



Persönlichkeit von Pen & Paper-Rollenspielern

Personality of Players of Pen & Paper Role Playing Games

BACHELORARBEIT

eingereicht von

Felix Stefan Wagner

Matrikel-Nr. 1903978

im Bachelorstudiengang Psychologie

vorgelegt an der

Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Fakultät für Humanwissenschaften

Lehrstuhl für Persönlichkeitspsychologie und Psychologische Diagnostik

Betreuer: M. Sc. Robert Körner

Gutachterin: Prof. Dr. Astrid Schütz

Bamberg, 20.01.2021

Dieses Werk ist als freie Onlineversion über das Forschungsinformationssystem (FIS; <https://fis.uni-bamberg.de>) der Universität Bamberg erreichbar. Das Werk steht unter der CC-Lizenz CC-BY.



Lizenzvertrag: Creative Commons Namensnennung 4.0
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.

URN: <urn:nbn:de:bvb:473-irb-554277>
DOI: <https://doi.org/10.20378/irb-55427>

Abstract

The present study focuses on personality differences between players of Pen & Paper role playing games ($n = 483$) and a comparative sample ($n = 225$). The aim of the study was to find out if common prejudices against players of Pen & Paper games are justified. For this purpose, measures for the Big Five, the willingness to take risks, authoritarianism, intelligence and motives in general were compiled. Furthermore, players of Pen & Paper role playing games were asked to name their motives to play these games. Amongst other things it was hypothesized that players, contrary to common prejudices, would not show a higher score for neuroticism, would be more willing to take risks during play compared to their general willingness to take risks and that the main motives for playing Pen & Paper role playing games would be communal ones. Using t-tests, no significant difference between the two groups was found for neuroticism and agreeableness, while players of Pen & Paper role playing games scored higher on the scales for extraversion and openness to experience as well as the intelligence test. Players showed a lower score for conscientiousness and authoritarianism. They also were less willing to take risks in general compared to non-players but were significantly more willing to take risks during games of Pen & Paper. In summary, common prejudices were not confirmed.

Keywords: Pen & Paper, prejudices, Big Five, authoritarianism, intelligence, willingness to take risks

Kurzzusammenfassung

Die vorliegende Studie beschäftigt sich mit den Persönlichkeitsunterschieden zwischen Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen ($n = 483$) und einer Vergleichsstichprobe ($n = 225$). Ziel der Studie war es, herauszufinden, inwiefern in den Medien gängige Vorurteile gegenüber Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen gerechtfertigt sind. Dafür wurden Maße für die Big Five, Risikobereitschaft, Autoritarismus und Intelligenz erhoben. Weiterhin wurden allgemeine Motive sowie Motive für das Spielen von Pen & Paper-Rollenspielen erfasst. Die Hypothesen besagten unter Anderem, dass Spieler entgegen

gängiger Vorurteile keine höhere Ausprägung auf dem Merkmal Neurotizismus zeigen würden, dass ihre Risikobereitschaft während des Spielens höher als außerhalb des Spiels sein würde und dass gemeinschaftliche Motive beim Spielen von Pen & Paper-Rollenspielen im Vordergrund stehen würden. Mit Hilfe von t-Tests zeigte sich kein Unterschied bezüglich der Merkmale Neurotizismus und Verträglichkeit. Die Merkmale Offenheit für Erfahrungen sowie Extraversion waren bei Pen & Paper-Rollenspielern stärker ausgeprägt als in der Vergleichsstichprobe, Gewissenhaftigkeit war schwächer ausgeprägt. Weiterhin schnitten die Spieler in einem Intelligenztest besser ab und zeigten niedrigere Werte für das Merkmal Autoritarismus. Die allgemeine Risikobereitschaft war bei Spielern niedriger ausgeprägt als bei Nicht-Spielern, dafür zeigten die Spieler eine signifikant höhere Risikobereitschaft während des Spielens von Pen & Paper-Rollenspielen. Insgesamt bestätigten sich klassische Vorurteile gegenüber Pen & Paper-Spielern nicht.

Schlagwörter: Pen & Paper, Vorurteile, Big Five, Autoritarismus, Intelligenz, Risikobereitschaft

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	6
2	Theoretischer und empirischer Hintergrund	8
2.1	Vorurteile gegenüber Pen & Paper-Spieler*innen	8
2.2	Ausführliche Hypothesenherleitung	9
2.2.1	Persönlichkeit von Pen & Paper-Spielern.	9
2.2.2	Motivation, sich mit Pen & Paper-Rollenspielen zu beschäftigen.	11
2.2.3	Risikobereitschaft.....	12
2.2.4	Autoritarismus.....	14
2.2.5	Intelligenz.	15
2.2.6	Generelle Motive.	15
2.3	Gründe für die vorliegende Studie.....	16
3	Methode	18
3.1	Probanden.....	18
3.1.1	Pen & Paper-Spieler.	18
3.1.2	Nicht-Spieler.....	19
3.2	Versuchsdurchführung.....	19
3.3	Messinstrumente	20
4	Ergebnisse	25
4.1	Pen & Paper-Hobby.....	25
4.2	Hypothese 1: Persönlichkeitsmerkmale.....	25
4.3	Hypothese 2: Motivation, sich mit Pen & Paper zu beschäftigen.....	26
4.4	Hypothese 3: Risikobereitschaft	27
4.5	Hypothese 4: Autoritarismus	27
4.6	Hypothese 5: Intelligenz.....	28
4.7	Hypothese 6: Allgemeine Motive.....	28
5	Diskussion	29
5.1	Persönlichkeitsmerkmale.....	29
5.2	Motivation, sich mit Pen & Paper-Spielen zu beschäftigen	30
5.3	Risikobereitschaft.....	31
5.4	Autoritarismus.....	32
5.5	Intelligenz	33
5.6	Allgemeine Motive	34
5.7	Stichprobe	36

5.8 Fazit.....	36
Literaturverzeichnis	38
Anhang	44

1 Einleitung

Mit der Veröffentlichung von „Dungeons & Dragons“ 1974 legten Gary Gygax und Dave Arneson (Appelcline, 2013) den Grundstein für Pen & Paper-Spiele, wie sie heute existieren. Das Spiel, das ursprünglich mit einer Auflage von 1000 Boxen verkauft wurde und somit ein Nischenprodukt war, konnte in den ersten sechs Jahren 250,000-mal verkauft werden (Peterson, 2014) und entwickelte sich vor allem in den USA zu einem Massenphänomen. Seitdem sind diverse Systeme entwickelt worden, die es den Spieler*innen ermöglichen, in fiktive Welten abzutauchen und dort Abenteuer zu erleben. In Deutschland hat sich dabei neben „Dungeons & Dragons“ besonders „Das schwarze Auge“ hervorgetan, das von dem Verlag Schmidt Spiele als Konkurrenz zu US-amerikanischen Pen & Paper-Spielen 1984 erstmalig herausgegeben wurde (Lischka & Hillenbrand, 2009).

Typischerweise erzählt ein Spielleiter („Dungeon Master“) im Rahmen eines Pen & Paper-Spiels drei bis sieben Spieler*innen eine interaktive Geschichte, in der diese jeweils einen selbst ausgedachten Charakter verkörpern. Die Spieler*innen können entscheiden, wie ihre Charaktere handeln und in welcher Form sie an der Geschichte teilnehmen wollen. Dabei kommt es zu Interaktionen zwischen den Spielern untereinander sowie mit Charakteren, die vom Spielleiter verkörpert werden. Die Geschichte und die Welt, in der sie sich abspielt, denkt sich der Spielleiter entweder selbst aus oder nutzt dafür die von Verlagen für bestimmte Spielsysteme veröffentlichten Welt- und Abenteuerbeschreibungen. Neben der Geschichte spielen taktische Kämpfe mit Würfeln, die je nach Spielsystem mithilfe von Miniaturen oder nur in der Fantasie dargestellt werden, eine zentrale Rolle für Pen & Paper-Rollenspiele. Sonst werden außer den Würfeln lediglich ein Stift und Papier zum Spielen benötigt – daher auch der Name Pen & Paper.

Die vorliegende Studie beschäftigt sich mit den Persönlichkeitsmerkmalen von Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen und soll die Frage beantworten, ob bestimmte Vorurteile auf diese Personen zutreffen. Auch wenn die Persönlichkeit der Spieler*innen von Pen & Paper-Rollenspielen bereits in mehreren Studien untersucht wurde, so sind aufgrund widersprüchlicher Befunde noch keine klaren Ergebnisse vorhanden. Die vorliegende

Untersuchung soll hier vor allem aufgrund einer großen Stichprobengröße mehr Klarheit als ihre Vorgänger schaffen.

2 Theoretischer und empirischer Hintergrund

2.1 Vorurteile gegenüber Pen & Paper-Spieler*innen

Medial wirksam kamen die ersten Stereotype wenige Jahre nach dem Erscheinen der ersten Edition von „Dungeons & Dragons“ auf. Nachdem in Michigan ein 16-jähriger Junge in den Versorgungstunneln unterhalb seines Campus verschwunden war, machte der von den Eltern angeheuete Privatdetektiv das Pen & Paper-Spiel, das der Junge mit seinen Freunden gespielt hatte, dafür verantwortlich (Shepard Jr., 1979). Der Fall ging nicht nur durch die Lokalzeitungen, sondern wurde auch in international bekannten Zeitungen wie der New York Times besprochen. In den folgenden Jahren wurden immer wieder Morde und Suizide berichtet, die mit dem Spielen von Pen & Paper in Verbindung gebracht wurden (z. B. „16-Year-Old is Convicted in Fantasy-Game Slaying of Boy, 11“, 1986; Brooke, 1985; Isikoff, 1983).

Der Eindruck, dass Pen & Paper-Spiele Gewalttätigkeiten und Suizide förderten, wurde allerdings nicht nur von den Medien, sondern teilweise auch von der Wissenschaft verstärkt. So berichtete zum Beispiel Aschermann (1993), dass das Spielen von Pen & Paper-Rollenspielen in einer von ihm geleiteten stationären Behandlungseinrichtung zu verstärktem Widerstand gegenüber dem Therapieangebot, Verstärkung von pathologischem Verhalten und Normalisierung von Gewalt führte. Er schloss daraus, dass Behandelnde sich der Risiken durch Rollenspiele für die Genesung ihrer Patienten genaustens bewusst sein müssten. Allerdings handelte es sich bei dieser Studie um eine qualitative Untersuchung, die sich lediglich auf die von Aschermann selbst geleitete Station bezog – inwiefern die Ergebnisse also auf andere Personen generalisierbar sind, ist fraglich.

Die Diskussion um Pen & Paper-Spiele und ihre negativen Folgen ist heute nicht mehr so präsent wie damals, dafür wurden die Vorurteile allerdings inzwischen von wenigstens einer Studie genauer untersucht. Ben-Ezra et al. (2018) befragten Sozialarbeiter, inwieweit die psychische Gesundheit mit dem Spielen von Pen & Paper-Rollenspielen zusammenhänge. Es zeigte sich, dass vor allem diejenigen Sozialarbeiter, die vergleichsweise wenig Erfahrung mit diesen Spielen hatten, einen größeren Zusammenhang zwischen dem Spielen von Pen & Paper-Spielen und einer

Verschlechterung des psychischen Gesundheitsstatus sahen. Diese Studie ist ein klares Indiz dafür, dass viele Menschen auch heute noch Vorurteile gegenüber Pen & Paper-Spielen haben.

Sowohl vor dem Hintergrund der in den 80er und 90er Jahren medial sehr präsenten Vorurteilen als auch aus allgemeinem wissenschaftlichem Interesse wurden vor allem zu dieser Zeit diverse quantitative Studien zu verschiedenen Persönlichkeitsmerkmalen von Spieler*innen von Pen & Paper-Rollenspielen durchgeführt (z. B. Abayeta & Forest, 1991; Carrol & Carolin, 1989; Simon, 1987, 1998). Zusätzlich wurden einige qualitative Studien durchgeführt, die sich vor allem mit dem Umgang von Pen & Paper-Rollenspielen in der Therapie beschäftigten (z. B. Ascherman, 1993; Raghuraman, 2000). Die Untersuchungen verwendeten für gleiche oder ähnliche Konstrukte verschiedenste Messinstrumente. Dementsprechend ist auch die Vergleichbarkeit der einzelnen Studien fraglich. Außerdem fanden die Forscher oft Ergebnisse, die aufgrund ihrer Gegensätzlichkeit kaum in Einklang zu bringen sind (z. B. Douse & McManus, 1993; Rivers et al., 2016). Da in den späten 90er Jahren die Zahl der publizierten Studien zu dem Thema stark abnahm, ist heute mitunter schwer zu sagen, welche der Ergebnisse als gültig gewertet werden können. So bieten die im Folgenden genannten und teilweise genauer ausgeführten Studien bestenfalls Indizien dafür, ob und wenn ja welche Unterschiede zwischen den Spieler*innen von Pen & Paper-Spielen und Nicht-Spieler*innen im Hinblick auf ihre Persönlichkeit, ihre Motive sowie ihre Intelligenz existieren.

2.2 Ausführliche Hypothesenherleitung

2.2.1 Persönlichkeit von Pen & Paper-Spieler*innen.

Persönlichkeitsmerkmale von Personen, die Pen & Paper-Spiele betreiben, wurden in diversen Studien untersucht. Einige dieser Studien konnten keinen Unterschied zwischen den Persönlichkeitseigenschaften von Pen & Paper-Spielern und einer Normstichprobe finden. So zeigten sich zum Beispiel bei einer Untersuchung von Carter und Lester (1998) unter Anwendung des *Eysenck Personality Inventory 48* keine Unterschiede zwischen Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen und Nicht-Spielern.

Auch bei Untersuchungen mit Hilfe des *Sixteen Personality Factor Questionnaire* (16 PF) nach Cattell fanden Carroll und Carolin (1989) keine Unterschiede auf den 16 Faktoren (z. B. Wärme, Logisches Schlussfolgern, Emotionale Stabilität, etc.) zwischen Spieler*innen, die selten spielen und Spieler*innen, die häufig Pen & Paper spielen. Simon konnte mit dem gleichen Messinstrument weder Unterschiede zwischen „Dungeons & Dragons“-Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen (Simon, 1987) sowie „Vampire: The Masquerade“-Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen (Simon, 1998) finden. Weiterhin zeigte sich in der Untersuchung von Carter und Lester kein Unterschied in der Ausprägung der Depressivität zwischen Spielern von Pen & Paper-Spielern und Nicht-Spielern. Zur Messung der Depressivität wurde das *Beck-Depressions-Inventar* verwendet. Die Werte für Depressivität in diesem Messinstrument scheinen mit Neurotizismus im Big Five-Modell zusammenzuhängen (Buhan et al., 2017). Rosenthal et al. (1998), die Spieler mit Soldaten der Nationalgarde Louisianas verglichen, fanden keine Unterschiede auf dem Faktor Neurotizismus nach der *Revised Willoughby Schedule*.

In mehreren Studien zeigen sich allerdings auch Befunde, nach denen Pen & Paper-Spieler von Nicht-Spielern in diversen Merkmalen abweichen. Laut Abayeta und Forest (1991) ist die Eigenschaft Neurotizismus nach dem *Eysenck Personality Inventory* bei Pen & Paper-Spieler*innen schwächer ausgeprägt. Mit dem gleichen Fragebogen entdeckten Douse und McManus (1993) zwar keinen Unterschied auf dem Faktor Neurotizismus, dafür aber auf dem Faktor Introvertiertheit. Die Gruppe der Pen & Paper-Spieler*innen zeigte eine höhere Ausprägung als die Gruppe der Nicht-Spieler. Eine höhere Introvertiertheit zeigte sich auch in einer Untersuchung von Wilson (2007), der dieses Persönlichkeitsmerkmal mithilfe des *Myers-Briggs Type Indicator* erhob. Abschließend konnte Schmid (1995) eine höhere Offenheit für Erfahrungen unter Spieler*innen von Pen & Paper-Spielen finden. Zusätzlich wiesen sie in der Untersuchung einen geringeren Wert auf der Skala Neurotizismus auf.

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass die bisherige Studienlage keine Unterschiede bei den Persönlichkeitsmerkmalen Verträglichkeit und Gewissenhaftigkeit vermuten lässt. Bezüglich des Merkmals Neurotizismus herrscht noch Unklarheit. In wenigen Studien finden sich Indikatoren dafür, dass Neurotizismus bei Pen & Paper-

Rollenspieler*innen stärker ausgeprägt ist. Allerdings können einige Studien auch keine Abweichung von einer Vergleichsstichprobe finden. Tendenziell überwiegen zum aktuellen Zeitpunkt die Studien, die keinen signifikanten Unterschied finden konnten. Auch ist nicht klar, ob es einen Unterschied in der Offenheit für Erfahrungen gibt. Allerdings scheint es eine leichte Tendenz dafür zu geben, dass Spieler*innen von Pen & Paper-Rollenspielen eine höhere Offenheit aufweisen. Das Persönlichkeitsmerkmal Extraversion scheint bei Pen & Paper-Spieler*innenn geringer ausgeprägt zu sein.

Hypothese 1a: Bezüglich des Persönlichkeitsmerkmals Verträglichkeit gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 1b: Bezüglich des Persönlichkeitsmerkmals Gewissenhaftigkeit gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 1c: Bezüglich des Persönlichkeitsmerkmals Neurotizismus gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 1d: Die Gruppe der Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen weist eine signifikant höhere Ausprägung auf dem Persönlichkeitsmerkmal Offenheit für Erfahrungen auf als die Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 1e: Die Gruppe der Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen weist eine signifikant geringere Ausprägung auf dem Persönlichkeitsmerkmal Extraversion auf als die Gruppe der Nicht-Spieler.

2.2.2 Motivation, sich mit Pen & Paper-Rollenspielen zu beschäftigen.

Bisher haben sich Studien kaum damit beschäftigt, was Personen dazu motiviert, mit dem Spielen von Pen & Paper-Spielen zu beginnen und danach auch weiterhin Pen & Paper als Hobby zu betreiben.

Die einzige Untersuchung, die sich ausführlich mit diesem Thema beschäftigt, ist die von Meriläinen (2012). Knapp 90% der Befragten gaben an, dass sie im Rahmen von ihrem

Pen & Paper-Hobby wichtige persönliche Beziehungen entweder platonischer oder romantischer Natur geknüpft haben. Weiterhin fühlte sich ein Großteil der Teilnehmenden einer Gemeinschaft oder Subkultur zugehörig, wobei 70% angaben, dass Kontakte, die sie im Rahmen von ihrem Pen & Paper-Hobby geknüpft hatten, einen signifikanten Teil ihres sozialen Umfeldes ausmachen. Ein Großteil der Spieler*innen von Pen & Paper-Rollenspielen war außerdem laut der Studie davon überzeugt, dass das Hobby einen bedeutsamen Einfluss auf ihre soziale Entwicklung hatte. Außerdem gaben viele der Befragten an, dass sie bedeutsame Erfahrungen im Rahmen ihres Hobbys gemacht haben. Zusammenfassend waren ca. 60% der Befragten der Meinung, dass die sozialen Erfahrungen für sie während des Spielens von Pen & Paper-Spielen mindestens genauso wichtig sind wie das Spiel selbst. Umso älter die Befragten waren, umso eher gaben sie an, dass ihnen das Spiel selbst wichtiger als die sozialen Erfahrungen währenddessen waren.

Viele der Befragten hatten den Eindruck, dass durch ihr Hobby ihre Vorstellungskraft verbessert würde. Dieser Eindruck wird von Chung (2013) gestützt, der zeigte, dass Rollenspieler eine höhere Kreativität aufweisen.

Es finden sich keine Anzeichen dafür, dass Spieler primär aufgrund von kompetitiven Motiven das Hobby Pen & Paper betreiben.

Hypothese 2: Kommunale Motive sind bei Pen & Paper-Spielern signifikant stärker ausgeprägt als kompetitive Motive.

2.2.3 Risikobereitschaft.

Bei jeder Entscheidung ist zu einem gewissen Ausmaß unklar, ob diese Entscheidung die erwarteten, gewünschten Folgen oder enttäuschende Folgen hat. Diese Unsicherheit bezeichnet man nach Sitkin & Pablo (1992) als Risiko. Ob Personen risikoreiches Verhalten zeigen, hängt laut den beiden Autoren sowohl von der Risikowahrnehmung als auch von der Risikobereitschaft ab. Während es sich bei der Risikowahrnehmung eher um eine Komponente handelt, die sich von Situation zu Situation unterscheidet, wird in der Risikobereitschaft ein dispositionaler Faktor gesehen. Dass diese beiden Faktoren unabhängig voneinander wirken, konnten zum Beispiel Ferrey und Mishra

(2014) nachweisen. Ob es sich bei der Risikobereitschaft um ein eigenes Persönlichkeitsmerkmal handelt (z. B. Andresen, 2000; Becker, 1999) oder ob diese bereits durch den Faktor Extraversion im Modell der Big Five (Goldberg, 1981) abgedeckt wird (z. B. Borkenau & Ostendorf, 1993; Whiteside & Lynam, 2001), ist ein Streitpunkt unter Forschenden. Insgesamt scheinen Männer signifikant risikobereiter zu sein als Frauen (Byrnes et al., 1999).

Die Risikobereitschaft von Pen & Paper-Spieler*innen wurde in bisherigen Studien nicht untersucht. Es gibt keine Indikationen dafür, dass es einen Unterschied zwischen der allgemeinen Risikobereitschaft von Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen und Nicht-Spielern gibt.

Für die vorliegende Studie war vor allem interessant, inwieweit sich die Risikobereitschaft von Spielern innerhalb und außerhalb des Spiels unterscheidet. Da die weiter oben bereits zitierte Studie von Meriläinen (2012) außerdem zeigen konnte, dass über 80% der Spieler*innen bereits Charaktere verkörpert hatten, die ihrem tatsächlichen Charakter weder in Bezug auf die körperlichen Merkmale noch in Bezug auf Persönlichkeit und Weltanschauung ähnelten, ist davon auszugehen, dass Unterschiede zwischen der Risikobereitschaft der Spieler im Spiel und allgemein bestehen. Einige der von Meriläinen (2012) Befragten gaben an, dass Rollenspiele für sie eine sichere Umgebung darstellten, in der sie negative Emotionen kontrolliert ausleben konnten. Dementsprechend werden die möglichen negativen Folgen von risikoreichem Verhalten während des Rollenspiels vermutlich weniger dramatisch eingeschätzt als in der realen Welt.

Hypothese 3a: Bezüglich der allgemeinen Risikobereitschaft gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der Pen & Paper-Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 3b: Die Risikobereitschaft innerhalb des Pen & Paper-Spiels ist bei Spielern signifikant höher als die allgemeine Risikobereitschaft.

2.2.4 Autoritarismus.

Ursprünglich von Adorno et al. (1950) konzipiert, sollte das Konzept Autoritarismus messen, ob Personen für faschistische Ideologien anfällig sind und inwieweit sie fremde Personen ablehnen (Beierlein et al., 2014). Adorno et al. stellten diese Persönlichkeitsstruktur auf neun Facetten dar, die später von Altemeyer (1988) auf die drei Facetten Autoritäre Unterwürfigkeit, Autoritäre Aggression und Konventionalismus reduziert wurden, welche auch im Rahmen der vorliegenden Studie erhoben wurden. Duckitt et al. (2010) definieren hohe Autoritäre Unterwürfigkeit dabei unter anderem als das Ausdrücken von Meinungen, die unkritisch sowie respektvoll-hörig bestehende Institutionen oder Autoritäten unterstützen. Das Bevorzugen von hartem, strikten Durchsetzen sozialer Regeln und das Ablehnen von permissiven Einstellungen deutet auf eine hohe Autoritäre Aggression hin. Hoher Konventionalismus drückt sich nach Duckitt et al. als das Bevorzugen traditioneller, althergebrachter sozialer Normen und Werte sowie das Ablehnen moderner und liberaler Wertvorstellungen aus.

Bei Spieler*innen von Pen & Paper-Spielen ist dieses Konstrukt bisher allerdings kaum untersucht. DeRenard und Kline (1990) konnten zeigen, dass Rollenspieler*innen ein deutlich höheres Desinteresse an den Mainstream-Medien (Filme, Magazine, Fernsehen, etc.) hatten. Fast die Hälfte der Spieler*innen von Pen & Paper-Spielen berichtete dieses Desinteresse, während es bei der Vergleichsstichprobe nur ein Viertel der Probanden waren. Es ist möglich, dass das Ablehnen von Autoritäten mit dem Ablehnen der Mainstream-Medien einher geht. Bei Pen & Paper-Rollenspielen gibt es außerdem vergleichsweise wenige Konventionen, Spieler*innen können zusammen mit ihrem Spielleiter oder ihrer Spielleiterin das Spiel und die Welt frei gestalten. Zudem ist es den Spieler*innen möglich, sich mit ihren Charakteren gegen bestehende Konventionen in der Fantasie-Welt aufzulehnen und Autoritäten zu bekämpfen, ohne Nachteile durch die im Zweifelsfall drohenden Konsequenzen außerhalb des Spiels ertragen zu müssen. Weiterhin haben die Spieler*innen im Regelfall die Möglichkeit, die persönliche Entwicklung ihres Charakters frei zu gestalten und sind kaum durch geltende Konventionen gebunden.

Hypothese 4: Die Gruppe der Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen weist eine signifikant geringere Ausprägung auf dem Merkmal Autoritarismus auf als die Gruppe

der Nicht-Spieler. Dies gilt sowohl für die Gesamtskala sowie auch für die Subskalen Autoritäre Aggression, Autoritäre Unterwürfigkeit und Konventionalismus.

2.2.5 Intelligenz.

Intelligenz bei Spieler*innen von Pen & Paper-Rollenspielen im Vergleich zu einer Gruppe von Nicht-Spieler*innen wurde erstmalig von Simon (1987) untersucht, der diese über den Faktor „Logisches Schlussfolgern“ im Rahmen des *16 PF* erfasste. Hier zeigten sich keine Unterschiede zwischen den Spielern des Fantasy-Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ und Nicht-Spielern. Simon (1998) wiederholte die Untersuchung einige Jahre später mit Spielern des Pen & Paper-Rollenspiels „Vampire: The Masquerade“. Auch hier fand sich kein signifikanter Unterschied zwischen den Spielern und Nicht-Spielern. Barnett (1995) fand allerdings mit Hilfe der *Shibley Institute of Living Scale* einen signifikant höheren IQ-Wert unter Spieler*innen als unter Nicht-Spieler*innen. Somit ist bei der bisherigen Studienlage eher unklar, ob Spieler*innen einen höheren IQ als Nicht-Spieler*innen haben.

Die Eigenschaften des Pen & Paper-Rollenspiels selbst lassen zunächst keine erhöhte Intelligenz bei den Spieler*innen vermuten. Das Spiel trainiert zwar soziale Fähigkeiten und kooperatives Planen und Handeln, allerdings keine der Facetten, die von Intelligenztests klassischerweise gemessen werden (z. B. schlussfolgerndes Denken).

Hypothese 5: Bezüglich des Merkmals Intelligenz gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler.

2.2.6 Generelle Motive.

Auch ist bisher nicht untersucht, auf Basis welcher Motive Spieler*innen von Pen & Paper-Spielen Entscheidungen treffen und handeln. Da in der Studie von Meriläinen (2012) Befragte betonten, wie wichtig für sie soziale Erfahrungen und Kontakte während dem Spiel waren (siehe Abschnitt 2.2.2), ist davon auszugehen, dass die Motive Intimität und Anschluss bei Spielern von Pen & Paper-Spielen stärker ausgeprägt sind als bei der Vergleichsstichprobe.

Hypothese 6a: Die Gruppe der Pen & Paper-Rollenspieler weist eine signifikant höhere Ausprägung auf dem Motiv Intimität auf als die Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 6b: Die Gruppe der Pen & Paper-Rollenspieler weist eine signifikant höhere Ausprägung auf dem Motiv Anschluss auf als die Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 6c: Bezüglich der Ausprägung des Motivs Leistung gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der Pen & Paper-Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 6d: Bezüglich der Ausprägung des Motivs Macht gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der Pen & Paper-Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler.

Hypothese 6e: Bezüglich der Ausprägung des Motivs Furcht gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen der Gruppe der Pen & Paper-Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler.

2.3 Gründe für die vorliegende Studie

Die Mehrzahl der zitierten Studien leidet unter dem Problem, dass sie eine Stichprobe von höchstens 100 Versuchspersonen aufweisen kann. Dementsprechend hatten die Forschenden, wenn sie Spieler*innen von Pen & Paper-Rollenspielen mit einer Normstichprobe verglichen, lediglich ca. 50 Personen oder weniger pro Gruppe. Diese Stichprobengröße ist für t-Tests für ungepaarte Stichproben nach heutigen Standards zu klein. So schlägt z. B. Brysbeart (2019) auf Basis von Poweranalysen vor, für t-Tests für ungepaarte Stichproben mindestens 100 Probanden *pro Gruppe* zu erheben. Mit dieser Stichprobengröße sollte es möglich sein, mindestens eine Effektstärke nach Cohen (1988) von $d = .40$ zu entdecken. Der Grund für die geringe Stichprobengröße bei Studien vor der Jahrtausendwende ist leicht zu finden: Ohne das Internet war es schwer möglich, eine große Anzahl von Pen & Paper-Spieler*innen zu rekrutieren. Dieses Problem besteht bei der vorliegenden Studie nicht. Es wurde versucht, mit Hilfe einer Onlinebefragung eine möglichst große Anzahl an Personen zu erreichen und dementsprechend eine große Stichprobe zu erhalten.

Weiterhin ist es problematisch, dass viele der zitierten Untersuchungen zwar Indizien für bestimmte Persönlichkeitsunterschiede zwischen Pen & Paper-Rollenspieler*innen und Nicht-Spieler*innen liefern, man allerdings bei keinem der untersuchten Merkmale von gesicherten Ergebnissen ausgehen kann. Die Befunde unterschiedlicher Studien widersprechen sich häufig und es gibt kaum Persönlichkeitsmerkmale, bei denen die Ergebnisse der Studien konsistent in eine Richtung zeigen. Vor dem Hintergrund der vielen verschiedenen Messinstrumente, die seit dem Aufkommen von Pen & Paper-Rollenspielen in den 1970er Jahren verwendet und weiterentwickelt wurden, ist dies kaum verwunderlich. In der vorliegenden Studie werden moderne Messinstrumente verwendet. Vor allem die verschiedenen Persönlichkeitsfacetten werden vor dem Hintergrund des heute dominierenden Konzepts der Big Five erhoben, das in den vergangenen Jahren ausführlich weiterentwickelt und gefestigt wurde. Auch für das Merkmal Intelligenz wurde mit dem *Hagner Matrizentest* (Heydasch et al., 2013) ein modernes Messinstrument verwendet, das z. B. im Vergleich mit dem *16 PF* auf die Erfassung von Intelligenz spezialisiert ist. Somit sollte die vorliegende Studie gut mit zukünftigen Studien zu dem gleichen Thema vergleichbar sein. Weiterhin sollen die Messinstrumente aufdecken, inwiefern die in Abschnitt 2.1 aufgeführten Vorurteile gerechtfertigt sind.

3 Methode

3.1 Probanden

3.1.1 Pen & Paper-Spieler.

Insgesamt füllten in der Gruppe der Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen 686 Personen den Fragebogen vollständig aus. Um eine möglichst große Anzahl dieser Personen zu rekrutieren, wurde die Studie in diversen einschlägigen Foren und einer Facebook-Gruppe (Auflistung siehe Anhang) geteilt. Den Teilnehmenden wurde in Aussicht gestellt, dass sie im Anschluss an die Befragung eine Rückmeldung zu ihrem Persönlichkeitsprofil erhalten. Psychologiestudierende der Universität Bamberg hatten außerdem die Möglichkeit, für die Teilnahme an der Studie Versuchspersonenstunden zu erhalten.

Bereits vor der Durchführung der Untersuchung war aufgrund bisheriger Untersuchungen von Pen & Paper-Spieler*innen abzusehen, dass die Stichprobe prozentual zu viele Männer enthalten würde, um Geschlechterunterschiede kontrollieren zu können (z. B. Curran, 2010). Deswegen wurde entschieden, Frauen in der Pen & Paper-Gruppe nur für einen explorativen Vergleich zu erheben und die Untersuchung auf Männer zu konzentrieren. Somit wurden alle Personen, die nicht männlich waren, von der Untersuchung ausgeschlossen. Weiterhin wurden alle Personen, die angaben, keine Pen & Paper-Rollenspiele zu spielen, ausgeschlossen. Probanden, die bei Kontrollitems nicht die festgelegten Kriterien erfüllten, wurden ebenso ausgeschlossen. Diese Kontrollitems werden in Abschnitt 2.3 näher beschrieben.

Nach dem Ausschluss verblieben in der Gruppe der Pen & Paper-Spieler 483 Männer, die im Durchschnitt 34.0 Jahre alt waren ($SD = 8.30$). Der jüngste Proband war 18 Jahre alt, der Älteste 74 Jahre. Ein Großteil der Probanden besaß die Allgemeine Hochschulreife (72.5 %), während 14.1 % eine Fachhochschulreife besaßen. 12.8 % gaben an, die Schule mit der Mittleren Reife abgeschlossen zu haben und 0.6 % der Teilnehmenden besaßen einen Qualifizierenden Mittelschulabschluss. 53.0 % der Probanden gaben an, einen Hochschulabschluss zu besitzen.

3.1.2 Nicht-Spieler.

Insgesamt beendeten 282 Personen den Fragebogen für die Gruppe der Nicht-Spieler. Die Probanden wurden über die Website www.clickworker.de rekrutiert und erhielten eine finanzielle Entschädigung von 5€ für das vollständige Ausfüllen des Fragebogens. Den Teilnehmenden wurde außerdem in Aussicht gestellt, dass sie im Anschluss an die Untersuchung eine Rückmeldung zu ihrem Persönlichkeitsprofil erhalten.

In der Gruppe der Nicht-Spieler wurden von Beginn an aufgrund der oben aufgeführten Gründe nur Männer erhoben. Außerdem wurden alle Personen ausgeschlossen, die angaben, Pen & Paper-Rollenspiele zu spielen. Weiterhin wurden alle Personen ausgeschlossen, die bei den Kontrollitems die festgelegten Kriterien nicht erfüllten.

Nach dem Ausschluss verblieben in der Gruppe der Nicht-Spieler 225 Männer. Das Durchschnittsalter belief sich auf 26.9 Jahre ($SD = 11.41$), wobei der jüngste Proband 18 und der Älteste 69 Jahre alt war. Die meisten der Probanden besaßen die Allgemeine Hochschulreife (56.0 %), während 22.2 % angaben, eine Fachhochschulreife zu besitzen. Die Mittlere Reife besaßen 16.9 % der Teilnehmer, 4.4 % einen Qualifizierenden Hochschulabschluss. Eine Person besaß keinen Schulabschluss. Insgesamt gaben 45.3 % der Versuchspersonen in der Gruppe der Nicht-Spieler an, einen Hochschulabschluss zu besitzen.

3.2 Versuchsdurchführung

Das Ausfüllen des Fragebogens erfolgte an den Endgeräten der Versuchspersonen. In welcher Umgebung die Versuchsdurchführung erfolgte, wurde nicht kontrolliert. Der Fragebogen konnte sowohl an einem Computer als auch an einem Smartphone ausgefüllt werden. Die Untersuchung dauerte insgesamt ca. 25 Minuten.

Zu Beginn des Fragebogens wurden die Versuchspersonen über den Untersuchungszweck informiert und erklärten sich damit einverstanden, an der Untersuchung teilzunehmen. Im Anschluss daran wurde abgefragt, ob die Teilnehmenden Pen & Paper-Rollenspiele spielen. Um einen Überblick über die soziodemographische Zusammensetzung des Probandenfeldes zu erhalten, wurden

diese neben Alter und Geschlecht auch nach dem Schulabschluss, der Muttersprache und dem Berufsfeld, in dem sie arbeiten, gefragt.

Darauf folgte ein für die Gruppe der Pen & Paper-Spieler exklusiver Teil, in dem Informationen über das Hobby Pen & Paper erfasst wurden. Beide Gruppen gaben im Anschluss daran einige Einschätzungen zu ihrem allgemeinen Brett- und PC-Spielverhalten ab und füllten das *Big Five Inventory in der Kurzversion* (BFI-K; Rammstedt & John, 2005) aus. Der darauffolgende Teil wurde exklusiv bei der Gruppe der Pen & Paper-Spieler erhoben und fragte nach der Motivation, sich mit Pen & Paper-Rollenspielen zu beschäftigen. Im Anschluss daran wurde die Risikobereitschaft beider Gruppen mit der *Kurzskala-Risikobereitschaft-1* (R-1; Beierlein, Kovaleva et al., 2014) erfasst. Weiterhin wurde die *Kurzskala Autoritarismus* (KSA-3; Beierlein, Asbrock et al., 2014) als Indikator für Autoritarismus erhoben. Nach der KSA-3 wurde der *Hagener Matrizentest in der Kurzversion* (HMT-S; Heydasch et al., 2013) als Indikator für die Intelligenz der Teilnehmenden erhoben. Die abschließenden Skalen, die in beiden Gruppen erhoben wurden, um generelle Motive messen zu können, waren die *Unified Motives Scales in der Ultra-Kurzform* (UMS; Schönbrodt & Gerstenberg, 2012).

Am Ende des gesamten Fragebogens gab es für beide Gruppen drei Kontrollitems. Probanden, die hier die zuvor festgelegten Kriterien nicht erfüllten, wurden von der Untersuchung ausgeschlossen.

3.3 Messinstrumente

Im Folgenden sollen die unterschiedlichen Instrumente erläutert werden, mit denen die Indikatoren für die verschiedenen Konstrukte erhoben wurden. Eine Übersicht über die internen Konsistenzen der validierten Messinstrumente, die mit Hilfe von Cronbachs α (Cronbach, 1951) erfasst wurden, ist in Tabelle 3.1 zu finden. Dabei werden neben den von den Autoren im Zuge der Validierung angegebenen Werten auch die für die Gruppe der Pen & Paper-Rollenspieler sowie die Gruppe der Nicht-Spieler errechneten Werte dargestellt.

Pen & Paper-Hobby: Die Gruppe der Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen gab an, wie viel Zeit sie pro Monat insgesamt für dieses Hobby aufwenden und wie viel Zeit sie mit

dem Spielen der Rollenspiele verbringen. Außerdem wurde die Anzahl der verschiedenen Regelsysteme, die von den Probanden gespielt werden sowie deren Namen erfragt. Abschließend wurde erfasst, mit wie vielen Mitspieler*innen und seit wie vielen Jahren die Probanden Pen & Paper spielen.

Motivation für das Spielen von Pen & Paper-Rollenspielen: Eine kurze Skala beschäftigte sich mit der Motivation für das Spielen von Pen & Paper-Rollenspiele. Dafür waren bereits 12 Items (z. B. „Ich beschäftige mich mit Pen & Paper-Spielen, um Zeit mit Gleichgesinnten zu verbringen.“) vorgegeben, die auf einer fünfstufigen Likert-Skala bewertet wurden. Zusätzlich konnten die Probanden eigene Motivationen hinzufügen und ebenfalls auf einer fünfstufigen Likert-Skala einordnen.

Für die Auswertung war es nach der Hypothese 2 erforderlich, einige der Items aus dem Fragebogen in die Kategorien *kompetitive Motive* sowie *kommunale Motive* einzuordnen. Es wurde vorab entschieden, die Items 1 („Ich beschäftige mich mit Pen & Paper-Spielen, um Zeit mit Gleichgesinnten zu verbringen.“) und 2 („Ich beschäftige mich mit Pen & Paper-Spielen, um Zeit mit Freunden zu verbringen.“) als kommunale Motive zu klassifizieren. Die Items 10 („Ich beschäftige mich mit Pen & Paper-Spielen aus Spaß am Kräfteressen/Wettbewerb.“) und 11 („Ich beschäftige mich mit Pen & Paper-Spielen weil mir gewinnen wichtig ist.“) wurden zu der Kategorie der kompetitiven Motive zugeteilt.

Big Five Inventory (Rammstedt & John, 2005): Die Persönlichkeitsmerkmale der Teilnehmenden wurden mit Hilfe des *Big Five Inventory in der Kurzversion* über 21 Items hinweg erfasst. Das Kurzinventar beinhaltet die Subskalen Verträglichkeit (z. B. „Ich neige dazu, andere zu kritisieren.“), Offenheit für Erfahrungen (z. B. „Ich bin vielseitig interessiert.“), Neurotizismus (z. B. „Ich werde leicht deprimiert, niedergeschlagen.“), Gewissenhaftigkeit (z. B. „Ich erledige Aufgaben gründlich.“) und Extraversion (z. B. „Ich bin eher zurückhaltend, reserviert.“). Die Teilnehmenden antworteten auf einer fünfstufigen Likert-Skala.

Kurzskala-Risikobereitschaft-1 (Beierlein, Kovaleva et al. 2014): Die Erfassung der Risikobereitschaft erfolgte durch die *Kurzskala-Risikobereitschaft-1*, die aus einem Item („Wie risikobereit sind sie im Allgemeinen?“) besteht. Außerdem wurde die Skala in der

Gruppe der Pen & Paper-Spieler um ein Item erweitert, das die Risikobereitschaft innerhalb des Spiels abfragte („Wie risikobereit sind sie in Bezug auf Ihre typische Spielstrategie im Pen & Paper-Rollenspiel?“). Die Antworten erfolgten auf einer fünfstufigen Likert-Skala.

Kurzskala Autoritarismus (Beierlein, Asbrock et al. 2014): Autoritäre Einstellungen wurden durch die *Kurzskala Autoritarismus* erfasst, die aus den drei Subskalen Autoritäre Unterwürfigkeit (z. B. „Wir brauchen starke Führungspersonen damit wir in der Gesellschaft sicher leben können.“), Autoritäre Aggression (z. B. „Gegen Außenseiter und Nichtstuer sollte in der Gesellschaft mit aller Härte vorgegangen werden.“) und Konventionalismus (z. B. „Traditionen sollten unbedingt gepflegt und aufrecht erhalten werden.“) besteht. Die drei Subskalen lassen sich zu einer Gesamtskala zusammenfassen. Jede der drei Subskalen besteht aus drei Items, die auf einer fünfstufigen Likert-Skala bewertet wurden.

Hagener Matrizenest (Heydasch et al., 2013): Um einen Indikator für die Intelligenz der Probanden zu erheben, wurde der Hagener Matrizenest in der Kurzform verwendet. Die Probanden erhielten für den HMT-S eine ausführliche Instruktion und bearbeiteten vor Beginn des eigentlichen Tests zwei Beispielitems, die nicht mit in die Auswertung eingehen. Zu den Beispielitems erhielten die Teilnehmenden sofort nach dem Bearbeiten eine Rückmeldung über die korrekte Lösung der jeweiligen Matrizenaufgabe. Im Anschluss daran lösten die Probanden sechs Aufgaben, bei denen sie jeweils acht Lösungsmöglichkeiten zur Auswahl hatten, von denen nur eine richtig war. Hier erhielten die Teilnehmenden auch keine direkte Rückmeldung bezüglich der korrekten Lösung der Items. Pro Item hatten die Probanden zwei Minuten Zeit, um ihre Lösung auszuwählen. Wurde ein Item nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit beantwortet, wurde es als falsch gewertet und automatisch zum nächsten Item übergegangen.

Unified Motives Scales (Schönbrodt & Gerstenberg, 2012): Mit Hilfe der *Unified Motive Scales in der Ultra-Kurzform* wurde die Ausprägung der fünf Motive Anschluss (z. B. „Ich versuche, so oft wie möglich in der Gesellschaft von Freunden zu sein.“), Leistung (z. B. „Meine Leistung stets auf einem hohen Niveau zu halten“), Intimität (z. B. „In einer Partnerschaft wünsche ich mir, vollständig im anderen aufzugehen.“), Macht (z. B. „Ich

habe gerne das Sagen.“) und Furcht (z. B. „In etwas schwierigen Situationen, in denen viel von mir selbst abhängt, habe ich Angst zu versagen.“) bei den Probanden gemessen. Für jedes der Motive existieren drei Items, bei denen sich die Teilnehmenden jeweils auf einer fünfstufigen Likert-Skala einschätzten.

Tabelle 3.1

Cronbachs α für validierte Messinstrumente

Messinstrument	<i>Cronbachs α nach der vorliegenden Studie</i>		
	Gruppe der Pen & Paper-Spieler	Gruppe der Nicht-Spieler	<i>Cronbachs α nach den Autoren der Messinstrumente^a</i>
Kommunale Motive	.64	-	-
Kompetitive Motive	.69	-	-
UMS – Anschluss	.80	.83	.80
UMS – Furcht	.66	.69	.61
UMS – Intimität	.59	.71	.64
UMS – Leistung	.67	.68	.72
UMS – Macht	.79	.83	.80
KSA-3 – Autoritäre Aggression	.74	.77	-
KSA-3 – Autoritäre Unterwürfigkeit	.70	.76	.78 ^b
KSA-3 – Konventionalismus	.66	.67	.75 ^b
BFI-K – Extraversion	.83	.86	.81
BFI-K – Gewissenhaftigkeit	.70	.66	.69
BFI-K – Neurotizismus	.79	.79	.77
BFI-K – Offenheit für Erfahrungen	.69	.70	.70
BFI-K – Verträglichkeit	.67	.64	.59
HMT-S	.50	.74	.62

^aSofern nicht anders vermerkt, repräsentieren die angegebenen Werte die in den Validierungsartikeln der Messinstrumente vermerkten Werte für Cronbachs α

^bnach Knoll et al. (2017)

Kontrollitems: In beiden Gruppen wurde zu Beginn erfragt, ob die Probanden Pen & Paper-Rollenspiele spielen. In der Gruppe der Pen & Paper-Spieler führte die Antwort „Nein“ zum Ausschluss, in der Gruppe der Nicht-Spieler die Antwort „Ja“. Exklusiv für die Gruppe der Nicht-Spieler wurde in die KSA-3 ein Kontrollitem eingebaut, bei dem die Versuchspersonen gebeten wurden, die Option „trifft vollkommen zu“ auszuwählen. Probanden, die eine andere Option auswählten, wurden von der Untersuchung ausgeschlossen. Abschließend wurden am Ende des Fragebogens für beide Gruppen drei Kontrollitems abgefragt, die auf der Selbsteinschätzung der Probanden beruhten (z. B.

„Wie gründlich haben Sie die Fragen der gesamten Umfrage gelesen?“). Neben der Gründlichkeit beim Lesen der Fragen wurden die Probanden gebeten, einzuschätzen, wie gut die gegebenen Antworten ihre tatsächlichen Einstellungen widerspiegeln und wie gut sie sich mit den Matrizenaufgaben auseinandergesetzt hatten. Probanden, die hier auf einer fünfstufigen Likert-Skala die Antwortoption „gar nicht“ bzw. „sehr schlecht“ wählten, wurden nicht in die Untersuchung mit einbezogen.

4 Ergebnisse

Im Folgenden sollen die Ergebnisse der Auswertung der Daten in der Reihenfolge der Hypothesen dargestellt werden. Mit Hilfe des Levene-Tests wurden die Varianzhomogenität überprüft. War keine Varianzhomogenität gegeben, wurde für t-Tests die Welch-Korrektur verwendet. Eine Normalverteilung wurde angenommen.

Vorab wurde überprüft, inwieweit sich das Alter der Spielergruppe ($M = 33.98$, $SD = 8.30$) von dem Alter der Gruppe der Nicht-Spieler ($M = 36.92$, $SD = 11.41$) unterscheidet. Der Unterschied war signifikant, $t(338.53) = 3.46$, $p = .001$ (zweiseitig), $d = .29$.

4.1 Pen & Paper-Hobby

Im Schnitt verbrachten die Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen 30.51 Stunden pro Monat ($SD = 23.97$) mit ihrem Hobby. Davon verwendeten sie durchschnittlich 16.62 Stunden ($SD = 13.73$) auf das tatsächliche Spielen der Rollenspiele. Die Gruppen bestanden im Mittel aus 5 Spieler*innen ($M = 4.72$, $SD = 1.07$). Weiterhin gaben die Teilnehmenden an, dass sie sich im Schnitt seit 16.64 Jahren ($SD = 10.35$) mit Pen & Paper-Rollenspielen beschäftigen. Als vorwiegend gespieltes Pen & Paper-Spiel gaben 34.37 % der Getesteten diverse Versionen von „Das schwarze Auge“ an. 15.11 % gaben an, vorwiegend „Dungeons & Dragons“ in einer beliebigen Version zu spielen. Am dritthäufigsten wurde von den Probanden das Science-Fiction Rollenspiel „Shadowrun“ genannt (8.90%). Von diesen drei genannten Spielen abgesehen wurde eine Vielzahl von Rollenspielen berichtet, darunter auch selbst erstellte Regelwerke.

4.2 Hypothese 1: Persönlichkeitsmerkmale

Bezüglich des Persönlichkeitsmerkmals Neurotizismus wurde vermutet, dass es keinen Unterschied zwischen den Gruppen gibt. Der gefundene Mittelwertsunterschied zwischen den Spielern ($M = 2.70$, $SD = 0.93$) und Nicht-Spielern ($M = 2.79$, $SD = 0.87$) war nicht signifikant, $t(706) = 1.28$, $p = .20$ (zweiseitig), $d = .10$. Somit hat sich die Hypothese bestätigt.

Ebenso wurde vermutet, dass es bezüglich des Merkmals Gewissenhaftigkeit keinen Unterschied zwischen den beiden Gruppen gibt. Allerdings zeigte sich, dass das Merkmal unter den Spielern ($M = 3.24$, $SD = 0.70$) schwächer ausgeprägt war als unter den Nicht-Spielern ($M = 3.70$, $SD = 0.64$). Dieser Unterschied war signifikant, $t(706) = 8.26$, $p < .001$ (zweiseitig), $d = .68$.

Auch besagte die Hypothese, dass es bezüglich des Persönlichkeitsmerkmals Verträglichkeit keinen Unterschied zwischen den beiden Gruppen geben sollte. Diese Vermutung bestätigte sich, es gab keinen signifikanten Unterschied zwischen den Spielern ($M = 2.30$, $SD = 0.82$) und Nicht-Spielern ($M = 2.96$, $SD = 0.71$), $t(706) = -.59$, $p = .55$ (zweiseitig), $d = .05$.

Bezüglich des Merkmals Extraversion wurde davon ausgegangen, dass sich für die Gruppe der Spieler ($M = 3.33$, $SD = 0.92$) eine geringere Ausprägung als für die Gruppe der Nicht-Spieler ($M = 2.97$, $SD = 0.91$) zeigt. Diese Hypothese hat sich nicht bestätigt, vielmehr zeigten die Spieler in einer explorativen Untersuchung eine signifikant höhere Ausprägung als die Nicht-Spieler, $t(706) = 4.85$, $p < .001$ (einseitig), $d = -.39$.

Abschließend wurde vermutet, dass das Merkmal Offenheit für Erfahrungen in der Gruppe der Spieler ($M = 4.08$, $SD = 0.62$) stärker ausgeprägt ist als in der Gruppe der Nicht-Spieler ($M = 3.69$, $SD = 0.69$). Diese Vermutung hat sich bestätigt, die Spieler zeigten eine signifikant höhere Ausprägung des Merkmals als die Nicht-Spieler, $t(397.60) = -7.27$, $p < .001$ (einseitig), $d = .60$.

4.3 Hypothese 2: Motivation, sich mit Pen & Paper zu beschäftigen

Bezüglich der Motivation der Spieler von Pen & Paper-Spielen, sich mit ebendiesen zu beschäftigen, wurde vermutet, dass kommunale Motive stärker als kompetitive Motive ausgeprägt sind. Diese Vermutung bestätigte sich, gemeinschaftliche Motive ($M = 4.05$, $SD = 0.78$) waren signifikant stärker ausgeprägt als kompetitive Motive ($M = 2.80$, $SD = 0.71$), $t(483) = 27.20$, $p < .001$ (einseitig), $d = 1.00$.

4.4 Hypothese 3: Risikobereitschaft

Die Hypothese besagte, dass es keinen Unterschied in der allgemeinen Risikobereitschaft der Spieler ($M = 3.05$, $SD = 1.02$) und der Nicht-Spieler ($M = 3.42$, $SD = 1.01$) gibt. Diese Vermutung bestätigte sich nicht, die Gruppe der Nicht-Spieler gab eine signifikant höhere allgemeine Risikobereitschaft an, $t(706) = 4.50$, $p < .001$ (zweiseitig), $d = .37$.

Weiterhin wurde davon ausgegangen, dass innerhalb der Gruppe der Pen & Paper-Spieler die Risikobereitschaft im Rahmen des Spiels ($M = 3.99$, $SD = 0.86$) höher ausgeprägt ist als die allgemeine Risikobereitschaft ($M = 3.05$, $SD = 1.02$). Die Hypothese bestätigte sich, der Unterschied war signifikant, $t(483) = -17.72$, $p < .001$ (einseitig), $d = 1.00$.

4.5 Hypothese 4: Autoritarismus

Bezüglich des Merkmals Autoritarismus wurde vermutet, dass es bei der Gruppe der Spieler schwächer ausgeprägt ist als bei der Gruppe der Nicht-Spieler. Diese Vermutung bezog sich sowohl auf die einzelnen Subskalen wie auch auf die Gesamtskala.

Auf der Subskala Autoritäre Aggression zeigten die Spieler ($M = 2.15$, $SD = 0.86$) eine signifikant niedrigere Ausprägung als die Nicht-Spieler ($M = 2.87$, $SD = 0.92$), $t(706) = 10.05$, $p < .001$ (einseitig), $d = .80$.

Ein ähnliches Ergebnis zeigte sich auch für die Subskala Autoritäre Unterwürfigkeit. Auch hier waren die Werte der Spieler ($M = 1.94$, $SD = 0.84$) signifikant niedriger als die Werte der Nicht-Spieler ($M = 2.75$, $SD = 0.89$), $t(706) = 11.83$, $p < .001$ (einseitig), $d = .94$.

Ebenso war auf der Subskala Konventionalismus die Ausprägung des Merkmals bei den Spielern ($M = 1.84$, $SD = 0.72$) niedriger als bei den Nicht-Spielern ($M = 2.77$, $SD = 0.78$). Auch dieser Unterschied war signifikant, $t(706) = 15.64$, $p < .001$ (einseitig), $d = 1.19$.

Demzufolge waren auch auf der Gesamtskala die Werte der Spieler ($M = 1.98$, $SD = 0.64$) niedriger ausgeprägt als die Werte der Nicht-Spieler ($M = 2.80$, $SD = 0.69$). Auch dieser Unterschied war signifikant, $t(706) = 15.47$, $p < .001$ (einseitig), $d = 1.23$.

4.6 Hypothese 5: Intelligenz

Es wurde vermutet, dass es keine relevanten Gruppenunterschiede hinsichtlich der Intelligenz gibt. Allerdings zeigte sich, dass die Gruppe der Spieler ($M = 4.81, SD = 1.16$) signifikant besser im Hagener Matrizenstest abschnitt als die Gruppe der Nicht-Spieler ($M = 3.44, SD = 1.82$), $t(310.98) = -10.38, p < .001$ (zweiseitig), $d = .90$.

4.7 Hypothese 6: Allgemeine Motive

Es wurde vermutet, dass das Motiv Intimität bei den Spielern von Pen & Paper-Spielen ($M = 3.80, SD = 0.77$) stärker ausgeprägt ist als bei den Nicht-Spielern ($M = 3.89, SD = 0.73$). Der Unterschied zwischen den beiden Gruppen war entgegen der Hypothese nicht signifikant, $t(706) = 1.48, p = .07$ (einseitig), $d = .12$.

Auch für das Motiv Anschluss wurde vermutet, dass die Gruppe der Spieler ($M = 3.41, SD = 0.86$) eine stärkere Ausprägung zeigen würde als die Gruppe der Nicht-Spieler ($M = 3.30, SD = 0.88$). Allerdings zeigte sich auch hier kein signifikanter Unterschied zwischen den beiden Gruppen, $t(706) = -1.45, p = .06$ (einseitig), $d = .12$.

Für das Leistungs-Motiv besagte die Hypothese, dass es keinen Unterschied zwischen der Ausprägung der Spieler ($M = 3.57, SD = 0.75$) und der Nicht-Spieler ($M = 3.83, SD = 0.68$) gibt. Entgegen dieser Annahme zeigte sich, dass das Leistungs-Motiv bei der Gruppe der Nicht-Spieler signifikant stärker ausgeprägt war als bei den Spielern von Pen & Paper-Spielen, $t(706) = 4.21, p < .001$ (zweiseitig), $d = .35$.

Bezüglich des Motivs Macht wurde vermutet, dass die Gruppe der Spieler ($M = 2.84, SD = 0.88$) sich nicht signifikant von der Gruppe der Nicht-Spieler ($M = 2.96, SD = 0.91$) unterscheidet. Diese Annahme bestätigte sich, $t(706) = 1.60, p = .11$ (zweiseitig), $d = .13$.

Abschließend wurde die Hypothese aufgestellt, dass es keinen Unterschied bezüglich des Motivs Furcht zwischen der Gruppe der Spieler ($M = 2.87, SD = 0.92$) und der Gruppe der Nicht-Spieler ($M = 3.06, SD = 0.87$) gibt. Es zeigte sich allerdings, dass die Nicht-Spieler signifikant höhere Werte als die Gruppe der Spieler aufwiesen, $t(706) = 2.62, p < .01, d = .21$.

5 Diskussion

Ziel der Arbeit war es, die Persönlichkeitsunterschiede zwischen Pen & Paper-Rollenspielern und einer Vergleichsstichprobe vor dem Hintergrund bisheriger Forschung und von medial präsenten Vorurteilen zu untersuchen. Tatsächlich zeigte sich, dass Pen & Paper-Spieler in vielerlei Hinsicht von der Vergleichsstichprobe abweichen. Diese Abweichungen sind allerdings größtenteils nicht mit den Vorurteilen konform, die gegenüber Rollenspielern existieren. Im Folgenden werden die aufgestellten Hypothesen einzeln diskutiert, bevor auf die Repräsentativität der erhobenen Stichproben für die gesamte Population eingegangen wird. Abschließend werden die Ergebnisse vor dem Hintergrund von Stichprobeneinschränkungen und anderen Kritikpunkten an der vorliegenden Studie betrachtet.

5.1 Persönlichkeitsmerkmale

Mit den **Hypothesen 1a** und **1c** konform zeigte sich, dass es bezüglich der Persönlichkeitsmerkmale Verträglichkeit und Neurotizismus bei der Gruppe der Pen & Paper-Rollenspieler keine signifikante Abweichung von der Gruppe der Nicht-Spieler gibt. Weiterhin bestätigte sich die **Hypothese 1d**, die besagte, dass das Merkmal Offenheit für Erfahrungen bei der Gruppe der Pen & Paper-Spieler signifikant stärker ausgeprägt ist als bei Nicht-Spielern. Entgegen der **Hypothese 1b** zeigte sich allerdings, dass das Merkmal Gewissenhaftigkeit bei den Pen & Paper-Spielern geringer ausgeprägt ist als bei den Nicht-Spielern. Auch bestätigte sich die **Hypothese 1e** nicht, die besagte, dass das Merkmal Extraversion bei Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen geringer ausgeprägt ist. Vielmehr zeigte eine explorative Analyse, dass das Merkmal bei Pen & Paper-Spielern signifikant stärker ausgeprägt zu sein scheint als bei Nicht-Spielern.

Die Persönlichkeitsmerkmale wurden mit Hilfe des BFI-K erfasst. Für die interne Konsistenz der fünf Subskalen zeigten sich ähnlich gute Werte wie die in dem Validierungsartikel (Rammstedt & John, 2005) für das Messinstrument angegebenen Werte. Somit ist davon auszugehen, dass die Subskalen reliabel erfasst wurden.

Eine mögliche Erklärung dafür, dass Pen & Paper-Spieler keine geringere oder sogar eine höhere Extraversion aufweisen, könnte darin liegen, dass Pen & Paper-Spiele von den

Spielern fordern, aus sich heraus zu gehen und eine Rolle zu spielen, ähnlich dem Spielen einer Rolle im Theater. Vor dem Hintergrund, dass zum Beispiel Schauspieler eine höhere Extraversion als die Durchschnittsbevölkerung aufweisen (Nettle, 2006) und dementsprechend davon auszugehen ist, dass sich weniger extravertierte Personen in solchen Rollen auch weniger wohl fühlen, ist es gut möglich, dass introvertiertere Personen Pen & Paper gar nicht erst ausprobieren oder nicht lange bei dem Hobby bleiben.

Eine Ursache für den Unterschied in der Gewissenhaftigkeit der beiden Gruppen, für den sich eine mittelgroße Effektstärke zeigte, könnte die niedrige Ausprägung der Gruppe der Pen & Paper-Rollenspieler auf dem Merkmal Autoritarismus sein. Die möglichen Ursachen für diese niedrigere Ausprägung wurden bereits in Abschnitt 2.2.4 erläutert. Eine niedrige Ausprägung auf dem Merkmal Autoritarismus korreliert nach einer Metaanalyse von Sibley und Duckitt (2008) mit einer niedrigen Gewissenhaftigkeit. Die niedrige Gewissenhaftigkeit bei der Gruppe der Pen & Paper-Spieler ist auch für die vorliegende Studie insgesamt ein problematischer Befund, da unklar bleibt, ob die Probanden in der Gruppe eventuell den Fragebogen auch weniger gewissenhaft ausgefüllt haben. Dieses Problem sollte bei der Interpretation der anderen Ergebnisse der Studie im Gedächtnis behalten werden.

5.2 Motivation, sich mit Pen & Paper-Spielen zu beschäftigen

Kommunale Motive waren bei den Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen mit der **Hypothese 2** konform signifikant stärker ausgeprägt als kompetitive Motive. Die Skalen für beide Arten von Motiven wurden mit Hilfe von jeweils zwei Items aus der Skala, die verschiedenste Motive für das Spielen von Pen & Paper-Spielen erfasst, gebildet.

Für die kommunalen sowie für die kompetitiven Motive zeigten sich Werte, die zwar als ausreichend, jedoch keinesfalls als gut beschrieben werden können (Taber, 2018). Allerdings ist Cronbachs α nur dann auch ein genauer Schätzer für die Reliabilität, wenn die Varianzen der Items nur durch Messfehler zu erklären sind und nicht dadurch, dass sie nicht exakt das gleiche Konstrukt auf der gleichen Skala messen (Eisinga et al., 2013). Diese Bedingung ist bei dieser selbst gebildeten Skala vermutlich kaum vollständig

erfüllt. Demzufolge kann dieses Problem dazu führen, dass die tatsächliche Reliabilität von Cronbachs α unterschätzt wird. Insgesamt kann die Erfassung der kommunalen und kompetitiven Motive somit als ausreichend reliabel beschrieben werden.

Der Effekt des Unterschieds zwischen den beiden Gruppen von Motiven war groß. Somit ist es für einen Großteil der Spieler weitaus wichtiger, zusammenzuarbeiten und ein gemeinsames Erlebnis zu haben, als zu gewinnen oder besser als die Mitspieler zu sein. Da die meisten Pen & Paper-Rollenspiele darauf bauen, dass die Spieler im Team Pläne ausarbeiten und jeder Spieler das Spiel durch die individuellen Stärken seines Charakters voranbringen kann, scheint die stärker ausgeprägte kommunale Motivation der Spieler eine logische Folge der Eigenschaften des Pen & Paper-Spiels zu sein.

5.3 Risikobereitschaft

Entgegen der **Hypothese 3a** zeigte sich eine signifikant niedrigere Ausprägung der allgemeinen Risikobereitschaft bei Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen. Allerdings bestätigte sich die **Hypothese 3b**, die besagte, dass Pen & Paper-Rollenspieler im Spiel risikobereiter sind als allgemein.

Für den Unterschied zwischen der Risikobereitschaft im Allgemeinen und im Spiel zeigte sich bei der Pen & Paper-Gruppe ein großer Effekt. Dementsprechend ist davon auszugehen, dass tatsächlich ein deutlicher Unterschied zwischen der Bereitschaft, Risiken im Spiel einzugehen und der Bereitschaft, Risiken im „echten Leben“ einzugehen, besteht.

Dem kleinen Effekt, der sich für den Unterschied zwischen der Gruppe der Pen & Paper-Spieler und der Gruppe der Nicht-Spieler für die allgemeine Risikobereitschaft fand, liegt vermutlich ein methodisches Problem des Fragebogens zugrunde. Während in der Gruppe der Nicht-Spieler nur die Frage nach der allgemeinen Risikobereitschaft mit der zugehörigen Likert-Skala zu sehen war, konnte die Gruppe der Spieler bereits die daran anschließende Frage nach der Risikobereitschaft während des Spielens sehen. Es ist damit zu rechnen, dass die Teilnehmenden in der Gruppe der Spieler zu einem niedrigeren Wert tendierten, weil sie wussten, dass sie auf der folgenden Skala einen höheren Wert wählen würden. Der Mittelwertsunterschied von 0.94 legt zudem nahe,

dass viele Probanden auf der Likert-Skala für die allgemeine Risikobereitschaft den nächstniedrigeren Wert zu ihrem Wert auf der Skala für die Risikobereitschaft während des Spiels angegeben haben.

Eine denkbare Alternativerklärung für den Unterschied in der Risikobereitschaft zwischen Spielern und Nicht-Spielern wäre, dass die Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen mit dem Spiel eine sichere und kontrollierte Möglichkeit haben, ihre mehr oder weniger starken Tendenzen zu risikobehaftetem Verhalten auszuleben. In der Folge könnte der Drang, dieses Verhalten auch im „echten Leben“ zu zeigen, sinken.

5.4 Autoritarismus

Für das Merkmal Autoritarismus bestätigte sich die **Hypothese 4**. Die Gruppe der Spieler zeigte eine signifikante geringere Ausprägung auf den Subskalen Autoritäre Aggression, Autoritäre Unterwürfigkeit und Konventionalismus. In der Folge war auch die Ausprägung auf der Gesamtskala signifikant geringer. Für alle Unterschiede zeigte sich ein großer Effekt. Der Effekt für den Unterschied zwischen den beiden Gruppen auf der Gesamtskala war dementsprechend auch groß.

Insgesamt ist davon auszugehen, dass der gefundene Effekt bei den vorhandenen Effektstärken auch tatsächlich existiert. Vor dem Hintergrund der errechneten internen Konsistenzen muss die Subskala Konventionalismus allerdings mit Vorsicht interpretiert werden. Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen scheinen somit eher bereit, kritische Meinungen gegenüber bestehenden Institutionen und Autoritäten zu äußern. Außerdem zeigen sie, verglichen mit der Gruppe der Nicht-Spieler, eher permissives Verhalten, anstatt Regeln strikt durchzusetzen.

Ein möglicher Grund für diesen Unterschied ist in den Eigenschaften von Pen & Paper-Rollenspielen zu finden. Die meisten Regelsysteme ermöglichen es den Spielern, entgegen der in der Fantasie-Welt gängigen Gesetze und Regeln zu handeln. Manche Systeme ermutigen dieses Verhalten sogar. Insgesamt sind die negativen Folgen des Missachtens von Regeln in Pen & Paper-Rollenspielen für die Spieler deutlich geringer als in der realen Welt. Unklar ist allerdings, ob die freien Spielwelten der Rollenspiele

nicht-autoritäre Spieler anziehen oder ob die Spieler erst durch das Spielen von Pen & Paper weniger autoritär werden.

Autoritarismus scheint außerdem durch bestimmte Persönlichkeitsmerkmale vorhergesagt zu werden. So korrelieren laut Nicol & De France (2016) ein niedriger Wert für Offenheit für Erfahrungen sowie ein hoher Wert für Gewissenhaftigkeit mit einem hohen Autoritarismus-Wert. Diese Beobachtung scheint konsistent mit den Ergebnissen der vorliegenden Studie: Die Gruppe der Nicht-Spieler zeigte signifikant niedrigere Werte für das Merkmal Offenheit für Erfahrungen sowie signifikant höhere Werte für das Merkmal Gewissenhaftigkeit.

5.5 Intelligenz

Die **Hypothese 5**, die besagte, dass sich Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen nicht in ihrer Intelligenz von Nicht-Spielern unterscheiden, hat sich nicht bestätigt. Vielmehr zeigten die Spieler eine signifikant höhere Ausprägung. Für diesen Unterschied zeigte sich ein großer Effekt.

Auch wenn sich für die interne Konsistenz des HMT-S in der Gruppe der Nicht-Spieler ein guter Wert errechnete, so war der Wert für die Gruppe der Spieler problematisch. Dementsprechend sollte der gefundene Effekt mit Vorsicht betrachtet und interpretiert werden. Eventuell muss in weiteren Studien genauer untersucht werden, ob der Unterschied tatsächlich existiert und wie stark er ist. Eine mögliche Erklärung für die niedrigere interne Konsistenz in der Gruppe der Spieler könnte die gefundene niedrigere Gewissenhaftigkeit im Vergleich zu den Nicht-Spielern darstellen.

Auf erster Ebene scheint der gefundene Effekt einfach erklärbar zu sein. In der Gruppe der Pen & Paper-Spieler besitzen 72.5 % der Probanden die allgemeine Hochschulreife, während bei den Nicht-Spielern nur 56.0 % einen solchen besitzen. Außerdem haben in der Gruppe der Spieler 53.0 % einen Hochschulabschluss erlangt, in der Gruppe der Nicht-Spieler nur 45.3 %. Es konnte nachgewiesen werden, dass die Dauer der Schulbildung, die in Deutschland mit der Höhe des Bildungsabschlusses verknüpft ist, positiv mit Intelligenz zusammenhängt (z. B. Ritchie & Tucker-Drob, 2018). Außerdem scheint Intelligenz Erfolg im Bildungssystem vorherzusagen (Deary et al., 2007). Auf

zweiter Ebene gibt es verschiedene mögliche Erklärungsansätze dafür, warum die Bildungsabschlüsse in der Gruppe der Pen & Paper-Spieler durchschnittlich höher sind als die in der Gruppe der Nicht-Spieler. In der vorliegenden Stichprobe wenden die Probanden durchschnittlich knapp 8 Stunden pro Woche für Pen & Paper-Rollenspiele auf, womit das Spielen als durchaus zeitintensives Hobby bezeichnet werden kann. Da der durchschnittliche Zeitaufwand eines Studiums geringer ist als der eines einer Anstellung in Vollzeit mit ca. 40 Arbeitsstunden pro Woche (Bundesministerium für Bildung und Forschung, 2017), finden womöglich mehr Studierende die Zeit für ein solches Hobby. Eine weitere mögliche Erklärung wäre, dass Pen & Paper-Rollenspiele eine hohe Lesekompetenz erfordern und dass hohe Lesekompetenz mit verschiedenen Messinstrumenten für Intelligenz zusammenhängt (z. B. Ghabanchi & Restegar, 2014; Neville, 1965). Typische Regelwerke von Pen & Paper-Rollenspielen umfassen mehrere hundert Seiten (z. B. Crawford et al., 2014; Römer, 2011) und erfordern dementsprechend eine hohe Lesekompetenz und auch den Willen, eine so hohe Anzahl an Seiten zu lesen. Abschließend bleibt zu erwähnen, dass niedrige Gewissenhaftigkeit mit einer erhöhten fluiden Intelligenz korreliert (Moutafi et al., 2004). Dieser Zusammenhang bezieht sich vor allem auf die Fähigkeit des logischen Schlussfolgerns, die auch der HMT-S erfasst. Nachdem die Gruppe der Pen & Paper-Spieler eine niedrige Gewissenhaftigkeit aufweist, die vor der Erhebung auch nicht vermutet wurde, stehen diese Ergebnisse in Einklang zueinander.

5.6 Allgemeine Motive

Mit der **Hypothese 6d** konform zeigte sich, dass es bezüglich des Motivs Macht keinen signifikanten Unterschied zwischen den beiden Gruppen gibt. Die anderen Hypothesen in Bezug auf die allgemeinen Motive konnten sich allerdings nicht bestätigen. So zeigte sich entgegen der **Hypothese 6a** kein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen in Bezug auf das Motiv Intimität und entgegen der **Hypothese 6b** kein signifikanter Unterschied bezüglich des Motivs Anschluss. Für das Motiv Leistung zeigte sich entgegen der **Hypothese 6c**, dass die Gruppe der Pen & Paper-Spieler eine signifikant geringere Ausprägung des Motivs aufweist. Auch für das Motiv Furcht zeigte die Gruppe der Pen & Paper-Spieler entgegen der **Hypothese 6e** eine geringe Ausprägung.

Die Hypothesen 6a und 6b wurden auf Grund der Überlegung, dass Spieler die gemeinschaftlichen Aspekte am Pen & Paper am meisten schätzen (Meriläinen, 2012) aufgestellt. Vor dem Hintergrund, dass sich die Hypothesen nicht bestätigt haben, ist davon auszugehen, dass sich diese Motivation nur auf das Spiel selbst und nicht auf die allgemeinen Motive der Spieler bezieht. Außerdem ist es denkbar, dass Nicht-Spieler ähnliche soziale Strukturen abseits von Pen & Paper-Rollenspielgruppen aufsuchen oder aufbauen und dort ihr Anschlussmotiv befriedigen. Dabei könnte es sich zum Beispiel um den Sport- oder Musikverein, enge Freunde oder soziale Kontakte im Rahmen von Videospiele handeln.

Die höhere Ausprägung des Motivs Leistung in der Gruppe der Nicht-Spieler hängt vermutlich unter anderem mit der höheren Ausprägung auf dem Merkmal Autoritarismus zusammen. Heaven (1987) konnte zeigen, dass ein hohes Leistungsmotiv bei Männern sowohl mit autoritärem Verhalten als auch autoritären Einstellungen zusammenhängt. Mögliche Gründe für eine höhere Ausprägung von Autoritarismus in der Gruppe der Nicht-Spieler sind bereits in Abschnitt 2.2.4 aufgeführt.

Auch wenn das Motiv Furcht bei Nicht-Spielern stärker ausgeprägt ist, so handelt es sich dabei nur um einen kleinen Effekt. Dementsprechend existiert bezogen auf dieses Motiv vermutlich nur ein geringer Unterschied, der eventuell dadurch erklärt werden kann, dass Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen ihre Ängste in einer Fantasiewelt und damit einem sicheren Umfeld konfrontieren können. Die von den Autoren der UMS postulierten Arten von Furcht umfassen zum Beispiel die Furcht vor Zurückweisung oder die Furcht, zu versagen. Im Spiel haben Rollenspieler die Möglichkeit und zu einem gewissen Maß auch oft den Zwang, mit fremden Charakteren in Kontakt zu treten. Hier können sie dann womöglich positive Erfahrungen machen, die die Furcht vor Zurückweisung allgemein verringern. Außerdem haben die Spieler auch die Gelegenheit, Rückschläge zu erleben und lernen, mit ihnen umzugehen. Dies könnte dazu führen, Versagensängste dauerhaft zu lindern. Abschließend bleibt anzumerken, dass zum Beispiel soziale Angst negativ mit Offenheit für Erfahrungen zu korrelieren scheint (Kaplan et al., 2015), die bei Spielern von Pen & Paper-Rollenspielen höher ausgeprägt ist.

5.7 Limitationen

Dadurch, dass der Fragebogen durch die Distribution in Foren eine Vielzahl an Pen & Paper-Spielern erreichen konnte, kann die gültige Anzahl an Teilnehmenden mit $n = 483$ in der Gruppe der Pen & Paper-Spieler als durchaus hoch bezeichnet werden. Ähnliches gilt für die Gruppe der Nicht-Spieler, in der $n = 225$ gültige Probanden erhoben wurden. Allerdings muss für beide Stichproben bedacht werden, dass es sich um keine repräsentative Stichprobe aus der gesamten Population handelt, da jeweils nur Personen mit Internetzugang und mindestens rudimentären Kenntnissen in der Bedienung eines Computers erhoben wurden. Vor allem bezogen auf die Spieler von Pen & Paper-Rollenspielen ist diese Einschränkung noch stärker, da hauptsächlich Personen erreicht wurden, die sich auch in einschlägigen Foren austauschen. In der Folge ist es auch nur logisch, dass der Altersdurchschnitt beider Gruppen deutlich niedriger ist als der Altersdurchschnitt der deutschen Bevölkerung (Statistisches Bundesamt, 2018). Während das in der Gruppe der Pen & Paper-Spieler durch die Merkmale des Spiels erklärt werden könnte, ist zumindest in der Gruppe der Nicht-Spieler die Distribution über das Internet die wahrscheinlichste Ursache. Weiterhin ist problematisch, dass sich der Altersdurchschnitt der beiden Gruppen signifikant unterscheidet. Demzufolge ist nicht auszuschließen, dass bestimmte Effekte aufgrund von Alterseffekten verstärkt oder abgeschwächt wurden.

Außerdem haben die Probanden in beiden Gruppen verglichen mit der deutschen Gesamtbevölkerung im Schnitt deutlich höhere Bildungsabschlüsse erreicht (Statistisches Bundesamt, 2020). Als Extrembeispiel ist hier zu nennen, dass in der Gruppe der Pen & Paper-Spieler mehr als doppelt so viele Teilnehmenden die Hochschulreife erlangt haben als in der deutschen Gesamtbevölkerung. Mögliche Ursachen für diesen Unterschied wurden bereits in Abschnitt 5.6 diskutiert.

5.8 Fazit

Ziel der vorliegenden Studie war es, herauszufinden, inwiefern die Vorurteile gegenüber Pen & Paper-Spielern tatsächlich zutreffen und welche allgemeinen Unterschiede zwischen der Persönlichkeit von Pen & Paper-Spielern und einer Vergleichsstichprobe

bestehen. Insgesamt konnte gezeigt werden, dass die Vorurteile nicht gerechtfertigt sind. Vor allem klassische Vorurteile wie eine höhere Ausprägung auf dem Merkmal Neurotizismus oder eine niedrige Ausprägung auf dem Merkmal Extraversion bestätigten sich nicht. Somit können die Ergebnisse dieser Arbeit hoffentlich weiter zu der Entstigmatisierung von Pen & Paper-Rollenspielern beitragen. Zukünftige Studien sollten eventuell einzelne der in dieser Studie aufgedeckten Effekte genauer untersuchen und sich das Ziel setzen, neben Zusammenhängen auch Kausalitäten aufzudecken. So ist zum aktuellen Zeitpunkt unklar, ob Pen & Paper-Spieler bestimmte Merkmale aufgrund des Spiels entwickelt haben oder ob Pen & Paper-Spiele Personen mit bestimmten Merkmalen anziehen. Weiterhin sollten zukünftige Studien auch nicht-männliche Personen einbeziehen und sich mit eventuellen Geschlechterunterschieden innerhalb von einer Gruppe von Pen & Paper-Spieler*innen beschäftigen.

Literaturverzeichnis

- 16-year-old is convicted in fantasy-game slaying of boy, 11. (1986). In *New York Times*.
<https://www.nytimes.com/1986/11/23/nyregion/16-year-old-is-convicted-in-fantasy-game-slaying-of-boy-11.html>
- Abayeta, S., & Forest, J. (1991). Relationship of role-playing games to self-reported criminal behavior. *Psychological Reports, 69*(3), 1187-1192.
<https://doi.org/10.2466%2Fpr0.1991.69.3f.1187>
- Adorno, T. W., Frenkel-Brunswik, E., Levinson, D., & Stanford, N. (1950). *The authoritarian personality*. New York: Harper.
- Altemeyer, B. (1988). *Enemies of freedom: Understanding right-wing authoritarianism*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Andresen, B. (2000). Six basic dimensions of personality and a seventh factor of generalized dysfunctional personality: A diathesis system covering all personality disorders. *Neuropsychobiology, 41*, 5-23.
<https://doi.org/10.1159/000026628>
- Appelcline, S. (2013). *The (not-so) secret origin of D&D*. Dungeons & Dragons.
<https://dnd.wizards.com/articles/features/not-so-secret-origin-dd>
- Aschermann, L. (1993). The impact of unstructured games of fantasy and role playing on an inpatient unit for adolescents. *International Journal of Group Psychotherapy, 43*(3), 335-344.
<http://dx.doi.org/10.1080/00207284.1993.11732597>
- Barnett, R. C. (1995). *Fantasy role players: Imaginations, dissociation and suggestibility*. [Masterarbeit, Carleton University]. CURVE.
<https://curve.carleton.ca/35febb94-c3c0-4537-8ed8-eb00fcae9ee4>
- Becker, P. (1999). Beyond the Big Five. *Personality and Individual Differences, 26*(3), 511-530. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(98\)00168-8](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(98)00168-8)
- Beierlein, C., Asbrock, F., Kauff, M., & Schmidt, P. (2014). Die Kurzskala Autoritarismus (KSA-3) Ein ökonomisches Messinstrument zur Erfassung dreier Subdimensionen autoritärer Einstellungen. *Gesis Working Papers, 35*, 3-29.
- Beierlein, C., Kovaleva, A., Kemper, C. J., & Rammstedt, B. (2014). Eine Single-Item-Skala zur Erfassung von Risikobereitschaft: Die Kurzskala-Risikobereitschaft-1 (R-1). *Gesis Working Papers, 34*, 3-26.
- Ben Ezra, M., Liz, E., Blachnio, A., Ring, L., Lavenda, O., & Mahat-Shamir, M. (2018). Social workers' perceptions of the association between role playing games and

- psychopathology. *Psychiatric Quarterly*, 89, 213-218.
<http://doi.org/10.1007/s11126-017-9526-7>
- Borkenau, P., & Ostendorf, F. (1993). *Neo-Fünf-Faktoren Inventar (NEO-FFI) nach Costa und McCrae*. Göttingen: Hogrefe.
- Brooke, J. (1985). *A suicide spurs town to debate nature of a game*. New York Times.
<https://www.nytimes.com/1985/08/22/nyregion/a-suicide-spurs-town-to-debate-nature-of-a-game.html>
- Brysbaert, M. (2019). How many participants do we have to include in properly powered experiments? A tutorial of power analysis with reference tables. *Journal of Cognition*, 2(1), 1-38. <https://doi.org/10.5334/joc.72>
- Buhan, H. D., Rehman, S., & Keat O. B. (2017). The relationship between beck's depression inventory (BDI-II) and big five personality. *Journal of Management and Science*, 15(1), 108-119.
- Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung. (2017). *Studiensituation und studentische Orientierung: 13. Studierendensurvey an Universitäten und Hochschulen*.
https://www.bmbf.de/upload_filestore/pub/Studierendensurvey_Ausgabe_13_Zusammenfassung.pdf
- Byrnes, J. P, Miller, D. C., & Schafer, W. D. (1999). Gender differences in risk taking: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 125(3), 367-383.
<https://doi.org/10.1037/0033-2909.125.3.367>
- Carrol, J. L., & Carolin, P. M. (1989). Relationship between game playing and personality. *Psychological Reports*, 64(3), 705-506.
<https://doi.org/10.2466%2Fpr0.1989.64.3.705>
- Carter, R., & Lester, D. (1998). Personalities of players of Dungeons and Dragons. *Psychological Reports*, 82(1), 182.
<https://doi.org/10.2466%2Fpr0.1998.82.1.182>
- Chung, T. (2013). Table-top role playing game and creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 56-71. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.06.002>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2. Aufl.). New York, NY: Roulledge Academic.
- Crawford, J., Wyatt, J., Schwalb, R. J., & Cordell, B. R. (2014). *D&D player's handbook*. Wizards of the Coast.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297-334. <http://doi.org/10.1007/BF02310555>

- Curran, N. (2010). Stereotypes and individual differences in role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 2, 44-58.
- Deary, I. J., Strand, S., Smith, P., & Fernandes, C. (2007). Intelligence and educational achievement. *Intelligence*, 35(1), 13-21.
<https://doi.org/10.1016/j.intell.2006.02.001>
- DeRenard, L. A., & Kline, L. M. (1990). Alienation and the game Dungeons and Dragons. *Psychological Reports*, 66(3), 1219-1222.
<https://doi.org/10.2466%2Fpr0.1990.66.3c.1219>
- Douse, N. A., & McManus, I. C. (1993). The personality of fantasy game players. *British Journal of Psychology*, 84(4), 505-509. <https://doi.org/dsf5ks>
- Duckitt, J., Bizumic, B., Krauss, S. W., & Heled, E. (2010). A tripartite approach to right-wing authoritarianism: The authoritarianism-conservatism-traditionalism model. *Political Psychology*, 31(5), 685-715. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2010.00781.x>
- Eisinga, R., te Grotenhuis, M., & Pelzer, B. (2013). The reliability of a two-item-scale: Pearson, cronbach or spearman-brown? *International Journal of Public Health*, 58, 637-642. <http://doi.org/10.1007/s00038-012-0416-3>
- Ferrey, A. E., & Mishra, S. (2014). Compensation method affects risk-taking in the balloon analogue risk task. *Personality and Individual Differences*, 64, 111-114.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.02.008>
- Ghabanchi, Z., & Rastegar, R. (2014). The correlation of IQ and emotional intelligence with reading comprehension. *The Reading Matrix*, 14(2), 135-144.
<http://readingmatrix.com/files/11-19j6t3o1.pdf>
- Goldberg, L. R. (1981). Language and individual differences: The search for universals in personality lexicons. In L. Wheeler (Hrsg.), *Personality and Social Psychology: Vol. 2* (S. 141-165). Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Heaven, P. C. (1987). Authoritarianism, dominance, and need for achievement. *Australian Journal of Psychology*, 39(3), 331-337.
<http://dx.doi.org/10.1080/00049538708259057>
- Heydasch, T., Haubrich, J., & Renner, K.-H. (2013). Die Kurzform des Hagener Matrizen-Tests (HMT-S). *methoden, daten, analysen*, 7(2), 183-208.
<https://doi.org/10.12758/mda.2013.011>
- Isikoff, M. (1983). *Parents sue school principal*. Washington Post.
<https://www.washingtonpost.com/archive/politics/1983/08/13/parents-sue-school-principal/bc9209f6-3070-430d-a38d-c6d4cca8be63/>

- Kaplan, S. C., Levinson, C. A., Rodebaugh, T. L., Menatti, A., & Weeks, J. W. (2015). Social anxiety and the Big Five personality traits: The interactive relationship of trust and openness. *Cognitive Behavioral Therapy, 44*(3), 212-222. <http://dx.doi.org/10.1080/16506073.2015.1008032>
- Knoll, M., Schyns, B., & Petersen, L.-E. (2017). How the influence of unethical leaders on followers is affected by their implicit followership theories. *Journal of Leadership & Organizational Studies, 24*(4), 450-465. <http://doi.org/10.1177/1548051817705296>
- Lischka, K., & Hillenbrand, T. (2009). *Rollenspiel mit Meister-Maske*. Der Spiegel. <https://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/25-jahre-das-schwarze-auge-rollenspiel-mit-meister-maske-a-658725.html>
- Meriläinen, M. (2012). The self-percieved effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report. *International Journal of Role-Playing (3)*, 49-68.
- Moutafi, J., Furnham, A., & Paltiel, L. (2004). Why is consciousness negatively correlated with intelligence? *Personality and Individual Differences, 37*(5), 1013-1022. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2003.11.010>
- Nettle, D. (2006). Psychological profiles of professional actors. *Personality and Individual Differences, 40*(2), 375-383. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.07.008>
- Neville, D. (1965). The relationship between reading skills and intelligence test scores. *The Reading Teacher, 18*(4), 257-262. <http://www.jstor.org/stable/20197908>
- Nicol, A. A., & De France, K. (2016). The Big Five's relation with the facets of Right-Wing Authoritarianism and Social Dominance Orientation. *Personality and Individual Differences, 98*, 320-323. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.04.062>
- Peterson, J. (2014). *Forty years of adventure*. Dungeons & Dragons. <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>
- Raghuraman, R. S. (2000). Dungeons and Dragons: Dealing with emotional and behavioral issues of an adolscent with diabetes. *The Arts in Psychotherapy, 27*(1), 27-39. [https://doi.org/10.1016/S0197-4556\(99\)00025-8](https://doi.org/10.1016/S0197-4556(99)00025-8)
- Rammstedt, B., & John O. P. (2005). Kurzversion des Big-Five-Inventary (BFI-K): Entwicklung und Validierung eines ökonomischen Inventars zur Erfassung der fünf Faktoren der Persönlichkeit. *Diagnostica, 51*(4), 195-206. <https://doi.org/10.1026/0012-1924.51.4.195>

- Ritchie, S. J., & Tucker-Drob, E. M. (2018). How much does education improve intelligence? A meta-analysis. *Psychological Science*, 29(8), 1358-1369. <https://doi.org/10.1177/0956797618774253>
- Rivers, A., Wickramasekera II, I. E., Pekala, R. J., & Rivers J. A. (2016). Empathic features and absorption in fantasy role-playing. *American Journal of Clinical Hypnosis*, 58(3), 286-294. <http://dx.doi.org/10.1080/00029157.2015.1103696>
- Römer, T. (2011). *Das schwarze Auge – Basisregelwerk* (2. Aufl.). Ulisses.
- Rosenthal, G. T., Soper, B., Folse E. J., & Whipple, G. J. (1998). Role-play gamers and national guardsmen compared (1998). *Psychological Reports*, 82(1), 169-170. <https://doi.org/10.2466%2Fpr0.1998.82.1.169>
- Sheppard Jr., N. (1979). *Tunnels are searched for missing student*. New York Times. <https://www.nytimes.com/1979/09/08/archives/tunnels-are-searched-for-missing-student-described-as-brilliant.html>
- Sibley, C. G., & Duckitt, J. (2008). Personality and prejudice: A meta-analysis and theoretical review. *Personality and Social Psychology Review*, 12, 248-279. <https://doi.org/10.1177/1088868308319226>
- Simon, A. (1987). Emotional stability pertaining to the game of Dungeons & Dragons. *Psychology in the Schools*, 24, 329-332. [https://doi.org/10.1002/1520-6807\(198710\)24:4%3C329::AID-PITS2310240406%3E3.0.CO;2-9](https://doi.org/10.1002/1520-6807(198710)24:4%3C329::AID-PITS2310240406%3E3.0.CO;2-9)
- Simon, A. (1998). Emotional stability pertaining to the game Vampire: The Masquerade. *Psychological Reports*, 83(2), 732-734. <https://doi.org/10.2466%2Fpr0.1998.83.2.732>
- Sitkin, S. B., & Pablo A. M. (1992). Reconceptualizing the determinants of risk behavior. *Academy of Management Review*, 17(1), 9-38. <https://doi.org/10.2307/258646>
- Schmid, J. (1995). *Persönlichkeitsfaktoren bei Fantasy-Rollenspielern – eine empirische Studie*. Studies About Fantasy Role-Playing Games. <http://www.rpgstudies.net/schmid/umfrage.html>
- Schönbrodt, F. D., & Gerstenberg, F. X. (2012). An IRT analysis of motive questionnaires: The Unified Motive Scales. *Journal of Research in Personality*, 6, 725-742. <http://doi.org/10.1016/j.jrp.2012.08.010>
- Statistisches Bundesamt. (2018). *Durchschnittsalter der Bevölkerung in Deutschland 1871-2018*). <https://www.bib.bund.de/DE/Fakten/Fakt/B19-Durchschnittsalter-Bevoelkerung-ab-1871.html>
- Statistisches Bundesamt. (2020, 25. November). *Bevölkerung nach Bildungsabschluss in Deutschland*. Abgerufen am 01.12.2020, von

<https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Bildungsstand/Tabellen/bildungsabschluss.html>

- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's Alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education, 48*, 1273-296. <http://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2001). The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences, 30*(4), 669-689. <https://doi.org/bwvnmr>
- Wilson, D. L. (2007). *An exploratory study on the players of Dungeons and Dragons*. [Doktorarbeit, Sofia University California]. Academia.
https://www.academia.edu/7162220/AN_EXPLORATORY_STUDY_ON_THE_PLAYERS_OF_DUNGEONS_AND_DRAGONS

Anhang

Liste von Websites, auf denen der Fragebogen für Pen & Paper-Spieler beworben wurde

DSA-Forum (dsaforum.de/index.php)

Facebook-Gruppe Pen & Paper-Rollenspiel
(<https://www.facebook.com/groups/Pen.and.Paper.Rollenspiel>)

Forum Drachenzwinge (drachenzwinge.de/forum/index.php)

Orkenspalter-Forum (www.orkenspalter.de)

Pegasus-Foren (foren.pegasus.de/foren)

Tanelorn (tanelorn.net/index.php)