der deutschsprachigen Teilstichprobe ($n = 778$)

Die Mehrheit der Befragten sind Schüler und Studenten

Was ist Dein momentaner Berufsstatus?	N	Prozent
Studium	193	17,09
Berufsschule	56	4,96
Gymnasium	238	21,08
Realschule	58	5,14
Hauptschule	9	0,80
Gesamtschule	11	0,97
High School Student (EU-Datensatz)	138	12,22
Ausbildung/Lehre	161	14,26
Berufstätig	154	13,64
Wehrpflicht/Zivildienst	25	2,21
FSJ/FÖJ	4	0,35
Im Erziehungsurlaub	2	0,18
Arbeitslos	34	3,01
Sonstiges	46	4,07

An der Befragung beteiligten sich ESL-Mitglieder aus 29 Ländern

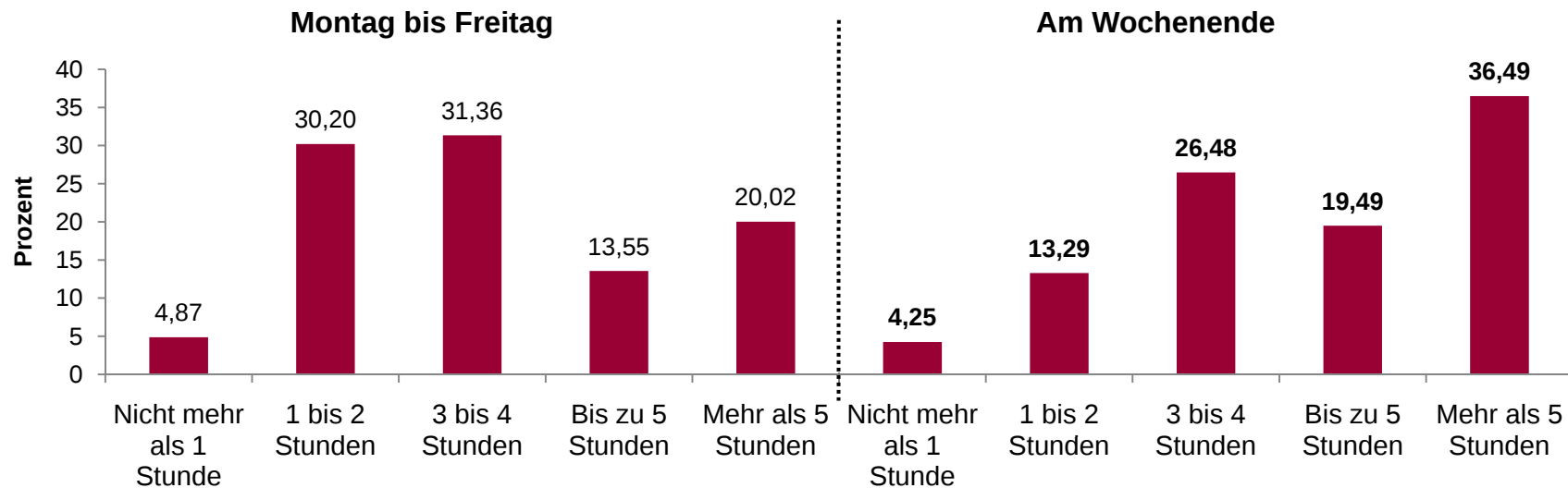
Die 10 meistvertretenen Länder	N	Prozent
Deutschland	751	66,52
Bulgarien	82	7,26
Russland	59	5,23
Polen	32	2,83
Österreich	31	2,75
Tschechische Republik	26	2,30
Italien	24	2,13
Spanien	24	2,13
Frankreich	20	1,77
Schweiz	15	1,33

Die Teilnehmer zeigen eine starke allgemeine Affinität für Games

- Wie oft spielst Du Video- und Computerspiele?

täglich	mehrmals pro Woche	einmal pro Woche	mehrmals pro Monat	Einmal pro Monat	< als 1x pro Monat	nie
73,16 %	23,74 %	1,15 %	1,33 %	0,35 %	0,09 %	0,18 %

- Wie viel Zeit verbringst Du täglich mit dem Spielen von Video- und Computerspielen?



Ego-Shooter und Actionspiele sind das mit Abstand beliebteste Genre der Befragten

Welche Art von Computerspielen spielst Du am häufigsten?	N	Prozent
Ego-Shooter	782	69,26
Actionspiele	146	12,93
Strategie	83	7,35
Sportspiele	44	3,90
MMOGs	35	3,10
Rennspiele	17	1,51
Rollenspiele	16	1,42
Simulationen	3	0,27
Sonstige	2	0,18
Denk- und Geschicklichkeitsspiele, Casual Games	1	0,09

Die Befragten sind im Durchschnitt seit 2,5 Jahren Mitglied der Electronic Sports League

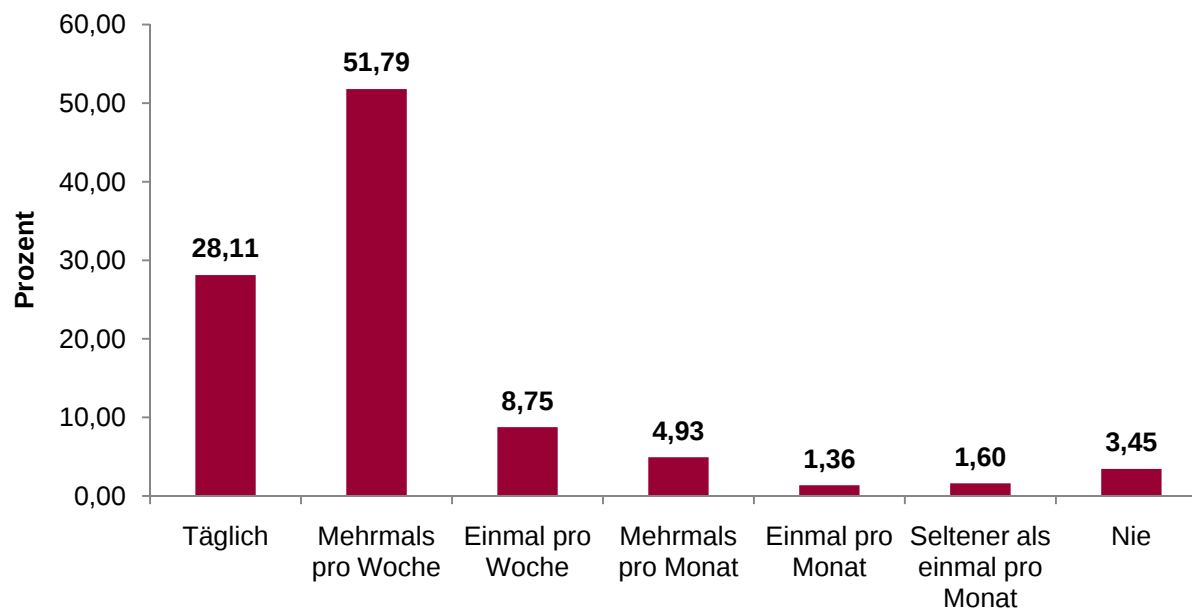
- Die Befragten spielen im Durchschnitt **seit 7 Jahren Computerspiele** ($M = 86,8$ Monate, $SD = 46,4$ Monate)
- Im Durchschnitt sind die Befragten **seit 2,5 Jahren Mitglied der ESL** ($M = 30,1$ Monate, $SD = 20,6$ Monate)
- Die Genrepräferenzen spiegeln sich auch in den bevorzugten ESL-Spielen:

Welches Spiel spielst Du in der ESL am häufigsten? (Top 5 Nennungen)	N	Prozent
Counter-Strike: Source	322	28,52
Counter-Strike	271	24,00
Command & Conquer Generäle	159	14,08
Call of Duty 4	95	8,41
Battlefield Vietnam	33	2,92

D. Extended Results II: Aufbau von Sozialkapital in eSports Clans

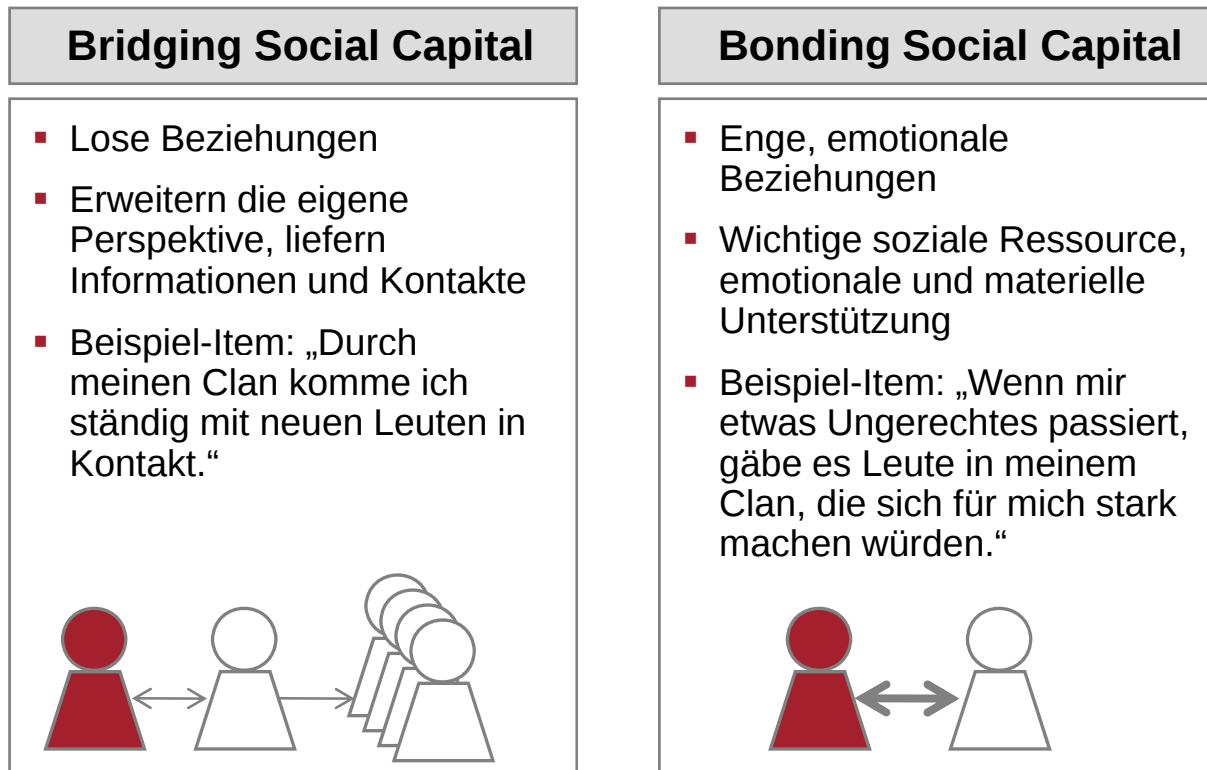
Die Mehrheit der Befragten ist Mitglied in einem Clan

- Clan-Mitgliedschaft: **71,8 Prozent** der Befragten (n = 811) sind Mitglied in einem Clan
- Alle nachfolgenden Auswertungen beziehen sich nur noch auf diese Personen
- Die Befragten sind im Durchschnitt **seit über zwei Jahren Mitglied** in ihrem Clan ($M = 13,9$ Monate, $SD = 18,5$ Monate)
- **Trainingshäufigkeit** im Clan:



Zwei Formen von Sozialkapital in Clans wurden untersucht

- Die psychologische Forschung unterscheidet zwei unterschiedliche Formen von Sozialkapital.
- In der Befragung wurde erfasst, inwiefern Clan-Mitglieder durch ihre Zugehörigkeit zum Clan Sozialkapital aufbauen können.



Clan-Mitglieder erhalten beide Formen von Sozialkapital durch ihren Clan

- Die Befragten sehen ihren Clan als Quelle sowohl für Bridging Social Capital als auch für Bonding Social Capital.
- Die Mittelwerte beider Skalen liegen über dem Skalenmittelwert:

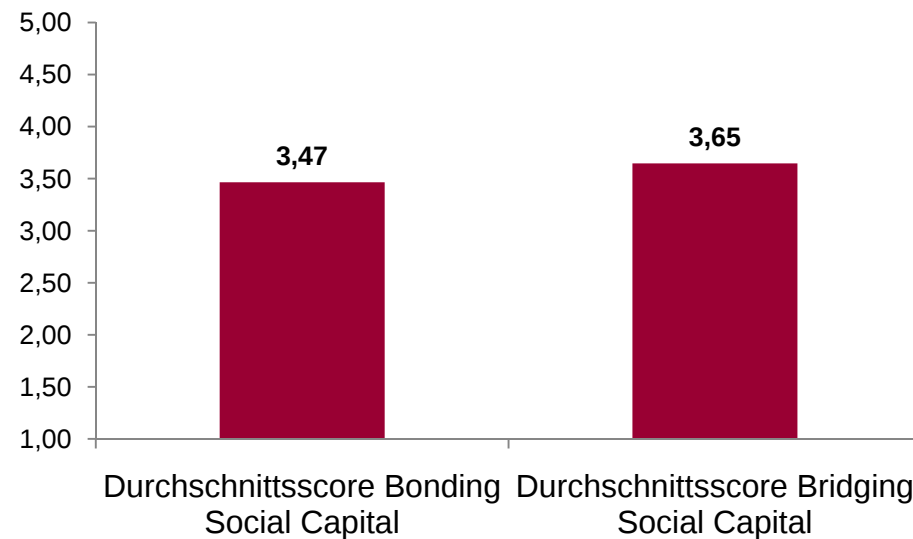


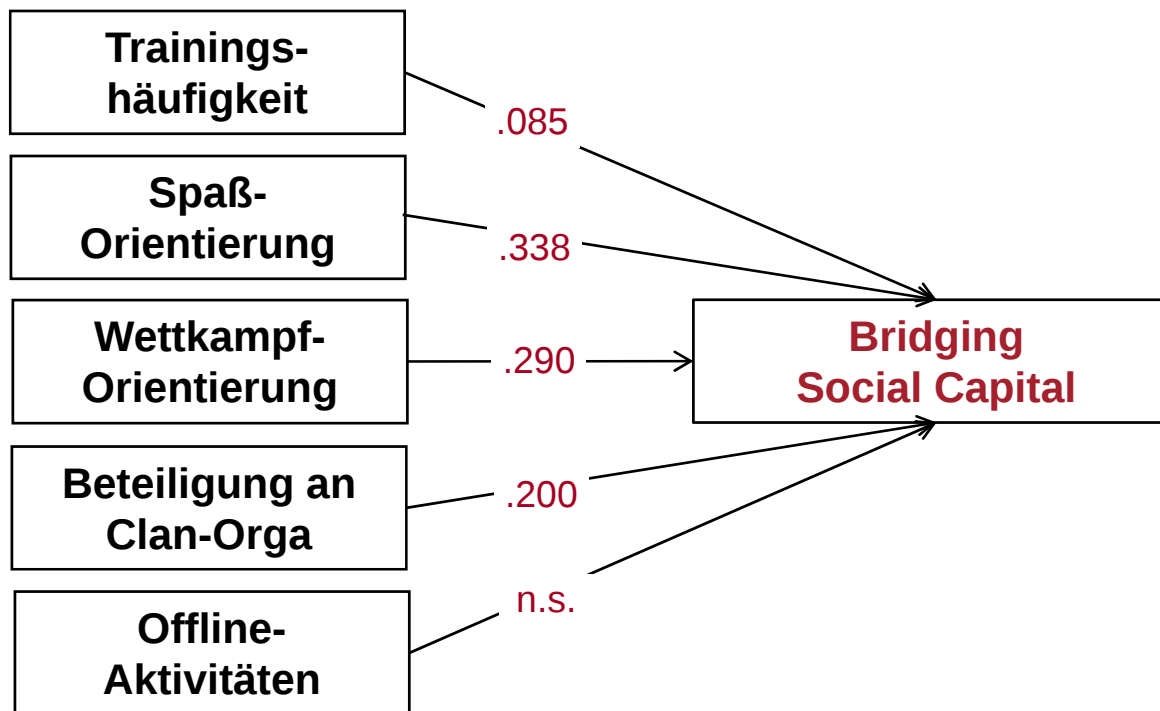
Diagramm zeigt Skalenmittelwerte. Antwortmöglichkeiten von 1 = „trifft überhaupt nicht zu“ bis 5 = „trifft voll und ganz zu“.

Verschiedene Eigenschaften der Clans wurden erfasst

- Um den Einfluss verschiedener Aspekte des Clan-Lebens auf den Aufbau von Sozialkapital erfassen zu können, wurden folgende Aspekte der Clans erfasst:
- 1. **Spaß-Orientierung:** Inwiefern stehen Spaß und Unterhaltung für den Clan im Vordergrund? Beispiel-Item: „Wir spielen vor allem, um gemeinsam Spaß zu haben.“
- 2. **Wettkampf-Orientierung:** Wie hoch ist der Stellenwert von Wettkampf und Gewinnstreben für den Clan? Beispiel-Item: „Wir wollen in Wettkämpfen Titel holen.“
- 3. **Clan-Leben online oder offline:** Spielen sich die gemeinsamen Aktivitäten des Clans überwiegend online oder auch offline ab? Beispiel-Item: „Zum Training treffen wir uns immer online.“
- 4. **Engagement im Clan:** Inwieweit ist der/die Befragte in die Leitung oder Organisation des Clans eingebunden? Beispiel-Item: „In meinem Clan bin ich viel mit der Organisation des Clans beschäftigt.“

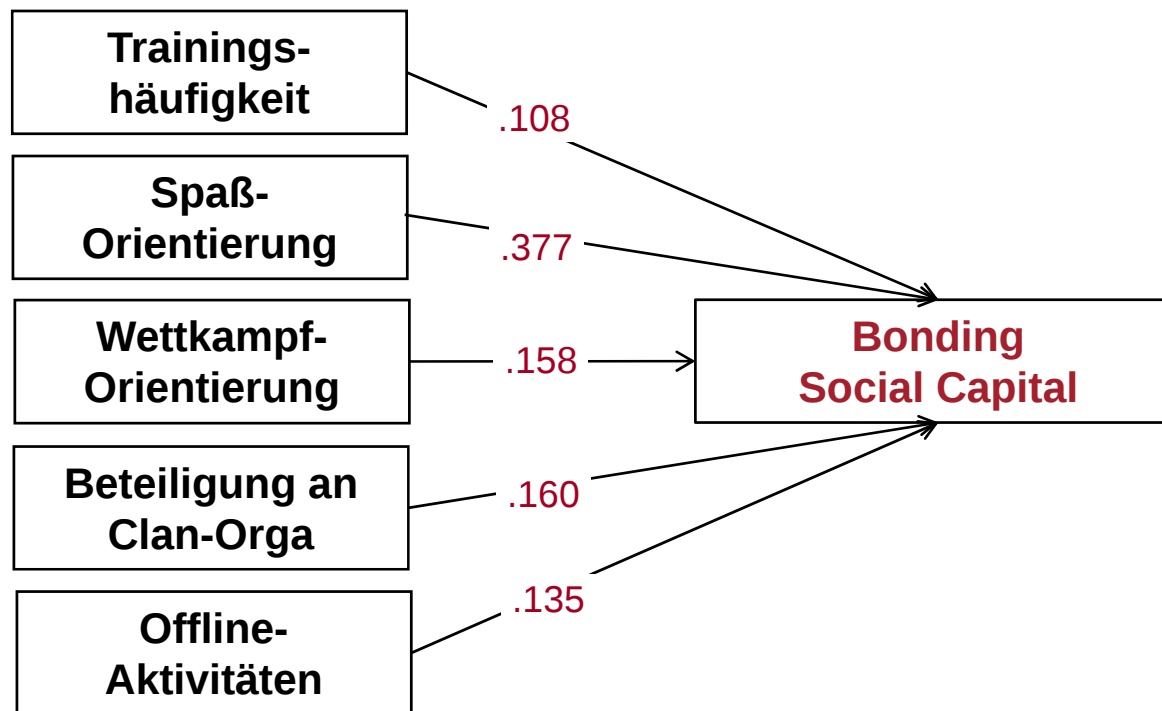
Der Aufbau von Bridging Social Capital wird von den Eigenschaften des Clans beeinflusst

- Die Eigenschaften des Clans wurden per Regressionsanalyse mit dem Aufbau von Bridging Social Capital in Beziehung gesetzt.
- Der Aufbau loser Beziehungen im Clan wird gefördert durch gemeinsames Training, Spaß- und/oder Wettbewerbs-Orientierung des Clans und Beteiligung an der Organisation des Clans.



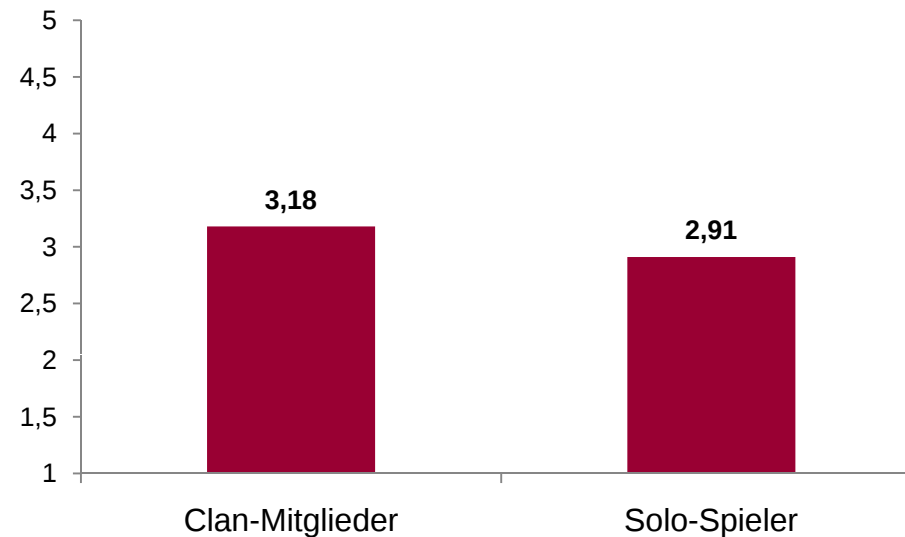
Auch der Aufbau von Bonding Social Capital steht in Zusammenhang mit den Eigenschaften des Clans

- Die Eigenschaften des Clans wurden per Regressionsanalyse mit dem Aufbau von Bonding Social Capital in Beziehung gesetzt.
- Der Aufbau enger sozialer Beziehungen im Clan wird gefördert durch gemeinsames Training, Spaß- und/oder Wettbewerbs-Orientierung des Clans, Beteiligung an der Organisation des Clans und Offline-Aktivitäten des Clans.



Clan-Spieler verfügen über mehr soziale Unterstützung als Solo-Spieler

- Neben dem im Clan aufgebauten Sozialkapital wurden die Teilnehmer auch zu dem Ausmaß an genereller **sozialer Unterstützung** (z.B. emotionale Unterstützung oder andere Hilfestellungen), das **Sie unabhängig vom Clan-Leben** durch Freunde, Familie und Partner erfahren, befragt.
- Clan-Mitglieder berichteten dabei von signifikant mehr sozialer Unterstützung als ESL-Mitglieder, die keinem Clan angehören.
- Der gefundene Unterschied ist aber gering:



Das im Clan erworbene Sozialkapital korreliert mit der generellen sozialen Unterstützung

- Clan-Mitglieder, die viel Sozialkapital in ihrem Clan aufbauen, fühlen sich auch generell von ihrem sozialen Umfeld stärker unterstützt.
- Dieser Zusammenhang bleibt auch dann bestehen, wenn der Einfluss von Alter, Geschlecht und allgemeiner Nutzungshäufigkeit von Computerspielen kontrolliert wird.
- Während die Nutzungshäufigkeit von Games werktags nicht signifikant mit der Verfügbarkeit von sozialer Unterstützung korreliert, geht erhöhte Nutzung am Wochenende mit geringerer sozialer Unterstützung einher.



Kontakt

Kontakt:

Leonard Reinecke (Dipl.-Psych.)

Hamburg Media School

Finkenau 35

22081 Hamburg

+ 49 (0)40 413468-25

l.reinecke@hamburgmediaschool.com