



Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken

Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen

Autoren: Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr

Erschienen: 1997

1.	Warum Computerspieler bestimmte Spiele bevorzugen.....	2
2.	Wie man durch strukturelle Koppelung zu "seinem" Spiel findet	3
3.	Wie sich strukturelle Koppelungen zeigen können	12
3.1.	Assoziationen der Spieler.....	12
3.2.	Vorlieben, Interessen, Abneigungen	13
3.3.	Persönlichkeitsmerkmale	14
3.4.	Konkrete Lebenssituationen.....	15
3.5.	Strukturmerkmale von Lebenssituationen.....	19
3.6.	Aggressive Kontexte	21
4.	Warum Mädchen andere Computerspiele als Jungen wählen.....	25
5.	Strukturelle Koppelungen bei "Moorhuhn"	35
6.	Fußnoten	37



1. Warum Computerspieler bestimmte Spiele bevorzugen

Computerspiele faszinieren, weil sie etwas mit der Lebenswelt der Spieler zu tun haben. Die Spieler finden sich in den Spielen wieder, die sie bevorzugt wählen. Elemente dieser Spiele berühren Lebensinteressen, Hobbys, konkrete Lebenssituationen und charakterliche Eigenschaften der von ihnen faszinierten Spieler. Durch diese Spiele besteht für die Spieler die Möglichkeit, an für sie wichtige Lebenskontexte anzuknüpfen und sie im Spiel fortzuführen (parallele Koppelung). Aber auch der andere Fall ist denkbar: Es werden die Spiele gewählt, die Möglichkeiten schaffen, die für die Spieler in der realen Welt nicht umsetzbar sind, aber gleichwohl von ihnen gewünscht werden (kompensatorische Koppelung). Die folgenden Beispiele sollen diese beiden Varianten der Koppelung veranschaulichen:

- Murrat (15 Jahre alt) spielt am liebsten Fußballspiele mit der Thematik "Fußball". Spaß hat er insbesondere an Fußball-Manager-Spielen: *"Und was mit der Mannschaft passieren wird und so, ich bestimme das. Ich kann auch Spieler verkaufen."* Diese Vorliebe kommt nicht von ungefähr: Murrat spielt gerne Fußball im Verein. Im Fernsehen interessiert ihn insbesondere Fußball, so z.B. Übertragungen von Europapokal-Spielen. Murrat sieht die Zusammenhänge zwischen seinem Interesse am Fußballspiel und den Vorlieben für bestimmte Computerspiele: *"Ja, deshalb mache ich das auch, weil ich Fußball auch kenne. Also ich spiele ja nicht gerne Tennis als Computerspiel. Würde ich mir nicht kaufen. Für mich ist das langweilig, weil ich spiele das ja nicht. Ich spiele lieber Fußball. Da sehe ich, die können so schießen. Ich werde das ja auch mal können, stelle ich mir vor. Also, das ist die gleiche Sportart, wie ich die mache."*
- Ganz anders sieht die kompensatorische Koppelung aus: Stefanie (13 Jahre alt), nimmt in der Schule am Sportunterricht nicht mehr teil, weil sie nicht will, dass ihre Klassenkameradinnen über sie herziehen: *"Die lachen mich immer aus, weil ich so dick bin und*



deshalb beim Sport nicht so gut mitkomme." Stefanie kommt regelmäßig ins Jugendzentrum und nimmt auch an einer Computerspiel-Gruppe teil. Ihr Lieblingsspiel ist "Olympic Games", eine Sportsimulation, die man zu mehreren im Wettbewerb spielen. In diesem Spiel hat sie sich als eine wahre Meisterin erwiesen, und es macht ihr sichtlich Spaß, hier erfolgreich zu sein: "Hier kann ich mich auch mit anderen messen, ohne ausgelacht zu werden. Und hier kann ich gewinnen, wo ich doch draußen keine Chance habe."

2. Wie man durch strukturelle Koppelung zu "seinem" Spiel findet

Über die Orientierung an Kontrolle und Erfolg hinaus gibt es individuell verschiedene Spielvorlieben, die etwas mit den eigenen Bevorzugungen, Persönlichkeitsmerkmalen und Lebenssituationen zu tun haben könnten. Einen solchen möglichen Zusammenhang zwischen den thematisch und strukturell verschiedenen "Angeboten" der Computerspiele und den unterschiedlichen "Erwartungen" gilt es nun in Blick zu nehmen. Als theoretischen Hintergrund nutzen wir die vom "radikalen Konstruktivismus" geprägte Denkfigur der "strukturellen Koppelung". [01] Kognitive wie soziale Systeme sind in gewissem Maße an Umwelten angepasst - sonst könnten sie gar nicht operieren und überleben. Diese Umwelt "konstruieren" die Menschen aber auch informationell selbst: über urteilende Wahrnehmung, Kognition, Kommunikation und praktische Handlungen. Zu dieser so geschaffenen Umwelt setzen sich die Menschen mit ihren Strukturen, Eigenarten, Handlungsmustern und Erfahrungen in Beziehung. Sie stellen Bezüge her, in denen sie sich wiederfinden können. Solche Bezüge können Übereinstimmungen, Ähnlichkeiten, Gemeinsamkeiten oder metaphorische Entsprechungen sein. Dabei bezeichnet der Begriff "strukturelle Koppelung" primär ein Verhältnis der Gleichzeitigkeit, nicht der Kausalität - schließt allerdings Kausalverhältnisse auch nicht aus.



Auch im Computerspiel suchen und finden die Spieler strukturelle Gemeinsamkeiten und metaphorische Entsprechungen. Durch Spielhandlungen lösen sie aus den Spielen heraus, was bei ihnen bereits als Erwartungsstruktur vorhanden ist und von dem sie wünschen, dass es sich aktiviert. Indem sie ihr Wissen, ihre Erfahrungen, ihre Fähigkeiten und Wünsche an die Erlebnismöglichkeiten des Computerspiels "anschließen", "leben" sie in einer reduzierten "Welt", die sie kontrollieren und in der sie Erfolg haben können. Durch gezielte Auswahl der Spiele und Bestimmung des Schwierigkeitsgrades können sie sie als "Katalysatoren" für ein bestimmtes, von ihnen gewünschtes Gefühlsspektrum nutzen.

Anhand der folgenden drei Abbildungen wollen wir nun ein Modell vorstellen, das die strukturelle Koppelung zwischen Spielern und Spielen verdeutlicht. Das Modell stellt das Motivierungspotential der virtuellen Spiele (= Angebot) dem Spieler mit seinen Lebenskontexten und seiner Persönlichkeit (= Erwartungen und Präferenzen) gegenüber und verbindet beide über eine strukturelle Koppelung. Die Thematik des Spiels, spezifische Rollenangebote und Skripte, insbesondere jedoch dynamische Elemente des Spiels, die durch die Dramaturgie des Spielablaufs und der Szenen hervorgebracht werden, können für den Spieler zu Bezugspunkten für das eigene, reale Leben werden. Wenn die Computerspiele faszinierend wirken, so ist davon auszugehen, dass die Prozesse der strukturellen Koppelung "gegriffen" haben, dass die Spiele irgend etwas im Menschen angesprochen oder bestätigt haben, das für seine Lebenswelt von Bedeutung ist.

Um den Prozess der strukturellen Koppelung besser zu verstehen, wollen wir uns zunächst anhand der Abbildung "Struktur der Computerspiele" ansehen, welches "Angebot" vom Computerspiel ausgeht. Das Spiel ist zunächst durch drei Elemente gekennzeichnet: 1) Präsentation. Das ist das Erscheinungsbild der Spiele in Hinblick auf Grafik, Sound und Animation. 2) Der Inhalt des Spiels wird über die Spielgeschichte, die Spielfiguren und weitere inhaltliche Elemente (z.B. Landschaft, Gebäude, Räume, Gegenstände) vermittelt. 3) Damit aus dieser Ausstattung ein Spielgeschehen entsteht, in das der Spieler "Eingriffsrechte" hat, sind



Regeln notwendig. Regeln bestimmen Abläufe und Kausalbeziehungen. Sie legen fest, welche Eingriffsmöglichkeiten der Spieler hat und welche Wirkungen damit verknüpft sind. Umfang und "Tiefe" der Regeln nennen wir "Regelbestand". Das Zusammenwirken der Regeln macht das "Regelwerk" eines Spiels aus.



Struktur der Computerspiele



Das Computerspiel ist zunächst durch drei Strukturelemente gekennzeichnet: 1) Präsentation (Erscheinungsbild der Spiels in Hinblick auf Grafik, Sound, Animation), 2) Inhalt (Spielgeschichte, Spielfiguren, inhaltliche Elemente) und 3) Regeln (Regelbestand, Regelwerk). „Aufgespannt“ durch diese drei Elemente erwächst als Dynamik des Spiels die durch das Spiel vermittelbaren Anregungspotentiale (Spaß, Spannung, Handlungsmöglichkeiten, Abwechslungsreichtum usw.). Dynamik in Hinblick auf das Computerspiel meint also die dem Spiel eigenen und vermittelbaren Antriebskräfte, um das im Spiel enthaltenen Potential zu entfalten.

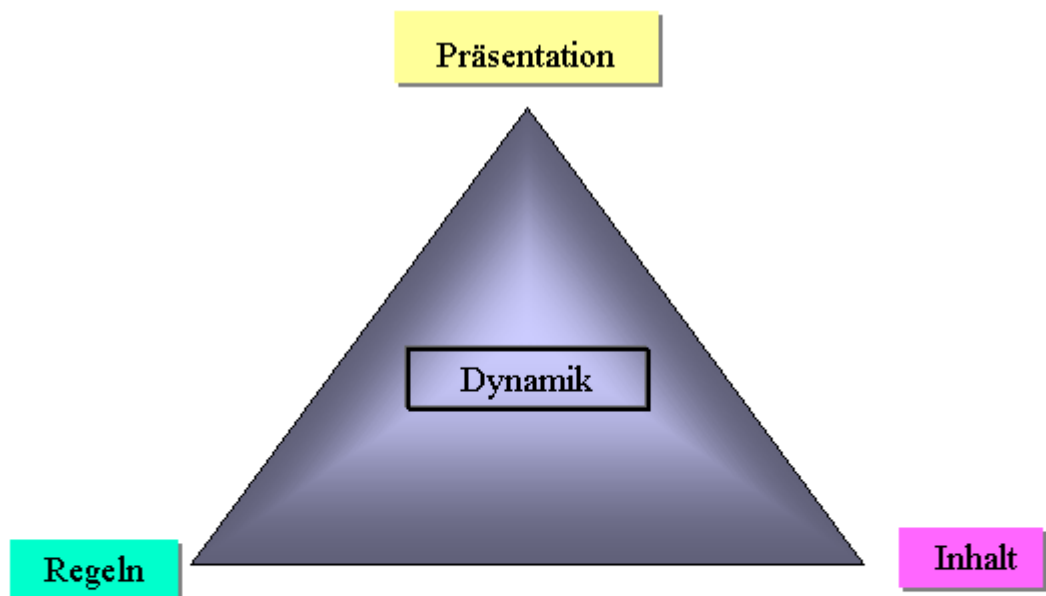


Abb.1: Struktur der Computerspiele



"Aufgespannt" durch diese drei Elemente erwächst als "Dynamik des Spiels" die durch das Spiel vermittelbaren "Anregungspotentiale" (z.B. Spaß, Spannung, Handlungsmöglichkeiten, Abwechslungsreichtum usw.). Dynamik in Hinblick auf das Computerspiel meint also die dem Spiel eigenen und vermittelbaren "Antriebskräfte", um das im Spiel enthaltene Potential zu entfalten.

Wie verschränkt sich nun diese Struktur von virtuellen Spielen mit dem jeweiligen Spieler und seinem biografischen und motivationalen Hintergrund? Dies macht die Abbildung "Verschränkung des Spiels mit dem Spieler" deutlich.

Verschränkung des Spiels mit dem Spieler

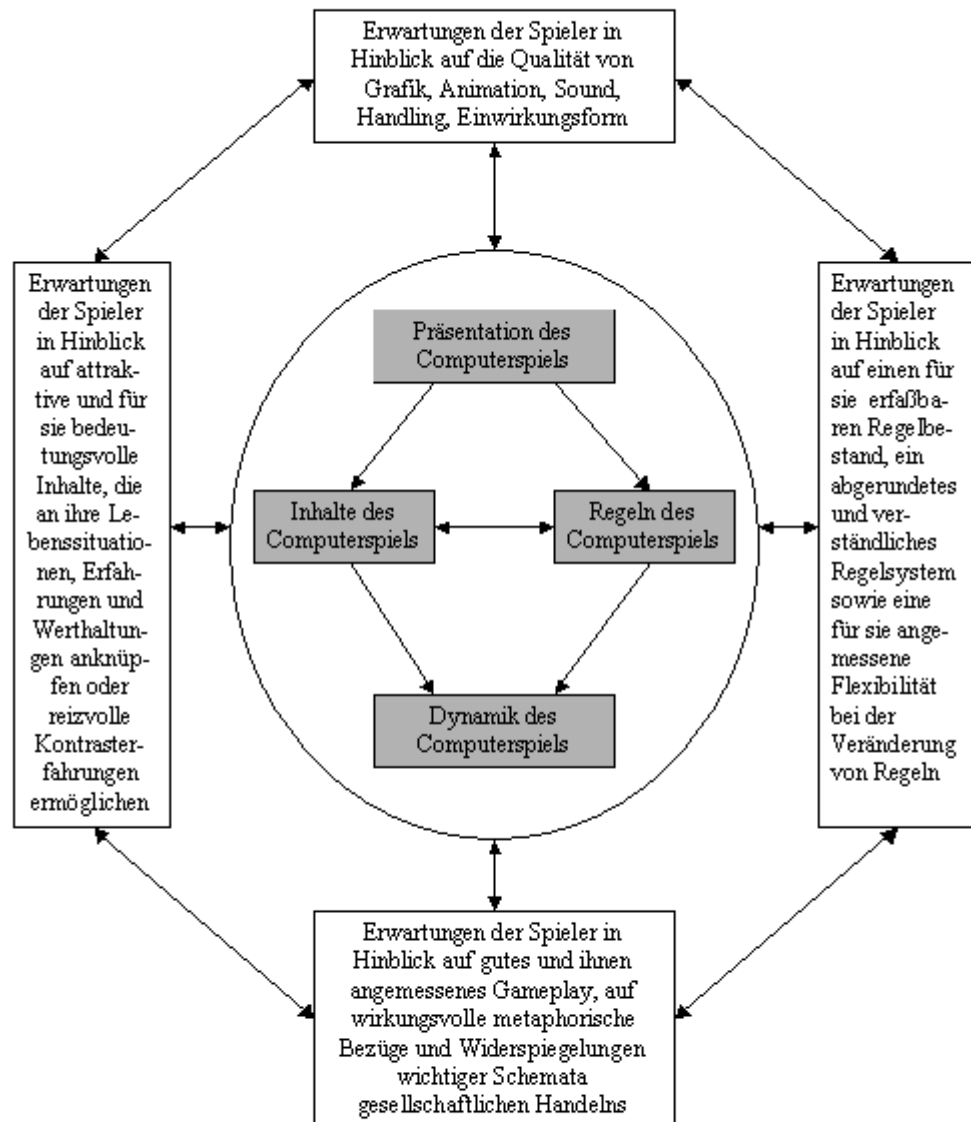


Abb. 2: Verschränkung des Spiels mit dem Spieler



Jedes der vier Strukturelemente des Spiels trifft auf spezifische Erwartungen des Spielers. 1) In Bezug auf die Präsentation des Computerspiels erwartet der Spieler eine bestimmte Qualität von Grafik, Animation, Sound, Handling und Einwirkungsform. Diese Qualitätserwartung differenziert sich noch in Hinblick auf das gewählte Genre. Bei einem Runden basierten Strategiespiel sind die Ansprüche in Hinblick auf die Präsentation in der Regel nicht so hoch wie beispielsweise bei einem Ego-Shooter. 2) Ferner erwartet der Spieler attraktive und für ihn bedeutungsvolle Inhalte, die an seine Lebenssituationen, Erfahrungen und Werthaltungen anknüpfen oder reizvolle Kontrasterfahrungen ermöglichen. 3) Der Spieler möchte die Regeln angemessen erfassen können und auf ein abgerundetes und verständliches Regelsystem treffen. Vielfach hat der Spieler auch die Erwartung, die Regeln flexibel auf und auf seine Interessen abgestimmt verändern zu können. 4) Sehr wesentlich in Bezug auf die strukturelle Koppelung sind die Erwartungen der Spieler, es mit einem guten und ihnen angemessen "Gameplay" zu tun zu haben: Spaß, Spannung, Herausforderung, Handlungsmöglichkeiten sind "das Salz in der Suppe" und motivieren den Spieler, sich mit den "Angeboten" des Computerspiels zu verschränken. Ferner erwartet der Spieler wirkungsvolle metaphorische Bezüge und Widerspiegelungen seiner Entwicklungsaufgaben und seiner Lebenssituation: Er möchte sich im Spiel wiederfinden. Auch möchte er im Spiel wichtige Schemata für sein gesellschaftliches Handeln in einer virtuellen Spielwelt folgenlos erproben (z.B. "Bereicherung", "Ordnung", "Verknüpfung"). Die unterschiedlichen Genres der Computerspiele fokussieren auf bestimmte "soziodynamische Schemata" (für Adventure ist "Verknüpfung" kennzeichnend, für Strategiespiele "Kampf" und "Verbreitung") und bestimmen so den Rahmen für strukturelle Koppelungen.

Auf dem Hintergrund dieser Strukturdaten lässt sich der Prozess der strukturellen Koppelung gut verständlich machen. Dazu dient die Abbildung "Strukturelle Koppelung".

Strukturelle Koppelung

zwischen der „Angebotspalette“ des Computerspiels und den „Präferenzen“ des Spielers

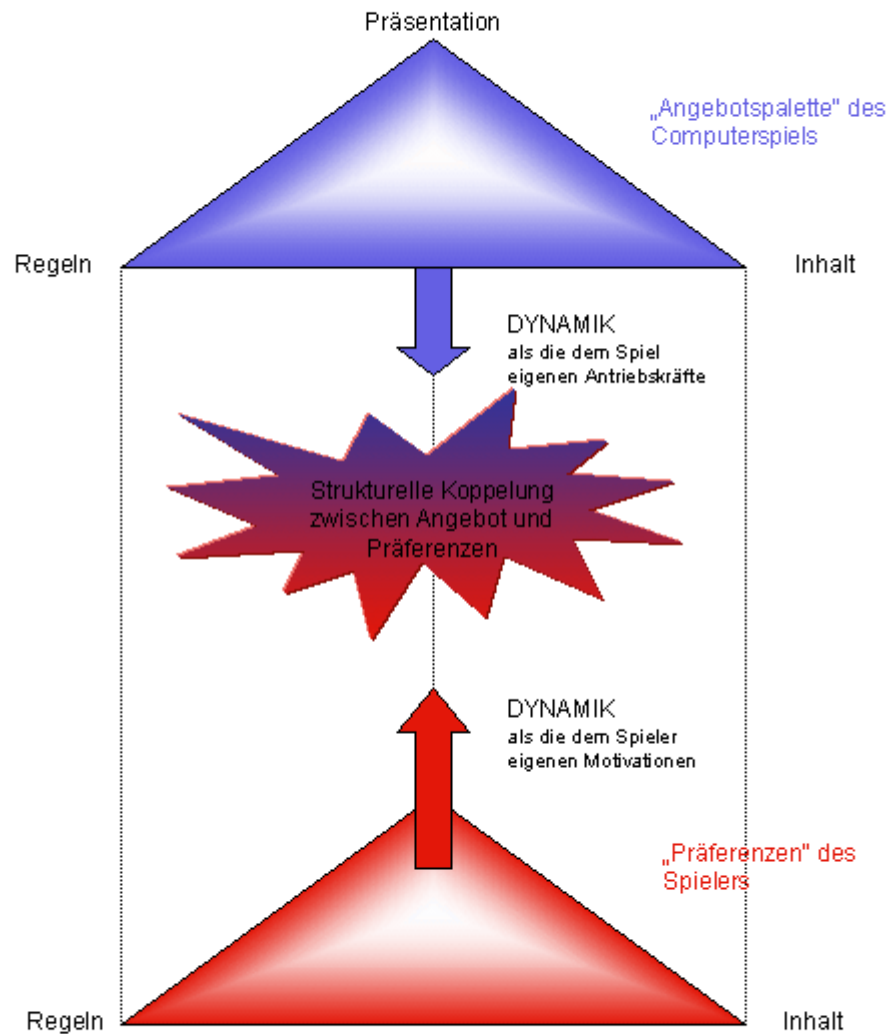


Abb. 3: Strukturelle Koppelung

Sie stellt ein Prisma dar. Die Grundfläche bildet das Element "Präferenzen des Spielers". Das "Präferenzprofil" wird zunächst "aufgespannt" durch die



bereits erläuterten Faktoren "Präsentation", "Regeln" und "Inhalt". Aus diesem Dreieck bildet sich als "Dynamik" die generelle Motivation des Spielers in Hinblick auf das Computerspiel. Die Deckfläche des Prismas stellt die "Angebotspalette" des Computerspiels dar, wiederum gebildet aus den Faktoren "Präsentation", "Regeln" und Inhalt. Von diesem Dreieck geht eine Dynamik aus: die dem Spiel eigenen Antriebskräfte, die sich dem Spieler gegenüber Anregungspotentiale sind, sich auf das Computerspiel einzulassen. Im Innenraum des Prismas spielen sich die Prozesse der strukturellen Koppelung zwischen Spiel und Spieler ab. Es wird abgeglichen, was das Spiel anbieten kann und was der Spieler an Erwartungen an ein ihn befriedigendes Spiel hat. Der Spieler setzt sich zum Spiel in Beziehung und löst heraus, was für ihn wichtig ist. Neben den inhaltlichen und präsentativen Vorlieben sind es vor allem auch die dynamischen Aspekte: Regeldynamik (Spaß, Spannung, Abwechslungsreichtum), Psychodynamik (metaphorische Entsprechungen zur Lebenssituation des Spielers) und Soziodynamik (grundlegende Handlungsmuster und Orientierungen in der Gesellschaft, wie z.B. "Kampf", "Erledigung"). Schauen wir uns dies etwas konkreter an: Den Computerspielen und der Lebenswelt der Spieler gemeinsam ist das zentrale Motiv der Beherrschung und Kontrolle. Es bestimmt auch das Handeln der Hersteller und Vertreiber von Spielsoftware. Dieses Kontrollmotiv bedient sich (sowohl im Spiel als auch in der realen Welt der Spieler) bestimmter Muster: Erledigung, Kampf und Duell, Bereicherung und Armierung, Ausdehnung und Verbreitung, Vorankommen und Ziele erreichen, Lösen von Aufgaben und Rätseln, Herstellen von Ordnung. Bereits auf dieser "unteren" metaphorischen Ebene können strukturelle Koppelungen stattfinden. Ein Spieler, der in seinem Leben vom Motiv der "Erledigung" bestimmt ist, wird sich in diesem Aspekt dann in einem Computerspiel wiederfinden, wenn es als wesentliches Handlungsmuster die Erledigung vorsieht. Wenn er beispielsweise im Computerspiel vor der Notwendigkeit steht, permanent "Bedrohungssituationen" zu "erledigen", so wird er "strukturelle Ähnlichkeiten" dann empfinden, wenn seine berufliche Tätigkeit z.B. dadurch gekennzeichnet ist, dass er fortgesetzt



unter Termindruck Aufträge "erledigen" muss. Für einen solchen Spieler wird das Computerspiel zu einer Metapher für spezifische Handlungsmuster in der realen Welt.

Ob dieser Spieler nun von dem Spiel fasziniert ist oder es uninteressant findet, es also zu weiteren strukturellen Koppelungen kommt, hängt von bestimmten Elementen des Spiels ab: Forderungsstruktur und Schwierigkeitsgrad, Ausmaß der Verständnisbarrieren, Möglichkeiten, zu raschen Erfolgen zu kommen, Spielthematik, Inhalte und Rollenangebote. Strukturelle Koppelungen sind auf unterschiedlichen Ebenen möglich. Wir wollen diese Möglichkeiten nun umfassend vorstellen und dabei auf Äußerungen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen zurückgreifen, die wir im Rahmen umfassender empirischer Untersuchungen gewonnen haben.

3. Wie sich strukturelle Koppelungen zeigen können [02]

3.1. Assoziationen der Spieler

Ein erster Schritt, Verbindungen zwischen dem Computerspiel und den Lebenshintergründen der Spieler zu knüpfen, bieten Einfälle und Ähnlichkeitserlebnisse. So fühlen sich manche Spieler auf Befragen bei "Logical" z.B. an bunte Murmeln erinnert oder an Perlen, die sie früher als Kind sortiert haben. Hier die Assoziation eines Studenten: *"Das erinnert mich also sehr an diesen Zauberwürfel von früher. Und den habe ich halt wie ein Verrückter gespielt und so was halt, wo man so ein bisschen logisch nachdenken muss, und auch so ein bis zwei Schritte weiterdenken muss, finde ich schon ganz interessant."* An dieser Aussage wird deutlich, dass sich die Einfälle und Erinnerungen nicht nur auf bestimmte Spielgegenstände beziehen, sondern auch den "Assoziations-Hof" mit transportieren, also die Gefühle, die zeitliche Inanspruchnahme und schließlich auch Vorlieben, die über das eigentliche Spiel hinausgehen.



3.2. Vorlieben, Interessen, Abneigungen

Im Laufe ihres Lebens festigen sich bestimmte Einstellungen und Werte, und die gefühlsmäßige "Besetzung" bestimmter Tätigkeiten wird konstant. Das hat zur Folge, dass Computerspiele nicht wertneutral gesehen werden, sondern aus dem Kontext der gebildeten Vorlieben und Interessen und ihrer damit verbundenen emotionalen "Tönung". So verwundert es nicht, dass Spieler, die vom Sport begeistert sind und ihn auch aktiv betreiben, Computerspiele dieser Thematik (und Dynamik) schätzen und bevorzugt spielen. Das gleiche gilt bei Vorlieben für bestimmte Filme. Jugendliche, die sich gerne Karate-Filme ansehen, werden von Computerspielen wie "Streetfighter II" eher angesprochen, als junge Erwachsene.

In Thematiken von Funny-Games können sich auch Studentinnen mit ihren Vorlieben, Interessen und Lebenserfahrungen wiederfinden: *"Mit der Rolle des 'Nicky' konnte ich mich sehr wohl identifizieren. Diesen Drang nach Erleben, Abenteuer kenne ich sehr gut von mir. In meiner Kindheit war es das Größte für mich, Höhlen zu erkunden, Dämme und Hütten zu bauen und mir irgendwelche Phantasiegeschichten auszudenken."*

Insbesondere erwachsene Spieler (hier Studenten der Sozialpädagogik) äußerten vielfach eine starke Ablehnung aller Thematiken mit deutlichen Anklängen an Gewalt, Krieg und Aggression. Die Ablehnung dieser Spieltypen verstärkte sich, wenn sich der Erfolg bei diesen Spielen nicht einstellt. Änderungen in der Bewertung dieser Spielthematik äußerten Studentinnen dann, wenn es ihnen gelang, das Spiel zu kontrollieren und Erfolgserlebnisse zu haben.

Abgelehnt werden vielfach auch Spiele, die den Studentinnen als zu hektisch erscheinen, weil damit unangenehme Gefühle ausgelöst werden, so bei der folgenden Studentin: *"Ich lehne Actiongames hauptsächlich wegen der Hektik ab. Die macht mich dann selber hektisch. Es ist weniger das Spiel, als mehr so das rein Visuelle. Es ist ja auch auf dem Bildschirm alles so hektisch. Und da werde ich hinterher selber so ganz kribbelig. Ich meine, es ist nicht das Spiel an sich."*

Zusammenhänge zwischen den Vorlieben in Hinblick auf bestimmte Computerspiele und Lebensorientierungen finden sich bei dem folgenden



Studenten: *"Die Computerspiele, die mir so gefallen, erlauben es, alles im Blick zu haben: zu gucken, wie läuft das ab, wie manage ich das. (...) Das Interesse, was zu lenken und zu leiten, ist schon länger da, seit 19, seit ich Führungspositionen übernommen habe. Im Studium interessiert mich das Fach Sozialmanagement. (...) Im Anerkennungsjaar würde ich gerne in dieser Managementrichtung was machen."*

3.3. Persönlichkeitsmerkmale

Bestimmte Spielvorlieben sprechen Persönlichkeitsmerkmale an, die einzelne Studentinnen kennzeichnen. Die Bevorzugung von "Logical" hat auch damit zu tun, dass es hier um Ordnungsvorstellungen geht, die Studentinnen verinnerlicht haben. Dies belegt recht gut die folgende Äußerung einer Studentin: *"Die Vorliebe für das Spiel hat auch mit meinem Charakter zu tun. Ich bin sehr ordnungsliebend. In Bezug auf Wohnung; die ist meistens sehr aufgeräumt. Die verlasse ich auch ungern in einem chaotischen Zustand."* Damit steht sie nicht allein. Viele Studentinnen können Bezüge zwischen ihrer Spielvorliebe und ihrer Persönlichkeit in dieser Richtung herstellen: *"Ich glaube schon, dass das Spiel etwas mit mir zu tun hat, mit dem Freizeitverhalten eigentlich weniger, mehr mit der Persönlichkeit. Na, ja, ich würde mich halt als relativ ordentlich bezeichnen, und ich habe die Sachen eben auch gerne sortiert und gegliedert und geplant, und das kommt dem natürlich sehr entgegen. Also ich habe das zu Hause eigentlich auch so, dass ich Bücher, oder, wovon man halt mehr hat, CDs oder so, dass ich alles sortiert habe, und das kommt halt meinem Ordnungssinn entgegen."*

Erfahrungen mit Leistungsanforderungen prägen auch den Umgang mit Computerspielen. Studentinnen, die nach eigenen Aussagen eher misserfolgsorientiert sind bzw. sich durch eine niedrige Frustrationstoleranz auszeichnen, übertragen diese Persönlichkeitsmerkmale auf den Umgang mit Computerspielen. Dazu ein Beispiel einer Studentin: *"Bei 'Chaos Engine' habe ich den Antrieb, alles schaffen zu müssen. Da will ich einfach weiterkommen. Wenn ich merke, dass es nicht klappt, habe ich dann keinen Ehrgeiz mehr und bin*



verkrampt. (...) Das ist typisch für mein Leben. Wenn ich merke, es klappt überhaupt nicht, dann schalte ich direkt ab und gebe auf. Und das ist so wie bei Prüfungen und Klausuren." Eine ähnliche Reaktion auf die Leistungsforderungen des Computerspiels zeigt die folgende Studentin, für die alle Wettbewerbssituationen an sich schon problematisch sind: "Ich bin nie jemand, der besonders scharf auf Wettkämpfe mit anderen ist. In der Schule lag es daran, dass ich selber nicht so fit war. Ich brauch' das auch nicht; ich muss mich nicht selber beweisen. Ich muss auch nicht immer erster sein und gewinnen. Es ärgert mich, dass ich mich beim Computerspielen beweisen muss. Ich denk mir einfach, ich brauch' das nicht und erst recht nicht mit 'nem Computer."

Bei starker Leistungsmotivation und Erfolgserwartung werden Computerspiele zur positiven Herausforderung, die für die Studentinnen Ähnlichkeiten zur Lebensbewältigung aufweisen. Typisch dafür ist die folgende Äußerung einer Studentin: *"Ich finde die Computerspiele sehr spannend, auch zum Beispiel diese Adventures. Man versucht, ins nächste Level zu kommen und dann sehen, was kommt da wieder auf dich zu, was sind da für Aufgaben zu lösen. Einfach sich so durchzufummeln, für sich einen Weg zu finden. (...) Das ist wie zum Beispiel beim Studium. Dass ich versuche, möglichst schnell, möglichst gut da durchzukommen. Und dann schon für Prüfungen dementsprechend lerne, weil, ich denke mir, dass das davon abhängt, ob man vorher gearbeitet hat und ob man überhaupt Lust hat auf ein Studium."*

3.4. Konkrete Lebenssituationen

[03]

Bei Kindern und Jugendlichen sind es vor allem sportliche Vorlieben (von Fußball bis Kampfsportarten), Interessen für bestimmte Fahrzeuge (vor allem Autos) und spezielle Freizeitaktivitäten (z.B. Skateboarding), bei denen Koppelungen deutlich geworden sind.

Sportliche Vorlieben: Bei zahlreichen Kindern und Jugendlichen waren Koppelungen zwischen präferierten Computerspielen und sportlichen Vorlieben deutlich. Dabei ging es im Wesentlichen um Fußball und



Kampfsport. Dazu einige Beispiele: Eine 16jährige Schülerin bevorzugt bei den Computerspielen den Bereich "Fußball". Fußball spielt sie auch in der Schulmannschaft: *"Bei uns in der Klasse sind das aber eher Mädchen, die Fußball spielen als Jungen."* Ähnlich ist es bei einem 15jährigen Schüler, der im Verein Fußball spielt. Sein Lieblingsspiel ist "Bundesliga Manager". Dieses Spiel gibt ihm die Möglichkeit, die Geschicke "seines" Vereins zu lenken. Bei einem anderen 15jährigen Schüler steht das aktive Fußballspielen im Mittelpunkt der Freizeitinteressen. Dabei spielt er lieber richtig Fußball, als dies am Computer zu tun. Und wenn er schon "Fußball" am Computer spielt, dann wünscht er sich einen Partner dazu: *"Fußball würd' ich gerne mit Partner spielen. Da fühlt man sich dann, als wenn man in echt so spielt."* Aber auch das passive Zuschauen beim Fußball lässt das Interesse an Fußball-Computerspielen wachsen: *"Fußball (am Computer) habe ich gerne gespielt. Wenn man halt die Tore macht und so. Die schreien dann immer so rum. Das finde ich gut am Fußball. Ich gehe auch selber immer Fußball gucken, von meinem Bruder. Das macht Spaß. Mein Bruder spielt Fuß ball, und da weiß ich, wie es so ist bei Fußball und deswegen spiele ich das auch gerne"* (Schülerin, 14 Jahre).

Insbesondere jüngere männliche Spieler haben ein ausgeprägtes Interesse an Kampfsportarten. Sie trainieren regelmäßig in Vereinen und bevorzugen bei den Computerspielen diese Thematik, so z.B. dieser 14jährige Schüler: *"Ich mache verschiedene Kampfsportarten. Deswegen bin ich auch ein Fan von Kampfspielen."* Fast identisch klingt das aus dem Mund eines 12jährigen Schülers: *"In meiner Freizeit mach' ich Kickboxen. Ich bin im Verein. Ich mag das Spiel 'Streetfighter'. Da gibt es ja verschiedene Spieler. Und da gibt es auch einen Thai-Boxer."* Einen tieferen Einblick in die Koppelung zwischen Computerspiel und Kampfsport gibt die Äußerung eines 13jährigen Schülers: *" Ich mach' Thai-Boxen und Kick-Boxen. Das ist fast genauso wie 'Street Fighter'. (...) Es ist, dass man sich auf etwas konzentrieren kann. Also in dem Kampf, dass man sich darauf konzentrieren kann und nichts anderes für dich zählt. Dass man bei dem Sport dann weiß, wo's lang geht. (...) Ich mach' das wegen der*



Konzentration und auch wegen der Härte des Sports, weil bei anderen Sportarten muss man sich ja nicht so konzentrieren."

Mädchen stehen der Welt des Kampfsports nicht ausschließlich negativ gegenüber. Einige schätzen ein Spiel wie "Streetfighter" und können sich mit einer Kämpferin als Spielfigur identifizieren: *"Am besten find´ ich aber auch die Frau. Weil sie das mit den Männern aufnehmen kann. Sie schafft das meistens. Mann und Mann schlagen sich, das ist normal, aber wenn dann die Frau auch schlägt, ist das total super. Die hat ja auch Kraft. Als Selbstverteidigung oder so"* (Schülerin, 12 Jahre). Bei diesem Mädchen gibt es deutliche Zusammenhänge zwischen ihrer Spielvorliebe und ihrem Lebenskontext. Sie schaut sich gern Karatefilme an, die sie mit ihrem Vater (einem ehemaligen Boxer) gemeinsam ansieht. Das Mädchen beabsichtigt, in eine Karateschule zu gehen.

Interessen an Fahrzeugen: Autos und schnelle Motorräder üben auf Mädchen wie Jungen eine große Faszinationskraft aus. Ihr Wunsch, ein solches Fahrzeug zu besitzen schlägt sich in der Vorliebe für bestimmte Fahrzeugspiele nieder. Das faszinierende Element dabei ist vielfach die Schnelligkeit, so bei diesem 15jährigen Schüler: *"Das Autospiel hat mir am besten gefallen. Ich liebe Spiele mit Schnelligkeit, das gefällt mir gut. Mein Traumauto ist eine Corvette."*

Spezielle Freizeitaktivitäten: Bei Jungen und Mädchen ist das Flipperspiel vielfach beliebt und wird gern gespielt. Der große Bekanntheitsgrad und die Fähigkeit, mit diesem Spielgerät erfolgreich umzugehen, erklärt auch die Präferenz für Simulationen des Flippers auf dem Computer. Diese Zusammenhänge ergeben sich recht gut aus den Äußerungen eines 14jährigen Mädchens: *"Am besten hat mir ´Pinball´ gefallen. (...) Wir kannten das Spiel schon. Sie hat das ja auf Gameboy und das hab´ ich mir gerade ausgeliehen. Ich find´ das auch so gut. Wenn ich in Kneipen bin, spiel´ ich das auch öfter. Da find´ ich das auch gut."*

Einem 15jähriger Junge gefiel das Computerspiel "Click Clack" am besten. Er beschreibt die Spielaufgabe wie folgt: *"Ja also, die Zahnräder so versetzen, dass sie miteinander passen."* Im Verlauf des Interviews berichtet er von seinem Hobby, dem Bauen von Lampen und



elektronischen Geräten: *"Ich verbringe die meiste Zeit mit Elektronik. Lampen zusammenbauen. Also ich mache das so mit Kartons, mit Plastik. Ja so Lampen die blitzen, sich drehen. Sieht gut aus."*

Vorlieben für bestimmte Filme haben auch einen Einfluss auf die Bevorzugung bestimmter Computerspiele. Ein 17jähriger Schüler, der die gesamte Zeit nur "Indiana Jones" (ein Adventure mit deutlicher Anlehnung an den gleichnamigen Spielberg-Film) gespielt hatte, berichtet: *"Ich hätte jetzt noch zwei Stunden weiterspielen können. Ich war eigentlich überrascht, denn ich bin relativ gut durchgekommen. Deshalb war die Motivation bei mir auch ziemlich hoch heute. Weil, normalerweise käme ich nicht so gut durch. Deshalb war ich auch immer relaxter, als ich die ersten Fortschritte gemacht hab'. Ich fand das auch ziemlich gut aufgebaut, dass das nicht so frustrierend ist und man nach zehn Minuten da sitzt und du denkst: Ach, ne!, weil es dann auch so viele Möglichkeiten gibt, wie man dann anders weiterkommen kann. Ich bin eigentlich von vornherein davon ausgegangen, dass ich nur eine Sache spiele, wenn sie mich interessiert. Ich hab' die drei Filme schon gesehen. Ich mag den Schauspieler, den Harrison Ford so gerne. Ich finde den generell stark. Den Film fand ich auch ziemlich humorvoll. Eigentlich alles, was aus der Steven-Spielberg-Ecke kommt, gefällt mir."*

Aus diesen Angaben kann man recht gut ersehen, wie sich die Faszinationskraft eines Computerspiels durch Koppelungsprozesse aufbaut. Zunächst muss die "äußere Hülle" des Spiels ansprechen (also der Spielinhalt, die Spielfiguren und die Thematik des Spiels) und einen positiven "Erinnerungseffekt" beim Spieler auslösen. Ist diese Koppelung gelungen, müssen die spielerischen Handlungen möglichst rasch Erfolge zeitigen. Auf jeden Fall darf der Spieler nicht gleich am Anfang vor unüberwindbaren Hindernissen stehen. Die Motivation, auch kritische Phasen des Spiels "durchzuhalten" muss durch vorher errungene Erfolge gestärkt sein.



3.5. Strukturmerkmale von Lebenssituationen

Insbesondere Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben die Erkenntnis, dass wesentliche Handlungsmuster im Spiel sich in bestimmten Lebenssituationen oder im Leben schlechthin wiederfinden lassen. So vergleichen manche Schüler die Leistungsforderungen in der Schule mit den Spielforderungen im Computerspiel. Das Gefühl, wenn man es geschafft hat, ist in beiden Situationen ähnlich: *"Irgendwie ist es eine Erleichterung, man kämpft sich da durch und wenn man es geschafft hat, lehnt man sich erst mal zurück"* (Schüler, 15 Jahre.

Noch grundsätzlicher argumentiert ein 16jähriger Schüler: *"Und so'n Adventure ist wie ein abwechslungsreiches Leben, nur spannender. Na, überall muss man irgendwelche Aufgaben lösen, um zum Ziel zu kommen und weiterzukommen. Und sich durchschlagen. In der Schule muss ich mich auch durchbeißen um weiterzukommen, und auf der Straße gewinnt halt auch der Stärkere. Entweder du gewinnst oder du kannst gleich zu Hause bleiben. (...) Bei 'Lemmings' musste man Aufgaben lösen um weiterzukommen. Irgendwie ist das doch überall das gleiche. Immer muss man sich durchschlagen oder Aufgaben lösen, um dabei zu bleiben."*

Ähnlichkeitserlebnisse zwischen der Lebenssituation und den Spielmustern können Auslöser sein, sich länger und intensiver mit dem Spiel zu beschäftigen. Der Bezug zur Lebenssituation äußert sich bei manchen Studentinnen recht konkret: *"Das Spiel 'Logical' hat eine Menge mit mir selbst zu tun. Weil ich also ständig als Alleinerziehende mit drei Kindern meine Bälle da jonglieren muss und sortieren muss, damit ich überhaupt irgendwie in die Reihe komme. Also ich denke, das hat 'ne Menge mit mir selbst zu tun. Und da war ich eigentlich auch immer ganz stolz, wenn ich dann jetzt so ne Kugel voll hatte, so abgehakt, oder auch den Wunsch jetzt, das musst du irgendwie geschafft haben und dann kannst du dich erst mal um was anderes kümmern. Also so viele Bälle im Spiel zu haben, war immer sehr irritierend für mich in dem Spiel. Also ich hab immer probiert, erstmal diese Vierer-Gruppe vollzukriegen, damit ich sagen konnte: So, das hast du jetzt geschafft. Aber trotzdem muss man ja immer an verschiedenen Punkten arbeiten. Das ist eigentlich das, was ich tagtäglich mache."*



Sind die Lebenssituationen zu belastend, tritt ein Gegeneffekt ein. Spielmuster, die der Lebenssituation entsprechen, werden bewusst gemieden und Alternativerfahren gesucht, wie in diesem Beispiel:

"Wenn ich meine derzeitige Lebenssituation betrachte, so erkenne ich sehr viele Parallelen, was meine Bevorzugungen von bestimmten Computerspielen angeht. Ich bin ein sehr nervöser Mensch, dem es schwerfällt, abzuschalten oder Entspannung zu finden. Zeitdruck ist mir ein Gräuel, weil ich ihn ständig habe. Durch die dreifache Belastung: Schule, Arbeit und Haushalt erfahre ich sehr viel Stress, der sich in Schlafstörungen äußert. Ein Spiel, welches von mir Reaktionsschnelligkeit, Zeitdruck und ständigen Nervenkitzel fordert, wie 'Chaos Engine' ist für mich völlig ungeeignet. Ein Spiel soll für mich Entspannung, abschalten können, Spaß haben, also der positive Ausgleich zu meinem sonstigen Leben sein."

Bei intensivem Computerspiel werden die Spielerfahrungen zu einer Chance, sich selbst besser zu erkennen und Impulse für die Veränderung der eigenen Lebenssituation zu gewinnen. Hier ein Zitat aus einer längeren Äußerung eines 27jährigen Studenten:

"Bei dem Spiel 'Civilization' habe ich einen ungeheuren Ehrgeiz entwickelt. Das ist auch etwas, was ich mit meinem Leben vergleichen kann. In meinem Leben möchte ich auch immer gerne wissen, wie's geht. Was aber bei mir das Problem ist: Ich entwickle hier keinen Ehrgeiz, Entscheidungen zu treffen. Im wahren Leben ist mir das Risiko zu groß. Das ist im Spiel wirklich anders. In diesem Spiel bin ich super aktiv, machtvoll; ich schöpfe alle meine Macht aus, wann immer ich kann. (...) Das intensive Spielinteresse läßt nach einiger Zeit nach. Vielleicht hat es etwas damit zu tun, dass ich tatsächlich über diese Simulation etwas für mich erfahren habe. dass bei mir etwas passiert ist, eine Weiterentwicklung stattgefunden hat, und ich vielleicht jetzt eher bereit bin, die Risiken auf mich zu nehmen. (...) Kontrolle über das Geschehen zu haben, ist ein wichtiges Stichwort für mein Leben. Auf der einen Seite habe ich ein ziemlich großes Bedürfnis nach Sicherheit - durch Kontrolle erzeugt. Das ist etwas, was ich mir nicht gerne eingestehe. Ich würde viel lieber ein bisschen risikofreudiger, ein bisschen lockerer sein. Ich bin's aber nicht. Eine Methode



ist also, mein Wissen zu erweitern, um über dieses Wissen Kontrolle und Einwirkung zu erhalten. Was ich in meinem Leben merke, ist, dass ich mit meinen Handeln nicht unbedingt erreiche, was ich erreichen möchte, so dass das Wissen alleine machtlos ist. Dies gelingt wohl aber im Spiel. Im Spiel ist es simpel. Simpel insofern, dass ich irgendwann durchschauen kann, wie es geht, und mit der richtigen Entscheidung auch erreichen kann, was ich will. (...) Ich habe den Eindruck, dass ich nicht dauerhaft befriedigende Erlebnisse beim Computerspielen erzeugen kann. Ich habe den Eindruck, dass das im Laufe meines Lebens immer weniger wird. (...) Die befriedigenden Erlebnisse haben sich so langsam in einen anderen Bereich verlagert. Ich habe in den letzten Wochen sehr viel gearbeitet, als Fahrgastbefrager. Ich hatte währenddessen sehr oft Erfolgserlebnisse. Es ging locker von der Hand."

3.6. Aggressive Kontexte

[04]

Besucher von Jugendeinrichtungen bevorzugen häufig kampforientierte Computerspiele (insbesondere karateähnliche Spiele wie "Streetfighter"). In Interviews wurde die strukturelle Koppelung dieser Präferenzen mit thematisch ähnlichen Aspekten in der Lebenswelt dieser Besucher deutlich: Gewalterfahrungen in Schule und Wohnumwelt, Bevorzugungen gewalt- und kampforientierter Spielfilme, aktives Betreiben von Kampfsportarten oder heftige Geschwisterrivalitäten. Dazu einige Beispiele:

1) Markus ist 12 Jahre alt und Einzelkind. Sein bevorzugtes Spiel ist "Streetfighter". Auf den Beobachter wirkte er dominierend: kommandierend, befehlend, kritisierend. Er schaut sich gerne Spielfilme mit deutlich kämpferischen Thematiken an. Der Schauspieler Schwarzenegger ist sein Vorbild. Er bewundert an ihm u.a. seine gute körperliche Figur. Markus selbst treibt Bodybuilding und Gewichtheben. Bei Markus scheint das Kämpfermotiv medial vermittelt zu sein. Das Computerspiel setzt im Grunde fort, was er in Filmen kennen gelernt hat. Er ist daher sehr darum bemüht, die Grenzen zwischen medialem



Geschehen und Lebenswirklichkeit nicht zu verwischen. Er grenzt sich von Schulkameraden ab, die dazu nicht in der Lage zu sein scheinen:

"Aggressivität wollen die bestimmt rauslassen. (...) z.B., ich war hier mit 'nem Freund, der hat zuviel Streetfighter gespielt. Und ich wollte nicht mehr. Da ist er alleine an einen Computer gegangen. Dann kam der an, hat mit mir Streetfighter gespielt. Als ob der nicht mehr alle Tassen im Schrank hat. Der kann die Realität nicht mehr vom Spiel auseinander halten."

Während die Aggressivität aushaltbar bleibt, wenn sie medial vermittelt ist, fühlt sich Markus bedroht, wenn sie in eine reale körperliche Aggressivität umschlägt - und sei sie nur spielerisch gemeint.

2) Im Zwiespalt zwischen der Faszinationskraft, die von körperlicher Durchsetzungsfähigkeit ausgeht, und den problematischen Folgen befindet sich auch Björn (11 Jahre alt). Auch er spielt gerne "Streetfighter". Zugleich aber distanziert er sich davon, wenn das Spiel in Tätlichkeiten umschlägt: *"Ich spiel das nicht so gerne, weil die, die das immer spielen, die fangen dann auch an, den anderen zuzusetzen. Die wollen dann das gleiche machen, treten oder so. Und ich möchte nicht, dass das auf mich auch so wirkt und ich dann plötzlich auch jeden fast immer schlage oder so. Für Brutalität bin ich nicht sehr. (...) Da habe ich welche in meiner Klasse, die spielen sehr oft solche Spiele, und die haben solche Spiele selbst zu Hause. Einer hat mich auch richtig geschlagen, und daran sieht man das schon, dass das von daher kommt. Ich hatte auch einen Freund, mit dem spiel ich jetzt nicht mehr so oft. Der guckt immer Karatefilme und der kommt dann immer an und versucht, mich zu treten. Der hat auch den Supernintendo und auch Streetfighter und ganz viele Prügelspiele."*

Die Gründe für diese Auffassungen erfahren wir im weiteren Verlauf des Interviews: *"Das ist mir einmal passiert. Da hatte ich auf meinem Computer ein Karatespiel, und dann hab' ich auch immer angefangen zu schlagen für jedes bisschen, wenn einer zu mir einen Ausdruck gesagt hat, direkt hauen, treten oder so. Aber damit hab ich jetzt aufgehört. Ich schlag jetzt erst, wenn einer mich schlägt. Dann schlag ich zurück. (...) Das ist passiert, weil, ich hab einmal einen Jungen geschlagen. Der Junge kam dann zu meinem Vater. Da hat mein Vater mir das Spiel abgenommen und*



gesagt, ich darf keine Karatespiele mehr haben. Und seitdem hat das eigentlich aufgehört."

Offensichtlich befinden sich Jungen wie diese in einem Alter, in dem sie lernen müssen, aggressive Impulse zu zügeln. Ein "Sündenbock" ist rasch gefunden: Das kämpferisch angelegte Computerspiel. In Übereinstimmung mit den Auffassungen seines Vaters wird es zur Erklärung aggressiver Impulse herangezogen, entlastet diese Schuldzuweisung doch von der Notwendigkeit, die Gründe für aggressives Verhalten in sich selbst zu suchen. Dabei sollte nicht verkannt werden, dass das in speziellen Computerspielen modellhaft vorgeführte Verhalten Wirkungen auf die Aggressionsbereitschaft von Jungen haben kann. So ist es durchaus denkbar, dass Spiele dieser Art die Tendenz zu körperlicher Auseinandersetzung bei Jungen in diesem Alter verstärken können. Für Jungen, die es in ihrer Lebenswelt gewohnt sind, sich körperlich durchzusetzen und damit teilweise auch Erfolg haben, könnten Kampfsportspiele wie "Streetfighter" Bestätigungserlebnisse schaffen. Das bedeutet, dass diese Spiele primär keine Handlungsmuster verursachen, sondern eine gelebte Lebenspraxis bestätigen. Um es noch deutlicher zu sagen: Die Ursache körperlicher Auseinandersetzungen zwischen Jungen dieses Alters liegt nicht bei den Spielen, sondern ist in der spezifischen Eigenart eines Altersabschnittes von Kindern und Jugendlichen begründet, in dem besonders Jungen dazu neigen, auch mit körperlichen Austragungsformen von Konflikten zu "experimentieren", um dabei die Grenzen ihrer Handlungsmöglichkeiten zu erfahren.

3) Bei Andreas (12 Jahre) liegt die Konfliktursache in aggressiven Auseinandersetzungen mit seinem jüngeren Bruder, gegen den er sich behaupten will: *"Ich versteh´ mich nicht so gut mit ihm. Der ärgert mich immer, und dann kriegt er ein paar drauf."* Die Präferenzen für Computerspiele orientieren sich an dem Muster der aggressiv ausgetragenen Geschwisterrivalität. So bevorzugt Andreas neben dem Kampfspiel "Streetfighter" auch das aggressive Motorradspiel "Road Rash", bei dem man die Computergegner vom Motorrad stoßen muss:



"Das Spiel 'Road Rash' ist cool, weil man da einen wegschlagen kann und so. Find' ich korrekt."

Die Vorlieben für bestimmte Computerspiele finden sich auch in dazu korrespondierenden sportlichen Aktivitäten wieder. So interessiert sich Andreas insbesondere für das Thai Boxen: *"Das macht mehr Bock, weil, da kann man alles machen, also richtig draufschlagen und ja, so mit'm Ellenbogen in's Gesicht und so was. Das ist wie bei 'Streetfighter'."*

An diesem Beispiel wird deutlich, wie sich die bevorzugten Computerspiele in die Lebenswelt dieses Jungen einweben und recht klar ausdrücken, wie er mit den Herausforderungen in seiner Lebenssituation umgeht: aggressiv und auf Durchsetzung bedacht. Die präferierten Computerspiele sind "Vermittlungsmedien" zwischen den Bedürfnissen des Jungen und seiner Lebenswelt. Sie verfügen über Angebote spielerischer Handlungsmuster, in denen sich Andreas wiederfinden kann. Indem er sich in das Computerspiel handlungsorientiert einbeziehen lässt, spielt er sich und seine Bewältigungsmodi in bestimmten Ausschnitten seiner Lebenswelt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass an Kampfsport orientierte Spiele wie "Streetfighter" oder "Tekken" von Kindern und Jugendlichen in unterschiedlicher Form genutzt und in die Formen ihrer Lebensbewältigung eingebunden werden: Fortsetzung medialer Erfahrungen bei klarer Abgrenzung zu körperlichen Auseinandersetzungen in der Lebenswelt; Verarbeitung und Kanalisierung aggressiver Impulse; Spiel als Metapher für aggressive Handlungsmuster.

Die Präferenz für Computerspiele mit aggressiver Thematik finden sich auch bei erwachsenen Spielern. Auch hier waren strukturelle Koppelungen festzustellen. So berichten Hoffmann und Wagner von zwei jungen Männern, die das Spiel "Doom" bevorzugten: Beide sind körperlich aktive Menschen, der eine macht Karate, Unterwasserrugby, der andere betreibt Tauchsport. Beide spielen Schlagzeug, was (rhythmische) Körperbeherrschung und Schnelligkeit erfordert; dazu fahren sie Motorrad und erscheinen als ihre Unabhängigkeit liebende Personen. Im Spiel "Doom" wird viel Action geboten, die nur kontrolliert werden kann, wenn



die Spielfigur in ihrer "Körperlichkeit" beherrscht wird. Die eigene Körperbeherrschung der Spieler wird also über das Eingabegerät auf die Spielfigur übertragen.[05]

Unter dem Gesichtspunkt der strukturellen Koppelung dürfte es nicht uninteressant sein, ob es zu deutlichen geschlechtsspezifischen Unterschieden kommt. Wir wollen uns dieser Frage nun etwas ausführlicher zuwenden.

4. Warum Mädchen andere Computerspiele als Jungen wählen [06]

Nach den von uns durchgeführten Untersuchungen mit 114 Schülerinnen und Schülern gab es bei der Wahl unter den zur Verfügung stehenden Computerspielen signifikante Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen.



Spielname	männlich	weiblich	Signifik.
Nicky Boom	15	45	***
Chaos Engine	29	10	***
Pinball Dreams	15	40	***
Lemmings	16	8	*
Lotus TurboCh.	21	29	n.s.
Alfred Chicken	6	17	*
Street Fighter	14	3	**

$p^* = 5\%$; $p^{**} = 1\%$; $p^{***} = 0,1\%$

Abb. 4: Typische Jungen- und Mädchenspiele

Der erste Blick auf die Tabelle zeigt, dass es typische Jungen- und typische Mädchenspiele zu geben scheint. Wie in vielfältigen Spielsituationen beobachtet, bevorzugen Mädchen lustige, "friedliche", comicartige Spiele, bei denen "Abenteuer" zu bestehen sind und in denen "existentielle" Gefährdungen minimalisiert erscheinen. Bei den Jungen liegen in der Präferenz kampfbestimmte Spielszenarien deutlich vorne. Autofahrspiele (wie "Lotus Turbo") werden von Jungen wie Mädchen geschätzt. In Hinblick auf die Spieldauer unterscheiden sich Jungen nicht signifikant von Mädchen. Die einzige Ausnahme bildet das Kämpferspiel "Streetfighter".



Hier liegt die durchschnittliche Spieldauer der Jungen (mit 29 Minuten) fast doppelt so hoch wie die der Mädchen (15 Minuten).

Wir werden uns nun bei Jungen und Mädchen näher ansehen, warum es bei ihnen zu signifikanten Unterschieden in der Wahl der Computerspiele gekommen ist. Die in der Interviews gemachten Angaben geben uns dafür erste Aufschlüsse.

Spielvorlieben von Mädchen: Die Gründe für die Bevorzugung bestimmter Spiele kann man 5 Bereichen zuordnen: a) bekanntes Spiel bzw. gewohntes Spielmuster, b) attraktive Spielhandlungen, c) lustige Spielelemente, d) attraktive Bezüge zu Lebenssituationen, e) beabsichtigte Spielerfolge.

a) Bekanntes Spiel bzw. gewohntes Spielmuster: Der Spieleinstieg fällt leichter, wenn man auf bekannte Spiele oder Spielmuster stößt. Der Typus der Autofahrspiele war vielen Mädchen bekannt. Sie hatten daher wenig Startschwierigkeiten und fanden das Spiel, vermutlich schon aus diesem Grund, recht gut, so z.B. eine 16jährige Schülerin: *"Das Autorennen hat mir am besten gefallen. Ich hab´ es mir zu Anfang direkt ausgesucht, weil, ich hab´ das schon ein paar Mal gespielt. Deswegen vielleicht."* Das gleiche gilt für Flipperspiele, die viele Mädchen schon kennen und mit deren Umgang sie vertraut sind: *"Pinball kannten wir schon. Sie hat das ja auf Gameboy, und das hab´ ich mir gerade ausgeliehen. Ich find´ das auch so gut. Wenn ich in Kneipen bin, spiel ich das auch öfter. Da find´ ich das auch gut"* (Schülerin, 15 Jahre).

b) Attraktive Spielhandlungen: Der Reiz eines Spiels hängt bei vielen Mädchen auch damit zusammen, dass die Art der Spielhandlungen Spaß versprechen: hüpfen und springen, viel gehen und Sachen einsammeln, schwimmen und tauchen, Rätsel lösen und geheimnisvolle Gänge entdecken. Alle diese, von Mädchen bevorzugten Spielhandlungen finden sich vornehmlich in Funny-Games: in lustigen, im Comicstil inszenierten Adventures. Von daher nimmt es nicht wunder, dass in unserer Untersuchung das Spiel "Nicky Boom", als ein typischer Vertreter dieses



Genres, bei den Mädchen so gut ankam: *"An Nicky Boom hat mir gefallen, die Pilze kaputt zu machen und die Steine. Und dann mit der Ente oder Gans herumfliegen"* (Schülerin, 13 Jahre).

Bei den Spielerfahrungen der Mädchen herrschen (neben dem bekannten Spiel "Tetris") Funny-Games vor: insbesondere "Mario" und Spiele mit bekannten Comic-Figuren. Offensichtlich ist dieses Spielgenre in besonderer Weise geeignet, auf die Spielwünsche von Mädchen einzugehen. Treffen sie auf ein Spiel dieses Musters, ist der primäre Spielreiz für sie relativ hoch.

c) Lustige Spielelemente: Ein weiterer Vorzug der Funny-Games, auf den die Mädchen besonders ansprechen, sind witzige Spielfiguren und Spielsituationen. Auch das "Erledigen" von "Feinden" geschieht vielfach nicht "martialisch" (durch "Abschießen"), sondern in einer durchaus witzigen (an entsprechende Zeichentrickfilme erinnernden) Form: *"Toll an 'Alfred Chicken' war das mit dem Schnabel, wie der immer so runter gegangen ist"* (Schülerin, 12 Jahre).

d) Attraktive Bezüge zu Lebenssituationen: Mädchen suchen in den Computerspielen Anknüpfungspunkte zu ihren Lebensinteressen. Sie fühlen sich von den Spielen angesprochen, die für sie "positive Erinnerungswerte" besitzen. Dies gilt bei Mädchen insbesondere für Autofahrspiele. Ihr Interesse am Autofahren kann sich in entsprechenden Computerspielen widerspiegeln: *"Mein Lieblingsspiel ist Autorennen. Das ist mit so 'nem Jeep. Wenn der über'n Stein fährt, dann fährt der so hochkant. Oder über Sprungschanzen kann man fahren und so. Ich mag gerne Autofahren"* (Schülerin, 15 Jahre).

e) Beabsichtigte Spielerfolge: Die bisher erörterten Spielreize begünstigen es, dass die Mädchen die Spiele zur Hand nehmen und sie ausprobieren. Ob sie dabei bleiben und Spaß haben hängt entscheidend davon ab, ob Spielerfolge möglich werden. In vielen Äußerungen der Mädchen wird die positive Einschätzung unmittelbar an den Spielerfolg geknüpft: *"Am*



meisten hat mir mein Alfred, das Huhn, das hat mir am besten gefallen. (...) Ja, da waren so schwierige Situationen, aber wir haben es dann doch geschafft weiterzukommen" (Schülerin, 16 Jahre). Dabei darf das Spiel weder zu leicht, noch zu schwer sein, um Spaß zu bereiten: "Nicky Boom fanden wir gut. Das ist nicht grad schwierig, aber auch nicht ganz leicht. Wenn man es oft genug macht, dann weiß man, wie es geht. Das finde ich gut. Wenn das jetzt zu schwer ist, da waren oft solche Sachen, die waren schwer, aber meistens haben wir die dann geschafft. Aber meistens, da denkt man sich auch: Das musst du jetzt schaffen! Und dann mach´ ich das auch. Dann mach´ ich solange weiter, bis ich das geschafft habe" (Schülerin, 15 Jahre).

Mädchen beurteilen Spiele immer dann negativ, wenn sie mit dem Spiel nicht klarkommen und wenn sich kein Spielerfolg einstellt: *"Autorennen find´ ich schlecht. Da komm´ ich immer ab" (Schülerin, 16 Jahre). Ein an sich positiv wirkendes Spiel verkehrt sich in seiner Wirkung, wenn sich trotz vieler Versuche der gewünschte Spielerfolg nicht einstellen will. Auch beliebte Funny-Games bleiben davon nicht ausgespart: "'Nicky Boom' war nicht so gut. Ja, bei 'Nicky Boom' war also, ich blieb immer an einer Stelle stehen, da kam ich irgendwie nicht weiter. Dann hab´ ich die Lust verloren. Ja, weil es nie geklappt hat" (Schülerin, 16 Jahre).*

Damit Spiele ankommen, müssen sie z.B. durch attraktive Spieltätigkeiten einen primären Reiz entfalten und dann Leistungsforderungen stellen, die man mit Anstrengung bewältigen kann - wobei ungewiss (und damit spannend!) bleibt, ob und wann dies der Spielerin gelingt: *"Ein Spiel, das mir Spaß bringt, muss spannend sein, z.B. über Sachen springen, über Gegenstände und so. Gegenstände einsammeln. Runden zu Ende schaffen. Ein paar Runden hintereinander. Also so spannende Spiele" (Schülerin, 13 Jahre).*

Spielvorlieben von Jungen: Jungen schätzen an Computerspielen, wie Mädchen auch,



a) attraktive Spieltätigkeiten. Junge Spieler äußern sich ähnlich wie Mädchen: *"Das Spiel gefällt mir, weil man herumspringen kann, man ist ein Männchen, man kann schießen, immer nach vorne gehen und das Level schaffen"* (Schüler, 11 Jahre). Bei etwas älteren Jungen verändern sich die Vorlieben. Sie sind dann noch deutlicher kampfbestimmt und dienen dem Zweck, sich in der Auseinandersetzung mit dem "Bösen" zu bewähren. Ein 13jähriger Junge äußert sich zu den ihn faszinierenden Elementen eines Computerspiels wie folgt: *" (...) dass der so fahren kann und springen; und mit Flügeln, dass der so fliegen kann und so. Weil, da gibt es die Bösen, die den angreifen, und dann kann der den da überfliegen. (...) Weißt du, ich kenne Mario und wie der da die Prinzessin befreit und die dann zusammen sind und dann zum Schluss mit kämpfen und so, das möchte ich auch. Das finde ich schön!"*

An dieser Äußerung wird deutlich, dass bestimmte Computerspiele Märchenelemente aufgreifen und den Jungen eine Folie anbieten, die hilft, die eigenen Lebensorientierungen auf einer emotionalen Ebene zu verstehen und spielerisch umzusetzen.

b) Jungen schätzen an Computerspielen das Element der Schnelligkeit: *" Das Autorennen finde ich gut. Das ist so schnell und so, das ist gut"* (Schüler, 13 Jahre). In Verbindung mit rasanter Geschwindigkeit sind Abwechslung und "Action" gefragt: *"Wichtig sind viel Action und kurze, abwechslungsreiche Level. Es gibt nichts Schlimmeres, als wenn man immer nur dasselbe Bild sieht und man nicht wegkommt"* (Schüler, 16 Jahre). Das Spieltempo ist eng verzahnt mit der Spielforderung, reaktionsschnell zu handeln: *"Ja, das Reaktionsvermögen. Wenn du so spielst, dann kommt dann irgendwo von der Seite, wenn du das Spiel nicht kennst, kommt dann auch von der Seite irgendwas, muss man auch schnell reagieren. Oder beim Flippern, wenn die Kugel dann ziemlich schnell wird, dann ist das wie im Fußball. Also ich spiele ja im Tor, dadurch"* (Schüler, 15 Jahre).

Jungen erwarten von einem Computerspiel, dass etwas passiert, dass sie in einen filmähnlichen Geschehensablauf eingebunden sind, bei dem sich



immer wieder neue Dinge ereignen: *"Ja, da muss schon was passieren. Also zum Beispiel, wenn man gegen die Wand fährt, dann muss das Auto explodieren. (...) Es gibt jetzt eins von Sega, das macht mehr Spaß. Da ist so 'n Rennwagen, also so 'n Porsche. Da musst du so einem Ferrari hinterher jagen, also so durch die ganze Stadt fahren. Nachher tut ein Mann so 'n rotes Lämpchen auf's Dach. Man muss zehnmal hinten rein fahren, bis der brennt. Dann explodiert der, dreht sich so über. Dann steigen die aus, holen die zwei raus, schmeißen die so auf den Boden und ziehen denen Handschellen an und führen die ab. Dann geht's ins nächste Level. Das macht Spaß. Also da passiert auch wenigstens was"* (Schüler, 15 Jahre).

Offensichtlich hängen diese Vorlieben mit einem Lebensgefühl zusammen, das bei Jungen in diesem Alter häufig anzutreffen ist: *"Ich spiele lieber, wo man schießen kann oder dann eben kämpfen muss, als wenn ich Adventure spiele. Das ist nicht so ganz mein Fall. (...) Ich kann mich zwar darauf konzentrieren, aber das macht mir dann nicht soviel Spaß, als wenn ich dann so immer auf Achse hin und her sein muss und so. Ich bin auch sonst in meinem Leben gern auf Achse. (...) Ich bin die meiste Zeit auf dem Fußballplatz eigentlich. Ich habe dreimal die Woche Training"* (Schüler, 15 Jahre).

Für viele Jungen heißt "Leben" sich bewegen, immer auf Achse sein, Veränderungen in rasantem Tempo erleben, sich reaktionsschnell auf Neues einstellen. Die Eindrücke aus ihrer Lebenswelt und die medialen Vorbilder und Anregungen verstärken diese Tendenz. Bestimmte Computerspiele greifen dies auf und bieten die Möglichkeit, dieses Lebensgefühl im Spiel fortzusetzen. Dieses "Angebot" der Computerspiele nehmen speziell Jungen wahr.

c) Zum Lebensgefühl (und zur Lebenssituation!) von Jungen gehört auch die aggressive Auseinandersetzung, die nicht fehlen darf, wenn ein Computerspiel von ihnen als reizvoll und spannend erlebt werden soll. So nimmt es nicht wunder, dass duellartige Kampfspiele wie "Streetfighter" von Jungen (insbesondere zwischen 11 und 13 Jahren) besonders geschätzt werden. Mit Hilfe der Kämpfer im Spiel können die Jungen ihre aggressiven



Auseinandersetzungen auf einer spielerischen Ebene durchleben. Sie lernen die "Tricks" beim Kampf und erleben dadurch eine Zunahme ihrer Fähigkeiten: *"Gut ist, dass die Männchen verschiedene Techniken haben. Dann kann man sich ein Männchen aussuchen. Da gibt es auch verschiedene Level, neun glaube ich, und dann kann man auch immer mehr rausfinden. Da können die so Feuerbälle machen, und das kann man auch zu zweit spielen, oder gegeneinander, und das ist auch sehr gut"* (Schüler, 11 Jahre).

Der Reiz dieser Spiele wird noch verstärkt, wenn Jungen aktiv Kampfsport betreiben und Filme dieses Genres bevorzugen (wie es bei nicht wenigen Jungen zwischen 11 und 13 Jahren der Fall ist). Bei einigen Computerspielen dieses Typs wird versucht, deren Reiz durch die Brutalität der Darstellung zu erhöhen - bei einigen (wenigen) Jungen sicherlich mit Erfolg: *"Mein Lieblingsspiel ist 'Mortal Kombat'. Das ist ein Karatespiel, wo man die Köpfe abreißt. Da sieht man soviel, wenn man zum Beispiel den Kopf abreißt, Blut und so. Das gefällt mir eigentlich nicht, aber sieht gut aus die Grafik"* (Schüler, 13 Jahre). Diese Äußerung könnte so interpretiert werden, dass der Junge im Zwiespalt steht zwischen der Faszinationskraft, die von einer brutalen Szene ausgeht, und seiner sozialetischen Bewertung.

d) Wie bei den Mädchen, so ist es auch bei den Jungen wichtig, mit dem Spiel klarzukommen. Im Gegensatz zu den Mädchen steht weniger der Spielerfolg im Mittelpunkt als vielmehr das Gefühl, das Spiel zu beherrschen: *"Lemminge ist ein geniales Spiel. Dass man was bewegen kann, was die machen und so. Und dass sie nur das machen, was man ihnen sagt und sonst immer weitergehen. Das macht Spaß"* (Schüler, 15 Jahre). Die Möglichkeit, im Spiel etwas bewirken zu können, ist auch für Jüngere reizvoll: *"Das macht so Spaß, wenn du den herbringen musst, und nach vorne und nach hinten und sowas, bis man das letzte Level schafft. Die Bewegungen und so, die Bombe herholen und so. Das hat mir Spaß gemacht"* (Schüler, 12 Jahre).



Der Wunsch, das Spiel zu beherrschen, führt insbesondere bei älteren Jugendlichen dazu, sich auf bestimmte Spieltypen zu "spezialisieren", die das Spektrum an Fähigkeiten fordern, denen man besonders gut entsprechen kann. So tauchten in unserer Untersuchung "Spezialisten" für Adventure ebenso auf wie Strategie-Fans und Experten für komplexere Raumschiffgefechte. So äußert sich z.B. ein Strategie-Fan: *"Bei den Strategiespielen reizt mich, zu beherrschen, zum Erfolg zu kommen. Das ist schon cool bei `Siedler`. Man sieht, das wächst, man kann sehen, was man getan hat. (...) Da muss man eine funktionierende Dorfgemeinschaft aufbauen. Man muss halt erst in den Wald gehen und Holz hacken, und das kommt dann ins Sägewerk. Daraus werden dann wieder Häuser gebaut usw. Das greift alles ineinander über, so wie in der Wirklichkeit auch. Das ist halt nicht nur so ein Jump-and-Run-Spiel, wo man nur rumhüpft und was einsammelt, und nicht einfach nur drauf losballert, sondern das ist was Komplexes und näher an der Wirklichkeit"* (Schüler, 18 Jahre).

Hat man sich erst einmal auf ein bestimmte Genre spezialisiert und gelernt, die Spiele zu beherrschen, werden andere Bereiche des Computerspiels ausgegrenzt, bei denen sich der Spielerfolg nicht so gut einstellen will: *"Jump-and-Run-Spiele finde ich nicht so gut. Ja, die beherrsche ich nicht. Ja gut, mit dem Fußballspiel konnte man auch allerhand machen, aber sonst habe ich es nicht damit. Ja, weil ich es nicht so gut beherrsche"* (Schüler, 18 Jahre).

Gemeinsamkeiten und Unterschiede: Mädchen wählen häufig andere Spiele als Jungen. Lustige, comicartige Spiele werden von ihnen deutlich bevorzugt, während viele Jungen Spiele präferieren, bei denen es um eine kämpferische Auseinandersetzung geht. Sie wollen ferner ihre Wünsche nach temporeicher Action erfüllt sehen. In Hinblick auf den Aufforderungsreiz der Spiele gibt es also deutliche Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen, die sich in Präferenzentscheidungen niederschlagen. Mädchen und Jungen gemeinsam ist hingegen die Erwartung, mit den gewählten Spielen klarzukommen: Erfolg zu haben, Kontrolle auszuüben, das Spiel zu beherrschen. Ohne positive Rückmeldungen legen Mädchen wie Jungen das Spiel nach kurzer Zeit beiseite und wählen ein anderes.



Dabei ist der Beherrschungsaspekt bei den Jungen deutlicher sichtbar als bei den Mädchen.

Neuere empirische Studien: Empirische Untersuchungen zu den geschlechtsspezifischen Unterschieden in der Wahl bestimmter Genre bestätigen die eigenen Befunde. Schlüter[07] kommt auf der Grundlage einer qualitativen Studie bei 11- 17jährigen Computerspielern zu folgenden Ergebnissen:

Gewaltreiche Konflikte im Zentrum der Spielthematik (militärische Kampfhandlungen, strategisch geschicktes Vorgehen) sprechen viele Jungen an. So sind Strategiespiele wie "Warcraft" und "Command and Conquer" bei männlichen Spielern besonders beliebt.[08] *"Jungen bevorzugen eindeutig aktionsbetonte Spiele mit meist aggressivem Inhalt. Dynamische Spielabläufe scheinen für Jungen ein besonders motivierendes Moment zu beinhalten, sehr häufig werden in diesem Zusammenhang kämpferische Konflikte genannt, die es in den Spielen zu lösen gilt."* [09]

Die bisherigen Erkenntnisse in Hinblick auf die Spielvorlieben von Spielerinnen werden durch die Befunde gestützt: *"Die befragten Mädchen berichten oft von Tätigkeiten wie Springen und Hüpfen, die als besonders attraktiv erlebt werden und ein charakteristisches Merkmal für das Genre der Jump and Runs darstellen; das Spiel Super Mario Land scheint dabei eine herausragende Rolle zu spielen. In diesem Zusammenhang bestätigt sich auch die Annahme, dass Mädchen Spiele mit aggressiver Thematik ablehnen. Elemente wie Konflikt und Zerstörung werden entweder direkt abgelehnt oder sind für viele der interviewten Mädchen von nur geringer Attraktivität."*[10]

Eine breit angelegte australische Studie zur Rezeption und Alterseinstufung von Computerspielen[11] stellt die Auswahl von Computerspielen eindeutig in Verbindung mit der Entwicklung der Geschlechterrolle bei Kindern. Sowohl Jungen als auch Mädchen können ihre Haltung zu Spielen in ihre allgemeine Geschlechterrolle integrieren, wobei Jungen die "Macho-Images" vieler Spiele genießen, viele Mädchen sich aber lieber mit den traditionellen weiblichen Beschäftigungen identifizieren.



5. Strukturelle Koppelungen bei "Moorhuhn"

Wir wollen nun anhand eines aktuellen neueren Spiels zeigen, wie sich die Struktur eines Spiels mit den Lebenskontexten einer großen Anzahl von Spielern verschränkt hat. Die große Resonanz des Computerspiels "Moorhuhn" lässt sich mit der strukturellen Koppelung gut erklären. Das Konstrukt der "strukturellen Koppelung" gibt angemessene Antworten auf die Fragen: Wieso haben plötzlich über 1 Million Menschen außerhalb von Kneipen Spaß an der "Moorhuhn Jagd"? Wieso wird es auf unzählige Bürorechner geladen und während der Arbeitszeit gespielt? Wieso können sich Frauen ebenso für dieses Spiel erwärmen wie Männer?

Um die Gründe für die Faszinationskraft zu verstehen, macht es Sinn, sich die Spielidee näher anzuschauen. Als was war das Computerspiel ursprünglich gedacht? Das Spiel sollte dazu beitragen, dass ein Markenprodukt im Rahmen einer Promotion-Tour werbewirksam den Leuten näher gebracht wird. Wo anders als in Szenekneipen könnte für eine Whiskey-Marke besser geworben werden? Und wie kann man die Aufmerksamkeit bei der gewünschten Zielgruppe gewinnen? Die Idee, mit Hilfe von Laptops ein kurzweiliges und lustiges Computerspiel in den Kneipenalltag zu tragen, das dann bei Spielern und Zuschauern gleichzeitig Wettkampfstimmung aufkommen lässt, scheint aufgegangen zu sein. Ohne große Erklärungen kann jeder in das Spiel einsteigen und innerhalb von 90 Sekunden mehr oder weniger Erfolg haben. Die Darstellung und die Animation der Moorhühner wirken dabei grotesk und witzig und sorgen für eine entsprechende Einstimmung auf das Spiel. Natürlich ist es ein Abschieß-Spiel und geschossen wird auf Moorhühner, doch keiner wird diese Spielumsetzung als wirklich tierfeindlich ansehen. Die starke Überzeichnung der Figuren schafft die notwendige Distanz zu realen Bezügen und macht die Spielidee zu dem was sie ist: ein inhaltlich nicht ernst zu nehmender Spielspaß. Insofern schafft das Spiel "Moorhuhn" in einer auf Freizeit und Entspannung angelegten Situation in einer Kneipe eine gelungene strukturelle Koppelung zu Erwartungen und Wünschen der Gäste. Die Wirkung dieser Koppelung ist jedoch auf die Freizeit in einer Kneipe nicht beschränkt.



Für viele Menschen ist der berufliche Tagesablauf wenig aufregend und erfolgsversprechend. Die meisten Arbeitsvorgänge wiederholen sich und müssen einfach nur erledigt werden: Anträge bearbeiten, Bescheide schreiben, Formulare ausfüllen, Rechnungen überprüfen. Kreativität, Erfolg, Abwechslung, Spaß oder andere motivierende Aspekte fehlen gänzlich. Zur Unterbrechung dieser zwar notwendigen, aber leider auch oft furchtbar langweiligen Arbeit, haben die Menschen dort, wo im Büro am Computer gearbeitet wird, schon immer auf die kleinen vorhandenen Computerspiel-Programme wie z. B. "Solitär" zurückgegriffen. Das virtuelle Kartenspiel "Solitär" ist vom Regelwerk her schnell zu verstehen und bietet eine angenehme Abwechslung zur Alltagsroutine im Beruf. Erfolge werden im Spiel eher selten erzielt, da der Spielverlauf stark von den Zufälligkeiten des Computerprogramms abhängig ist.

Ganz anders verhält es sich da mit der "Moorhuhn Jagd". Als Alternative zu Frust und Arbeitstrott bietet das Spiel Aktion, Spaß und Herausforderung für genau 90 Sekunden. *"Was sind schon eineinhalb Minuten im Vergleich zu einem 8 oder noch längeren Stundentag?"* denkt sich der Büroarbeiter. Jeder Treffer vermeldet Erfolg, jede Punktzahl steigert den Highscore und jeder neue Versuch, es sind ja nur 90 Sekunden, verspricht eine Steigerung seiner eigenen Höchstleistung. Das was der Arbeitsalltag nicht bietet, findet in der "Moorhuhn Jagd" seine Erfüllung: Frust abschießen, Aktion erleben, Erfolg haben, sich mit anderen (Arbeitskollegen) messen, die eigene Leistung sichtbar steigern können, Anerkennung (durch Highscore-Tabelle) erfahren. Das Handlungsmuster der Erledigung wird vom Spieler aus seiner Arbeitswelt transferiert und auf das Spiel übertragen.

In der Regel sind Mädchen und Frauen von reinen Abschieß-Spielen seltener begeistert, doch "Die Moorhuhn Jagd" kommt auch dieser Gruppe entgegen. Grafische und inhaltliche Einkleidung des Spiels wirken weniger aggressiv, die Steuerungsbefehle sind schnell umsetzbar und das ganze "Ballern" ist nach kurzer Zeit zu Ende. Die Auseinandersetzung mit anderen Mitspielern im Rahmen eines öffentlichen Highscore-Wettkampfes ist möglich, sie kann aber auch im stillen Vergnügen mit sich selbst erfolgen.



Dass kurzweilige und einfach strukturierte Spielideen Kult-Charakter entwickeln können, zeigen Spiele wie "Pong", "Space Invader", "Pac Man" oder "Tetris". Hinter einfach strukturierten Spielmustern stecken einfach zu erfassende Wahrnehmungs- und Handlungsschemata. Der Spielreiz der "Moorhuhn Jagd" entwickelt sich in einem Angleichungsprozess, der verschiedene einfach zu bewältigende Phasen durchläuft. Zunächst muss der Spieler simple pragmatische Schemata abrufen (scrollen, anvisieren, abschießen, nachladen, erneutes scrollen) und geringfügig modifizieren. Die Akkommodationsleistung ist dabei denkbar gering. In der nächsten Phase entwickelt der Spieler einige wenige syntaktische Schemata, d.h. er akkommodiert seinen Schemata-Vorrat an den zur Verfügung stehenden taktischen Möglichkeiten des Spiels (z.B. nur die "wertvollen" Objekte abschießen und schnell scrollen). In der nächsten Phase geht es lediglich um Assimilationsleistungen: Der Spieler trainiert seine sensumotorische Synchronisation in jedem der 90-Sekunden-Intervalle, um zunehmend stärker mit dem Spiel zu verschmelzen. Nur durch einen sehr intensiven Verschmelzungsprozess können Leistungssteigerungen gelingen. Da der Spieler in dieser Phase keine Perturbationen erleidet, nicht "stirbt" oder im Problemraum scheitert, also nicht gezwungen ist, seine Taktiken zu überdenken, gerät er sehr bald in einen für ihn angenehmen Flow-Zustand: Er verschmilzt mit dem Spiel, geht ganz in ihm auf. Der 90-Sekunden-Takt markiert nicht mehr ein Spiel-Ende, sondern stellt nur noch die "Interpunktion" für eine ins zeitlich unendlich reichende Spielphase dar.

6. Fußnoten

- [01] In unserem Zusammenhang interessant sind die Arbeiten Siegfried J. Schmidt; und hier insbesondere sein Buch "Kognitive Autonomie und soziale Orientierung", Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1994, S. 89 ff.
- [02] Vgl. Misek-Schneider, Karla und Fritz, Jürgen: StudentInnen im Sog der Computerspiele; in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995, S. 58ff.



- [03] Vgl. Fritz, Jürgen und Misek-Schneider, Karla: Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen; in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995, S. 107 ff.
- [04] Ausführliche Untersuchungen zu Besuchern von Jugendeinrichtungen finden sich bei Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang: Bedeutung von Computerspielen für Besucher von Jugendeinrichtungen; in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995, S. 128ff.
- [05] Hoffmann, Daniel und Wagner, Volker: Erwachsene beim Computer - Motivationen und Erlebnisformen; in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995, S. 160.
- [06] Präferenzunterschiede in Hinblick auf das Geschlecht wurden im Rahmen umfassender empirischer Untersuchungen erfasst; vgl. Fritz, Jürgen und Misek-Schneider, Karla: Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen; in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Juventa Verlag, Weinheim und München 1995, S. 90 ff.
- [07] Schlüter, Elmar: Untersuchungen zu geschlechtsspezifischen Präferenzen hinsichtlich Computerspielen; in: Bühl, Achim (Hrsg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen, Lit Verlag, Münster 2000, S. 163 ff.
- [08] Schlüter, Elmar: Untersuchungen zu geschlechtsspezifischen Präferenzen hinsichtlich Computerspielen; in: Bühl, Achim (Hrsg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen, Lit Verlag, Münster 2000, S. 209.
- [09] Schlüter, Elmar: Untersuchungen zu geschlechtsspezifischen Präferenzen hinsichtlich Computerspielen; in: Bühl, Achim (Hrsg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen, Lit Verlag, Münster 2000, S. 221.
- [10] Schlüter, Elmar: Untersuchungen zu geschlechtsspezifischen



Präferenzen hinsichtlich Computerspielen; in: Bühl, Achim (Hrsg.):
Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von
Bildschirmspielen, Lit Verlag, Münster 2000, S. 221.

- [11] Durkin, Kevin und Aisbett, Kate: Computer Games and Australians
Today; angefertigt im Auftrag des "Office of Film and Literature
Classification", Sydney 1999.