

2 Der Spieler

2.1 Spielertypen

Der Spieler, die Zielgruppe der Spielfigur, ist eine Person, die mehrmals in der Woche mit dem PC oder der Konsole spielt. Diese Zielgruppe wächst seit Jahren in einem rasanten Tempo. Ihr verdankt die deutsche Spielebranche einen Jahresumsatz von über einer Milliarde Euro. Spieler sind schon längst keine Randgruppe mehr. Einer Jugend-Verbraucher-Analyse (Abb. 31, unten) nach, spielen 41% der deutschen Bevölkerung ab einem Alter von 12 Jahren PC- oder Videospiele. Der PC ist dabei das beliebteste elektronische Spielgerät der Deutschen (Games Online Media Monitor, 2010). Das Spielen am PC oder der Konsole zählt zu den verbreitetsten Freizeitaktivitäten unserer modernen Gesellschaft. Jeder fünfte taucht mindestens einmal im Monat in virtuelle Welten ein (tns Infratest, 2006).

In diesem Kapitel werden die Bedürfnisse und Eigenarten der Spieler untersucht. Hier stehen der Spieler und seine Beziehung zur Spielfigur im Fokus:

- Welche Spielertypen spielen bevorzugt mit Spielfiguren und wie sollten sie angesprochen werden?
- Gibt es geschlechtsspezifische Vorlieben?
- Wie wirken sich die kulturellen Unterschiede auf die Darstellung der Spielfigur aus?

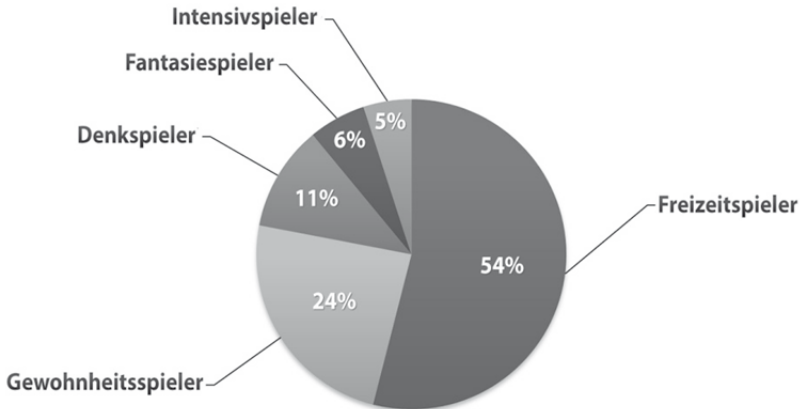
Abb. 31: PC- und Videospiele in Deutschland



Datenquelle: (Games Online Media Monitor, 2010, S. 6), 26,9 Mio. Gamer in Deutschland, Basis: Deutsche ab 12 Jahren = 66,19 Mio.

Die folgende Typologie beruht auf einer repräsentativen Umfrage von Electronic Arts GmbH im Sommer 2005. Die Rohdaten wurden von TNS Infratest erhoben und beruhen auf einer Gesamtheit von 3.000 Personen in der werberelevanten Zielgruppe im Alter über 14 Jahren (Abb. 32, unten).

Abb. 32: Spielertypen



Datenquelle: (Electronic Arts GmbH, 2006, S. 12 f.), repräsentative Befragung von 3.000 Personen ab 14 Jahren.

2.1.1 Der Freizeitspieler

Der *Freizeitspieler* zählt mit einem 54%igen Anteil bei Weitem zur größten und mit einem Durchschnittsalter von 44 Jahren auch zur ältesten Gruppe der Gamer. Seine Spielleidenschaft begann überwiegend mit dem Erwerb des ersten Computers. Der Freizeitspieler ist meist berufstätig und verfügt über eine mittlere bis gehobene Einkommensstruktur. Neben seinen anderen gesellschaftlichen Freizeitaktivitäten dient ihm das Spielen zum Zeitvertreib oder zur Entspannung.

Spielen ist für ihn ein Ausgleich zu den Herausforderungen im Berufsalltag. Die Entscheidung zum Spielen ist überwiegend spontan, wie z. B. am Abend, wenn die Kinder im Bett sind. Der Freizeitspieler kann sich aufgrund der fehlenden Zeit, meist wegen Job und Familie, nicht mit komplizierten Spielszenarien

auseinandersetzen. Er wählt deshalb Spaß-, Sport sowie Geschicklichkeitsspiele, die sich durch ihre einfache Bedienung und wenig komplexe Denkaufgaben auszeichnen.

Abb. 33: Frau um die 40 spielt mit ihrer Tochter



Quelle: auremar /Shutterstock.com

Der Freizeitspieler widerlegt das Klischee des pubertären und introvertierten Nerds³⁰. Dieser ist gesetzt, hat in der Regel eine Familie und Freunde, steht insofern mitten im Leben. Der Freizeitspieler räumt auch mit einem weiteren Vorurteil rigoros auf: Männer und Frauen sind in der Gruppe gleich stark vertreten.

Tabelle 2: Der Freizeitspieler

Spielmotivation	Ausgleich zu den Herausforderungen im Berufsalltag, Zeitvertreib und Entspannung
Spielvoraussetzungen	Spiel muss eingängig und leicht zu bedienen sein, darf keine lange Spielzeit haben oder geistig anstrengen.
Beliebte Genres	Spaß-, Sport- und Geschicklichkeitsspiele
Durchschnittsalter	44 Jahre
Haushaltsnettoeinkommen	Mittleres bis gehobenes Einkommen

Datenquelle: (Electronic Arts GmbH, 2006, S. 14 f.)

³⁰ Nerd (engl. für Langweiler, Sonderling, Streber, Außenseiter, Fachidiot)

Aussagen des Spielertyps Freizeitspieler

- Michael L. (43), Großküchenleiter mit Lebensgefährtin in fester Beziehung:
 »Spielen ist für mich hauptsächlich eine Ablenkung vom Alltag. Während der Arbeit muss ich den ganzen Tag überlegen. Da helfen mir Spiele, in der Freizeit den Kopf frei zu kriegen« (Electronic Arts GmbH, S. 17).
- Karin L. (39), Bankkauffrau, verheiratet:
 »Wenn ich vor dem Rechner sitze und eigentlich Online-Banking machen sollte, spiele ich erst mal ein bisschen. Macht einfach mehr Spaß...« (Electronic Arts GmbH, S. 19).

2.1.2 Der Gewohnheitsspieler

Der Gewohnheitsspieler ist um die 30 Jahre alt und gehört zur Generation C64³¹. Seine Generation stellt die Zwischenstufe von den sogenannten *Digital Immigrants*³² zu den *Digital Natives*³³ dar, welche die neuen PC- und Videogame-Technologien schon von klein auf kennen. Spielfiguren wie *Pac-Man*, *Mario* und *Lara Croft* begleiteten den Gewohnheitsspieler durch einen Großteil seiner Jugend. Er identifiziert sich zu einem hohen Maß mit Gameklassikern und hat eine innige Beziehung zu ihnen. Der Gewohnheitsspieler stellt mit 24 Prozent die zweitgrößte Spielergruppe dar, von denen gut ein Viertel weiblichen Geschlechts ist.

Der gesellige *Retrogamer* (Fußnote 34 auf S. 59) überträgt seine Faszination für Videospiele auch auf Menschen, für die dieses Medium eher fremd ist. Der Gewohnheitsspieler ist seinem Hobby bis heute treu geblieben. Spiele sind ein Teil seines Lebens, gleichberechtigt zu Filmen, Büchern und Musik.

³¹ Die Generation C64, ist die erste, die mit Computern aufgewachsen ist (Stöcker, Die Generation C64 schlägt zurück!, 2009).

³² Gemeint sind Leute, die vor 1982 geboren sind und so Computer- und Technik-Skills nicht mit der Muttermilch automatisch aufgesogen haben, sondern sich selbst beibringen mussten (Robert Helmdach, 2009).

³³ »Die digitalen Ureinwohner« (Marwan, 2008) Sie nutzen seit frühester Kindheit moderne digitale Technologien wie Computer, das Internet und Mobiltelefone.

Abb. 34: Der Gewohnheitsspieler, ein geselliger Mann um die 30.



Quelle: AnaleaGwendolyn/Flickr.com, Lizenz: CC-BY 2.0

Der Retro gamer³⁴ ist Videospiele gegenüber nicht nur aufgeschlossen, sondern verfolgt auch kontinuierlich deren Entwicklung. Da ihm neben Beruf und Familie nicht mehr so viel Zeit bleibt, spielt er heute hauptsächlich Spaß- und Sportspiele. Seine alten Klassiker, die zeitintensiveren Action- und Strategiespiele werden jedoch ab und an, in kalten Wintertagen und bei Spielabenden mit Freunden, aus dem Regal geholt. Er hat im Vergleich zu den anderen Spielergruppen das höchste Durchschnittseinkommen.

Tabelle 3: Der Gewohnheitsspieler

Spielmotivation	Zeitvertreib, Entspannung und Geselligkeit
Spielvoraussetzungen	Spiel muss schnell Spaß bringen
Beliebte Genres	Hauptsächlich Spaß- und Sportspiele, bei vorhandener Zeit auch Action- und Strategiespiele
Durchschnittsalter	30 Jahre
Haushaltsnettoeinkommen	mittleres bis gehobenes Einkommen

Datenquelle: (Electronic Arts GmbH, 2006, S. 20 f.)

³⁴ Als Retro gamer bezeichnet man eine Spielergruppe, die Ende der 80er und Anfang der 90er mit Computer- und Videospiele aufgewachsen ist und seitdem eine innige Beziehung zu den originellen Spieleklassikern pflegt. Kommentar eines Retro gamers: »Wenn ich Pixel sehe, wird mir ganz warm ums Herz [...]. Die Vergangenheit des Computerspiels ist ein gemütlicher Rückzugsort, gefüllt mit schönen Kindheitserinnerungen und frei von modernen Gewalt-, Komplexitäts- und Grafik-Organen« (C. Huberts, 2012), vgl. Retro Game (Felzmann, 2012).

Aussagen des Spielertyps Gewohnheitsspieler

- Christoph A. (35), Volkswirt, verheiratet, ein Kind:

»Wenn mich meine Frau mal wieder fragt, wie ich nur so lange spielen kann, frage ich einfach zurück, wie sie jeden Tag *Marienhof* schauen kann« (Electronic Arts GmbH, S. 22).

- Parthena R. (30), Bankkauffrau, verheiratet, Doppelverdienerin:

»Ich mag Spiele, bei denen man nicht so wahnsinnig viel drücken muss. Mein Mann und ich haben mal *Rocky Boxen* gegeneinander gespielt, das hat nicht so gut geklappt. Seitdem spielen wir wieder *Bust'a Move*– da bin ich nämlich besser als er« (Electronic Arts GmbH, S. 23).

2.1.3 Der Intensivspieler

Der Intensivspieler verbringt von allen fünf Spielertypen mit mehreren Stunden pro Woche die meiste Zeit vor dem Bildschirm und wird deshalb auch »Zocker« genannt. Der Zocker repräsentiert in vielen Klischees das typische Bild des Spielers. Entgegen diesem Vorurteil stellt er aber mit nur fünf Prozent den kleinsten Teil der Spieler-Demografie dar. Er ist im Durchschnitt 20 Jahre alt, geht also noch zur Schule, studiert oder befindet sich in der Ausbildung und hat viel Zeit zum Spielen. Er bevorzugt neben actionlastigen Spielen in erster Linie Ego-Shooter.

Abb. 35: Zocker-Paradies. Intensivspieler auf einer LAN-Party.



Quelle: agiamba/Flickr.com, Lizenz: CC-BY-SA 2.0

Tabelle 4: Der Intensivspieler

Spielmotivation	Zeitvertreib und Geselligkeit
Spielvoraussetzungen	Konfigurierbarkeit und Multiplayerversion
Beliebte Genres	Alle Genres, aber besonders Ego und Third-Person Shooter sowie MMORPGs ³⁵
Durchschnittsalter	20 Jahre
Haushaltsnettoeinkommen	Mittleres Einkommen

Datenquelle: (Electronic Arts GmbH, 2006, S. 24 f.)

Aussagen des Spielertyps Intensivspieler

- Michael C. (18), Abiturient – lebt mit seinen Eltern und seinem jüngeren Bruder zusammen:

»Ich treibe viel Sport und spiele auch viel. Sport ist körperlich anstrengend, Games fordern eher den Geist« (Electronic Arts GmbH, S. 26).
- Christian E. (16), Berufsschüler – lebt mit seinen Eltern zusammen:

»Eigentlich kommen fast jeden Abend Freunde vorbei. Dann spielen wir *Need For Speed*, *MarioParty* oder *Splinter Cell*. Wenn ich mal alleine spiele, dann *Battlefield 2* auf dem PC – natürlich online« (Electronic Arts GmbH, S. 27).

2.1.4 Der Fantasiespieler

Ob Held oder Antiheld, in der virtuellen Welt kann der Spieler, unabhängig von seinem realen Leben, die unterschiedlichsten Rollen einnehmen und spannende Abenteuer erleben. Zu seinen favorisierten Spielgenres gehören daher Rollenspiele und Adventures. Der Fantasiespieler ist ein Familienmensch und verfügt über ein unteres bis mittleres Haushaltsnettoeinkommen. Er entflieht im Spiel den alltäglichen soziokulturellen Zwängen und Verpflichtungen. Die Dinge, die ihm der Alltag verwehrt, kann er in der Verkörperung der Spielfigur verwirklichen.

Fotorealistische Spielfiguren bieten dem Fantasiespieler Identifikationsfläche zu einem atemberaubenden Universum, das außerhalb der Realität existiert.

³⁵ Ein Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (engl. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, kurz: MMORPG) ist ein ausnahmslos nur über das Web zu spielendes Rollenspiel, in dem mehrere hundert bis tausend Spieler eine virtuelle Welt bewohnen können.

Der Fantasiespieler wird von Teens und Menschen mittleren Alters vertreten und stellt mit sechs Prozent eine Randgruppe unter den Spielertypen dar.

Abb. 36: Der Fantasiespieler identifiziert sich mit seiner Spielfigur.



Quelle: Rad Jose/Flickr.com, Lizenz: CC-BY-SA 2.0

Tabelle 5: Der Fantasiespieler

Spielmotivation	Abwechslung, Entspannung, Ersatz für verlorenen Freizeitaktivitäten, Reiz der virtuellen Welt
Spielvoraussetzungen	Konfigurierbarkeit, komplexe Aufgaben (z.B. Rätsel)
Beliebte Genres	Rollenspiele und Adventures
Durchschnittsalter	14 bis 50 Jahre
Haushaltsnettoeinkommen	Unteres und mittleres Einkommen

Datenquelle: (Electronic Arts GmbH, 2006, S. 28 f.)

Aussagen des Spielertyps Fantasiespieler

- Petra S. (50), Verwaltungsfachangestellte – lebt mit Sohn und Lebensgefährtin zusammen:

»Ich mag es, dass ich meine Spielfiguren mit Eigenschaften besetzen und dann auf meinen Befehl hin agieren lassen kann. Die Figur kann dann Dinge schaffen, die normale Menschen nicht können« (Electronic Arts GmbH, S. 30).
- Stefan Z. (28), Erzieher – lebt mit seiner Freundin zusammen:

»In der Realität sind wir doch schon oft genug« (Electronic Arts GmbH, S. 31).

2.1.5 Der Denkspieler

Der Denkspieler hat aufgrund seines hohen Anteils an Teens und Twens ein Durchschnittsalter von 38 Jahren. Er stellt mit 11 Prozent den drittgrößten Anteil der Spielertypen dar. Sein Demografie-, Konsum- und Freizeitverhalten deckt sich weitgehend mit dem des Freizeitspielers.

Im Unterschied zu diesem liegt seine Spielmotivation in der geistigen Herausforderung. Der Denkspieler bevorzugt Strategie-, Simulations- und Geschicklichkeitsspiele, in denen er fingerfertig und überlegt taktiert. Dies tut er trotz Multiplayeroption vorzugsweise allein.

Abb. 37: Der Denkspieler spielt am liebsten allein.



Quelle: Nomad_Soul /Shutterstock.com

Tabelle 6: Der Denkspieler

Spielmotivation	Herausforderung (taktieren und knobeln)
Spielvoraussetzungen	Komplexe Aufgaben (Rätsel)
Beliebte Genres	Strategie-, Simulations- und Geschicklichkeitsspiele
Durchschnittsalter	38 Jahre
Verhältnis Frauen und Männeranteil	Keine Angabe
Haushaltsnettoeinkommen	Mittleres bis hohes Einkommen

Datenquelle: (Electronic Arts GmbH, 2006, S. 32 f.)

Aussagen des Spielertyps Denkspieler

- Oliver R. (32), Veranstaltungstechniker – lebt mit seiner Frau und zwei Kindern zusammen:

»Zwei Wochen hing ich in dem gleichen Level fest und kam einfach nicht weiter. Ich habe einfach alles probiert. Gestern habe ich aufgegeben und so lange gegoogelt, bis ich eine Lösung für mein Problem gefunden hatte« (Electronic Arts GmbH, S. 34).

- Manuela I. (29), Bankkauffrau – wohnt mit Mann und Kind zusammen:

»Ich helfe meinem Mann, wenn er *Resident Evil* spielt. Er erledigt die Zombies, und ich löse die Rätsel, damit er weiterkommt« (Electronic Arts GmbH, S. 35).

2.1.6 Zielgruppenanalyse

Spielfiguren aus Action-Adventure und Third-Person-Shootern werden in erster Linie vom jungen Intensivspieler und einkommensschwachen Fantasiespieler mittleren Alters gespielt – der direkten Zielgruppe für Spiele mit Spielfiguren. Die Spielfigur in der Verkörperung eines Action Hero à la Arnold Schwarzenegger oder eines sittenlosen Superschurken, ist eine Projektion ihrer im Alltag schwer erreichbaren Wunschträume.

Der geschäftige Gewohnheitsspieler, mit durchschnittlich 30 Jahren, sympathisiert zwar mit den Spielfiguren seiner Jugend (*Mario, Lara Croft, Duke Nukem*), bevorzugt aus Zeitgründen jedoch schnell unterhaltende Spielgenres, ohne die Darstellung eines virtuellen Charakters. Das Action-Adventure sowie das Third-Person-Shooter-Genre, mit der direkt sichtbaren anthropomorphen Spielfigur, benötigen im Vergleich zu den anderen Spielgenres wesentlich mehr Zeit.

Der Spieler steuert hier eine einzelne Spielfigur mit einem vordefinierten Handlungsstrang, welche eine schnelle Aufnahme oder Beendigung des Spiels verhindert. Der Spielstand kann oftmals auch erst nach Beendigung eines Levels gespeichert werden. Beim Third-Person-Shooter steht außerdem die fingerfertige Verwendung von Schusswaffen im Mittelpunkt. Neben denk- und zeitintensiver Rätsel (Gegenstände finden, kombinieren und an den richtigen Stellen zum Einsatz bringen) fordern diese Genres geschickte und vor allem schnelle Tastenkombination zur Steuerung der Spielfigur. Im Zuge von familiären und beruflichen Verpflichtungen fehlt dem Freizeit- und Gewohnheitsspieler die erforderliche Zeit, um in das Spielgeschehen einzutauchen. Der Freizeit- und der Gewohnheitsspieler sind folglich keine direkte Zielgruppe.



<http://www.springer.com/978-3-658-02625-7>

Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und
Videospiele

Ein medienpsychologischer Ansatz

Jäger, S.

2013, XII, 269 S. 149 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-02625-7