



13. September 2024

Kolloquium zur Bachelorthesis:

Eine qualitative Erörterung der Einflussfaktoren für digitalen Eskapismus in Rollenspielen bei queeren Individuen

Vorgetragen von:

XXXXX

Erstgutachterin:

Dipl. Psych. Silvia
Gurdan

Zweitgutachter:

Stefan Schultz

Gliederung

- | | | | |
|-----------|------------------------------------|-----------|--------------------|
| 01 | Theorie und Forschungsstand | 05 | Interpretation |
| 02 | Forschungsfragen und beg. Annahmen | 06 | Limitationen |
| 03 | Methodik | 07 | Fazit und Ausblick |
| 04 | Ergebnisse und Modell | 08 | Verzeichnisse |

01 – Theorie

Allgemeiner Rahmen

- Uses-and-Gratifications-Ansatz (UGA) beschäftigt sich damit „was Menschen mit Medien machen“ (Katz & Foulkes, 1962; aus Batinić, 2008)
- **Annahme:** Mediennutzung zur Befriedigung von Bedürfnissen (Stark & Schneiders, 2022)
- **4 zentrale Motive:** Affektive, Kognitive, Soziale und Identitätsmotive (Kunczik & Zipfel, 2001; aus Schweiger, 2007)

Eskapismus

= Verdrängung von Herausforderungen und Stressoren durch Realitätsflucht (Hastall, 2017)

- **Motiv:** Ursache- vs. Effekt-basiert (Warmelink et al., 2009)
- **Methode:** Ausweichend, Passiv, Aktiv & Extrem (ebd.)
- **Auswirkung:** Funktional vs. Dysfunktional (Walden, 2022)

Wichtige Theorien

Eskapismus als Bewältigungsstrategie

- Mood-Management-Theorie (MMT) nach Zillmann (1988)

Eskapismus & Videospiele

- Flow-Theorie nach Csikszentmihalyi (1995)

Eskapismus bei queeren Individuen

- Minority-Stress (MS) Theorie nach Meyer (2003)

01 – Forschungsstand

LGBTQ & eskapistisches Spielverhalten

- Eskapismus als Coping mit MS (*Craig et al., 2015*)
- 11% höhere Wahrscheinlichkeit aus eskapistischen Motiven Spielen (*Glaad, 2024*)
- 66% der LGBTQ-SpielerInnen Nutzen Spiele zum Ausleben, was sie im realen Leben nicht können (*ebd.*)
- Identitätsbildung und –ausleben, Coping, soziale Unterstützung, soziale Gerechtigkeit (*Di Cesare et al., 2023*), Autonomie und Selbstwirksamkeit (*O'Brien et al., 2022*) als Motive für das Spielen

Flow & Eskapismus

- Signifikante Korrelation zwischen Eskapismus und Spielsucht (*Stenseng et al., 2021; Wang & Cheng, 2022*)
- **Aber:** Signifikante Effekte der Stimmungsregulation durch Flow im Spiel auf positive und negative Emotionen (*Weber et al., 2022*)
- Flow hat Einfluss auf Spielverhalten (*Sanjamsai & Phukao, 2018*)

02 – Forschungsfragen & begründete Annahmen

F1: *Welche Motive haben queere Individuen für die Nutzung von Rollenspielen?*

F2: *Welche Aspekte in Rollenspielen sind für queere Individuen von Relevanz?*



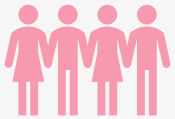
H1: *Durch Identitätsaspekte wie Charaktergestaltung, -auswahl oder In-Game-Romanzen leben queere Individuen ihre Sexualität und/oder Geschlechtsidentität aus, wodurch das Flow-Erleben erhöht wird und eskapistisches Spielverhalten häufiger erfolgt.*

H2: *Durch soziale Aspekte wie Mehrspieler- und Communityfunktionen erhalten queere Individuen soziale Unterstützung im Zusammenhang mit ihrer Sexualität und/oder Geschlechtsidentität, wodurch das Flow-Erleben erhöht wird und eskapistisches Spielverhalten häufiger erfolgt.*

03 – Methodik



Datenerhebung



Stichprobenbeschreibung



Inhaltlich strukturierende Inhaltsanalyse nach Kuckartz

03 – Methodik



Datenerhebung

- Halbstrukturierte Leitfadeninterviews (3 via Zoom und 3 Face to Face)
- **Erhebungszeitraum:** Mai 2024
- **Themenkomplexe:** biografische Angaben, soziales Umfeld und Coming-Out, Spielverhalten und –Motive, Eskapismus spezifische Fragen
- **Akquirierung der Teilnehmenden:** Flyer, Aufruf auf Instagram und WhatsApp, Schneeballverfahren

Stichprobenbeschreibung

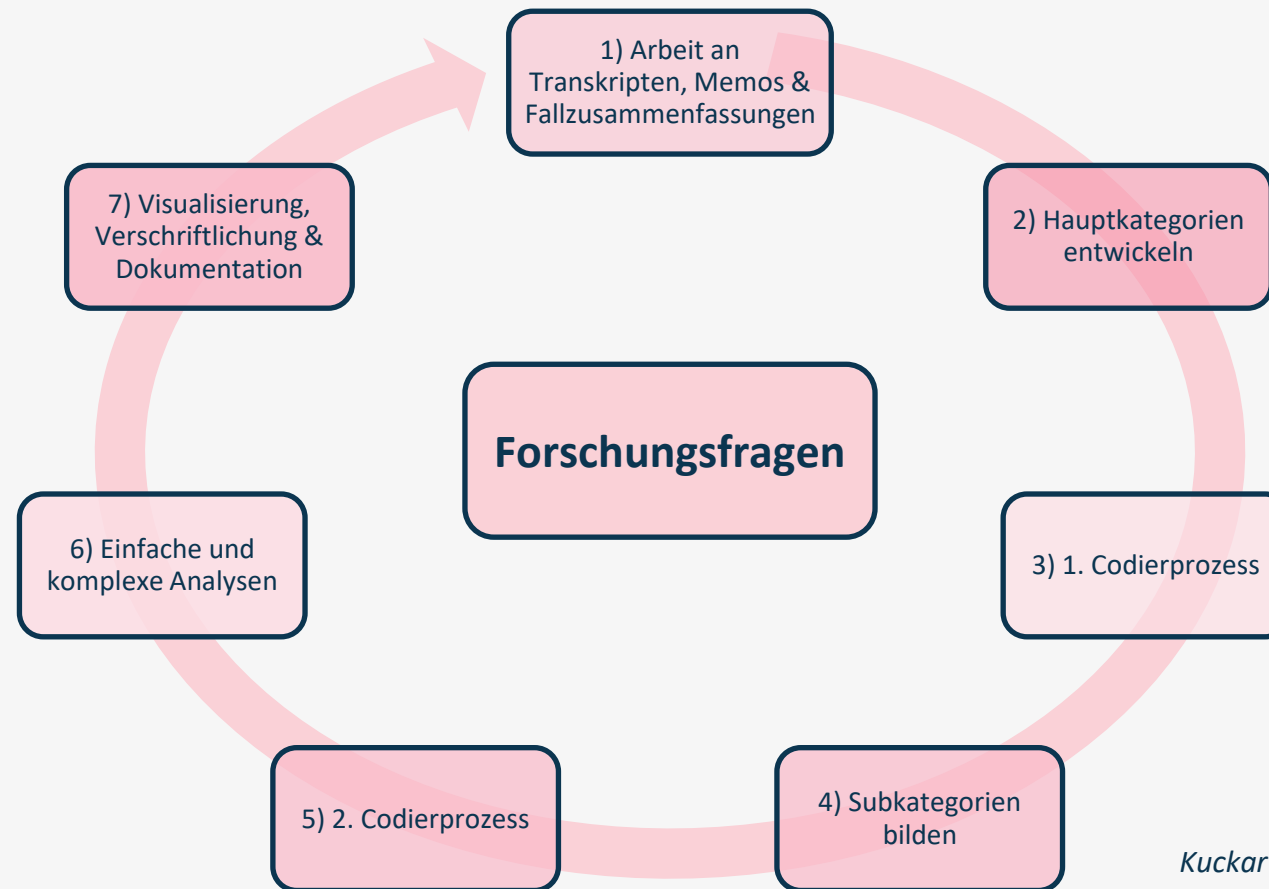
- 6 Teilnehmende
- **Altersspanne:** 21 bis 35 Jahre
- **Gemeinsamkeit:** Zugehörigkeit zur LGBTQ-Community; Spielen von Videospielen
- **Bevorzugte Pronomen:** 2x er/ihm; 4x sie/ihr
- **Tätigkeit:** 3 Studierende; 3 Berufstätige



03 – Methodik

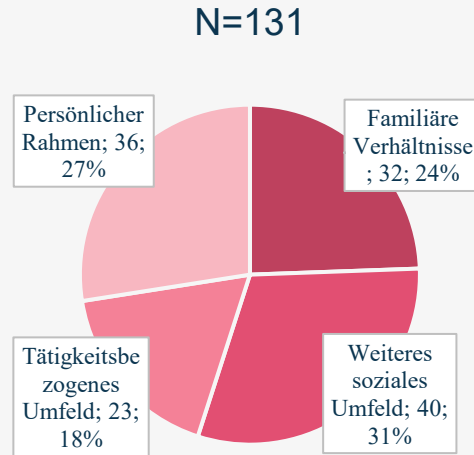
Inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse

nach Kuckartz



Kuckartz & Rädiker, 2022

04 – Ergebnisse



Persönlicher & sozialer Rahmen

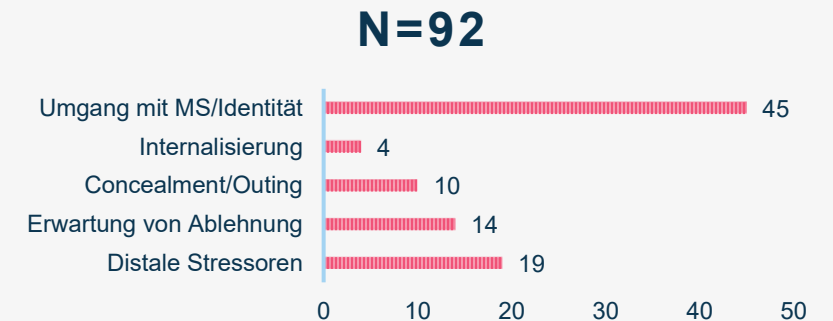
- Unterschiedliche Erfahrungen mit sozialer Unterstützung
- Coming-Out-Wünsche im sozialen Umfeld sehr individuell
- Problemlösung statt Verdrängung (insb. im sozialen Umfeld)

BA5: „Wenn es um Probleme mit meinem Umfeld geht, dann packe ich die auf jeden Fall an und suche das Gespräch.“

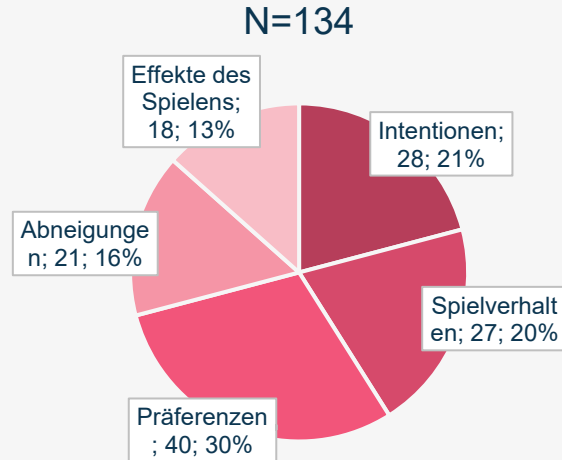
Minority Stress

- Berichte von beobachteten oder erlebten *distalen* MS bei allen Teilnehmenden; aber unterschiedliches Ausmaß
- *Proximale Stressoren* primär in Form von Angst vor Ablehnung

BA3: „Irgendwie, auch ohne jetzt viele negative Erfahrungen und Erlebnisse, schwingt da trotzdem immer eine Sekunde Luftanhalten mit. Wie ist jetzt die Reaktion darauf?“



04 – Ergebnisse



Nutzung von Rollenspielen

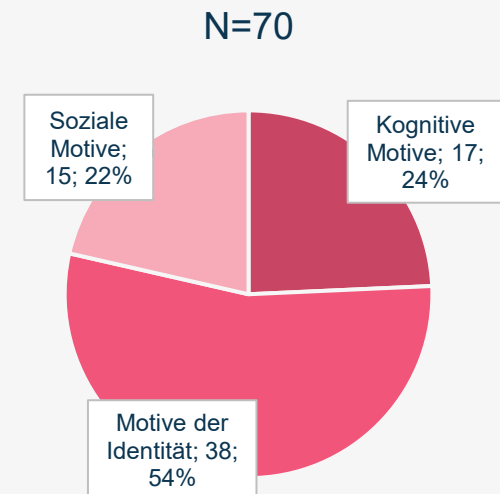
- **Motive:** Spaß, Entspannung, Ausgleich, Abschalten, Sozialisierung, Eskapismus (F1)
- Eskapistische Spielnutzung im Kontext MS und psychischen Diskrepanzen
- Präferenzen und Abneigungen sehr individuell + Einfluss auf Immersions-Erleben

BA4: „Überwiegend mit der Intention, meinen Kopf abzustellen. Mein Gedankenkreisen mal aufhören zu lassen für einen Moment.“

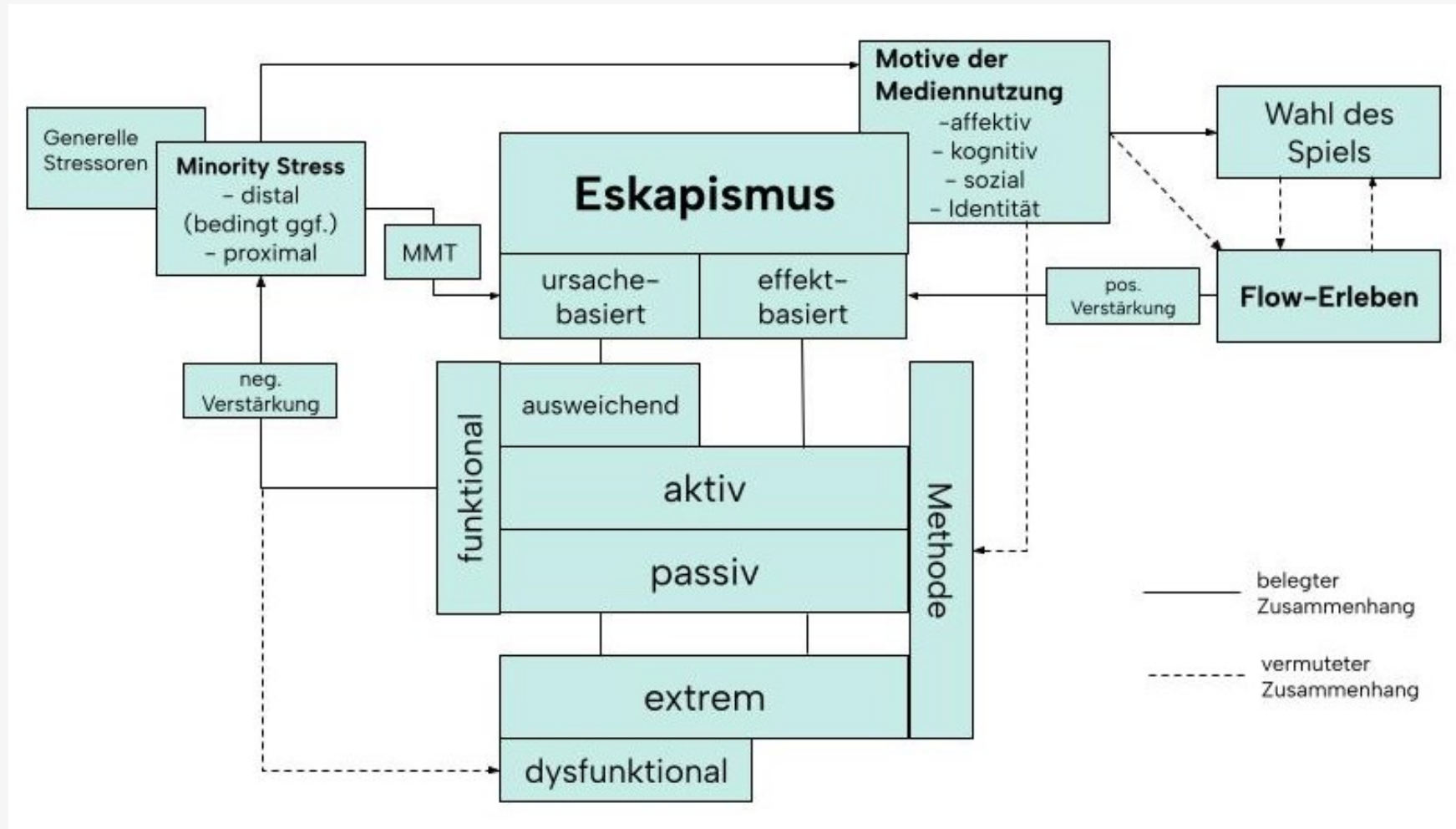
Motive der Mediennutzung

- Kognitive Motive geschätzt, aber untergeordnete Relevanz
- **Identität** im Spiel von großer Bedeutung (H1)
- Individuelle Auffassung über Relevanz **sozialer Motive** (H2)

BA1: „Zumindest konnte ich in dem Sinne eine Beziehung eingehen, ohne die wirklich einzugehen und es trotzdem in gewisser Weise das mal auszuprobieren.“



Modell der Einflussfaktoren für Eskapismus durch Rollenspiele bei queeren Individuen



Eigene Darstellung

05 – Interpretation

Stichprobe

- Stichwort „Digital Natives“ als mgl. Einflussfaktor für eng angesiedelte Altersgruppe und Nutzung von Medien als Bewältigungsstrategie

Soziales Umfeld & MS

- Begriffe wie „Klassiker“ (BA3; BA4) deuten auf Gewöhnung an MS hin
- Mgl. Zusammenhang zwischen familiärer Unterstützung und Coming-Out-Wunsch
- Fehlende familiäre Unterstützung als mgl. Einflussfaktor für exzessive Spielnutzung

Rollenspielnutzung

- Eskapistisches Spielverhalten im Kontext der Verstärkung sowohl Nutzen-, als auch Einflussfaktor (*Di Cesare et al., 2023; O'Brien et al., 2022*)
- Eskapistisches Spielverhalten im Kontext MS und psychischer Verfassung weist auf dysfunktionale Nutzung hin (*Kwon et al., 2009; Wang & Cheng, 2022*)

Eskapismusbegriff

- Könnten Motive wie bspw. Spaß, Entspannung und Ausgleich ebenfalls als eskapistische Nutzung verstanden werden? (*Warmelink et al., 2009*)

06 – Limitationen

Theorie

- Schwierigkeit der *Definition und Abgrenzung der theoretischen Konstrukte* UGA, Motive der Mediennutzung und Eskapismus
- Schwierigkeit der *Abgrenzung verschiedener RPG-Genres*

Datenerhebung

- Schwierigkeiten hinsichtlich der *Interviewführung* durch bspw. komplexe Frageformulierung
- Zu viel und/oder zu wenig *Steuern* der Gespräche

Stichprobe

- Altersspanne der *Stichprobe* (21-35 Jahre) eng angesiedelt

07 – Fazit & Ausblick

Fazit

- Individuelle, primär affektive Motive der Rollenspielnutzung
- MS und psychische Verfassung als Einflussfaktor für eskapistisches Spielverhalten
- Insb. soziale und Identitätsmotive beeinflussen Flow-Erleben

Ausblick

- Weitererforschung von Eskapismus zur besseren Abgrenzung des Begriffs
- Quantitative Erforschung zur Sicherung der Repräsentativität
- Einbezug verschiedener Generationen und Ethnizitäten

**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit! 😊**

08 – Literaturverzeichnis

- Batinic, B. (2008). Medienwahl. In: B. Batinic & M. Appel (Hrsg.), *Medienpsychologie* (S. 107-125). Springer.
- Beal, V. (2024). *Role-Playing Game (RPG)*. <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>
- Craig, S. L., McInroy, L., McCready, L. T. & Alaggia, R. (2015). *Media: A Catalyst for Resilience in Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Youth*. *Journal Of LGBT Youth*, 12(3), 254–275. <https://doi.org/10.1080/19361653.2015.1040193>
- *Defining LGBTQ+ - the center*. (2023, 25. August). The Center. <https://gaycenter.org/community/lgbtq>
- Di Cesare, D. M., Craig, S. L., Brooks, A. S. & Doll, K. (2023). *Setting the Game Agenda: Reviewing the Emerging Literature on Video Gaming and Psychological Well-Being of Sexual and Gender Diverse Youth*. *Games And Culture*, 155541202311788. <https://doi.org/10.1177/15554120231178883>
- GLAAD. (2024). *2024 GLAAD Gaming Report*. <https://assets.glaad.org/m/5ab9a335d607edcd/original/2024-GLAAD-Gaming-Report.pdf>
- Hastall, M. R. (2017). *Escapism*. *The International Encyclopedia of Media Effects*, 1–8. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0154>
- Kuckartz, U. & Rädiker, S. (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (5. Aufl.). Beltz Juventa.
- O'Brien, R. T., Gagnon, K., Egan, J. E. & Coulter, R. W. S. (2022). *Gaming Preferences and Motivations Among Bullied Sexual and Gender Minority Youth: An Interview Study*. *Games For Health Journal*, 11(2), 79–84. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0059>

08– Literaturverzeichnis

- Sanjamsai, S. & Phukao, D. (2018). *Flow experience in computer game playing among Thai university students*. Kasetsart Journal Of Social Sciences, 39(2), 175–182. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2018.03.003>
- Schweiger, W. (2007). *Theorien der Mediennutzung: Eine Einführung*. Springer-Verlag.
- Stark, B. & Schneiders, P. (2022). Uses and Gratifications Research. In: R. Spiller, C. Rudeloff, & T. Döbler (Hrsg.), *Schlüsselwerke: Theorien (in) der Kommunikationswissenschaft* (S. 47-67). Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-37354-2>
- Stenseng, F., Falch-Madsen, J., & Hygen, B. W. (2021). *Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming*. Psychology Of Popular Media, 10(3), 319–329. <https://doi.org/10.1037/ppm0000339>
- Walden, T. (2022). Theorieansätze und Hypothesen in der Medienpädagogik: Das Eskapismus-Konzept. In: U. Sander, F. von Gross, & K.-U. Hugger (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik* (2. Aufl.) (S. 319-325). Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-23578-9>
- Wang, H. & Cheng, C. (2022). *The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis*. JMIR Mental Health, 9(2), e23700. <https://doi.org/10.2196/23700>
- Warmelink, H., Hartevelt, C., & Mayer, I. (2009). *Press enter or escape to play. Deconstructing escapism in multiplayer gaming*. Proceedings of DiGRA 2009. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/385>
- Weber, S., Mast, F. W. & Weibel, D. (2022). *Experiencing Presence in a Gaming Activity Improves Mood After a Negative Mood Induction*. In: IGI Global eBooks (S. 1198–1221). <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7589-8.ch057>