



Jürgen Fritz, Wiebke Rohde

Mit Computerspielern ins Spiel kommen

Dokumentation von Fallanalysen

Jürgen Fritz, Wiebke Rohde
Mit Computerspielern ins Spiel kommen

Schriftenreihe Medienforschung
der Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen

Band 68

Jürgen Fritz, Wiebke Rohde

Mit Computerspielern ins Spiel kommen

Dokumentation von Fallanalysen

>lfm:



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Herausgeber:

Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)

Zollhof 2

40221 Düsseldorf

Tel.: 0211 / 770 07 – 0

Fax: 0211 / 72 71 70

E-Mail: info@lfm-nrw.de

Internet: www.lfm-nrw.de

Copyright © 2011 by

Landesanstalt für Medien

Nordrhein-Westfalen (LfM), Düsseldorf

Verlag:

VISTAS Verlag GmbH

Goltzstraße 11

10781 Berlin

Tel.: 030 / 32 70 74 46

Fax: 030 / 32 70 74 55

E-Mail: medienverlag@vistas.de

Internet: www.vistas.de

Alle Rechte vorbehalten

ISSN 1862-1090

ISBN 978-3-89158-548-1

Bildnachweis: Titelbild: Andrae Martyna/Fotolia.com; Umschlagrückseite: BBB3, Crimson, Andrae Martyna/Fotolia.com

Umschlaggestaltung: disegno visuelle kommunikation, Wuppertal

Satz: Schriftsetzerei – Karsten Lange, Berlin

Druck: Bosch-Druck, Landshut

Vorwort des Herausgebers

Um einen vertiefenden Einblick in die Computerspielnutzung von Heranwachsenden zu bekommen, sind im Kontext der LfM-Studie zum Themenkomplex „Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeit. Chancen und problematische Aspekte von Computerspielen aus medienpädagogischer Perspektive“ insgesamt 40 Einzelinterviews mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 14 und 27 Jahren durchgeführt worden. Geschlecht und Bildungshintergrund wurden nicht systematisch berücksichtigt, es wurde jedoch versucht, möglichst heterogene Fälle einzubeziehen.

Die qualitativen Interviews wurden auch spielbezogen ausgewertet: Es wurde jeweils für jeden Spieler eine Fallbeschreibung angefertigt, in der die individuelle Beziehung des oder der Befragten zum jeweiligen Spiel herausgearbeitet wurde. Insbesondere wird ein Augenmerk auf Prozesse struktureller Kopplungen sowie Zuschreibungen der Spieler mit Blick auf negative und positive Effekte (sowohl auf sich selbst, als auch auf andere bezogen) gelegt. Berücksichtigt wurden hierbei exemplarische Spiele aus zentralen Genres, nämlich „FarmVille“ als Browser- bzw. Social-Game, „Counter-Strike“ als Shooter, „World of Warcraft“ als Onlinerollenspiel, „FIFA 09“ als Sportspiel sowie „Die Sims 3“ als Simulation.

Die vorliegende Publikation dokumentiert in einzigartiger Weise die Wechselbeziehungen zwischen Spiel und Spieler, indem das Nutzungsverhalten von verschiedenen Spielertypen sehr plastisch im Kontext ihres sozialen Hintergrunds skizziert wird. Durch die Veröffentlichung will die LfM einen Beitrag dazu leisten, weitere Forschungsaktivitäten in diesem Themenbereich zu befördern, indem die Analysen beispielweise für Sekundäranalysen herangezogen werden könne. Darüber hinaus können die Analysen auch im gesellschaftspolitischen Raum zu einer differenzierenden, abwägenden Auseinandersetzung beitragen, die sowohl Chancen als auch problematische Aspekte von Spielen und zugleich den Spieler – mit all seinen individuellen und sozialen Faktoren – in den Blick nimmt.

Die Hauptstudie sowie das der Studie zugrunde gelegte theoretische Konzept sind ebenfalls in der LfM-Schriftenreihe Medienforschung, als Bände 66 und 67, veröffentlicht worden.

Dr. Jürgen Brautmeier
Direktor der Landesanstalt
für Medien NRW (LfM)

Dr. Frauke Gerlach
Vorsitzende der
Medienkommission der LfM

Inhalt

1 Einführung	9
2 Fallanalysen Sims 3	15
2.1 Spielerin S1	15
2.2 Spielerin S2	17
2.3 Spieler S3	19
2.4 Spielerin S4	20
2.5 Spielerin S5	22
2.6 Spielerin S6	25
2.7 Spieler S7	27
3 Fallanalysen Counter-Strike	31
3.1 Spieler C1	31
3.2 Spieler C2	35
3.3 Spieler C3	38
3.4 Spieler C4	41
3.5 Spielerin C5	44
3.6 Spielerin C6	48
3.7 Spielerin C7	52
4 Fallanalysen World of Warcraft	57
4.1 Spieler W1	57
4.2 Spieler W2	60
4.3 Spielerin W3	65
4.4 Spielerin W4	71
4.5 Spieler W5	75
4.6 Spieler W6	79
4.7 Spieler W7	82
4.8 Spieler W8	85

5 Fallanalysen FIFA	89
5.1 Spieler FF 1	89
5.2 Spieler FF2	91
5.3 Spieler FF3	93
5.4 Spieler FF4	97
5.5 Spieler FF5	100
6 Fallanalysen FarmVille	103
6.1 Spieler FV1	103
6.2 Spieler FV2	105
6.3 Spieler FV3	108
6.4 Spieler FV4	111
6.5 Spielerin FV5	114
6.6 Spielerin FV6	116
6.7 Spielerin FV7	120
6.8 Spielerin FV8	122
7 Anhang: Übersicht der Befragten	127
Die Autoren	129

1 Einführung

1) Im Verlauf des Forschungsprojekts der Landesanstalt für Medien NRW zur Förderung durch und zur Abhängigkeit von Computerspielen (vgl. Fritz/Lampert/Schmidt/Witting 2011) wurde es notwendig, ergänzende Fallanalysen in die Untersuchungen einzubeziehen. Um einen tieferen Einblick in die Spielprozesse, in die Motivation der Spieler und in ihre Selbstregulationskräfte zu gewinnen, schien es sinnvoll, die einzelnen Interviews mit den Computerspielern genauer zu untersuchen. Wir wollten gewissermaßen mit Computerspielern ins Spiel kommen, sie besser verstehen lernen, um auf der Grundlage dieser Verständnisbrücke die Frage nach Nutzen und Schaden von Computerspielen für Computerspieler differenzierter beantworten zu können.

Dazu wurden im Januar und Februar 2010 insgesamt 40 leitfadengestützte Einzelinterviews mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 14 bis 27 Jahren durchgeführt. Diese dauerten je zwischen einer und anderthalb Stunden und dienten dazu, die individuelle Beziehung der Befragten zum jeweiligen Spiel heraus zu arbeiten. Ein zentrales Rekrutierungsmerkmal war, dass die Befragten (mindestens) eines der in der Spielanalyse berücksichtigten Spiele nutzen, wozu *FarmVille* (als Beispiel für Browser/Social Games), *Counter-Strike* (für das Genre der Shooter), *World of Warcraft* (MMORPGs), *FIFA 09* (Sport) und *Die Sims 3* (Simulationen) zählten. Die Interviews der Spieler wurden dann jeweils dem Spiel/Genre zugeordnet, das die Spieler präferierten oder mit dem sie sich länger auseinander gesetzt haben.

Ein solches Vorgehen ermöglicht es, die spezifischen Besonderheiten eines einzelnen Computerspielers besser zu verstehen: seine Motivation, der für ihn erkennbare Nutzen des Computerspielens, die Selbsterkenntnis über die möglichen Gefährdungen, seine Vermutungen über mögliche Einflüsse des Spiels auf sein Leben in der realen Welt. Die verschiedenen Informationen, Aussagen, Wahrnehmungen und Meinungen der Computerspieler werden in der Fallanalyse in einen systematisch-theoretischen Zusammenhang gebracht. Nur so lassen sich die unterschiedlichen Bekundungen der Computerspieler zueinander in Beziehung setzen und in einen stimmigen Gesamtzusammenhang einordnen.

2) Von den theoretischen Grundannahmen, die den Fallanalysen zugrunde lagen, sind acht von besonderer Wichtigkeit (vgl. auch Fritz 2011 für eine ausführliche Schilderung der theoretischen Grundlagen):

- 1) Wir gehen davon aus, dass es in jedem Falle eine *strukturelle Kopplung* zwischen den Eigenarten des Computerspiels, also seinem „Entgegenkommen“, und den Erwartungen und Fähigkeiten des Computerspielers gibt. Durch die strukturelle Kopplung ist erklärbar, warum die Spieler sich überhaupt den Spielen zuwenden, was sie darin suchen und was sie schließlich darin finden. Wie diese strukturelle Kopplung im Einzelfall aussieht und wie sie zustande gekommen ist, kann man durch die Fallanalyse beantworten.
- 2) Das einzelne Computerspiel ist in seiner Angebotsstruktur und in seinem Wirkspektrum nicht monovalent, sondern *polyvalent*. In seiner Vielzahl unterschiedlicher Aspekte, kann ein und dasselbe Spiel Computerspieler auf ganz unterschiedliche Arten ansprechen. Durch seine grafische Präsentation, seine Inhalte und durch sein Regelwerk, ist es in unterschiedlicher Weise wahrnehmbar und nutzbar. Von daher hängt auch das Wirkspektrum von Computerspielen davon ab, wie sich der Spieler zum Spiel in Beziehung setzen kann, was er für sich aus dem Spiel heraus löst und was ihm am Spiel anspricht. Dieses Potential der Spiele muss zuvor untersucht und benannt werden, um das Spektrum der Möglichkeiten eines einzelnen Spiels zutreffend erfassen zu können.
- 3) Jeder Spieler zeigt deutliche *individuelle Besonderheiten*: durch die Lebensgeschichte, durch seine Fähigkeiten und Erfahrungen, durch sein soziales Umfeld, durch seine Interessen, durch seine Beeinträchtigungen und Begrenzungen, durch seine Wünsche und Hoffnungen, durch die Anregungen seines Umfeldes und durch seine Lerngeschichte. Die Kenntnis dieser individuellen Besonderheiten schafft eine hinlänglich sichere Grundlage, um in der Fallanalyse die gebildeten Formen der strukturellen Kopplung plausibel zu erklären und nachvollziehbar werden zu lassen. Denn: Jeder Spieler wählt in seiner momentanen Lebenssituation ein Spiel aus und sucht in ihm das, was ihm in seinen individuellen Besonderheiten entgegen kommt.
- 4) Aus den drei ersten theoretischen Annahmen folgt zwingend, dass man bei Computerspielen nicht von „Wirkungen“ ausgehen darf, die in jedem Falle und bei jedem Spieler eintreten werden. Es wäre somit falsch, hier monokausale Rückschlüsse zu ziehen. Vielmehr sollte von einem *dynamischen Feld von Einflussfaktoren* ausgegangen werden, die sowohl im Spiel, als auch im Spieler, seinem Umfeld und den situativen Bedingungen zu suchen sind. Dieses Feld bestimmt sowohl Art und Intensität der strukturellen Kopplung als auch den möglichen Nutzen und den möglichen Schaden, der von den Spielen ausgehen könnte. Anstatt nach monokausalen Erklärungen

für *die* Wirkungen *der* Computerspiele zu suchen, haben wir im Rahmen der Fallanalysen die „Interaktionen“ und Prozesse der Einflussfaktoren in Blick genommen und versucht nachzuvollziehen, wie sie miteinander „spielen“ und welche Muster sie im Einzelfall hervorbringen. Diese Wechselwirkungen können bei den einzelnen Befragten über die Zeit hinweg veränderbar sein, überindividuell zeigen sich aber durchaus geteilte und verfestigte Muster. Bei ihnen handelt es sich weniger um Wirkungen der Computerspiele, sondern vielmehr um Ergebnisse der Interaktionen der Feldkräfte im jeweiligen Einzelfall, die an bestimmten theoretischen Begriffen wie „strukturelle Kopplung“, „Schemata“ und „Rahmen“ erkennbar werden.

- 5) Kristallisationspunkt der Feldkräfte sind die *Schemata*, sowohl die Schemata, die notwendig sind, um mit dem jeweiligen Spiel zurechtzukommen, als auch die Schemata, die der Spieler besitzt und die er im Rahmen der Spielprozesse weiter ausbildet und ausdifferenziert. Im Rahmen der Fallanalysen lässt sich im Einzelfall untersuchen, welche Wahrnehmungs- und Handlungsschemata das jeweilige Spiel fordert (und möglicherweise fördert) und wie sich der Spieler mit seinem Vorrat an Schemata dazu in Beziehung setzt, was er von sich aus (aus der realen Welt und auch virtuellen Spielwelten) einbringen kann, um das Spiel zu meistern. Deutlich wird auch, wie der Spieler durch Übung und Training seine spielbezogenen Schemata den Erfordernissen des Spiels angleicht, wie er perfekter, schneller und zielsicherer wird.
- 6) Eine übergeordnete Form der Schemata sind die *Rahmen*, die die Spieler um das Spiel legen. Damit ist gemeint, dass die Spieler für sich festlegen, welche Bedeutung das jeweilige Spiel für sie hat. Besitzt das Spiel für sie einen Referenzcharakter für Aspekte der realen Welt, also finden sie in ihm etwas, was der realen Welt entspricht, ist es gar Ausdruck der realen Welt? Kann man mit Hilfe des Spiels die reale Welt besser verstehen oder gar in sie hinein greifen? Je nach Lebensalter, Intelligenz und Erfahrungen kann diese mondiale und referentielle Rahmungskompetenz bei den Spielern unterschiedlich gut, prägnant und angemessen ausgeprägt sein. Daneben verfügen die Spieler, mehr oder weniger ausgeprägt, über eine selbstreflexive Rahmungskompetenz: Sie legen für sich selbst fest, mehr oder weniger bewusst und willentlich gesteuert, welche Bedeutung das Spiel für sie und ihr Leben hat: von belanglosem Zeitvertreib über wichtiges Hobby bis hin zur existentiellen Notwendigkeit.
- 7) Mit dem Begriff *Transfer* ist der Prozess der Übertragung von Schemata zwischen verschiedenen virtuellen Welten gemeint aber auch die Übertragung von Schemata zwischen der realen Welt und virtuellen Spielwelten: Welche Schemata „wandern“ von der einen Welt zur anderen und an welche Bedingungen ist dies nach Auskunft der Spieler geknüpft? Geschieht der Transfer unbewusst oder ist er den Spielern bewusst? Dahinter steht die

Frage, ob in virtuellen Spielwelten möglicherweise etwas gelernt wird, das Transfereignung für die reale Welt besitzt. In den Fallanalysen wird anhand der Aussagen der Spieler geprüft, ob es solche Transfers gibt, ob sie angemessen oder unangemessen sind und in welcher Form sie auftreten.

- 8) Ob es zu problematischen Entwicklungen durch das exzessive Computerspielen kommt, hängt zu einem wesentlichen Teil von der *Selbstregulation* des jeweiligen Spielers ab. Offensichtlich verfügt der Computerspieler in der Regel über mehr oder weniger wirkungsvolle Schemata, das exzessive Spielen einzugrenzen, das Spielverlangen mit den Anforderungen der realen Welt in eine angemessene Balance zu bringen. Durch die Fallanalysen besteht die Möglichkeit, die Formen der Selbstregulation, die Spieler für sich gefunden haben, genauer zu untersuchen.

Diese acht theoretischen Grundannahmen stehen miteinander in Wechselwirkung, sie hängen wie Mosaikteilen zusammen. In der Fallanalyse erlaubt erst der Blick auf das gesamte „Puzzle“, das Kräftefeld der Einflussfaktoren zu erkennen, in dem sich der jeweilige Spieler befindet. Dieses dann etwas deutlicher werdende Bild des Spielers und der Spielprozesse ermöglicht Antworten auf die Frage nach Nutzen und Schaden des Computerspiels für den jeweiligen Spieler.

3) Lassen sich die Befunde der einzelnen Fallanalysen generalisieren? Gibt es Erkenntnisse, die über die einzelnen Befunde hinaus reichen? Haben die Fallanalysen „typische Spieler“ zutage gefördert? Lassen es die Befunde zu, eine Typologie der Spieler zu konstruieren? Dagegen spricht, dass das Datenmaterial recht differenziert und stark individualisiert ist. Wie die Fallanalysen zeigen, sind die durch die strukturelle Kopplung bewirkten „Einigungsformeln“ zwischen dem Angebot des Spiels und den Erwartungen der Spieler recht individuell und sehr unterschiedlich ausgeprägt. Selbst bei Spielern mit ähnlichen Präferenzen für ein bestimmtes Spiel gibt es zum Teil deutliche Unterschiede in der Motivation, im Spielprozess, in der Ausbildung von Schemata, in der Rahmung des Spiels und in den Selbstregulationskräften. Je nach Spiel und Spieler werden auch die Transfermöglichkeiten recht unterschiedlich eingeschätzt.

Gleichwohl lohnt es sich, die einzelnen Fallanalysen trotz aller Unterschiedlichkeit nach Gemeinsamkeiten zu untersuchen. Die erste eher „undramatische“ Feststellung ist, dass sich die Computerspiele bei allen Befragungspersonen in die jeweiligen Lebenswelten so eingefügt haben, dass sie für diese Personen im Verlauf ihrer biografischen Entwicklung weder schädlich noch nützlich sind (wenn man Nützlichkeit und Schädlichkeit in Bezug auf das Verhalten in der realen Welt beurteilen will). Der Nutzen der Spiele erweist sich bei allen Befragungspersonen fast ausschließlich im Hier-und-Jetzt der Spielprozesse. Mit anderen Worten: Der unmittelbare Nutzen ist auf die Spielzeit begrenzt. Spaß,

Vergnügen, Entspannung, Ablenkung und „gute“ Gefühle werden dort gesucht und häufig auch gefunden. Nahezu alle Befragungspersonen haben für sich mehr oder weniger wirkungsvolle Mechanismen der Selbstregulation gefunden, die zum Teil auch in schwierigen Phasen ihrer Lebensentwicklung „gegriffen“ haben. Auf jeden Fall haben sie das Gefühl, ihr Leben zwischen realer Welt und virtuellen Spielwelten in den meisten Lebensphasen angemessen ausbalanciert zu haben.

Liest man die Interviews und die Fallanalysen unter dem Gesichtspunkt der sozialen Orientierung, stößt man auf einen überraschenden Befund: Nahezu alle Spieler suchen den sozialen Kontakt, die Kommunikation mit Mitspielern, den sachlichen und persönlichen Austausch, die Mitwirkung in einer virtuellen Spielgemeinschaft, die Anerkennung als Spieler und Person, die Wertschätzung. Häufig finden wir auch den Wunsch nach einem Partner und die Gestaltung der Partnerschaft im Rahmen von Spielprozessen. Der nachhaltige Eindruck bei den Fallanalysen ist, dass die soziale Orientierung, neben vielen anderen Motiven, ein zentrales Motiv für Aufenthalte in virtuellen Spielräumen ist – und damit zugleich auch das bedeutsamste Gefährdungspotential, das von Computerspielen ausgehen kann. Manche der Fallanalysen verdeutlichen recht gut, mit welchen Schwierigkeiten es Spieler zu tun hatten, die Balance zwischen dem unmittelbaren sozialen Nutzen in der virtuellen Spielwelt und den Anforderungen der realen Welt nicht zu verlieren (oder gar mühsam wiederzugewinnen).

4) Welchen Nutzen haben die in diesem Band enthaltenen Fallanalysen über den Erkenntnisgewinn im Rahmen des Forschungsprozesses hinaus? Die Beschäftigung mit den Fallanalysen schafft eine Verständnisbrücke zu den Computerspielern. Die Lektüre der Analysen gibt einen guten Eindruck, in welcher unterschiedlicher Weise Computerspiele für die Spieler bedeutsam geworden sind, was sie motiviert, sich mit diesen Spielen intensiv zu beschäftigen und wie sie die Spiele in ihre Lebenswelt integriert haben. Recht anregend kann auch der Blick auf die Selbstregulationskräfte sein, die die Spieler entwickelt haben, um ihr Interesse an den Spielprozessen mit den Anforderungen der realen Welt auszubalancieren. Damit bieten die Fallanalysen auch eine gute Möglichkeit, sie in Seminare und Fortbildungsveranstaltungen einzubeziehen. Im Rahmen der Elternbildung könnten die Fallanalysen hilfreich sein, die Spielfreude ihrer Kinder besser zu verstehen. Die Eltern wären anhand der Fallanalysen auch in der Lage, die Gefährdungen, die vom Computerspielen ausgehen könnten, angemessen einzuschätzen.

Nicht zuletzt aus diesen Gründen danken wir der Landesanstalt für Medien NRW, insbesondere Frau Dr. Meike Isenberg, dass sie die Möglichkeit angeboten hat, die zahlreichen Fallanalysen in gedruckter Form als Buch herauszubringen.

Literatur

- Fritz, Jürgen (2011): Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 67. Berlin.
- Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (Hrsg.) (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 66. Berlin.

2 Fallanalysen Sims 3

2.1 Spielerin S1

S1 ist weiblich, 22 Jahre alt und Studentin der Slawistik. Sie ist mit dem Leben, ihrem Studium und ihren sozialen Beziehungen zufrieden. Sie ist selbstbewusst, zielstrebig und ehrgeizig. Sie kann recht schnell und ohne Angst in neue Situationen hineinschlüpfen und hält sich für einen positiv gestimmten Menschen, der auch aus Negativem etwas Gutes herausholen möchte. Das Studium steht bei ihr im Mittelpunkt. Auch die Familie ist für sie von großer Bedeutung. Ihr älterer Bruder hat ihr Interesse an Computerspielen geweckt. Die Computerspiele haben in ihrem Leben nur einen begrenzten Stellenwert, da es für sie, neben dem Studium, auch genügend andere Freizeitmöglichkeiten gibt.

Das Spiel „Siedler“ (ein Aufbau-Strategiespiel) hat ihr Spielinteresse geweckt. Es kommt ihrem gestalterischen Interesse und den denkerischen Herausforderungen entgegen: „Ich finde es immer noch toll. Da kann man auch selber so Landschaften, also so Landkarten erstellen. [...] Da muss man auch mal echt nachdenken, wenn der Level schwer ist.“ Das gleiche gilt auch für „Sims 3“. Ihrem gestalterischen und künstlerischen Interesse kann sie in diesem Spiel nachkommen, zudem bietet das Spiel einen Bezug zu dem, was sie in ihrem Leben positiv findet: Sie zieht gerne um, richtet sich neu ein, dekoriert ihre Wohnung: „Also, wenn ich umgezogen bin, dann ist es auch das Erste, was ich mache, so erst mal, dann schneide ich mir die Möbel so, mehr oder weniger, maßstabsgetreu irgendwie, und schiebe dann rum, wie man das machen könnte. [...] Also ich finde, das ist so das, was am Umziehen Spaß macht.“ Die strukturelle Kopplung zwischen den Interessen und Fähigkeiten der Spielerin und dem Spiel mit seinen Möglichkeiten wird hier recht deutlich. Im Bereich der denkerischen Herausforderungen bietet das Spiel für die Spielerin zu wenig: „Es muss auf jeden Fall ein bisschen strategisch sein, deswegen ist vielleicht Sims manchmal auch ein bisschen langweilig.“

Die im Spiel realisierten Schemata fokussieren sich aus diesem Grund eher auf den gestalterischen Bereich: Bauen von Häusern, verschiedene Dinge ausprobieren, die Wohnung einrichten, verschiedene Tapeten aussuchen, Möbel-

stücke anordnen, sich mit Frisuren und Kleidung beschäftigen. Das geht soweit, dass sie versucht, „ich sag mal genetische Sachen hinzukriegen, also dass man bestimmte Sims halt verkuppelt und dann guckt, was kommen da für Kinder raus. Was haben die für Haarfarben.“

Der Spielprozess und die Spieldynamik entwickeln sich im Rahmen dieser strukturellen Kopplungen. Sie findet den Spielprozess positiv, weil sie, wie in ihrem Leben, die Spielziele selbst setzen kann. Wie im Leben so auch im Spiel ist sie „der Typ, der dafür sorgt, dass alles möglichst gut läuft. Dass die befördert werden.“ Sie spielt manchmal bis zu vier Stunden am Stück (wenn Zeit dafür ist oder zur Entspannung nach Klausuren). Wenn eine gestalterische Aufgabe im Spiel erledigt ist, hört sie auf zu spielen. Irgendwann wird es ihr langweilig. Kommt ein Anruf, unterbricht sie das Spiel. Sie möchte durch das Spiel nicht in Stress geraten. Daher ist die Pausentaste für den Spielprozess wichtig: „Ohne Pausentaste wäre das schon ein bisschen nervig.“

Bemerkenswert ist, dass der Spielprozess so organisiert wird, dass er „nebenbei“ ablaufen kann: „Also die typische Situation ist eigentlich, dass ich an meinem Schreibtisch sitze, der ist relativ groß. Und dann habe ich meistens neben mir noch ein Buch liegen und lese entweder nebenbei, weil Sims nicht das schnellste Spiel ist. Und dann läuft das einfach vor sich hin und dann lese ich was und dann kommt irgendwann mein Kater und nervt mich. Der will dann unbedingt gestreichelt werden und irgendwann muss man dann halt ausmachen.“

Für die Spielerin ist das Computerspiel Zeitvertreib, bei dem man nichts lernt. Das Spiel wird funktional in das Leben integriert, ohne ihm eine besondere Bedeutung zuzumessen: „Um geistig ein bisschen runterzukommen und einfach irgendwas total Stumpfsinniges zu machen, gar nicht groß nachdenken, [...] dann spiele ich Sims. Einfach um ein bisschen abzuschalten, weil das ist ja auch nicht so ein Spiel, was besonders schnell abläuft. Das ist so ganz entspannt und ruhig. Und nebenbei ein bisschen Musik hören. Also einfach, wenn man irgendwas, wenn man den Kopf ein bisschen klar kriegen muss, dann ist das eigentlich eher so die Situation, wo ich sage: Mache mal Sims an, das ist doch ganz entspannt.“

Bei dieser Rahmung des Spiels ist verständlich, dass die Spielerin keine Spiele wählt, die einen hohen Zeitbedarf oder ein größeres Maß an Konzentration erfordern. Für sie ist der Stellenwert der Computerspiele nicht wichtig genug. Auch Erfolge im Spiel wirken sich nicht auf ihre Stimmung aus. „Der Stellenwert ist einfach nicht wichtig genug. [...] Wenn ich eine Eins in einer Klausur geschrieben habe, das ist schon eher ein Grund, um beschwingt zu sein.“

2.2 Spielerin S2

Die Spielerin S2 ist weiblich, 16 Jahre alt und lebt bei ihrer Mutter (in einer Patchwork-Familie). Sie besucht ein Gymnasium in der 9. Klasse. Die Schule ist ihr wichtig, wichtiger sind jedoch die Freunde und die Kontaktmöglichkeiten, die der Computer und das Internet bieten; auch durch ihr Handy ist sie jederzeit erreichbar. Deutlich wird, dass soziale Kontakte in realen und virtuellen Räumen eine deutliche Priorität für S2 besitzen. Das Internet nutzt sie zum Surfen und für Spiele. Da sie sich selbst als schüchtern charakterisiert, findet sie im Internet Kontakt- und Informationsmöglichkeiten, nach denen sie sucht. Sie hat gestalterisches Interesse, beklebt ihre Hefte und fertigt Collagen an. Sie liest gerne und schreibt selbst Geschichten.

In „*Sims 3*“ findet sie (zumindest partiell) strukturelle Kopplungen zu ihren Vorlieben, Wünschen, Möglichkeiten und Kompetenzen. Das Computerspiel bietet ihr zunächst die Möglichkeit, Lebensbiografien für die Sims zu entwickeln: „Meistens ist es so, dass ich eine Figur erstelle und mir dann total viel Mühe gebe und meistens auch irgendwie eine kleine Biografie schreibe und mir dann eine Story ausdenke. Zum Beispiel: Was ist, wenn das eine WG ist mit einem Typen, mit einer Schwester. Und dann zieht noch ein anderer Typ ein, der sich in den Bruder verliebt, der aber irgendwie hetero ist und eine Freundin hat. Und dann ist das irgendwie ganz kompliziert. Und dann versuche ich das irgendwie zu lösen.“ Schaut man sich die Lebenssituation von S2 an, wird man unschwer Parallelen zu ihrer eigenen, sehr komplizierten Familienkonstellation erkennen können. Insofern verwendet die Spielerin die Möglichkeiten, die ihr das Spiel bietet, um die Verwickeltheit ihrer eigenen Lebenssituation in einem virtuellen Spielraum darzustellen und eine Lösung anzustreben.

Die Spielerin ist mit ihren eigenen Lebensentwürfen und Entwicklungsaufgaben beschäftigt. Insofern bietet ihr das Spiel ein Angebot, selbstbestimmt eigene Figuren und ihre Biografien zu entwickeln: „Meistens fange ich dann einfach an, geh in diesen Einstellmodus, dann mache ich eine Figur und dann denke ich mir dazu eine Geschichte aus, so wie die sein könnte, auch bei diesen Persönlichkeitsmerkmalen. Was die erreichen möchte. Und dann setze ich zum Beispiel ein Ziel. Was ich auch voll gerne mag, ist, wenn ich eine Figur erschaffe, die irgendwie ein totaler Pechvogel ist und auch echt nichts hat und dann Superstar werden möchte. Dann setze ich die auf ein Grundstück, nehme ihr alles Geld weg. Und dann versuche ich, sie zum Superstar zu machen.“ Sie verbindet auf diese Weise ihr gestalterisches und literarisches Interesse mit der Arbeit an ihrer eigenen Lebensentwicklung.

Die Spielerin nutzt auch die soziodynamischen Möglichkeiten, die das Spiel bietet. Zum einen tauscht sie sich mit Freundinnen über das Spiel aus: „Also manchmal kommen Freunde vorbei und dann spielen wir zusammen. Also ganz oft ist das so, dass wir dabei telefonieren. Wir rufen uns an und be-

schreiben gegenseitig unsere Familien, die wir erstellt haben. Und das ist irgendwie ganz witzig.“ Zum anderen nutzt sie onlinebasierte Sozialräume, nimmt also zum Beispiel das offizielle Web-Forum (insbesondere bei technischen Problemen) in Anspruch und hat bei YouTube bereits zwei Videos zu den Sims eingestellt, die sie viel Mühe bei der Erstellung gekostet haben. Sie ist stolz darauf, dass ihre Geschichte schon über 1.000 Aufrufe erhalten hat.

Die Spielerin berichtet, dass sie sich täglich mit dem Spiel (und seinen weiteren Möglichkeiten) beschäftigt. Dies geschieht meist abends: „Eher so abends. Manchmal ist das direkt nachmittags, wenn ich echt einen blöden Tag gehabt hab und so richtig genervt bin von allem, dann schalte ich den Computer an, spiel erst mal zwei Stunden, und danach mach ich vielleicht meine Hausaufgaben. Aber normalerweise ist das so, dass ich erst meine Hausaufgaben mache.“ Sie ist sich über die Gefahren des exzessiven Spiels im Klaren, kann diese recht differenziert einschätzen und findet zu einer angemessenen Selbstbegrenzung. Bei ihrem Bruder beobachtet sie teilweise schon exzessives Spielverhalten. Für „*Sims 3*“ sieht sie weniger Gefahren. Gleichwohl: „Es kommt immer darauf an, wie viele Freunde man hat, ob man zufrieden mit seinem Leben ist. [...] Wenn man zum Beispiel gemobbt wird in der Klasse, kann man sehr schnell computersüchtig werden, glaub ich.“

Allenfalls in langweiligen Schulstunden beschäftigt sie sich gedanklich mit den Sims. Im Urlaub kommen solche Gedanken nicht auf. Die Bindung an die von ihr kreierte Figuren geht emotional nicht sehr weit: „Also, ich mag die Figuren schon ganz gern. Ich finde es interessant. Aber so richtig ans Herz wachsen sie nicht, weil ich immer denke, es ist ein Haufen Pixel. [...] Ich finde, man kann die jetzt nicht so richtig als menschliches Wesen betrachten, weil sie auch nicht so aussehen. Es sind halt Sims.“ Im Gespräch mit ihrer Oma wurde ihr allerdings klar, dass ältere Menschen das Geschehen auf dem Bildschirm und die Entwicklung der Sims anders, nämlich „realistischer“ rahmen und die Spielhandlungen strengen moralischen Bewertungen unterziehen.

Die Spielerin sieht sehr wohl die Unterschiede zwischen den Sims und dem realen Leben. Es ist ihr auch wichtig, dass diese Unterschiede spürbar und sichtbar erhalten bleiben. „Also, das ist schon ein großer Unterschied, find ich, zwischen Sims und realem Leben. Das kann man, find ich, nicht so richtig vergleichen, weil die Sims auch nicht wirklich menschlich aussehen. Ich finde, die sehen schon sehr aus wie Menschen, aber nicht so richtig. Also, es ist immer noch so ein großer Unterschied dazwischen. [...] Ich fände es unheimlich, wenn die Sims genauso aussehen würden wie Menschen. Ich fände das wirklich sehr unheimlich. [...] Dann würde ich wahrscheinlich auch echte Menschen mit diesen Sims vergleichen, aber das fände ich, glaub ich, so ein bisschen sehr gruselig.“

Das Nutzungsinteresse an den Sims und ihre Rahmungskompetenz machen es verständlich, dass die Spielerin angibt, durch das Spiel für das reale Leben

nichts gelernt zu haben. Auf einer instrumentellen Ebene schätzt sich die Spielerin ein, im Umgang mit dem Computer in Teilaspekten sicherer geworden zu sein: „Also, was ich dadurch gelernt hab, ist, dass man immer rechtzeitig speichern sollte.“

2.3 Spieler S3

Der Spieler S3 ist männlich, 15 Jahre alt und besucht eine Förderschule mit dem Ziel, den Hauptschulabschluss zu schaffen. Die Eltern leben getrennt. S3 lebt mit drei älteren Brüdern bei seiner Mutter. Er hat häufiger Kontakt mit der Polizei wegen Diebstahls- und Gewaltdelikten, bemüht sich jedoch, Festigkeit in sein Leben zu bringen. Aus diesem Grund ist er in einem Boxverein und besucht regelmäßig eine Jugendfreizeiteinrichtung.

Der Spieler betont, dass ihm seine Familie sehr wichtig ist, ebenso auch andere Sozialkontakte. Er hat schon sehr früh Kontakt mit Computerspielen gehabt. Das Computerspiel ist eine für ihn wichtige Freizeitbeschäftigung. Er ist mit sehr unterschiedlichen Spielgenres vertraut, wobei ihn hauptsächlich Schießspiele interessieren. Es sind auch viele Titel dabei, die erst ab 16 oder ab 18 freigegeben sind. Seine Lieblingsspiele sind *Der Pate*, *Sims 3*, *WoW* und *FIFA*. Manche Spiele spielt er alleine, andere zusammen mit Freunden. Bei Kampfspielen ist er besonders gut. Er trainiert dafür nicht: „Ich spiel das immer. Und dann spielen meine Finger verrückt. Und dann kommt alles automatisch.“

Die strukturelle Kopplung zwischen dem eigenen Gewalthintergrund und der Präferenz für Spiele mit hohem Gewaltanteil lässt sich gut belegen. Wie sieht es dagegen mit der Präferenz für „Die *Sims 3*“ aus, die S3 schon „richtig lange“ spielt? Für ihn „ist das nicht so ein Spiel, was du so durchspielen kannst. Das ist so ein Spiel, so, du bist einfach ein Mensch, du musst ihn einfach versorgen, du musst Geld verdienen, arbeiten, Möbel kaufen, dein Haus ausbessern, eine Freundin kriegen, Angeln gehen.“ Mit diesem Spiel thematisiert der Spieler seinen starken Wunsch zu Partnerschaft, Ehe, Familie und „bürgerlicher Existenz“. Partnerschaft und Familiengründung sind für ihn wichtig, im realen Leben wie im Spiel. Erfolgserlebnisse im Spiel sind für ihn darauf bezogen: „Ja, wenn du da eine Freundin, so eine Freundin klarmachst. Und dann anbietest, ja wollen wir heiraten, und sie nimmt es dann an. Und danach vereinen sich eure Häuser automatisch. Und dann wird die Wandfarbe gleich, Möbel werden so platziert. [...] Man kann nicht immer bei den Sims richtig schnell heiraten. Das geht nicht einfach so schnell. Ja, dann hast du das, sagst: Zum Glück hab ich das geschafft, nicht jeder schafft es so schnell. Dann hast du so ein Erfolgserlebnis.“ Durch diese Passung zwischen Spielthematik und eigenen Lebenswünschen kommen Spaß, Spielfreude und Ablenkung von realen

Problemen auf: „Da bringt das Spaß. Ich weiß nicht so richtig genau, warum es mir so ein bisschen Spaß macht. Weil es dich dann so ablenkt, dann denkst du, *du* wärst der Mensch.“

Die Schießspiele ermöglichen S3 eine sensumotorische Identifikation, er fühlt sich, insbesondere bei Onlinespielen, als sei er mitten im Spiel. Diese Form der Repräsentanz überträgt er auf die Sims-Spiele. Auch hier ist er „im Spiel“, „in“ der Figur eines Sim präsent.

S3 hält sich nicht für einen Spielfreak. Er bemüht sich darum, seine Spieldauer zu begrenzen. Er hört mit dem Spiel nicht auf, weil er keinen Spaß mehr daran hat, sondern, „wenn ich dann zu lange spiel, dann hab ich keine Lust mehr aufzuhören. Und mir ist lieber, ich geh raus.“ Aus diesem Grunde meidet er bestimmte Spiele: „Ich spiele ganz selten *Call of Duty*, weil ich weiß, wenn ich einmal an diesem Spiel sitze, dann kann ich nicht aufstehen. Dann will ich auch nicht aufstehen.“ Zu seiner selbstreflexiven Rahmungskompetenz gehört auch, dass er gelernt hat, seine Spielfreude zu beherrschen: „Ich kann das. Ich kann mich auch so beherrschen. Ich kann auch sagen, das ist jetzt zu viel. Auch wenn ich weiter spielen will: Ich spiel nicht! Dann drück ich einfach auf den Knopf. Dann geht automatisch alles innerlich mir weg. Dann sag ich zu mir: Keine Lust mehr, jetzt anzumachen. Dann geh ich raus, Freunde treffen.“ So wichtig es für ihn ist, seine Spielimpulse zu zügeln und nicht Spiele zu nutzen, die ihn zum exzessiven Spielen verleiten, so bemüht er sich auch in der realen Welt, seine aggressiven Gefühle zu beherrschen und Situationen nicht eskalieren zu lassen, die zu Gewalthandlungen führen könnten.

2.4 Spielerin S4

Die Spielerin S4 ist weiblich, 20 Jahre alt und in Ausbildung zur Krankenschwester. Sie hat bislang keinen Partner. Ihre vielen Freunde (und auch ihre Eltern) sind ihr sehr wichtig. Aus diesem Grund ist für sie das Handy nahezu unverzichtbar geworden. Sie hält sich für selbstbewusst und offen. Für ihre Freunde engagiert sie sich.

Computerspiele haben für sie nur einen recht begrenzten Stellenwert. Wichtiger ist, ihre Freunde zu treffen, rauszugehen und zu feiern. Kampfspiele lehnt sie für sich als langweilig ab, denn für sie müssen Spiele bunt sein und die Möglichkeit bieten, etwas zu erreichen: „Also, wenn ich da jetzt nur Kugeln kaputtmachen würde und danach würde nichts passieren, wäre es einfach langweilig. Also wenn das jetzt danach irgendwie noch ein Level gibt, auch wenn das denn nur schneller wird, ist das halt schon schöner, als wenn man nichts dabei erreicht.“ Während sie bei einem neuen Spiel am Anfang noch intensiv dabei ist, schwächt sich dies nach kurzer Zeit ab. Spiele sind für sie etwas für zwischendurch, nichts, womit sie sich stundenlang beschäftigen

könnte. Die Lust an einem Spiel schwindet, wenn sie gar nicht mehr weiterkommt.

Mit Freunden spielt sie an der Wii, aber auch nur dann, wenn sonst keine anderen Aktivitäten möglich sind: „Ja, wenn wir jetzt am Wochenende alle überhaupt nichts zu tun haben und keiner hat Geld, [...] dann sagt man, ja, einer bringt die Wii mit, einer bringt die Spiele mit. [...] Dann bringt er die mit, und dann spielen wir das.“

S4 schätzt, dass sie durchschnittlich vier Stunden in der Woche spielt, und dies sehr unregelmäßig. Die langen Spielzeiten ihres jüngeren Bruders, der regelmäßig *WoW* spielt, hält sie dagegen für recht problematisch. Sie erkennt schon, dass sie in den Sog der Spiele geraten kann, weiß aber, dass diese Wirkung bei ihr nicht lange anhält: „Es packt einen schon, aber es geht bei mir dann auch wirklich wieder vorbei. Also, das packt einen schon mal, so eine Woche, wenn man es neu hat. Man will es denn ja auch irgendwie spielen, wenn es denn toll ist. Aber denn ist es bei mir auch wieder Schluss. Aber ich hätte trotzdem niemals einen Freitagabend zuhause gegessen.“

Die Spielerin hat vor längerer Zeit auch „Die Sims“ gespielt. Es ist für sie ein typisches Mädchenspiel: „Da ist es halt dieses schöne Haus aufbauen, das ist ja so, wie man früher mit Barbie das Haus gebaut hat. So macht man das denn da. Also das macht ja schon Spaß. [...] Wenn die da irgendwie Klavier spielen, dann kriegen sie so viel Punkte, und werden befördert, und das ist auch schon ganz witzig.“ Ein weitergehendes Interesse an dem Spiel hat S4 jedoch nicht entwickelt. Das Spiel war ihr vom Zeitaufwand nicht mehr attraktiv genug: „Aber ich habe für so was auch einfach keine Zeit. Weil das bringt nichts, wenn man das vier, fünf Tage macht. Da habe ich einfach auch ehrlich keine Zeit mehr dafür gehabt.“

Für die Spielerin bringt das Computerspiel keinen erkennbaren Nutzen. Es ist für sie ein Zeitvertreib. In Grenzen findet sie ein spezielles Spiel nützlich, bei dem sie das Kopfrechnen trainieren kann: „Das kann ja auch nicht schaden, glaube ich. Aber jetzt eher nichts so Lebensbewegendes.“ Allenfalls bei Spielen, die sie über längere Zeit spielt, stellt sich für kurze Zeit ein „Nachhalleffekt“ ein: „Das ist beim Spiel Mario ganz extrem, dass man echt schon im Bett liegt und daran denkt, so wie der da längs läuft.“ Sie sieht die Figur dann vor Augen, ist jedoch mit Lösungsmöglichkeiten nicht beschäftigt, sondern „hat das so im Kopf. Und das nervt dann auch schon ziemlich.“

Offensichtlich nimmt das Computerspiel bei dieser Spielerin keinen bedeutsamen Stellenwert ein. Es bleibt ein Zeitvertreib, der bei Gelegenheit auch mit ihren Freunden möglich ist. Aus dem Spiel „Die Sims“ konnte sie, zumindest auf längere Sicht, nichts für sie Bedeutsames herauslösen. Das Computerspiel fügt sich, wenn es denn passt, in ihr wesentliches Interesse ein, mit ihren Freunden zusammen zu sein. Sie sieht zwar, dass von den Spielen eine Sogwirkung ausgehen kann, erkennt aber, dass sie selbst davon nicht betroffen

ist, weil sie vielfältige andere Interessen besitzt, die sie, insbesondere in Kontakt zu ihrer Freundesgruppe, angemessen verwirklichen kann. Insbesondere über die Angebote ihrer Eltern hat sie gelernt, dass es attraktivere Möglichkeiten gibt, als die Zeit mit einem Computerspiel zu verbringen.

2.5 Spielerin S5

S5 ist weiblich, 21 Jahre alt und Studentin der Medien- und Kommunikationswissenschaften. Sie wohnt alleine und macht recht viel mit ihren Freunden. Sie hat einen Studentenjob bei einer Spieleplattform und ist Zuarbeiterin im Portalmanagement. Ihren Computer nutzt sie täglich, das Fernsehen hingegen dient ihr eher als „Geräuschtapete“. Ihre Hobbys sind Keyboard und Sport.

Sie verfügt über ausgeprägte, differenzierte und reflektierte Erfahrungen mit zahlreichen Computerspielen. Sie ist mit Konsolen und Videospielen aufgewachsen. „Also schon mal als kleines Kind hab ich irgendwie mit meinem Papa mal gespielt und ich hatte die NES. Das war die erste Konsole, die wir hatten. Früher habe ich nur zugeschaut, aber irgendwann hat mein Papa dann erkannt, dass ich besser bin als er und hab ich gespielt.“ Sobald sie sich ein neues Spiel beschaffen konnte, hat sie sich intensiv in das Spiel reingesteigert. „Dann war ich auch emsig und hab das nicht liegengelassen, sondern musste das dann durchspielen.“ War das Computerspiel am Anfang eine gemeinsame Aktivität von Tochter und Vater, hat sich das bei S5 zunehmend verselbstständigt: „Also da hab ich halt gemerkt, da bin ich gut und das macht Spaß, weil ich mich auch abgelenkt fühle und weil ich in relativ kurzer Zeit ein bestimmtes Ziel erreichen kann. Und das befriedigt mich natürlich auch, wenn ich dieses Ziel erreicht habe und das Spiel durchgespielt habe.“

Diese Erwartungsstruktur an den Spielprozess hat sich bei S5 weiter ausgebildet. Erfolgserlebnisse sind ihr im Spiel wichtig, möglicherweise die zentrale Motivation: „Auf jeden Fall Erfolgserlebnisse, das ist auf jeden Fall ein großer, großer Grund.“ Dazu muss das Spiel spannend sein und nicht nervig, wenn man gezwungen ist, alles noch einmal durchzuspielen, um sich aufzu-leveln. Für die Spielerin darf der Spielprozess in seinem Abwechslungsreichtum nicht abklingen. „Es muss wirklich immer so eine Etappe nach der anderen kommen. Und muss mich immer fordern, wie gesagt, aber darf mich auch nicht unterfordern. Und wenn das gegeben ist und dieser Status erreicht ist, kann ich immer mehr. Ich kann immer mehr erreichen, wenn ich gut bin und wenn ich mich anstreng. Und kann die Leiter höher klettern. Dann ist das gegeben, dass ich dann auch nicht so schnell aufhöre und die Zeit vergesse.“

Für die Spielerin sind dies auch die Motivationsfaktoren im realen Leben: „Das ist ja eigentlich bei vielen so. Wenn es gut läuft, dann macht man weiter und motiviert einen und das macht Spaß. Auch in der Arbeit. Wenn es gut

läuft, dann geh ich natürlich lieber dahin, als wenn es mal irgendwie einen auf den Deckel gab oder wenn mal ein Projekt total schleppend ist und einfach nicht voran kommt. Dann frustriert das und dann, gut, dann muss man sich da durchbeißen, aber das zieht einen schon runter auch im realen Leben.“

Vor dem Hintergrund dieser Anschauungen, Spielgewohnheiten und strukturellen Kopplungen ist die Einschätzung des Spiels „*Die Sims 3*“ durch die Spielerin verständlich. Auch bei diesem Spiel geht es der Spielerin um den sichtbaren Erfolg, und sie ist enttäuscht, wenn sie um die Früchte ihres Erfolges gebracht wird: „Bei den *Sims 3* war es ja so, dass man halt alt werden konnte. Und irgendwann stirbt man dann, wenn man es nicht anders einstellt. Das erste Mal habe ich es nicht gewusst, dass man es einstellen kann. Und dann bin ich dann gestorben und war vollkommen frustriert, weil ich alle Skills auf volle Prozentzahl hatte und dachte, ich kann alles erreichen und dann, ja, war ich leider schon alt und gebrechlich.“

Für die Spielerin ist das Spielende erreicht, wenn alle Möglichkeiten realisiert sind: „Es war alles (beim Spiel) erreicht. Ich konnte alles spielen und machen und tun, also es gab keine Schranken mehr. Und dann hab ich mir gedacht, ja, jetzt kannst du nichts mehr erreichen, es ist alles erreicht. Dann hab ich es weggelegt. Da hatte ich keine Lust mehr. Da gab es kein Ziel mehr für mich. [...] Das Ziel ist auf jeden Fall wichtig. Das muss erreicht werden und dann, dann ist gut. Also, wenn das erreicht ist, dann hör ich auf. Bei den Sims war es halt erreicht, wo man wirklich alle Stufen einmal durchklettert hat. Da war es dann erreicht das Ziel. [...] Ich glaube wirklich, der Spielspaß war primär der, dass man in allem halt die Beste ist. Also wirklich in jedem Bereich. [...] Das war echt so der größte Anreiz irgendwie.“

Die virtuelle Spielwelt der „Sims“ bot für die Spielerin die Möglichkeit, in ihrer Zielorientierung, ihrem Erfolgsstreben und ihrem Ehrgeiz einen Spielraum gefunden zu haben. Das Spiel hat sie etwa drei Monate intensiv gespielt und auch Momente erlebt, in denen sie Schwierigkeiten hatte aufzuhören: „*Sims 3* hat kein Ende irgendwie. Da musste ich auch teilweise überlegen: Jetzt lieber lernen oder *Sims 3* spielen? Also es gibt auch Momente, wo man natürlich zögert und wo das natürlich auch eine große Versuchung ist.“ Auch aus diesem Grunde wählt die Spielerin Computerspiele mit einem klaren Ende und geht den Onlinespielen aus dem Weg. Sie ist auch nicht Mitglied in einem Clan. Dies wäre ihr zu heikel, weil sie weiß, dass ein solcher Clan Verpflichtungen auferlegt und man sich zu bestimmten Zeitpunkten zu treffen hat. „Aber ich möchte wirklich nur spielen, wenn ich Lust drauf hab und will das nicht irgendwie als Pflicht ansehen.“ S5 will spielen, wenn sie sich danach fühlt und nicht, wenn andere sagen, dass sie jetzt spielen müsse.

Die Spielerin kennt die Probleme des exzessiven Spielens aus eigener Erfahrung. Es gab Zeiten, an denen sie täglich vier Stunden gespielt hat. Das hat sich im Laufe der Zeit, durch die Anforderungen von Schule und Studium,

deutlich vermindert: „Und jetzt nur noch Zeitfenster, die ich mir mal einräume, wenn ich denn ein neues Spiel unbedingt haben will. Dann räume ich mir ein Zeitfenster ein, spiel das, schließ das ab und dann ist auch erst mal Pause.“ Die Zeitfenster können dann fünf Stunden am Tag betragen und sich auf etwa zwei Wochen erstrecken, bis das Spielende erreicht ist.

Die Spielerin hat gelernt, ihr Interesse am Computerspiel mit den Erfordernissen ihres realen Lebens auszubalancieren und reflektiert diese Balance deutlich: „Es gibt Momente, wo ich auch extrem spiele, wo Leute sagen: Warum spielst du so viel? Bist du süchtig? Darum geht es nicht. Es geht, glaub ich, eher darum, dass andere Bereiche wirklich nicht vernachlässigt werden, dass man sich selber nicht vernachlässigt, dass man immer noch irgendwie so viel Abstand gewinnen kann zu einer Sache, dass man nicht wirklich immersiv schon total da drin ist. Also ich zieh eher die psychologische Grenze. Wie viel Abstand traut man sich selber zu zum Spiel? Kann man sagen, ich muss jetzt nicht spielen, oder hat man wirklich den Drang, dass es schon wirklich wie bei einem Alkoholsüchtigen nötig ist zu spielen? [...] Man hat natürlich die Lust, aber sobald man sich selber fragt, was ist wichtiger, was liegt jetzt eigentlich gerade an, kann ich das wirklich tun? Kann ich jetzt spielen oder soll ich lieber das und das machen? Dann überwiegt auf jeden Fall die Vernunft und das rationale Denken. [...] Wenn man sich gezwungen fühlt oder vielleicht irgendwie, weil man nichts anderes hat, dann ist es auf jeden Fall gefährlich.“

Die Spielerin wählt die Spiele nach ihren Interessen sehr gezielt aus. Es muss ein wirklich gutes Spiel sein. Die Story ist ihr wichtig: „Und dann find ich das wirklich sehr spannend und wenn sich einfach was entwickelt, sowohl vom Charakter her, also wie im Film praktisch, dass sich eine Filmfigur entwickelt. [...] Oder wenn sich natürlich auch der Anspruch des Spiels entwickelt. Wenn die Gegner größer und schwieriger werden. Oder ich mich als Figur entwickle, auch von der Stärke her, das ist schon ansprechend auf jeden Fall.“ Es kommt auch vor, dass die Spielerin die Spielhandlungen ihrer Spielfigur in ihrer Fantasie fortführt: „Aber manchmal denkt man schon, ach das wär jetzt cool, wenn du jetzt hier großartig einen Jump machen könntest, so wie, was weiß ich, bei Lara Croft. Und dann würden die alle groß gucken.“

Die Spielerin benennt verschiedene positive Effekte der Computerspiele. Für sie sind es zunächst motorische Fähigkeiten, die durch das Computerspiel gefördert werden. Sie vermutet, dass ihre Fähigkeit, Keyboard zu spielen, dadurch trainiert wurde. Auch soziale Kompetenzen werden nach Auffassung von S5 weiterentwickelt. Man redet über die Spiele, hat Spaß und Kommunikation auf Wii-Abenden. Der Umgang mit Medien und Medientechnik kann sich in Richtung auf Medienkompetenz weiterentwickeln. Wichtig für die Spielerin ist, dass sie neue Spielprinzipien erfährt. „Das erfordert natürlich auch eine gewisse geistige Leistung, dass ich erst mal das Spielprinzip erkenne und schau, wie das Spiel aufgebaut ist. [...] Da lernt man natürlich auch aktiv, wie Wirt-

schaft funktioniert. Natürlich fiktional alles und sehr abstrakt, aber es hat auf jeden Fall positive Effekte, weil man einiges wirklich auch auf andere Bereiche anwenden kann, also wenn ich irgendwie relativ schnell Durchblick bekomme in ein komplexes Spiel, dann bekomme ich auch einen relativ schnellen Durchblick in andere komplexe Dinge. Dann werden mir andere Dinge schlüssiger.“

Darüber hinaus ist für die Spielerin das Computerspiel eine Anregung, sich mit der Technik und Programmierung eines Spiels zu befassen: „Wie entsteht überhaupt ein Spiel, und was ist dafür überhaupt notwendig? Und was für Projektphasen müssen da durchgegangen werden.“ Offensichtlich hat der durch die Computerspiele mögliche Impuls die Spielerin in ihrer Studienentscheidung mit beeinflusst.

2.6 Spielerin S6

Die Spielerin S6 ist 25 Jahre alt, weiblich und studiert Japanologie im 11. Semester. Sie wohnt zu Hause und hat zwei Brüder, einen älteren und einen jüngeren. Die Eltern und Geschwister sind ihr ziemlich wichtig. Sie hat einen relativ kleinen Bekanntenkreis und sucht eher enge Freundschaften. Von ihren Hobbys her ist S6 ausgeprägt medienaffin. Sie liest viel, nutzt den Computer in vielfältiger Weise und widmet sich umfänglich und intensiv den verschiedenen Genres des Computerspiels. Den Arbeiten am Computer widmet sie täglich etwa fünf Stunden. Neben den durch ihr Studium bedingten Nutzungen ist sie darüber hinaus vielfältig im Internet aktiv, zum Beispiel in Foren, Blogs, Live-Journal und nicht zuletzt bei Computerspielen, die sie auch online spielt.

Bedingt durch den Vater und ihren älteren Bruder ist sie von klein auf mit den Computerspielen aufgewachsen: „Es gibt ein Foto, da bin ich vielleicht zwei Jahre alt und sitze bei meinem Vater auf dem Schoß am Computer. [...] So wirklich gespielt, das muss schon in der Grundschule gewesen sein.“ Sie hat ihrem großen Bruder beim Spielen zugeschaut: „Das war immer auch ein großes Ereignis, wenn mein Bruder ein Spiel gespielt hat und wir haben zugeguckt, wir saßen echt da, wir haben nichts gemacht, wir haben nur zugeguckt und das war auch schon ganz toll.“ Sie hat am Computer ihres Bruders gespielt und erst 2004 einen eigenen Computer bekommen. Daneben gab es Spielkonsolen, die die Spielerin genutzt hat.

Durch die zahlreichen Spielerfahrungen haben sich im Laufe der Zeit bestimmte Vorlieben und Abneigungen entwickelt. Sie kennt und spielt recht unterschiedliche Spiele und wählt sie bewusst (auch nach Kostengründen) aus. Es ist nicht unüblich, dass die Spielerin verschiedene Titel parallel spielt: „Ja, es kann durchaus sein, dass ich an einem Tag die Sims spiele, mich dann auslogge, eine Stunde irgendwas anderes mache, und dann spiele ich erst mal *Ragnarok* [ein MMORPG; Anm. d. Verf.]. Ich spiele sie gleichzeitig, aber nicht

wirklich immer parallel. Sie sind immer aktuell. Aber es gibt auch Phasen, wo ich das Spiel dann zwei Wochen nicht spiele, aber dann wieder, aber halt die ganze Zeit. So um den Dreh, dass es immer wiederkommt, weil es halt Dauerbrenner sind.“

Computerspiele sind für die Spielerin ein Zeitvertreib, der Lust bereitet und frei von Zwängen sein sollte. Im Mittelpunkt stehen für die Spielerin Entspannung, ein wenig Spaß, nicht viel nachdenken, wenig Stress, um so ganz entspannt den Tag zu verbringen. Sie findet dann auch immer einen angemessenen Absprung aus dem Spiel: „Wenn man keine Lust mehr hat, wenn man müde ist, wenn man nicht mehr ordentlich gucken kann, dann denkt man so, jetzt ist es gut.“

Sie lässt sich nicht (durch eine Spielgemeinschaft) zum Spiel zwingen. Dies würde ihr den Spaß verderben, in Stress bringen und Verpflichtungen auferlegen, die sie nicht eingehen möchte. Sehr gerne, und wohl auch häufig, spielt sie mit ihren Brüdern, die ähnliche Interessen haben wie sie selbst. In Onlinespielen knüpft sie zwar hin und wieder Kontakte. Diese bleiben jedoch oberflächlich, auf den Spielprozess begrenzt, und nicht, um Leute kennenzulernen.

Ganz dem Lustprinzip verpflichtet, entwickelt die Spielerin keinen ausgeprägten Ehrgeiz im Ranking mit den anderen Spielern. „Ich weiß, wenn ich so was anfangen, ich werde niemals der Erste sein, weil, um der Erste zu sein, darf man kein Leben haben und nicht schlafen und, weiß ich nicht, nicht aus dem Haus gehen. Es gibt auch Leute, die haben das auch gespielt, die haben sich dann nachts um drei den Wecker gestellt, weil dann ja alle anderen schlafen. [...] Es gibt Grenzen. Das würde ich jetzt nicht machen. Ich spiele es, so gut ich kann, weil es mir Spaß macht. Und ich steigern mich auch nicht so rein, wie andere Leute.“

Ihr Lieblingsspiel ist die Anno-Serie. Sie hält sich selbst für einen Strategie- und Aufbautyp, der jedoch auch Wert auf eine schöne Optik legt. Wird das Spiel im Moment zu stressig, drückt sie die Pausentaste, um sich erst einmal Ruhe zu verschaffen. Wenn sie zum Stress keine Lust hat, macht sie Schluss für heute. Gleichwohl ist ihr bewusst, dass sie bei besonders attraktiven Spielen die Zeit vergisst, weil sie ganz in das Spiel versunken ist.

Der Spielerin ist wichtig, alles im Griff zu haben: „Also bei Anno, bei mir ist es so, ich bau immer mehr an, als die brauchen, das heißt, ich habe immer Überfluss, das heißt: Ich brauch keine Angst zu haben, dass wenn irgendwie Bevölkerungsexplosion ist. Ich hab immer alles im Griff. Ich habe alles im Überblick. Bei den Sims auch. Ich hab immer alles im Überblick. Ich weiß immer alles, was jetzt los ist, wer wann zur Arbeit muss, wer wann was essen muss. Ich habe immer den Überblick, komplett. Über alles!“

Die Fähigkeit, alles im Griff zu haben, bestimmt auch ihre Selbstbegrenzung, was die Dauer ihres Computerspielens anbelangt. Ihr Ehrgeiz ist nicht so stark ausgeprägt, dass sie immer mehr Zeit darauf verwenden möchte, noch

weiter voran zu kommen: „Ja, als ich von 5.000 so Platz 80 war, dachte ich mir, ja, das reicht doch mal. Und es ist eh immer das Gleiche. Und jetzt hast du es eigentlich erreicht. Und jetzt ist Schluss. Jetzt möchtest du dafür deine Zeit nicht mehr verwenden. Weil es jetzt doch reicht.“ Sie würde auch nicht fest vereinbarte Verabredungen wegen der Freude am Computerspiel versäumen, und sie beendet das Spielen, sobald es aufhört, ihr Spaß zu machen. Ihr „gesunder Menschenverstand“ sagt ihr, dass am Ende nicht alles echt ist. „Es ist virtuell, es ist ein Spiel. [...] Man spielt es, um Spaß zu haben und nicht [...] sich zu profilieren.“

Sie ist sich darüber im Klaren, welche Spiele welchen Zeitaufwand benötigen. Entsprechend wählt sie je nach ihren zeitlichen Möglichkeiten das passende Spiel aus: „Also, wenn ich sag, ich spiel jetzt die Sims, dann weiß ich, unter einer Stunde komm ich nicht weg, also da muss ich Zeit haben, muss ich Lust haben, dann spiel ich das auch zwei, drei, vier Stunden.“ Gleichwohl kommt es auch vor, dass eine „Session“ (mit kleineren Unterbrechungen) mal sieben Stunden dauern kann. Dann kann es auch vorkommen, dass die Spielerin von den Spielen träumt oder kurz darüber nachdenkt, wie sie zu einem anderen Zeitpunkt weiterspielen könnte. Das Lustprinzip, das für die Spielerin bestimmend ist, erweist sich möglicherweise auch als ein Schutz gegen die Tendenz zum exzessiven Spielen und zur Abhängigkeit

Diese Rahmung des Computerspiels bedingt, dass die Spielerin einen Nutzen der Spiele nur sehr bedingt erkennt. In Hinblick auf das Spiel „Anno“ könnte man Einblick in Funktionsketten gewinnen: „Man sieht so, was man alles braucht, um so was herzustellen, die Produktionsketten, wie man Leute versorgt, Infrastruktur.“ Im Mittelpunkt stehen bei ihr jedoch die positiven emotionalen Effekte: „Man hat Spaß, man erholt sich.“

2.7 Spieler S7

S7 ist weiblich, 21 Jahre alt und studiert im 3. Semester Meteorologie. Sie wohnt bei ihren Eltern; ihre Familie und ihr kleinerer Freundeskreis sind ihr wichtig. Sie ist im Internet aktiv und nimmt regelmäßig die Informationen in verschiedenen Fanclubs zur Kenntnis. Sie ist kreativ und zeichnet Mangas und Anime. Das Computerspiel gehört für sie zu den wichtigen und zeitintensiven Freizeitbeschäftigungen, auf die sie nicht verzichten möchte. Die Beschaffung neuer und interessanter Spiele ist ihr sehr wichtig. Jeder in ihrer Familie spielt Computerspiele. Und jeder hat seine eigenen Präferenzen: „Wir spielen einfach. Dann sitzt da einer dran und spielt. Und die anderen kommen dazu und gucken.“

Durch ihren Vater, der ein großes Interesse am Computerspiel hat, ist sie mit den Spielen in Berührung gekommen. Mit sieben Jahren, vielleicht auch

etwas später, ging es für sie los mit Computerspielen. Zunächst waren es Jump'n'Run-Spiele, von denen ihr Vater meinte: „Das ist einfach, das kriegst du hin.“ Später kamen dann Sportspiele dazu. Das Computerspielen intensivierte sich, als es ihr persönlich nicht so gut ging, sie kurzsichtig wurde, sich das aber längere Zeit nicht eingestehen wollte, bis sie schließlich auf Initiative ihrer Eltern eine Brille bekam.

Da ihr Vater selbst auch viel spielt, wurden ihr kaum Grenzen für ihr Spielvergnügen gesetzt. Sie wurde vielmehr zur Spielpartnerin ihres Vaters. Sie besitzt eine Wii-Spielkonsole, die für ihren Vater nicht sonderlich attraktiv ist, weil er die Steuerung nicht mag. Hier wird die Mutter zur Spielpartnerin für ein gemeinsames Spiel. „Die Wii ist darauf angelegt, dass man viele Spiele mit mehreren Spielern spielt. Und wenn ich meine Mutter dazu bringen will, mir ein Spiel zu kaufen, muss es auch multiplayer-gerecht sein, damit sie auch mitspielen kann. Also so was mag sie.“

Auch Freunde finden sich zum Spiel mit der Wii ein. Eine Spielsession kann dann bis zu vier Stunden dauern. „Einmal haben wir ein Olympiade-Spiel gespielt. Da musste man die ganze Zeit solche Bewegungen machen. Und die Wii sagt einem dann, jetzt ist mal Zeit für eine Pause. Hört mal auf. Haben wir nicht gemacht. Nach sechs Stunden haben wir aufgehört. Ich hatte drei Tage später noch Muskelkater davon.“

Zu ihren Lieblingsspielen gehört „Die Sims“. Die Spielsessions können schon mal sechs Stunden dauern. Am liebsten spielt sie das Spiel am Nachmittag. Morgens ist sie zu müde dafür. Es ist für die Spielerin nicht immer einfach, ihr Spielvergnügen mit ihren Pflichten im Studium und mit ihren Sozialbeziehungen zu vereinbaren. „Letzten August hatte ich ein neues Spiel gekauft. Eben dieses ganz billige, das ich jahrelang haben wollte. Und irgendwann war ich einfach müde und konnte nicht mehr weiterspielen. Da dachte ich aber: Du musst dieses Level noch zu Ende bringen. Im Endeffekt habe ich aber dann ausgeschaltet, ohne es zu Ende zu spielen, weil ich zwischenspeichern konnte. [...] Also ich hab mich erstmal im Bett rumgewälzt. Du musst jetzt noch weitermachen. Du musst Dich noch mal ransetzen und weiterspielen. Aber im Endeffekt dachte ich: ist gut. Du schläfst jetzt. Du kannst morgen weiterspielen. Da hatte ich auch frei. Das war das Gute daran.“

Die Spielerin kommt häufig in Konfliktsituationen, in denen sie Schwierigkeiten hat, sich angemessen zu entscheiden: „Also wenn man dasitzt und denkt, eigentlich müsstest Du jetzt aufhören. Aber es ist so spannend und interessant, dann okay, dieses bisschen Spaß kannst du dir jetzt auch mal gönnen. Am nächsten Morgen denke ich dann aber, hättest du nur. Du wusstest es doch besser. Du weißt, dass du acht Stunden Schlaf brauchst, um für die Umwelt erträglich zu sein. Dann denke ich aber, du hättest wahrscheinlich in deinem Bett gesessen und gelesen, gezeichnet oder sonst was, dann wäre man auch nicht zum Schlafen gekommen. Das sind Ausflüchte, ich weiß.“

Aus eigener Erfahrung sieht sie als wesentliches Problem des Computerspiels an, dass man es nicht schafft, sein soziales Leben damit sinnvoll zu verbinden. Sie denkt, dass sie diese Balance hergestellt hat: „Also ich kriege das ja relativ gut hin, finde ich. Dass ich noch nebenbei Freunde habe und so. Aber andere fixieren sich ja nur auf die Computerspiele und kennen auch nur online irgendwelche Leute, mit denen sie dann spielen. Dass die ganze soziale Kompetenz in die Brüche geht dadurch.“

Was macht für die Spielerin die Faszinationskraft des Spiels *Die Sims* aus, dass es eine derartige Bindungswirkung auslösen kann? Das Spiel vermittelt ihr das Gefühl, Gott zu sein. Die Figuren müssen tun, was die Spielerin will. Sie kann bestimmen, welche Typen von Sims entstehen: „Man kann Lebenslaufbahn einstellen, der eine ist Romantiker und möchte dann möglichst viele Affären haben, obwohl seine Frau theoretisch daneben steht. Da sind ganz unordentliche Sims, die das Haus nicht sauber halten können. Die dann zusammenwohnen mit so einem Menschen, der total durchdreht, wenn irgendwo ein bisschen Dreck ist.“ Diese Möglichkeit zur freien selbstbestimmten Gestaltung der Sims-Familie macht für die Spielerin einen besonderen Reiz aus.

Das Spiel kann die Spielerin gut mit ihrem Interesse am Zeichnen von Manga- und Anime-Figuren verbinden. Es gibt *Sims*-Seiten, in denen sie gezielt nach thematisch gestalteten Avataren suchen kann, z. B. im „Anime“-Stil. Auch Kombinationen sind möglich und bereiten ihr Vergnügen. „Es ist so, dass ich auch manchmal andere Figuren da rausnehme und die mit anderen zusammenstecke und gucke, was passiert. Ob die sich gegenseitig an die Gurgel springen oder so was. Ganz unfreundliche Charaktere zum Beispiel, was machen die denn? Sie schubsen die Mülltonne um. Und das finde ich sehr unterhaltsam.“ Das Spiel bietet auch die Möglichkeit, Figuren aus Fernsehfilmen nachzubilden. Das bietet für die Spielerin eine attraktive Tätigkeit, die sie gemeinsam mit Freunden begonnen hat.

Sie nutzt das Spiel zwischendurch für kurze Zeit, um sich abzulenken und zu entspannen. Das wird für sie notwendig, wenn sie etwas für die Uni machen muss und überhaupt nicht weiterkommt und sich an irgendeinem Thema aufhängt. „Dann denke ich: Okay, jetzt spielst du mal, vielleicht kommst du dann auf andere Gedanken.“ Das funktioniert manchmal und manchmal auch nicht. Es bleibt ihr dann nichts anderes übrig, als sich durch die Arbeit zu quälen. Auch bei Jump'n'Run-Spielen steht für sie die Entspannung im Mittelpunkt: „Ich glaube auch, wenn ich mir vornehme, ich spiele, dann gehe ich entspannter durch den Tag. Weil ich sage, okay, jetzt ist die Uni vorbei. Du bist müde. Aber wenn ich dann denke, du spielst nachher, dann gehe ich einfach ruhiger durch die Gegend. Sehe nicht so gehetzt aus.“

Bei den *Sims* ist für die Spielerin ein bestimmtes Ausmaß an Stress eher positiv als negativ: „Also dass ist so Stress, den man ganz schnell auflösen kann, indem man dann einfach sagt, okay, du gehst jetzt essen, du gehst jetzt

uschen, du rufst die Feuerwehr an. Und dann muss man ein bisschen managen. Aber das ist schnell vorbei.“ In Situationen hingegen, bei denen es nicht klappen will, reagiert die Spielerin mit deutlicher Wut: „Also ich bin ein Typ, wenn etwas schief geht, schreie ich die Konsole an und dann geht es mir auch besser.“

Die intensive Auseinandersetzung mit dem Spiel führt auch zu Transferprozessen, die die Spielerin an sich wahrnimmt: „Irgendwas habe ich neulich gesehen. Ich dachte, das wäre bei meinen Sims genau so passiert oder wenn das jetzt bei den Sims wäre, würde ich das und das drücken. Das sind dann so diese Dimensionen, in denen ich denke hin und wieder.“

Die Spielerin überträgt den Planungsprozess, den sie bei *Sims* spielerisch realisieren muss, auf die Planung ihres eigenen Lebens: „Du musst jetzt schlafen, dann wachst du auf und dann schicke ich dich nochmal ins Bett, damit du ausgeruht zur Arbeit fahren kannst. Diese Zeitplanung. Ich versuche das immer bei mir im Leben umzusetzen. Aber manchmal, wenn ich dann diese Spielphasen hab, funktioniert es nicht, wenn man den Arbeitsaufwand unterschätzt.“

Möglicherweise ist ihre Fähigkeit der realistischen Zeitplanung eine gute Chance, die Bindungswirkung der Computerspiele zu schwächen und zu einem ausgewogenen Zeitmanagement zu gelangen. Dies ist bei einer Spielerin, die von Kind auf in ihrer Familie das Computerspielen kennengelernt hat, eine nicht zu unterschätzende Möglichkeit zur Selbstsozialisation und zum Entwickeln einer selbstreflexiven Rahmungskompetenz, die die Spielerin vor der Sogwirkung der Computerspiele schützen könnte. Denn es ist nicht zu übersehen: Diese Spiele sind für die Spielerin zu einem bestimmenden Aspekt ihres Lebens geworden.

3 Fallanalysen Counter-Strike

3.1 Spieler C1

Der Spieler ist 25 Jahre alt, männlich, und arbeitet als Veranstaltungstechniker. Er schätzt den Umgang mit den Geräten und dass er viele Leute kennenlernt. Der Job ist ihm sehr wichtig und kostet viel Zeit. Wichtig sind ihm auch die Eltern, die Familie und seine Partnerin, mit der er zusammenlebt. Er hält sich selbst für humorvoll und hilfsbereit. Mit seinem Leben ist er zufrieden. Im Zentrum seines Freizeitinteresses stehen der Computer, die Spielkonsolen und die Computerspiele. Pro Tag spielt er etwa zwei bis drei Stunden. Es ist für ihn ein Freizeitvergnügen, dem er nachkommt, wenn Zeit dafür zur Verfügung steht.

C1 verfügt über eine ausgeprägte Computerspielsozialisation. Über seinen Onkel ist er bereits sehr früh mit den Computerspielen konfrontiert worden. Er hat die Nächte mit seinem Onkel „durchgezockt“ als er noch nicht einmal zehn Jahre alt war: „Ja, das war dann halt immer schön, wenn ich dann halt mal zu Besuch war, und dann haben wir dann halt immer bis spät abends dann gespielt. Und am nächsten Tag schön gefrühstückt und dann weitergespielt. Und dann halt ging es dann irgendwann wieder nach Hause.“ Den ersten Computer hat er mit etwa 15 Jahren erhalten. Zunächst hat er sich mit Jump'n'Run-Spielen befasst, etwas später entstand das Spielinteresse an *Counter-Strike*. Mit 15 oder 16 hat er dann das erste Mal an LAN-Partys teilgenommen. Er besitzt im Moment nahezu alle Konsolen und spielt für sein „Retrofeeling“ ab und zu noch die alten Spiele.

Die Ego-Shooter sind sein bevorzugtes Genre: „Das sind eben Spiele, da kann man schneller einsteigen, weil man weiß, wie es gesteuert wird, fast egal, welches Spiel man spielt. Man weiß, was man tun muss, nämlich normalerweise irgendwo hinlaufen und irgendwelche Sachen machen.“ Die Struktur der Ego-Shooter, das Spielangebot und die Forderungsstruktur passen gut zu den Erwartungen und Fähigkeiten des Spielers C1, auch in Hinblick auf *Counter-Strike*: „Ja, es war einfach die Spielbarkeit [...] Einfach das Szenario war sehr interessant, es war nachvollziehbar, es war realistisch. Genauso wie die Dar-

stellung von bestimmten Waffen oder so, weil ich mich auch indirekt für irgendwelche Waffen interessiert habe, wie die funktionieren, wie die aussehen, was passiert, wenn da ein Magazin reingeschoben wird. Und dann eben der Aspekt, dass man mit anderen menschlichen Gegnern spielen kann. [...] Man hatte dann eben auch den Ehrgeiz, eben dann besser zu sein, wie die anderen, oder mit seinem Team irgendwas zusammen zu schaffen, oder hat dann mitgefiebert, wenn dann nur noch einer den Rest weggeputzt hat, oder so. Ja, und das war dann eben der Reiz an der ganzen Sache.“

Das Computerspiel mit der Bevorzugung von Ego-Shootern ist ein ausgeprägtes Freizeitinteresse von Spieler C1. Er wählt diese Spiele aus, weil sie sich relativ problemlos in sein Leben einfügen lassen. Der Aufwand an Zeit und der Ertrag an emotionalen Belohnungswerten sind für C1 gut ausbalanciert und ermöglichen ihm ein konfliktloses Spiel, das ganz dem Lustprinzip verpflichtet ist: „Also, wenn ich Zeit und Lust habe, dann spiel ich einfach. Und wenn ich jetzt gerade nicht Lust auf das eine Spiel habe, dann spiel ich halt etwas anderes, oder mache etwas anderes, wenn ich keine Lust auf Spielen habe.“

Die Balance zwischen der Spiellust und den Erfordernissen der realen Welt bestimmen sowohl die Spielpräferenzen als auch die selbst gewählten Einschränkungen. Der Spieler möchte schnell und problemlos ins Spiel kommen, von der ästhetischen Qualität der Grafik angetan sein, Spannung und Abwechslungsreichtum erleben, flexibel seine Freizeit nutzen und keine größeren sozialen Verpflichtungen, die mit dem Spiel verbunden sein könnten, eingehen. Und das bieten ihm die Ego-Shooter: „Da braucht man ja nicht großartig planen. Da kann man mal eben kurz eine Runde von 10 Minuten spielen, oder man spielt am Stück eine Stunde. Also da kann man ja nicht, das braucht man ja nicht planen.“ Und man kann bequem von zu Hause aus spielen: „Ich denke mal, dass der Hauptgrund ist, warum man das macht, ist die einfache Zugänglichkeit. Man sitzt im Prinzip gemütlich zu Hause und hat alles vor sich.“ Der größere Zeitbedarf und die sozialen Verpflichtungen sind für den Spieler C1 gewichtige Gründe, nicht Mitglied eines Clans zu werden: „Ja, ich hatte das mal ganz kurz gemacht. Aber das hat mir halt nicht so zugesagt, weil das halt auch wieder so eine Sache war mit den Terminen. Und dann treffen wir uns dann zusammen zum Spielen. Und da ist dann ein Match gegen einen anderen Clan und so weiter. Und auf Dauer war das auch mit meinem Job nicht vereinbar, weil das Problem halt war, so was muss man halt immer planen und das hat dann meistens nicht hingehauen.“

Der höhere Zeitbedarf und das weniger attraktive Spielprinzip sind für C1 Gründe, sich den Browsergames nicht zuzuwenden: „Browsergame ist im Prinzip, man klickt da und klickt da und gibt da mal was ein und mehr ist es nicht. Also für mich muss ein Spiel eben schön aussehen, sich gut steuern lassen. Das reizt mich eben mehr, als wenn man einfach nur ein bisschen

klicken muss und im Prinzip Zahlen zusammenzurechnen hat.“ Das Interesse an einer attraktiven Grafik hat den Spieler bewogen, seine Spiele nicht auf einer Konsole, sondern auf einem PC zu spielen, „um da die Grafik einzustellen, zum Beispiel, auf eine höhere Auflösung auf dem PC, damit das dann einfach schöner aussieht. [...] Beim PC-Spiel richtet sich das Spiel ja nach den Komponenten, die man im PC drin hat. Und entsprechend kann man das dann schöner machen oder weniger schön. Von daher bevorzuge ich dann den PC.“

Der Spieler C1 hat seine Genre-Präferenz über die Jahre beibehalten. Die trainierten Fähigkeiten können relativ problemlos auf Spiele des gleichen Genres übertragen werden. Dieser intramondiale Transfer ermöglicht einen raschen Einstieg in das neue Spiel und erfordert keine lange Einarbeitungszeit, was den Interessen und zeitlichen Ressourcen von C1 sehr entgegen kommt. Von daher hat er sich aktuell dem Spiel „Call of Duty“ zugewandt. Zugleich bietet dieses Spiel zusätzliche Reize: „Das Szenario, das eben etwas realistischer ist und eben auch, weil es sehr vielfältig ist, was eben die Individualisierung der Waffen angeht, was die Spielmodi angeht, was die einzelnen Karten angeht, da hat man ein Schneeszenario, dann ein Wüstenszenario, dann verschiedene Spielmodi, wo halt einfach jeder gegen jeden, oder Teams gegen Teams. Oder man muss da irgendeine Bombe hinsetzen, man muss da irgendwas entschärfen, man muss da eine Festung halten.“ Hinzu kommt, dass der Spieler durch erfolgreiche Spielhandlungen attraktive Belohnungen erhält, die die Bindungskraft des Spiels erhöhen: „Weil das auch sehr ermutigend ist, weil man da auch aufsteigen kann und immer wieder neue Sachen freischalten kann. Es ist halt immer dieses schöne süchtig machende Spielprinzip.“

Das Interesse des Spielers an Waffen drückt sich nicht nur durch die Präferenz für Ego-Shooter aus. Er hat im Rahmen der Ausbildung zu einem Luftsicherheitsassistenten eine Waffensachkundeprüfung abgelegt und sich mit der Materie auseinandergesetzt. Er ist aus Zeitgründen diesem Interesse nicht weiter nachgegangen: „Im Moment ist einfach die Zeit nicht dafür da, dass ich mich damit wirklich intensiv beschäftige, weil Waffen an sich auch relativ teuer sind. [...] Und dann auch dieser Verwaltungsaufwand. Da muss man also erst einmal eine Waffenbesitzkarte beantragen. [...] Das sind dann alles Sachen, die Zeit und Geld kosten.“ Ähnlich Gründe haben C1 auch bewogen, nicht Mitglied in einem Schützenverein zu werden: „Gerade Vereine, man braucht da gerade auch in der Freizeit so viel Zeit, um erst einmal da hinzugehen, sich vorzubereiten, dann, gerade bei Waffen ist das so eine Sache. Man braucht eine gewisse Zeit, um sich in die Materie einzuarbeiten, Sicherheitsvorschriften und so weiter. Und dann ist das halt so eine Sache, da gerade Vereine, wie ich schon mal erwähnte, sehr zeitintensiv sind und bei meinem Job, das ist im Moment nicht möglich. Das würde mich schon interessieren. Allerdings fehlen mir da im Moment die Zeit und auch der Hintergrund so ein bisschen, wo man das jetzt machen kann.“

Einen wie auch immer gearteten Nutzen, der über das Spiel hinausweist, sieht der Spieler C1 nicht: „So Sachen wie *Counter-Strike*, das ist halt wirklich eher so Zeitvertreib. Also da würde ich jetzt auch nicht sagen, da kann man irgendwas bei lernen oder so. [...] Das ist so die Frage, ob das wirklich so jemanden was bringt, wenn er jetzt ganz schnell mit der Maus irgendwo hinklicken kann. [...] Dieses räumliche Denken, da bin ich mir auch nicht sicher, ob man das wirklich durch Computerspiele lernen kann.“

Der einzige Nutzen, den der Spieler C1 bei *Counter-Strike* sieht, besteht in der Entwicklung von Sozialbeziehungen: „Das ist halt der einzige positive Aspekt, ist halt das Gemeinschaftliche, dass man halt mit anderen spielt, gegen andere spielt und sich dann da halt austauscht.“ Bekanntschaften über das Spiel schließt C1 eher auf LAN-Partys, „weil da hat man die Leute dann auch wirklich vor sich, wenn man bei denen an den Platz geht und sagt: Hey, hallo. [...] Man weiß, wie der aussieht und sieht, wie er sich bewegt. Das sind halt alles so Sachen, die prägen sich halt eher ein, wie wenn man sieht: aha, der hat gespielt, aha, der hat die und die Punktzahl. Oder der heißt so und so. Oder man hört seine Stimme, okay, der hört sich so an. Das sind halt alles Sachen, die binden einen im Prinzip nicht an den Menschen. Das sind Sachen, wenn man die dann mal wieder sehen würde, dann würde man sich nicht an den Menschen erinnern. Als wenn man den jetzt wirklich, wirklich gesehen hat und dann irgendwann wieder auf einem Foto sieht zum Beispiel. Oder wenn man den wieder trifft oder so, das ist völlig anders.“ Der Spieler hat eine lange Zeit die LAN-Partys mitveranstaltet und selbst auch mitgearbeitet: „Deswegen hat man da auch oft die gleichen Leute wiedergesehen. Also nicht nur im eigenen Team, sondern auch durch die Besucher, die dann regelmäßig kommen.“

Der Spieler benennt Elemente in Spielen, die die Bindungswirkung erheblich steigern könnten, und er sieht die Gefahr exzessiven Spielens. Er grenzt *Counter-Strike* sehr deutlich von dieser Gefahrenquelle ab. Verabredungen und soziale Verpflichtungen führen dazu, dass man viel Zeit investieren muss und dabei wichtige andere Verpflichtungen vernachlässigt: „Das ist ja das Problem, weil dadurch, dass man sich ja verabredet, dadurch lässt man ja das Privatleben irgendwo links liegen, weil man sich ja eben bei dem Spiel so festsetzt. Ich investiere da jetzt vier Stunden und kann in dieser Zeit auch nichts anderes machen, oder will in dieser Zeit auch nichts anderes machen. Wie jetzt bei *Counter-Strike* oder anderen Spielen, ja außer man ist jetzt eben im Chat, und dann ruft spontan jemand an, so von wegen, hast du Zeit, dann hat man ja noch die Möglichkeit zu sagen: Ja ich kann jetzt aufhören, ich verliere jetzt nicht irgendwie irgendwelche wertvollen Punkte, die mich ein Level weiter bringen. Und dann kann man sagen: Ja, klar! Oder man sagt: Nein, ich will jetzt weiterspielen.“

Dem Spieler ist es, bei aller Spielfreude, sehr wichtig, Herr seiner Zeit zu bleiben und flexibel auf die sich bietenden Möglichkeiten eingehen zu können.

Der Spieler trennt sehr klar zwischen dem Computerspiel in der Freizeit und den Verpflichtungen in der realen Welt: Schwänzen oder krankschreiben lassen, nur um spielen zu können, akzeptiert er für sich nicht: „Wenn ich irgendwelche Termine habe oder arbeiten muss, dann mache ich es eben entsprechend, dass es dann nicht kollidiert. Also, wenn ich zum Beispiel morgens aufstehe, dann fange ich auch kein neues Spiel an, sondern dann gucke ich eben kurz E-Mails und so weiter. Und das war es dann auch schon.“

Im Interview zeigt der Spieler eine überzeugende selbstreflexive Rahmungskompetenz. Für ihn ist das Computerspiel, und auch *Counter-Strike*, ein Zeitvertreib ohne Bedeutung und Wirkung für die reale Welt. Er hat für sich das Spielvergnügen klar und eindeutig von den Verpflichtungen in der realen Welt getrennt, die für ihn stets Vorrang haben vor intensiven Spielprozessen. Nach eigenem Bekunden spielt er zwar exzessiv, empfindet dieses Spielverhalten aber nicht als problematisch: „Vor allem, weil ich sagen kann: okay, ich kann aufhören, wann ich will, und ich bin nicht irgendwie so abhängig.“ Durch eine Selbstbegrenzung, was Spielgenres und soziale Verpflichtungen anbelangt, kann er die Bindungswirkung der Computerspiele für sich relativieren.

3.2 Spieler C2

Der Spieler C2 ist 14 Jahre alt, männlich, und besucht die 8. Klasse eines Gymnasiums. Er wohnt (mit zwei jüngeren Schwestern) bei seinen Eltern, zu denen er ein sehr gutes Verhältnis hat und die ihm sehr wichtig sind. Er ist mit seinem Leben zufrieden und hält sich selbst für offen, kritikfähig, ehrlich, freundlich und zuverlässig. Er hat relativ viele Freunde, in der Regel über seine Schule und nicht über Internetkontakte. C2 hat viele Freizeitinteressen und treibt aktiv Sport. Seit acht Jahren ist er in einem Leichtathletikverein, seit zwei Jahren spielt er Tennis. Auch das Klavierspielen sagt ihm sehr zu.

Er hat mit 4 Jahren angefangen, Computerspiele zu spielen, zunächst eher harmlose Spiele wie Autorennen und Aufbauspiele. Sein Vater spielt relativ gerne Computerspiele. „Da habe ich ihm früher halt zugesehen vom Kindergarten, und dann habe ich halt irgendwann selber angefangen zu spielen.“ Die Lieblingsspiele sind Autorennen und „Diablo“. Zur Zeit spielt er *GTA 4* und *Counter-Strike*.

GTA 4 ist momentan sein Lieblingsspiel: „Ja es ist ein vielseitiges Spiel. Es spielt in New York. Ich war da schon mal in New York. Das Spiel ist echt super gemacht, klasse Grafik. Die Story ist gut. Was mir daran gefällt: Es ist nicht nur so typisch einfach draufhalten mit einer Knarre, sondern dass man auch ein bisschen überlegen muss und eine Taktik hat.“

Den Reiz von Ego-Shootern empfindet der Spieler als recht hoch, dies gilt auch für *Counter-Strike*, das ihm aus ähnlichen Gründen wie *GTA 4* gut ge-

fällt: „Also, was ich gut fand, dass das ein Ego-Shooter war. Aber dass da nicht nur draufhalten ist, sondern ein bisschen mit Taktik gespielt wird, Strategie. Man muss sich mit seinem Kollegen, mit dem man da spielt, teilweise auch ein bisschen verständigen, wer jetzt welchen Part übernimmt.“

Der Spieler nutzt das Spielangebot von *Counter-Strike* (und auch *GTA 4*), um aggressive Impulse in virtuellen Spielwelten auszuleben: „Aber es macht Spaß, seine Aggressionen daran auszulassen beim Spielen. Man kann sich vorstellen, wer das und das ist. Aber das darf einen nicht beeinflussen.“ Meist sind es Lehrer, die Anlässe schaffen, Wut rauszulassen: „Aber man kann teilweise seine Aggressionen auf Lehrer, andere Leute auslassen, ohne denen zu schaden, wenn man eine Phase hat, wo die einem tierisch auf die Nerven gehen.“

Die Nutzung des Spiels als Ventil für aggressive Impulse hat eine bemerkenswerte Kehrseite: Hat der Spieler keinen Erfolg mit dem Spiel, steigern sich Wut und aggressive Impulse: „Ja, wenn ich nicht weitergekommen bin, war ich teilweise sehr genervt und habe es meinen Mitmenschen so mitgeteilt, war dann unfreundlich zu denen.“ Teilweise wurde es für den Spieler notwendig, sich körperlich abzureagieren: „Ich habe einen Boxsack im Keller hängen, und dann habe ich ein bisschen mit den Boxhandschuhen dagegen gehauen. [...] Weil, es frustet einen schon, wenn man nicht weiterkommt.“ Inzwischen hat der Spieler gelernt, mit den Stressbelastungen angemessen umzugehen und auf Misserfolge mit Ruhe und Abstand zu reagieren: „Wenn man halt bei einer Sache nicht weiterkommt, dann muss man sich mal zur Ruhe setzen und nicht immer weiterspielen permanent.“

Das Wochenende ist ein vom Spieler bevorzugter Zeitraum, sich häufig und relativ lange mit den Computerspielen zu beschäftigen: „Wenn ich die Hausaufgaben dann fertig habe, dann setze ich mich mal einen halben Tag an den Computer und spiele dann auch, aber sonst eigentlich nicht.“ Die Spielphasen dauern bei ihm in der Regel zwischen drei und vier Stunden. Als der Spieler *GTA 4* neu hatte, war die Bindungswirkung des Spiels sehr stark, sodass sich die Spielphasen deutlich verlängerten: „Ich fand das Spiel so toll. Und ich konnte teilweise, das war in den Ferien, da hatte man ja sehr viel Zeit, und da konnte ich teilweise gar nicht mehr aufhören. [...] Ich habe zu viel gespielt. Ich habe sechs Stunden am Tag gespielt.“ Es gab auch weitere intensive Spielphasen: „In den Ferien mit meinem Freund, da haben wir eine Nacht durchgespielt. Da wollten wir beide nicht aufhören. Dann haben wir gesagt: Noch eine halbe Stunde, dann hören wir auf. Das hat dann nicht geklappt. Dann haben wir so bis 5 Uhr gespielt, morgens. Ja, und irgendwann waren wir dann so müde.“

Der Spieler macht deutlich, dass seine Eltern sein Spielverhalten beobachten und notfalls auch eingreifen, wenn er beginnt, exzessiv zu spielen: „Ich durfte früher eine halbe Stunde am Tag spielen, aber auch erst, nachdem ich meinen Pflichten nachgegangen bin. Und jetzt sind meine Eltern da ein bisschen offener.“

Die meinen, solange ich in der Schule alles gut mache und freundlich zu meinen Mitmenschen bin, darf ich dann auch schon mal länger spielen, also so etwa zwei Stunden.“ Die Regulation der Spielzeiten durch die Eltern kann schon mal in Konflikte und Auseinandersetzungen einmünden: „Das eine oder andere böse Wort ist dann schon gefallen. Dann war ich schon etwas sauer auf die. Aber das hat sich dann nach ein paar Stunden wieder beruhigt. Habe mich in meinem Zimmer eingeschlossen und Fernsehen geguckt. Und irgendwann ging es dann wieder besser.“ Das Ergebnis der elterlichen Eingriffe hat die Einsichtsfähigkeit und Selbstbegrenzung des Spielers gestärkt: „Ich habe zu viel gespielt. Ich habe sechs Stunden am Tag gespielt. Das ist einfach zu viel. Das sehe ich jetzt auch ein. Ja.“

C2 vermittelt im Interview den Eindruck, dass er das Computerspielen angemessen in seine Beziehungsstruktur zu Freunden und Mitschülern integriert hat. Er spielt mit Freunden, Bekannten und insbesondere mit Klassenkameraden. Wichtig ist ihm dabei ein Vertrauensverhältnis. Das gemeinsame Spiel mit Bekannten und Freunden macht ihm mehr Spaß, als alleine zu spielen: „Es hat ehrlich gesagt mehr Spaß gemacht, mit anderen Leuten zu spielen, weil es ist leichter und teilweise, wenn man halt verliert, dann verliert man zusammen und es verliert nicht einer alleine.“ Zudem bieten die Freunde und Bekannte auch eine Möglichkeit, über die Spiele zu sprechen, sie zu beurteilen, Tipps auszutauschen und Hilfe zu holen, wenn man alleine nicht weiterkommt; aber nicht nur das: „Meistens sprechen wir über andere Sachen, also nicht über Computer.“

Die LAN-Partys sagen ihm nicht so zu: „LAN-Party habe ich einmal gemacht. Aber das hat mich nicht so vom Hocker gehauen. Das war einfach zu lange. Wir haben da eine ganze Nacht lang durchgespielt. Das hat keinen Spaß mehr gemacht zum Ende. Ich war müde und wollte davon eigentlich nichts mehr hören. Das war einfach zu lange.“

Der Spieler nutzt Ego-Shooter, um sich abzureagieren und von den Problemen zu entlasten: „Ja, es ist einfach mal schön, wenn man Probleme hat, irgendwie schlechte Noten geschrieben. Mal in eine andere Welt abzutauchen, wo einem nichts passieren kann. Wo man einfach mal spielen kann, ohne irgendwie einen Gedanken zu haben, was passieren könnte, wenn du dies und das machst. Es ist dann einfach mal schön, macht Spaß.“ Diese mondiale Rahmungskompetenz stärkt das Bewusstsein, dass das Geschehen in virtuellen Spielwelten klar abgegrenzt ist von der realen Welt: „Und ich glaube also, ich hatte das Gefühl persönlich noch nicht, das im wahren Leben auch umsetzen zu wollen und einfach irgendwen zu erschießen. [...] Muss ich ganz ehrlich sagen, *Counter-Strike* hat nicht viel mit dem realen Leben zu tun. [...] Es bleibt für mich Spiel. Es beeinflusst mich nicht im Umgang mit anderen Leuten.“ Auch positive Effekte des Spiels auf die reale Welt schließt der Spieler für sich aus: „Macht halt Spaß, aber hat keine positiven Effekte auf das reale Leben.“

Virtuelle Spielwelten sind für den Spieler ein klar abgegrenztes Areal seiner Lebenswelt, um Spaß zu haben, Aggressionen loszuwerden, sich zu entspannen und mit Freunden zusammen zu sein. Die Struktur von Shooter-Games kommt diesen Bedürfnissen entgegen. C2 hat gelernt, sein Spielvergnügen angemessen mit den Verpflichtungen der realen Welt und den Erwartungen seiner Eltern auszubalancieren und Gefährdungen aus dem Wege zu gehen.

3.3 Spieler C3

Der Spieler C3 ist männlich, 21 Jahre alt und studiert Kulturwissenschaften. Er hat ein gutes Verhältnis zu seinen Eltern sowie zu seiner Schwester und Kontakte zu seinen Kommilitonen. Zu seiner Freundin hat er eine Fernbeziehung und besucht sie etwa einmal im Monat. Er ist sehr an Musik interessiert. Dazu nutzt er seinen Computer und auch das Internet. Mit 16 hat er sehr viel Sport getrieben, jetzt allerdings nicht mehr. Bei einem Aufenthalt in Japan hat er die dortige Kultur und Lebensweise kennengelernt, von der er sehr angetan ist. Er sagt von sich, dass er präzise denken und sich gut ausdrücken kann sowie ein gutes räumliches Orientierungsvermögen besitzt.

Als Kind hat er ein Erdkundelernspiel auf dem Computer erprobt, das ihm sein Vater (ein Erdkundelehrer) mitgebracht hat. Später kamen dann Jump'n'Run-Spiele, *Tetris* und *Super Mario* dazu. Einen Gameboy hat er mit etwa sechs oder sieben Jahren bekommen. Etwas später hat er sich Spielen wie *Siedler* und *Age of Empire* zugewandt. Mit 13 hat er sich einen eigenen Computer gekauft.

Zwischen 13 und 14 Jahren hat er angefangen, *Counter-Strike* zu spielen. Es ist sein absolutes Lieblingsspiel geworden, das er dann auch am meisten gespielt hat, neben anderen Ego-Shootern wie *Quake* oder *Unreal Tournament*. Etwas später, als er einen Internetanschluss hatte, spielte er *Counter-Strike* auch über das Internet. Er hat bis zu seinem 16. Lebensjahr sehr viel gespielt, jeden Tag, und das etwa vier Stunden täglich.

Dann hat er komplett aufgehört und viel Sport gemacht, fast jeden Tag. Nebenbei hat er mit Freunden Konsolenspiele erprobt, hauptsächlich „Street Fighter“. Zur Zeit spielt er wieder verschiedene Computerspiele: *Siedler* und *Age of Empire* mit seinem Mitbewohner. Mit *Counter-Strike* hat er auch wieder angefangen. Er spielt es in einer älteren Version, die ihm mehr liegt als die neueren Fassungen, die weniger präzise zu sein scheinen.

Bestimmte Aspekte in der Forderungsstruktur von *Counter-Strike* sprechen C3 in besonderer Weise an: „Von den Zielen her, von der Genauigkeit, von der Geschicklichkeit, die man dafür braucht und so. Das fand ich immer ganz gut.“ Als in einer neuen Version des Spiels die Genauigkeit des Schießens zugunsten einer größeren Zufälligkeit geändert wurde, erlosch für den Spieler der Reiz an dem Spiel: „Also es war halt viel mehr eine Zufallssache, wo jetzt

der Treffer landet, ob er jetzt oben oder unten landet. Und dann fand ich das irgendwie störend, weil, wenn man gut zielen kann und präzise ist, dann ist es so eine Glückssache, ob man trifft oder nicht. Das fand ich irgendwie ein bisschen nervig.“

Selbstwirksamkeit durch eigenes spielerisches Können zu erleben, ist für den Spieler ein wesentlicher Reiz im Spiel *Counter-Strike*: „Ja, es ist einerseits halt, man muss sehr genau sein. Also dieses Geschicklichkeitsding, wenn man halt gut drin ist und halt sehr präzise zielen kann, was sehr schwierig ist übrigens, dann hat man einen wirklich großen Vorteil im Spiel.“ Ein weiterer Reiz für den Spieler besteht im interaktiven Denken, also in der Notwendigkeit, sich auf die Spielzüge und Handlungsmöglichkeiten angemessen einzustellen: „Und auf der anderen Seite ist es auch sehr taktisch, weil man auch stets überlegen muss, was der Gegner tut. Und auch seinen Gegner richtig zu einschätzen: Welche Strecken er zurücklegt und so etwas. Und ihn auch zu täuschen. Das ist halt sehr interessant und halt vielschichtig irgendwie. [...] Menschliche Gegner verhalten sich halt viel intelligenter als diese computer-gesteuerten Sachen. [...] Menschen verhalten sich auch viel wilder und viel zufälliger als jetzt so ein Computer das tun kann. Und dadurch wurde das Spiel einfach viel komplizierter. Dadurch, dass halt auch der Gegner überlegen kann, was in meinem Kopf gerade vorgeht. Weil er sich überlegen kann, er hat diese und diese Möglichkeiten, was tut er? Und wenn er halt gerade denkt, dass ich jetzt erwarten würde, dass er sich so und so verhält, dass er sich genau anders verhält. Aber das ist halt viel interessanter, als gegen den Computer zu spielen oder so was.“

Dies setzt voraus, dass sich die Emotionalität nicht zu stark im Spielprozess auswirkt: „Das ist ja ein großer Unterschied, ob man jetzt quasi tatsächlich irgendwie sich aggressiv verhält im Spiel, ob man bereit ist, große Risiken einzugehen oder ob man eher taktisch schlau spielt und berechnend. Auf jeden Fall solche Leute, die sehr emotional sind, spielen diese Spiele nicht sehr gut.“

Dem Spieler sind in seinem Leben und im Studium Offenheit, Freiheit und Freiheitsspielräume wichtig. Dies erlebt er auch im Spiel *Counter-Strike*: „Das Spiel hat ja in dem Sinne keinen Problemlösungscharakter. Also es ist eher so, dass es halt viel offener ist jetzt mit Spielweisen oder Taktiken, die man hat, oder gewisse Art und Weisen, wie man an die Dinge herangeht oder so etwas. Das ist so offen, dass man einfach immer stets etwas anderes probiert. Und mit der Zeit lernt man dann, was gut funktioniert.“

Für C3 ist *Counter-Strike* eine Abwechslung zum Studium: „Also ich muss halt auch lernen für meine Prüfung, und dann fand ich es halt auch angenehm, dann als Abwechslung zum Lernen dann irgendwie so ein bisschen zu spielen zwischendrin. [...] Das ist irgendwie eine sehr befriedigende Tätigkeit. [...] Es ist irgendwie eine gute Abwechslung. Wenn man immer lernt oder so was, ja, wenn man halt viele Texte lesen muss, ich muss halt auch viele Texte lesen

[...]. Es ist halt eine völlig andere Art und Weise der Konzentration oder des Denkens, wenn man so ein Spiel spielt. Also es strengt einen halt auch nicht so an. Und das ist das Angenehme daran.“

Counter-Strike bietet für den Spieler besondere Spannungsmomente im Spielprozess: „Man muss halt immer diese kurzen Momente, wo es sich halt entscheidet, ob man richtig handelt oder nicht, ob man gut zielt oder ob man eben nicht trifft oder so etwas. Es ist auch immer sehr interessant, auch wie man trifft, ob man es schafft, innerhalb von einer Sekunde einen Gegner getroffen zu haben oder ob es länger dauert. Und auch die Stehzeit ist halt auch immer sehr fraglich, auch, ob man immer noch sehr knapp, wenn jetzt andere Leute sehr gut spielen, ob man selbst auch überlebt oder nicht. [...] Wenn man halt stirbt, muss man halt wieder warten bis zur neuen Runde. Bis dann die neuen Runden anfangen, das ist dann natürlich auch langweilig. Deswegen will man halt auch überleben. [...] Wenn man halt überlebt, dann darf man halt die Waffe behalten, die man gekauft hat am Anfang.“

Der Spieler hat früher in Ligen gespielt, die von ihm und seinem Freund organisiert wurden. Er sieht im Spiel Team gegen Team wesentliche Vorteile: „Da kann man halt aufsteigen und absteigen. Und so was halte ich für einen Vorteil, dass die Gegner häufig besser sind und dass man halt auch auf einem sehr viel höheren Niveau oder strategischem Niveau dieses Spiel spielen kann.“ Um angemessen mitspielen zu können, hat der Spieler für die Spielprozesse wie im Sport trainiert und geübt.

Für den Spieler bietet die Aktivität in einem Clan vielfältige Vorteile: „Weil das bestärkt einfach noch diese Sozialdimension, also auch, wenn man es auf viel höherem Niveau spielen kann. Man spricht sich ab, man verteilt sich auf diesen Karten und hat gewisse Aufgaben zu erledigen. Und gleichzeitig spielt man das aber auch noch gegen andere in einer Liga. Und dieses Ligaspiel mit dem deutlich höheren Anspruch. [...] Gleichzeitig auch Freude im Team, ein Match zu gewinnen. Und auch halt die Freude, wenn man im Team auch verantwortlich ist für eine gewonnene Runde. Wenn man dann halt als Letzter übrig ist und dann trotzdem noch die Runde gewinnt, das ist dann halt schon sehr motivierend.“

Das intensive Spielen hat deutliche Nachhall-Effekte. So berichtet der Spieler, dass ihm beim Einschlafen die Bilder des Spiels und die taktischen Situationen durch den Kopf gehen. Auch in seinen Träumen tauchen Elemente aus den Spielen auf. Bei intensiver Beschäftigung und Auseinandersetzung mit *Counter-Strike* ergeben sich für den Spieler einige Förderungsmöglichkeiten. Nach eigenem Bekunden verfügt der Spieler über eine gute räumliche Vorstellungskraft. Ob nun diese Fähigkeit durch das Spiel gefördert wurde oder das Spiel gewählt wurde, weil diese Fähigkeit grundsätzlich vorhanden war, lässt sich abschließend nicht entscheiden: „Also ich kann es gar nicht genau sagen. Ich habe, als ich jung war, viele solcher Spiele gespielt. Und ich habe halt auf

jeden Fall eine sehr gute räumliche Orientierung und kann mich auch gut orientieren, wenn ich in einer Stadt bin, auch, wenn ich sie nicht kenne. Und das kann ich auf jeden Fall sagen.“

Nach Auffassung des Spielers lernt man beim Computerspiel „das Spiel gut zu spielen einerseits. Und man lernt vielleicht auch die Technik des Spiels gut kennen. Also wie funktioniert das überhaupt, wie ist es programmiert. [...] Das ist aber nur ein Begleiteffekt des Spielens. Dadurch, dass ich das Computerspiel gespielt habe, [...] habe ich auch gelernt, mit solchen 3D-Modellierungsprogrammen umzugehen. [...] Die werden ja in sehr vielen ingenieurtechnischen Anwendungen benutzt, um irgendwelche Häuser oder Geräte zu modellieren.“ Vor dem Hintergrund dieser Erkenntnisse und weiterer Erfahrungen hat der Spieler eigene Karten für *Counter-Strike* entwickelt und seine Fähigkeiten weiter ausgebildet. „Also man lernt schon viel darüber, wenn man sich dafür interessiert und auch das lernt. Aber auf jeden Fall denke ich, dass viele Leute halt auch sehr viel lernen über Computer und eben auch solche Techniken, die auch durchaus in anderen Bereichen gängige Kulturtechniken sind.“

Der Spieler rahmt das Computerspiel als Zeitvertreib, der ihn nicht daran hindert, den Anforderungen der realen Welt zu genügen: „Und wenn die Notwendigkeit da ist, dann macht man das auch.“ Zugleich sieht er aber auch, dass das Spiel soziale Kontakte begünstigt. Gleichwohl: „Ein Spiel hat den Vorteil, dass man weiß, es ist ein Spiel, und wir spielen dieses Spiel als Zeitvertreib.“

3.4 Spieler C4

Der Spieler ist männlich, 27 Jahre alt, und arbeitet bei einer Zeitarbeitsfirma als Maler und Lackierer. Die Eltern leben getrennt. Zu seiner Mutter hat er ein gespanntes Verhältnis. Nach einigen Partnerschaften, die aus verschiedenen Gründen beendet wurden, lebt der Spieler jetzt alleine. Er hat einen relativ großen Kreis von Freunden und Bekannten. Diese sozialen Beziehungen sind ihm sehr wichtig. Sie bestehen schon seit längerer Zeit. Mit diesen Freunden unternimmt er recht viel. Er ist Mitglied in einem Basketballverein. Für ihn ist es ein Ausgleichssport, den er dreimal die Woche ausübt. Im Mittelpunkt dieser Aktivität steht für ihn die Möglichkeit zu sozialen Kontakten. Überhaupt ist der Wunsch nach Beziehungen ein zentrales Anliegen und bestimmt sein Freizeitverhalten.

Auch die Nutzung des Computers und des Internets wird primär vom Wunsch bestimmt, Kontakte herzustellen und zu pflegen. Das Interesse an Computerspielen und speziell an *Counter-Strike* ist von seinen Beziehungswünschen her motiviert. Die Beziehungen sind es auch, die ihn vor zehn Jahren auf *Counter-Strike* aufmerksam werden ließen: „Ich bin auf *Counter-Strike*

durch Zufall, durch einen Freund drauf aufmerksam gemacht worden. Der meinte: Ja, komm, hier, so und so, musst du spielen. Das ist eigentlich der Grund, warum ich mir dann damals auch Internet angeschafft habe.“ An *Counter-Strike* schätzt er speziell die Möglichkeiten für Gespräche und sozialen Austausch: „Dieses Soziale. Hast dich mal unterhalten, kannst mal was mit den Leuten quatschen. Du musst da nicht nur spielen.“

Counter-Strike spielt er mit Freunden, in der Regel online. Er nutzt diese Beziehungen auch zum Reden und um sich über Privates auszutauschen: „Du bist da nicht nur am Spielen. Nein, auch alles möglich, halt. Ich hab es auch immer wieder gehabt, dass dann irgendwer ankam, [...], warum bist du denn schlecht drauf, ja meine Frau hat das Auto kaputtgefahren. Und dann bist du dann darüber am Reden.“

Die starken Kontaktwünsche des Spielers waren auch ein wesentlicher Grund, einem Clan beizutreten und dort intensiver *Counter-Strike* zu spielen. Er hat dann im Clan dreimal die Woche, jeweils zwei Stunden gespielt und für die Turniere trainiert. Im Clan entstand der Ehrgeiz, in den verschiedenen Ligen gute Platzierungen zu erreichen. C4 hat dann seine eigenen Stärken und Schwächen in den Spielprozessen erkannt. Aufgrund der Leistungen der einzelnen Clanmitglieder hat sich eine spezifische Sozialstruktur entwickelt: „Beim Spielen hast du das so schon gemerkt, wer wie, wo, was kann, also vom Können her besser ist. In den Momenten haben wir dann verschiedene Slots gehabt. Der erste Slot, was dann, halt, sag ich mal, die am besten spielen konnten und die Zweiten dann, die halt weniger sind, oder die dann auch nicht mehr so intensiv spielen. So wurde das dann halt unterteilt.“ Der Spieler hat die sozialen Verpflichtungen hinsichtlich Verlässlichkeit und Pünktlichkeit ernst genommen: „Hab ich schon, wenn dann die Leute 'ne halbe oder Viertelstunde zu spät gekommen sind, weil du sitzt da und irgendwas am Planen und irgendwann fängt das Training an, hast dann da zu sein.“

Der Clan verpflichtet auch, sich in Turnieren anzustrengen und das Beste zu geben: „Wenn du jetzt ein Turnier spielst, spielst du das um Platz drei, vier, fünf. Darfst das nicht verlieren, sonst irgendwas. Ich sag mal, ist ein gewisser starker Gegner zum Beispiel, den du auch besiegen möchtest. Das ist dann, versuchst du das ja auch zu gewinnen, dass du dich dann da so reinsteigerst, dass du sagst, ich komm. Du fieberst dann da so mit.“ Überhaupt bieten die Turniere wichtige Bewährungssituationen und sind dann besonders spannend: „Ja spannend, spannend ist im Endeffekt immer wieder, wenn du mal öffentlich irgendwie spielst. [...] Interessant ist, ob du dann mit dem Team, wie das dann zusammengewürfelt ist, schaffst, diesen Sieg zu bekommen. Oder ein gewisses Teamplay immer wieder auf die Beine gestellt bekommst, das es halt vernünftig funktioniert. Das ist dann an der Sache im Endeffekt das Spannende.“

Der Clan bot dem Spieler auch die Möglichkeit, Hilfe von anderen Spielern in Anspruch zu nehmen: „Ja, man hat halt nachgefragt, was man machen

könnte. Wie schätzt du die und die Situation? Das und das ist so gemacht und hat nicht geklappt. Was hättest du dann gemacht? Das ist, was man so nachfragt.“ Auch soziale Zuwendung gab es im Clan: „Mal hat der mal einen guten oder schlechten Tag. Und wenn du dann mal einen guten Tag hattest oder zum Beispiel der andere hatte einen schlechten, dann hast du den mal eben so versucht, wieder aufzubauen, mit den anderen Kollegen. Andersrum machst du das ja genauso. [...] Also, dass sich das immer so die Waage hält.“

Der Clan des Spielers ist 2005 zerbrochen. Die Spieler haben angefangen „*World of Warcraft*“ (WoW) zu spielen und hatten dann keine Zeit und kein Interesse, weiter *Counter-Strike* zu spielen. Gleichwohl trifft sich C4 regelmäßig noch mit vier seiner ehemaligen Clanmitglieder.

In der jetzigen Situation hat das Interesse von C4 am Computerspiel deutlich nachgelassen. Er verfügt jetzt über einen größeren Freundeskreis und ist auch im Basketball-Verein aktiv, sodass die Notwendigkeit, sich dem Computerspiel zuzuwenden, geringer geworden ist. Mittlerweile kommt es vor, dass eine Woche lang gar nicht mehr gespielt wird. Die Freizeitinteressen mit Freunden haben ein deutlich höheres Gewicht für den Spieler: „Da und da ist dann eine Veranstaltung. Oder mit Freunden irgendwas machen, das bevorzuge ich dann eher, als zu Hause dann alleine zu sitzen. [...] Wenn ich die Wahl habe, dann gehe ich lieber mit den Freunden weg.“ Außerdem tragen die Belastungen des Arbeitsalltags dazu bei, dass für das Computerspielen nicht mehr viel Energie zur Verfügung steht: „Wenn man müde ist von der Arbeit her, dann hast du auch gar keine Lust, irgendwie groß zu spielen. Guckst du einfach nur deine E-Mails [...] und ansonsten machst du dann gar nichts und eher dann mal so am Wochenende spielen. Oder wann du dann dazu kommst.“ Das Computerspiel ist für den Spieler zum gegenwärtigen Zeitpunkt eher Zeitvertreib und Abwehr des Gefühls der Langeweile.

Neben dem sozialen Nutzen des Computerspiels hat der Spieler an sich bemerkt, dass seine Reflexe (zum Beispiel beim Fahrradfahren) durch das Spielen schneller geworden sind. Negativ am intensiven Spielen sind nach Auffassung des Spielers der Schlafmangel, die Bewegungsarmut und die falsche Ernährung. So hat der Spieler in der Phase des intensiven Spielens 30 kg zugenommen. Längere Spielphasen haben bei C4 dazu geführt, dass das Spiel im Kopf weitergelaufen ist und man über Spielprobleme auch nach dem Spielprozess nachgedacht hat.

Rückblickend erweist sich beim Spieler C4 die Computerspielnutzung als Füll- und Ersatzmedium. Es hilft, Langeweile zu vertreiben und es ist der Versuch, soziale Kontakte zu schließen. Entlang dieser Bedürfnisstruktur hat der Spieler das Computerspielen funktional genutzt, ohne dem Spiel einen existentiellen Stellenwert einzuräumen. Das reale Leben und die realen Freundschaften sind durch virtuelle Spielwelten nicht ersetzbar. Sie bleiben für diesen Spieler ein Notbehelf.

3.5 Spielerin C5

Die Spielerin C5 ist weiblich, 20 Jahre alt und in der Ausbildung zur Kauffrau im Bereich der Personaldienstleistung. An diesem Beruf schätzt sie insbesondere den Kontakt zu den Menschen. Sie wohnt bei ihrer kranken Mutter, die häufig ins Krankenhaus muss. Ein deutlich älterer Bruder, der jetzt eine eigene Familie hat, war ihr in Kindheit und Jugend ein wichtiger Freund und Vaterersatz: „Er ist eigentlich mein bester Freund und mein Vater und alles zugleich immer gewesen, und ich konnte mit ihm über alles reden. Und er hat auch, als ich klein war, öfters auf mich aufgepasst, weil meine Mutter arbeiten war.“

C5 hat nicht viele Hobbys. Im Mittelpunkt steht das Computerspiel, das ihr vielfältige Kontakte eröffnet. Sie hat zwei gute Freundinnen, die sie ab und zu trifft. Über das Internet (und über das Computerspiel *Counter-Strike*) hat sie ihren jetzigen Freund kennengelernt, den sie am Wochenende besucht. Die Beziehung ist ihr sehr wichtig. Sie hält sich für offen, flexibel und spontan, sagt auch gerne in angemessener Weise ihre Meinung. Sie nimmt sich zu viel vor und ärgert sich darüber.

Der intensive Kontakt zu ihren Bruder hat sie auch sehr früh mit Konsolenspielen in Kontakt gebracht. „Und dann hab ich eigentlich schon mit sechs, sieben Jahren angefangen. Dann habe ich mit Nintendo gespielt.“ Sie hat sich auch sehr früh mit Kampfspielen wie „Street Fighter“ beschäftigt und mit acht Jahren „Resident Evil“ komplett durchgespielt. Angst hatte sie keine, weil ihr Bruder dabei war. „Also, wenn er dabei war, dann war alles in Ordnung. Aber so allein spielen, wollt ich nie.“ Durch ihren Bruder hat sie auch *Counter-Strike* kennen- und spielen gelernt. Zu der Zeit hat sie gerne Aufbausimulationen gespielt und Shooter.

An *Counter-Strike* hat sie gereizt, dass ihr Bruder dieses Spiel gespielt hat. „Und dann möchte man natürlich auch so was machen, was die Großen dann spielen. Und das ist ja dann ganz toll. Und ich würde sagen, einfach diese vielen Menschen, die aufeinandertreffen. Man kennt sich eigentlich nicht, aber im Spiel ist man ein Team.“ Der Kontakt zu Mitspielern ist der wesentliche Grund, dass sie *Counter-Strike* von Anfang an online gespielt hat. „Und das ist das, was mich eigentlich am meisten daran fasziniert. [...] Da habe ich jetzt auch nicht so wirklich Kontakte dann geknüpft, die irgendwie längerfristig da gehalten haben oder so. Da war es wirklich einfach nur dieses: Man kann sich hinsetzen, man kann mit den anderen spielen. Und auch in gewisser Weise ist es natürlich schön, wenn man dann Erfolge für sich verbucht, also in dem Falle: die anderen dann abschießen. Ist jetzt vielleicht nicht für jeden so ein Erfolg, aber für mich war das schon immer so ein kleines Glücksgefühl. Und man freut sich natürlich auch, wenn man sich dann verbessert im Laufe der Zeit.“

Mit 12 Jahren hat sie angefangen, *Counter-Strike* zu spielen. Sie erlebte dann bis etwa 14 Jahre eine sehr intensive Phase des Computerspielens. „Als

ich um 13 oder 14 Uhr aus der Schule zurück war, habe ich mich an den PC gesetzt und habe bis abends 10, 11, 12 Uhr durchgespielt. Gar nichts anderes gemacht, auch ganz selten nur Freunde gesehen.“ Für sie war das eine schwierige Phase: „Meine Mutter war nicht so oft zu Hause. Und ich habe mich da teilweise auch ziemlich alleine gefühlt und dadurch habe ich halt eben mir so ja meine Zuneigung, sage ich mal, geholt, vielleicht auch in gewisser Weise. Und dass ich eben gemerkt habe, dass die Leute mich akzeptieren und dass sie mich mögen vielleicht auch.“

Dies änderte sich schlagartig als sie in die Pubertät kam: „Dann wurden Jungs wichtiger, interessanter. Und dann bin ich halt viel mit Freunden unterwegs gewesen. Da will man sich austesten und trinkt dann Alkohol und solche ganzen Sachen.“ In dieser Zeit hat sie *Counter-Strike* nicht gespielt und sich am PC mit anderen Sachen beschäftigt. Erst nach dem Abitur fing sie wieder an, intensiv Computerspiele (und hier wiederum *Counter-Strike*) zu spielen. „Nach meinem Abi war es so, dass ich dann wirklich intensiv wieder gespielt habe und dann auch wirklich feste Kontakte geknüpft habe. Und das waren eben so drei, vier Monate, wo ich dann nach dem Abi eben nichts gemacht habe und mehr oder weniger nur zuhause saß. Und ja, da habe ich einen 400-Euro-Job gemacht und in der restlichen Zeit auch nur gespielt, mehr oder weniger.“ Weitere Tätigkeiten (so etwa ein Freiwilliges Soziales Jahr) haben ihr Zeit zum Spielen gelassen. Gleichwohl hat sie längst nicht so viel gespielt wie mit 12, 13 oder 14 Jahren: „Weil mir jetzt einfach auch die sozialen Kontakte viel wichtiger geworden sind.“

Sie spielt zur Zeit immer noch *Counter-Strike*, hat aber gelernt, Spieldauer und Spielintensität auf die Erfordernisse der realen Welt abzustimmen. Sowohl ihr Freund, als auch die Schule und der Job sind ihr wichtig. So spielt sie nicht, wenn sie am Wochenende mit ihrem Freund zusammen ist. Ihr jetziges Spielverhalten sieht sie als unproblematisch an, „weil ich trotzdem immer noch genug Zeit für meine Freunde finde und für die Arbeit und Schule.“ Das Spiel als solches, unabhängig von den sozialen Möglichkeiten, übt immer noch einen großen Reiz auf die Spielerin aus. Sie ist dann teilweise so intensiv dabei, dass sie „spielt und spielt und die Zeit komplett vergisst. Und dann sieht man plötzlich: Ach, schon eine Stunde oder zwei Stunden rum. Und jetzt müssen wir langsam mal was anderes machen.“ In den Phasen intensiven Spiels zeigt sich bei ihr „positiver Stress: Also, so, dass ich teilweise, also vor allem, wenn man so eine One-and-One-Situation hat, also, dass man dann nur noch einen Gegner hat und nicht weiß, wo derjenige ist oder so. Dann ist es schon so bisschen so Adrenalin so, wann kommt er, wo ist er. Und so die Spannung, das ist dann auf jeden Fall auch ein positiver Effekt. Vor allem, wenn man es dann schafft und die Runde gewinnt für das Team. Das ist dann natürlich auch schön.“

Eine deutliche Veränderung ist auch in der Art des Umgangs mit den Mitspielern eingetreten. Die Wünsche nach Kommunikation und privatem Aus-

tausch haben an Bedeutung zugenommen: „Mittlerweile ist es gar nicht mal unbedingt, dass ich mich an den PC setze und dann mit den Leuten, mit denen ich immer öfter spiele, dann die ganze Zeit spiele, sondern dass ich mich an den PC setze, und da sind wir zusammen im TeamSpeak oder in irgendeinem anderen Programm und reden einfach. Und dann spielt man zwischendurch mal eine Runde und redet dann aber weiter auch über private Dinge. Und da gibt es schon ein paar Leute, die ich eben auch sehr gut dadurch kennengelernt habe und auch schon so getroffen habe dann.“

Ein typischer Spielabend von C5 kann daher recht unterschiedlich ausfallen: Mal steht das gemeinsame Spiel im Vordergrund. Man spielt dann eine kürzere Zeit. Dann redet man miteinander. Dann können sich weitere Spielphasen anschließen, die dann einige Stunden andauern. Es kann sich aber auch ganz anders gestalten: „Es gibt auch Abende, wo ich überhaupt nicht spiele, weil dann rede ich zwar ein bisschen mit den anderen, aber dann fahre ich zu einer Freundin oder mache irgendwas anderes und habe dann danach auch keine Lust mehr zu spielen.“ Diese Form des lockeren, spontanen und flexiblen Zusammenseins kommt der Spielerin sehr entgegen. Sie spürt dann keine dringende Verpflichtung und kann sich dann frei entscheiden, wozu sie Lust hat und welche Gelegenheiten sich bieten. Das Wichtigste an *Counter-Strike* ist und bleibt für sie das Zusammensein mit anderen: „Man redet mit denen, und die Kommunikation ist da. Das finde ich sehr wichtig. Und sonst vielleicht einfach, um mir die Zeit zu vertreiben, wenn mir langweilig ist oder wenn ich dann irgendwelche Sachen machen müsste, aber einen Grund suche, sie nicht zu machen. [...] Und natürlich, weil es Spaß macht, also, weil ich mich da so frei entfalten kann.“

Das Computerspiel ermöglicht der Spielerin, immer wieder neue Kontakte zu knüpfen und Freundschaften zu schließen: „Ich habe zum Beispiel direkt am Anfang, als ich wieder angefangen habe, ein Mädels kennengelernt aus Berlin. Und dann haben wir auch eine ganze lange Zeit zusammengespielt. Und dann war ich sie auch besuchen in Berlin. Und war drei Tage bei ihr. Und das zum Beispiel ist auch so eine Freundschaft, die sich dann ergeben hatte. Und ja, mit meinem Freund natürlich. Und auch durch den Verein, wo ich da eben Mitglied bin. Dadurch hat sich auch eigentlich recht viel ergeben. Und dann geht man zwischendurch auch auf Events. Und da trifft man dann halt auch immer wieder die Leute, die man eben aus dem Internet schon kennt oder die man auch schon privat kennt.“ Die Spielerin C5 betont daher immer wieder, dass die sozialen Kontakte für sie das Wesentliche sind: „Und ja, das ist einfach mehr so eben dieses Soziale, was mich daran reizt. Auch wenn natürlich viele denken, dass es gar nicht so sozial ist, aber dadurch habe ich viele Freunde auf jeden Fall kennengelernt, mit denen ich mich auch jetzt immer noch sehr gut verstehe.“

Die Spielerin war zeitweilig in verschiedenen Clans aktiv, hat aber in der Zwischenzeit wieder davon Abstand genommen. Der Zeitbedarf und das Ausmaß sozialer Verpflichtungen haben sie daran gehindert, dieser Form der Aktivität weiter nachzukommen: „Ich hatte ja in einem Team gespielt bis vor zwei Wochen. Und da war es so, dass wir wirklich jeden Abend dann auch trainiert haben, also Taktiken durchgesprochen haben und dann Trainingsspiele gemacht haben und ja eben alles im Team. Aber das ist einfach was, wo ich jetzt sage, da fehlt mir wie gesagt die Zeit für. Und das ist auch auf Dauer, ist mir ehrlich gesagt zu langweilig, weil, ich spiele dann auch lieber dann, wenn ich Lust habe. Und dann weiß ich auch, dass ich dann gut treffe und dann besser bin, als wenn ich wirklich so eine geregelte Zeit habe. Dann musst du da sein und dann muss gespielt werden und dann musst du deine Leistung abrufen. Das kann ich einfach nicht. [...] Wirklich jeden Abend. Montag bis Donnerstag. Freitag kam immer noch alle zwei Wochen dazu. Und das ist mir einfach zu viel gewesen.“ Am Anfang war das für die Spielerin in Ordnung. Sie hat neue Taktiken gelernt und Tricks beigebracht bekommen. Sie hat ihre Stärken und Schwächen im Spiel besser erkennen können. Es hat ihr daher anfangs Spaß gemacht, aktives Mitglied in einem eingespielten Team zu sein und sich weiterzuentwickeln. Die Verpflichtungen und die zeitlichen Belastungen standen dem Verbleiben im Team jedoch deutlich entgegen, zumal auch andere Mitglieder des Clans die Verpflichtungen nicht immer ernst genommen haben und dadurch die allgemeine Stimmung im Team beeinträchtigt wurde.

In Hinblick auf *Counter-Strike* meint die Spielerin, dass sich ihre Reaktionsschnelligkeit verbessert habe, was sich für sie positiv auf das Autofahren ausgewirkt haben könnte. Ob das räumliche Denken durch das Spiel bei ihr verbessert wurde, sieht die Spielerin eher skeptisch. Der für sie wichtigste positive Effekt ist das Gewinnen von neuen Freundschaften und Bekanntschaften.

Ob es zu negativen Auswirkungen durch das Computerspielen kommen kann, macht die Spielerin vom jeweiligen Charakter des Spielers abhängig. Dies gilt sowohl für die Abhängigkeit als auch für aggressive Impulse: „Das kommt total auf den Menschen an. Also, bei mir ist es zum Beispiel so: Ich kann dadurch auch Aggressionen abbauen. Wenn ich mich total am Tag aufgeregt habe über irgendeine Sache und dann auf 180 bin und mich dann hinsetze und eine Runde spiele und vielleicht sogar sehr gut spiele und dann wirklich Erfolg für mich verbuchen kann, dann sind die Aggressionen für mich, also, das bau ich dadurch eben ab.“ Sie hat durch intensives Spielen brennende Augen an sich bemerkt. Auch sind Rückenprobleme durch langes Sitzen vor dem PC bei ihr entstanden.

Nach intensiven Spielphasen kommt es vor, dass die Spielerin manche Situationen noch einmal in Gedanken ausmalt: „Wie hätte ich das machen können, anders oder irgendwie so. [...] Lange denke ich da dann nicht darüber nach.“

Es können sich aber, nach den Erfahrungen der Spielerin, Erörterungen über TeamSpeak anschließen, was geschehen ist und was man besser machen könnte.

Die genauen und anschaulichen Angaben der Spielerin im Interview vermitteln einen guten Eindruck von der strukturellen Kopplung zwischen den Möglichkeiten des Spiels *Counter-Strike* und den Erwartungen, Fähigkeiten und Wünschen der Spielerin. Im Mittelpunkt steht zweifellos der Wunsch nach sozialen Kontakten, den sie sich über das Spiel in den verschiedenen Phasen ihrer Persönlichkeitsentwicklung erfüllen konnte. Zugleich hatte die Spielerin das Computerspiel genutzt, um sich zu entspannen, ihre Spielfähigkeiten kontinuierlich weiterzuentwickeln und daraus Erfolgserlebnisse zu schöpfen. Die Polyvalenz des Spiels stellt ein Angebot bereit, das die Spielerin in den unterschiedlichen Lebensabschnitten und Lebenssituationen nutzen wollte und nutzen konnte. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist sie in der Lage, die Bindungskraft des Spiels und die für sie wichtigen Belohnungswerte des Spiels in angemessener Weise mit ihren sozialen und beruflichen Wünschen und Verpflichtungen auszubalancieren.

3.6 Spielerin C6

Spielerin C6 ist 20 Jahre alt und gelernte Köchin. Sie befindet sich noch in Mutterschaftsurlaub und sucht einen neuen Job. Sie hat eine eigene Wohnung, in der sie mit ihrem 20 Monate alten Sohn lebt. Ihre Eltern wohnen in der Nähe. Zum Kindesvater hat sie keinen Kontakt. Sie hat nach mehreren Beziehungen zur Zeit einen festen Partner, mit dem sie sich vier- bis fünfmal in der Woche trifft. Sie hat ihn über das Computerspielen kennengelernt. Diese Beziehung und ihr Verhältnis zum Sohn sind ihr sehr wichtig.

Sie hat vielfältige Interessen gehabt: „Ja, also, ich habe ja Fußball gespielt. Das war ein Hobby. Das würde ich auch gerne wieder machen, wenn es sich irgendwann wieder ergibt. Ich habe früher Musik gemacht. [...] Ich habe auch Schlagzeug gespielt. Mit Trompete war halt das, was ich am längsten gespielt habe. Und halt auch als letztes.“ Sie hat auch viel gefeiert und hat ein großes Interesse, mit Menschen zusammen zu sein, Kontakte aufzubauen und zu pflegen.

Ein wesentliches Medium für den Aufbau von Kontakten ist für die Spielerin der Computer und die Computerspiele. Sie ermöglichen ein gemeinsames Spiel, sei es über Internet oder auf LAN-Partys. Von daher sind die Spiele *World of Warcraft* und *Counter-Strike* die von ihr besonders präferierten Spiele. Mit 15 hat sie angefangen, *Counter-Strike* zu spielen. Zunächst hatte es keinen besonderen Spaß gemacht. Dann hat es sie jedoch gepackt: „Ich musste dann so lange spielen, bis ich den Ersten umgebracht hatte. Das hat dann vielleicht zweieinhalb Stunden gedauert. Und dann hat es Spaß gemacht.“

Die spielerische Herausforderungen des Spiels, die Möglichkeit, die eigenen Fähigkeiten durch Training zu steigern und vor allem die vielfältigen Gelegenheiten für Kontakte, Bekanntschaften und Freundschaften haben die lang andauernde Motivation der Spielerin bewirkt, ihren Ehrgeiz angestachelt: „Ja, aus Spaßgründen. Die Leute, die du da kennengelernt hast. Es gibt viele, mit denen du nur über dieses Spiel Kontakt haben kannst und auch hast, weil die auch viel zu weit weg wohnen. Oder das Interesse an den Leuten ist auch nicht so groß, dass du sagst: Oh, ich muss da jetzt auf jeden Fall morgen hinfahren und sehen.“ Die sozialen Kontaktmöglichkeiten verbinden sich bei der Spielerin mit einem sportlichen Leistungsehrgeiz: „Also, ich hatte auch so Phasen, wo ich dann auf Platz 1 stehen wollte und so viel gespielt habe und so viele Leute gefordert habe, die gegen mich spielen sollten, bis ich dann auch wirklich irgendwann oben war und mich dann selber wieder runtergeschossen habe, weil ich es übertrieben habe.“ Der Spaßfaktor des Spiels hängt bei der Spielerin auch davon ab, wie engagiert und ehrgeizig sie das Spielen betreibt. „Ja, es gibt einen, der könnte spielen, spielt aber nicht so oft. Der hat nicht so das Verlangen danach. Der hat nicht so den Spaßfaktor dabei. Ich glaube, wenn du das nicht regelmäßig machst und wirklich jetzt vielleicht nicht auf dem Level spielst, wie deine Freunde, und immer Letzter bist, dann macht das auch irgendwann keinen Spaß mehr.“

Bei der Spielerin hat die Verschränkung von sozialer Anerkennung und guter spielerischer Leistung die lang anhaltende Motivation für *Counter-Strike* bewirkt. Die Spielprozesse sind mit dem sich entwickelnden und sich verändernden sozialen Beziehungsnetz verknüpft. Die Soziodynamik des Spiels entfaltet sich durch das Spiel in Teams und gegen andere Teams. „Also, ich brauche immer Leute, die mich da so mitziehen. Wenn ich da alleine spielen müsste, würde ich, glaube ich, definitiv weniger spielen. Und ich brauche vor allem auch immer Leute im Team, die stärker sind als ich. [...] Ich brauche eigentlich immer Leute, die mich mitziehen, weil, sonst bleibe ich halt so oder werde eher schlechter.“ Sie genießt die Zusammengehörigkeit in einem Team und die emotional positive Atmosphäre, die von einem auf Wettbewerb angelegten Spielprozess ausgehen kann. „Wir kannten uns gar nicht. Aber da wurde auch total mitgefiebert. Und für jede Runde, die du dann gewonnen hattest für dein Team, egal ob, egal wer die geholt hat, es wurde immer jubelt und weiß ich nicht. Also man hat richtig gemerkt, dass da ein Zusammenhalt da ist, bei Leuten, die du so eigentlich gar nicht kennst.“

Der Zusammensetzung eines Teams kommt große Bedeutung zu. Vielfach zerbrechen Teams nach kurzer Zeit wegen Streitigkeiten, Unstimmigkeiten, unterschiedlichen Interessen und unterschiedlich großem Engagement. Die Aufgaben im Team müssen angemessen verteilt werden. Die Spielerin C6 ist gemeinsam mit einem anderen Spieler die Managerin eines solchen Teams: „Ich bin immer die gute Seele. Ich muss immer mit allen schreiben, und ich

kümmere mich immer grundsätzlich um alles, muss immer alles regeln, die Matches zu legen, das Training zu legen, zu organisieren, dass alle da sind. Das ist so, das war auch immer so. Also kann ich auch gleich die Managerin machen.“ Ein gutes Team erhöht spürbar die Motivation, ungünstige Zusammensetzungen in Hinblick auf unterschiedliche Fähigkeiten, Streit und Auseinandersetzungen führen häufig dazu, dass einzelne Mitglieder, und so auch die Spielerin C6, das Team verlassen.

Eine wichtige und zentrale Aufgabe hat der Teamleader: „Also, es gibt quasi immer einen, der für das ganze Team entscheidet, der klar am Anfang der Stunde sagt, was gemacht wird. [...] Er muss im Spiel wissen, wer wo steht. Er muss wissen, wie er jetzt entscheidet, obwohl er nur wissen oder ahnen kann, wo seine Mitspieler sind. Es ist keine schöne Aufgabe.“

Die Spiel- und Trainingszeiten in den Teams können recht unterschiedlich sein. Es kommt darauf an, ob sie nur zum Spaß mit dabei sind oder ob sie Ehrgeiz haben und einen guten Platz in der Liga erreichen möchten. Schwierig wird es, die unterschiedlichen Zeitvorstellungen angemessen in der Planung zu berücksichtigen. „Unser Team ist noch ganz frisch. Wir haben noch keine genauen Trainingstage, weil ja auch noch ein Platz frei ist. Also quasi trifft man sich zweimal die Woche. [...] Du guckst halt, weil jeder hat auch noch ein anderes Hobby.“

Um ein guter Spieler zu werden und um Ansehen bei den Mitspielern zu gewinnen, sind Lernprozesse notwendig, die durch vielfältige spielerische Erfahrungen bewirkt werden: „Ich glaube, wenn man das Spiel mehr spielt, weiß man auch genau, wo muss ich jetzt hinzielen, damit der wirklich umfällt. Irgendwann lernt man die Laufwege kennen, wie die Gegner laufen, wie die nur kommen können, dass von rechts überhaupt keiner kommen kann, weil da schon ein anderer von mir steht. [...] Die Waffen zielen ja nach oben. Was eigentlich auch sehr sinnlos ist, dass du einfach den Knopf gedrückt hältst und der automatisch 30 Schuss rausballert. Und du zielst auf den Boden, also auf die Füße, dass du den im Kopf erschießt. Also das lernt man mit der Zeit. Klappt nicht bei jedem.“ Die taktischen Feinheiten des Spiels und die Schemata, um erfolgreich zu sein, müssen entwickelt und eingeübt werden: „Am besten ist sowieso immer, wenn man sich die ganzen Taktiken selber mit dem ganzen Team ausdenkt.“ Das Ausbilden von festen Handlungsschemata birgt auch Probleme: Man wird unflexibel und möchte sich nicht so gerne auf Neues einstellen. Dies gilt auch für andere Fassungen des Spiels *Counter-Strike*: „Ich glaube, ich bin auch eine, wenn ich mich an etwas gewöhnt habe, dann ist es auch schwer, das zu ändern.“

Aus all dem folgt, dass *Counter-Strike* für die Spielerin in Hinblick auf die Spielforderungen kein einfaches, simples Abschießspiel ist. Es stellt vielmehr recht hohe Anforderungen, wenn man es auf einem höheren Level spielen möchte: „Aber an wie viele Sachen du eigentlich denkst, was du alles wissen

musst, berechnen musst, also das ist eigentlich schon verdammt viel. Also, wenn ich da jetzt mal drüber nachdenke, wird mir gerade klar, wie viel wir eigentlich denken bei dem Spiel.“

Die Spielerin hat das für sie so attraktive Spiel angemessen in ihr tägliches Leben integriert und die Spielzeiten mit den Verpflichtungen ausbalanciert. Mittlerweile spielt sie nicht mehr so viel, weil sie auch Zeit für ihre Partnerschaft haben möchte. „Ich würde sagen, dass ich heute auch besonders viel spiele. Also mittlerweile schon nicht mehr. Jedenfalls seit wir zusammen sind, spiele ich eigentlich relativ wenig. [...] Also die erste Zeit, wo mein Kleiner in den Kindergarten gegangen ist, da habe ich relativ viel gespielt. Auch aus dem Grund, weil noch vier, fünf, sechs andere Mädchen auch morgens zu Hause waren und wir dann auch da zusammen gespielt haben. Dann ging das los: Ich habe meinen Kleinen um neun in den Kindergarten gebracht, dann wurde von neun bis drei gespielt, und dann wurde um drei der Kleine abgeholt und dann um sieben ins Bett und dann von sieben bis zwölf, ein Uhr nachts. Also so Zeiten gab es auch. Aber sonst in der Ausbildung habe ich auch relativ viel gespielt. Also, wenn ich nicht arbeiten war oder nicht gerade mit irgendwelchen Freunden feiern war, dann wurde auch gespielt.“ Selbstkritisch sagt sie über sich, dass die Gefahr exzessiven Spielens bei ihr nicht ausgeschlossen ist, wenn sich ihre Rahmenbedingungen ändern: „Ja, ich glaube, wenn, ja wenn ich allein wäre, mein Freund nicht da wäre, mein Kind nicht da wäre, dann würde ich extrem spielen.“

Das Spielen von *Counter-Strike* im Netz mit Freunden ist für die Spielerin zu einem Spielraum geworden, in dem sie unabgegoltene Bedürfnisse nach Kontakt, Gespräch, Anerkennung und Spannung befriedigen kann, ohne dass dies mit großem Aufwand verbunden wäre. Diesen, nur einen Mausklick entfernte Spielraum, kann die Spielerin relativ problemlos in ihren Tagesablauf integrieren. Es ist für sie Freizeit, eine Zeit frei von Pflichten, die sie nach Gutdünken, nach ihrem Interesse gestalten kann: „Im Endeffekt ist es ja meine Zeit, die ich für mich habe, die ich nicht mit meinem Kind habe, wo es schläft oder nicht da ist. Es ist ja meine Freizeit, die ich nutze. [...] Da kann ich mich auch ohne schlechtes Gewissen hinsetzen und sagen: So, ich zocke jetzt.“ Diese reflexive Rahmungskompetenz schließt ein, dass die Spielerin durchaus Prioritäten setzen kann. Das Zusammensein mit ihrem Freund und die Verpflichtungen ihrem Kind gegenüber haben für sie Vorrang. Und sie lässt es sich nicht gefallen, wenn Außenstehende sie unberechtigt kritisieren, weil es in ihrer Wohnung angeblich nicht sauber genug sei. Sie vergisst beim Spielen die Zeit schon mal, jedoch „mir ist, glaube ich noch nie passiert, dass ich irgendwo hin zu spät gekommen bin, weil ich irgendwas zu lang gespielt habe oder dass ich vergessen habe, in die Schule zu gehen.“

Vor dem Hintergrund ihrer eigenen Erfahrungen stellt sie als Nutzen des Spiels den Umgang mit anderen Menschen, das Schließen von Freundschaften

und das Entwickeln der Teamfähigkeit heraus. Wichtig ist ihr auch, dass sie durch das Spiel gelernt hat, Verantwortung zu übernehmen. Für sie ist es immer wieder schön, die Zeit mit anderen Leuten zu erleben und daran zurückdenken zu können.

Deutlich wird aus dem Interview, dass C6 die Aspekte des Spiels fokussiert und akzentuiert, die ihren eigenen Interessen, Wünschen und Herausforderungen des Lebens entgegenkommen. Die Spielwelt hält ihre Welt in emotionaler und sozialer Hinsicht zusammen, verbindet die disparaten Teile und Sehnsüchte, gibt ihnen Artikulationskraft, Herausforderung, Struktur, Bewegung, Entwicklung, Bewährung und schafft für sie ein emotional befriedigendes Kommunikations- und Beziehungsnetz.

3.7 Spielerin C7

Die Spielerin C7 ist 23 Jahre alt und arbeitet als Fachinformatikerin. Sie hat Kontakt zu ihrer Mutter und zu ihrem fünf Jahre älteren Bruder. Der Kontakt ist ihr wichtig. Mit einer Arbeitskollegin ist sie befreundet. Die Partnerschaft und auch die Partnersuche gestalten sich schwierig. Sie hat zur Zeit keinen Partner. Der Beruf macht ihr Freude. Sie ist nicht der richtige Lerntyp und hat daher nicht Abitur gemacht, sondern eine Ausbildung angefangen und etwas Praktisches gelernt. An ihrer Arbeitsstelle gefällt ihr, dass sie nicht allzu stressig ist und ihr viel Zeit für die Freizeit und für die Hobbys lässt.

Im Mittelpunkt ihrer Freizeit steht das Computerspielen und insbesondere *Counter-Strike*, das sie seit einigen Jahren auf einem halbprofessionellen Niveau spielt. Über dieses Spiel hat sie im Laufe der Zeit ein umfangreiches Netz aus Nah- und Fernbeziehungen aufgebaut. Neben ihrem Beruf als Fachinformatikerin spielt sich ihr Leben in den virtuellen Spielwelten ab sowie in den darauf bezogenen Zonen der realen Welt. Ihr Beziehungsgeflecht ist mit den virtuellen Spielwelten untrennbar verwoben.

Bereits in der Grundschulzeit hat sich C7 intensiv mit den digitalen Spielen befasst. Super-Nintendo-Konsole Spiele hat sie fast täglich gespielt. Über den älteren Bruder hat sie Kontakt zu den Computerspielen gefunden, mit 12 bzw. 13 Jahren hat sie auch angefangen, Shooter-Games zu spielen, zuerst *Half-Life* und dann *Counter-Strike*. Daneben hat sie sich auch mit Rollenspielen befasst, insbesondere mit *Diablo*. 2004 hatte sie einen Internetanschluss bekommen. Das war für sie die Möglichkeit, Anschluss an die „Zocker-Szene“ zu finden. „Ich wusste gar nicht, dass es überhaupt so Teams gibt, die da so in einer Liga zusammenspielen. Das kannte ich vorher nicht. Dann habe ich immer so auf Public Servern gespielt, so öffentlich. Wo halt jeder einfach mal draufgeht. Und dann ist man da mal eine Stunde und dann geht man wieder. Und dann habe ich darüber, ich glaube, da hatte mich von der Schule eine Freundin

mitgenommen auf so eine LAN-Party. Und da hatte mich da ein Mädchen angesprochen, das war in Köln, ob ich nicht Lust hätte auf so ein Mädchenteam. Und dann habe ich das halt erst kennengelernt alles. Und dann bin ich dann da reingerutscht. Und seitdem spiele ich halt hauptsächlich *Counter-Strike*.“

Neben *Counter-Strike* spielt sie auch *World of Warcraft* und die *Gothic*-Reihe. Sie sammelt auch Computerspiele und beschafft sich ältere Titel, die sie früher gespielt hat: Erinnerungsstücke an ihre Computerspiel-Sozialisation. Die Computerspiele sind untrennbarer Teil ihres Lebens und ihrer Beziehungsnetze geworden: „Ist halt von klein auf irgendwie Teil meines Lebens. Und ja, es ist halt das Hobby von mir irgendwie. Ich habe halt irgendwie nie ein anderes Hobby dann gefunden, was mir dann mehr Spaß gemacht hätte. Warum ich jetzt sagen würde: Nee, das will ich jetzt nicht mehr. [...] Acht Jahre lang Ballett und auch Kampfsport habe ich gemacht. Hatte ich halt auch meine Vereine. Aber irgendwie hat mir dann Computerspielen mehr Spaß gemacht.“

Das soziale Umfeld von C7 hat direkt und indirekt die Präferenz für Computerspiele mit beeinflusst. Zunächst war es der ältere Bruder, der mit seinem Interesse ihr Interesse geweckt und aufrecht erhalten hat. Die Mutter stand, im Gegensatz zu ihrem Vater, ihrem Interesse an Computerspielen kaum kritisch gegenüber: „Ich glaube, ihr war es nämlich lieber, dass ich zuhause vor dem Computer sitze. Da weiß sie, wo ich bin, als wenn ich irgendwo mit Freundinnen abends sonstwo unterwegs bin.“ Am Ende der elften Klasse wurde die Mutter der Spielerin sehr krank: „Und ich glaube, deswegen habe ich so viel gezockt, einfach, um halt davon nicht so viel mitzubekommen oder so, weiß nicht.“ *Counter-Strike* hat ihr die wünschenswerten Kontakte eröffnet: „Aber Shooter ist halt, wo ich jetzt mehr diesen Kontakt, so sozialen Kontakt halt. Man hat halt diese Clans, die einen unterstützen mit Sponsoren. Man kommt rum in Deutschland mal. Und je, nicht nur Deutschland, sondern auch im Ausland schon.“ Neue Bekanntschaften und Freundschaften entstehen für die Spielerin durch ihr Computerspiel. „Also man hat so viele Richtungen von Kontakten. Halt, Freunde, Bekannte und halt wirklich für den Job was offen.“

Die Spielerin hat sich schon sehr früh verschiedenen *Counter-Strike*-Teams angeschlossen und dort aktiv, diszipliniert und konsequent mitgewirkt. Inzwischen sind es sechs oder sieben verschiedene Teams, in denen sie Mitglied war, teilweise bis zu 18 Monate. Mit ihrem jetzigen Team spielt sie ungefähr ein Jahr sehr erfolgreich zusammen und sie hat nun den Ehrgeiz, zur Weltmeisterschaft eingeladen zu werden: „Wir wissen halt noch nicht, wer eingeladen wird. Also, ich glaub schon, dass wir große Chancen haben. Wie gesagt, dreimal deutscher Meister jetzt hintereinander. Jetzt läuft gerade die vierte Session. [...] Und wir sind auch Vize-Europameister. Also ich glaub schon, dass wir dann eingeladen werden.“ Der Stolz auf die eigene Leistung

kommt nicht von ungefähr, sondern ist durch hartes und konsequentes Training im Team erworben worden. Teilweise hatte ihr Team fünfmal in der Woche Training. „Das war wirklich eine richtig harte Zeit. Das war auf jeden Fall zu viel. [...] Dann habe ich halt den Mädels gesagt: Ja, ich habe jetzt einen Freund. Ich möchte ihn auch in der Woche mindestens halt einmal sehen und am Wochenende. [...] Ich spiele jetzt nicht mehr als dreimal die Woche. Und wenn was Wichtiges ansteht, von mir aus auch viermal, aber das ist mir halt wichtiger. Also, das fanden die dann auch.“

Bei dem auf das Computerspiel bezogenen Ehrgeiz und dem auf Spielprozesse bezogenen Beziehungsnetz fällt es der Spielerin schwer, einen passenden Freund zu finden. Am liebsten hätte sie einen Partner, der zumindest schon selbst einmal gespielt hat: „Damit der das verstehen kann, dass ich nicht jeden Abend Zeit für ihn hab oder so. Und er selber spielt, halt auch ein anderes Spiel, das ist dann auch ganz gut. Weil, wenn man das gleiche spielt, dann kommt man sich schnell in die Haare [...]. Also besonders, wenn man dann zusammen dann auch, vielleicht, wenn jeder mit seinem Team spielt nicht so. Aber wenn man dann anfängt zusammen zu spielen, dann fängt man an, den anderen zu verbessern. Und er will dich verbessern.“

Die Bildung eines Teams und die Zusammenarbeit im Team sind nicht unproblematisch, sondern erfordern von allen Beteiligten nicht zu unterschätzende soziale Kompetenzen. Zunächst sollte das Team, in Hinblick auf die Leistungen der einzelnen Teammitglieder, relativ homogen sein. So hat sich die Spielerin Teams gesucht, die leistungsmäßig zu ihr passen. Die Fluktuation in den Teams ist relativ groß. Dies liegt zum Teil auch an Konflikten, die nicht bereinigt werden können. Es gibt allerdings Unterschiede: „Bei den Jungs, die kommen mehr so miteinander zurecht. Bei Frauen ist das irgendwie, die nehmen das dann direkt persönlich, wenn man denen irgendwie was sagt. Und dann gibt es Zickenterror. Und dann geht wieder eine. Ist ganz schwierig, dass da ein Team hält.“

Zum Erfolg eines Teams gehört auch eine gute Teamstruktur mit einer den einzelnen Teilnehmern angemessenen Aufgabenverteilung. Einige sind reaktionsschnell und treffsicher, andere entwickeln gute Taktiken und können Fallen schnell erkennen. „Also, da habe ich so eigentlich eher meine Stärken, das ich halt das eher einschätzen kann. [...] Und ich lag wirklich so 95 % richtig, wo der Gegner kam. [...] Speziell sag ich die Taktiken an im Team. Und da muss ich sowieso halt die ganze Zeit konzentriert sein und kann nicht einfach irgendwo rum. Man muss halt für alle mitdenken irgendwie und denen sagen, was sie machen sollen.“

Es gibt Momente im Spielprozess, die besonders anstrengend und spannend für die Spielerin sind: „Manchmal gibt es Situationen, da ist man halt die letzte Überlebende im Team, gegen, sagen wir, noch vier aus dem gegnerischen Team. [...] Und wenn man dann diese Runde noch holt, da hat man so einen

Adrenalinschub einfach. Danach kriegt man gar nichts mehr gebacken in den nächsten Runden, weil man so nervös ist dadurch. Also, aber das ist dann halt, man fühlt sich so richtig gut, das ganze Team freut sich, dass man noch die Runde geholt hat und so gerettet hat den Tag oder so. Das ist dann wirklich schön.“ Stressresistenz und Durchhaltevermögen werden auch in den Meisterschaften gefordert. „Dann ist man zusammen unter Massen wirklich. Da sind ja dann auf so großen LANs, da sind ja fast tausend Leute, die dann auch um dich herumsitzen. Alles ist laut, und man muss sich dann wirklich konzentrieren, überhaupt noch was zu hören. Und da ist man eigentlich besonders nervös. Besonders, wenn man dann in einem Spiel ist, dann meistens noch auf der Bühne, wo man dann ein ganzes Publikum hat, die zugucken. Also, das ist dann wirklich richtig, richtig stressig.“

Diese wenigen Aspekte mögen genügen, um deutlich zu machen, dass es bei der Spielerin und ihrem aktuellen Team nicht nur um Spaß und Freizeitvergnügen geht, sondern auch um Leistungsorientierung, Handlungsoptimierung, Training und Teamentwicklung. Zudem hat sich die Spielerin vertraglich verpflichtet, hat einen Sponsor und zeigt deutliches Interesse, Preisgelder zu gewinnen. Die sekundären Belohnungswerte schaffen einen Bezug von der virtuellen Spielwelt zur realen Welt. Die Ränder zwischen beiden Welten werden zunehmend unschärfer. Ihr Team gleicht zunehmend einem halbprofessionelles Sportteam, das trainiert, um bei Leistungsvergleichen Sieger zu werden und Preisgelder zu bekommen.

Als Ausgleich dafür spielt *C7 World of Warcraft*: „Ja, da kann man sich irgendwie selber so ausleben in diesem Charakter halt. Also, einfach, man kann halt machen, was man will. Man kann Blümchen pflücken gehen oder mit den Leuten irgendwas machen. [...] Gammel meistens da rum und spiel so vor mich hin. Und es ist eigentlich schön dann woanders zu sein.“ Gleichwohl hat sich die Spielerin selbst Ziele in dem Spiel gesetzt, die sie erreichen möchte – auch wenn das teilweise recht mühsam ist. Es lockt unter anderem auch das Ansehen in der Gilde. Sie spielt *WoW* etwa 20 bis 30 Stunden die Woche (neben 10 und mehr Stunden *Counter-Strike*). Am liebsten spielt sie *WoW* am Morgen: „Also, morgens ist gerade in *WoW* fast keiner online. Aber das, was ich mache, das kann ich halt eh alleine machen. Oder dann warte ich halt bis nachmittags, wenn welche da sind, mit denen man das dann zusammen machen kann.“

Der Spielerin sind die sozialen Aspekte beim Computerspielen besonders wichtig. Für *C7* erlangen sie einen zentralen Stellenwert: „Dass man halt so viele Leute kennen lernt, einfach. So, wenn ich dann mal irgendwo auf die CeBit möchte, ich kenne auf jeden Fall dann jemand, der in der Nähe wohnt, wo ich einfach mal da übernachten kann oder so. Das find ich halt super. Mir geht es halt auch eigentlich hauptsächlich nur um die Leute. Klar, jetzt *Counter-Strike* schöner Nebeneffekt, dass man dann so Taschengeld verdient, wenn

man gewinnt. Mir geht es eigentlich hauptsächlich nur um die Leute. Die sind dann halt auch so mehr so in meiner Wellenlänge, sag ich mal.“

Die auf Sozialkontakte ausgerichtete Orientierung gilt nach Einschätzung von C7 nicht für jeden. Hierzu macht die Spielerin eine wichtige Einschränkung: „Es kommt darauf an, wie man halt sich in der Szene sich gibt. Es gibt halt wirklich diese Leute, die nur mit sich spielen. Gar nicht mit anderen Leuten dann Kontakt aufnehmen. Also, das gibt es halt auch. Deswegen, das kann man das gar nicht so verallgemeinern dann.“

Die Spielerin hat an sich beobachtet, dass sich durch *Counter-Strike* ihr Reaktionsvermögen verbessert hat. Im Reaktionstest bei der Fahrschule war sie die Beste, noch vor den jungen Männern. Ihre Reaktionsschnelligkeit erweist sich auch in anderen Spielen als *Counter-Strike*. Sehr eindringlich weist die Spielerin darauf hin, dass bestimmte Spiele (*WoW*) die Gefahr der Abhängigkeit heraufbeschwören könnten. Die Suchtgefahr „sollte man auf jeden Fall nicht aus den Augen verlieren. [...] Diese Vorstadien der Sucht, dass man halt andere Sachen vernachlässigt. Es ist klar, das kam bei mir auch sicher oft vor, wie zum Beispiel beim Abi, aus welchen Gründen dann auch immer. [...] Da sollte man auf jeden Fall aufpassen oder jemanden haben, der drauf aufpasst. Wir hatten jetzt zum Beispiel einen Arbeitskollegen, der hat auch *WoW* gespielt. Der ist nicht mehr zur Arbeit gekommen.“ Die Spielerin vermutet (und hat auch Belege dafür), dass das exzessive Spielen von *WoW* eine Ursache sein könnte. Sie zieht daraus für sich folgenden Schluss: „Also, für mich wäre auf jeden Fall so ein Warnsignal, wenn ich anfangs, dann nur noch zu spielen und dann allen Freunden abzusagen, die sagen: Hey, lass uns das machen oder dies machen.“

Zweifellos: Die Spielerin C7 hat ihr Leben und ihr soziales Beziehungsgeflecht untrennbar mit den Computerspielen verwoben. Wesentliche Wünsche, Erwartungen und Interessen kann sie in virtuelle Spielwelten einbringen: Leistungsergeiz, Spannung, Erfolgserlebnisse, soziale Kontakte und Anerkennung durch die Szene und ihr soziales Umfeld. Da die Spielerin gut Kontakte knüpfen kann und auch daran interessiert ist, zieht sie sich nicht aus der sozialen Gemeinschaft zurück, sondern nutzt die sozialen Möglichkeiten, die ihr die Spielerszene bietet. Mit Blick auf ihre Computerspiel-Zeiten könnte man sie als exzessive Spielerin bezeichnen. Deutlich wird jedoch, dass sie ihre beruflichen Verpflichtungen durchaus ernst nimmt und dass sie ihr Leben in Balance hält. Sie ist sich der Gefahren exzessiven Spielens trotzdem bewusst, ihre vielfältigen sozialen Kontakte und ihr Erfahrungshintergrund schaffen ausreichend Sicherheit, um nicht in Formen der Abhängigkeit abzuleiten.

4 Fallanalysen World of Warcraft

4.1 Spieler W1

W1 ist männlich und 22 Jahre alt. Er studiert im 2. Semester Volkswirtschaftslehre und arbeitet im Nebenjob in einem Callcenter, um sein Studium finanzieren zu können. Das erste Studium hat er abgebrochen. Zu Mutter und Geschwistern hat er einen guten Kontakt. Im Moment hat er keine Partnerin. Einige Zeit war er bei der Partei „Bündnis 90/Die Grünen“ politisch aktiv (angeregt durch seine Mutter). Inzwischen sind andere Interessen für ihn wichtiger geworden. An Fernsehen und Konsolenspielen zeigt er kein Interesse. Er liest gerne, sowohl im Internet als auch in Zeitungen und Sachliteratur. Sein Hobby ist die Computernutzung: Social Networks, Surfen und Computerspiele.

Er ist mit seinem Leben im Großen und Ganzen zufrieden. Seine Stärken liegen seiner Meinung nach im analytischen Denken. Ansonsten hält er sich für cholerisch und impulsiv, allerdings auch nicht nachtragend.

Mit sieben oder acht Jahren hat er, angeregt durch seinen Stiefvater, mit dem Computerspiel angefangen. Er hat alleine und mit seinem Stiefvater gespielt. Zwischen zehn und zwölf Jahren hat er ziemlich intensiv die Fußballsimulation *Anstoss* gespielt. Seine Mutter hat mit seinen langen Spielphasen Probleme gehabt. Das Offline-Rollenspiel *Diablo* war das nächste Spiel, das ihn sehr lange gefesselt hat. Er war gerade 13 Jahre alt und hat sich mehrere Jahre damit beschäftigt.

Als *WoW* 2005 herauskam, hat er sich viele Jahre mit dem Spiel beschäftigt. Dieses Spiel besitzt Elemente, die seiner Präferenzrichtung entsprechen: Rollenspiele und Wirtschaftssimulationen. *WoW* hält er für „eine in sich geschlossene große Wirtschaftssimulation“ und für einen großen „Multiplayerspielplatz, der den Rollenspielaspekt eigentlich nur noch so hat, damit die Leute nicht so aussehen müssen, wie im realen Leben.“ Aktuell spielt er *WoW* nicht mehr. Er hält sich jetzt für einen „geläuterten Süchtling“.

Davor liegt eine lange Phase intensiver Spielprozesse. Er hat mit seinen Freunden gespielt, lieber mit ihnen als gegen sie. Durch das Spiel hat er zwar jede Menge neuer Bekanntschaften schließen können. Diese Kontakte zerstreuen

ten sich jedoch recht schnell wieder. Der engere Freundeskreis spielte ebenfalls Computerspiele: „Also die wirklich engen, der richtig enge Freundeskreis, mit dem man sich auch halt mal unter der Woche nachmittags irgendwie verabredet hat, das waren alles Zocker.“ Im Laufe der Zeit änderte sich sein Freundeskreis: Es wurden immer weniger nichtspielende Freunde.

W1 hat in vier Gilden aktiv mitgespielt. Die Gilden waren für ihn das alles entscheidende Motiv, in *WoW* aktiv zu sein. Das hat ihm am meisten Spaß gemacht, vor allem, wenn es in dieser Spielgemeinschaft gut lief: „Es wäre für mich wahrscheinlich sogar der entscheidende Faktor in der Spielmotivation gewesen, wie gut ich mit meiner Gilde klargekommen bin.“ Er hat darauf geachtet, bei den gemeinsamen spielerischen Aktivitäten nicht zu fehlen und pünktlich online zu sein. Mit einem halben Dutzend der Mitspieler hatte er persönliche Kontakte: „Allerdings trotzdem halt bessere Bekannte dann, noch nicht so richtig, dass ich das als Freundschaft bezeichnen würde.“ Heute hat er mit keinem mehr Kontakte. „Das ging mit meinem Ausstieg eigentlich dann auch Hand in Hand.“

In der Intensivphase des *WoW*-Spiels hat W1 eine Zeit lang selber Raids geleitet. Für ihn waren das stressige Situationen: Fünf Stunden ständig konzentriert zu sein. Besonders stressig waren Kämpfe gegen andere Gilden. Andererseits waren dies auch die kleinen Belohnungen, wenn es gelang, die gegnerischen Kräfte zu besiegen. Um die Belastungen und Stressmomente bewältigen und um bessere Leistungen zeigen zu können, hat der Spieler auch Speed zu sich genommen: „Man fokussiert sich mehr auf ein Ziel. Hunger und Schlaf sind erst mal sowieso erst mal kein Thema. Die Hormone werden ausgeschüttet, die auch in einer Fluchtsituation ausgeschüttet werden.“ Man wird konzentrierter und reaktionsschneller. In den Intensivphasen des Computerspielens hat er diese Droge drei- bis viermal die Woche zu sich genommen.

In den Intensivphasen der Spielprozesse war W1 so in das Spiel vertieft, dass er die Zeit vergessen hatte. „Ist halt einfach gerade irgendwie so im Fluss drinnen, dass man schon seit zwei Stunden Monster tötet und ja irgendwie auch gar nicht merkt, wie die Zeit verstreicht.“ Ansonsten hat er versucht, die Spielphasen angemessen in die Verpflichtungen der realen Welt zu integrieren. Gleichwohl hat sich das Freizeitverhalten durch *WoW* deutlich verändert. „Ich habe am Anfang einfach viel mehr Computer gespielt als vorher. Ja und das ist ja auch eine einnehmende Sache, sodass man, wenn man weg war mit auch spielenden Freunden, einfach das mal den ganzen Abend locker gefüllt hat und auch noch, wo man noch lange nicht alles besprochen hatte, als man wieder nach Hause ist. Ja, insofern hat es schon massiv beeinflusst am Anfang.“ Spielen wurde ihm zum Normalzustand, wenn er nichts anderes zu tun hatte oder wenn er nicht mit Freunden verabredet war.

Es gab jedoch auch Phasen, in denen er für Monate aufgehört hatte zu spielen, „weil ich da auf einmal wieder eine Freundin hatte.“ Er fing dann

allerdings wieder an zu spielen, „um mal wieder zu gucken“. Der Account war zwar stillgelegt, aber: „Komplettlöschungen macht Blizzard nicht. Die bauen darauf, dass jeder noch mal wieder kommt.“ Beim Verlust einer Partnerschaft, verbunden mit einer problematischen Lebenssituation hat sich W1 zu Hause verbarriadiert und besonders intensiv und lange gespielt.

W1 hat vor einigen Monaten für sich entschieden, nicht wieder mit *WoW* anzufangen. Das Spiel ist für ihn schlicht langweilig geworden. Man hat die Wahl bei Gegnern, „die einerseits so leicht sind, dass man sich einfach nur ärgern kann, wenn man die nie schafft und dann Dinge, die einfach die Messlatte so hoch legen, dass man das mit einer durchschnittlichen Gilde einfach nicht schafft.“ Ihm ist auch bewusst, „dass so ein Avatar – egal wie viele Stunden da reingeflossen sind – das nichts ist, was man nicht loslassen kann. Das ist auch, mein Gott, jetzt liegt er halt still.“

Den hauptsächlichsten Nutzen von *WoW* sieht er (neben dem Auffrischen der Englischkenntnisse) in der Förderung der Teamfähigkeit: „*WoW*, mein Gott, das ist ja im Prinzip auf Teamplayer ausgerichtet, also Teamfähigkeit, Kooperation, so alles, was irgendwie dazu gehört und sicherlich gefördert ja bei jedem Spiel.“ Die Fähigkeiten haben nach Auffassung von W1 Transfereignung: „Ich denke schon, dass ich beim Spielen viel gelernt habe, was ich täglich anwende. [...] Zum Beispiel Teamwork. Also vor allen Dingen diese Softskills, die man jetzt nicht täglich nutzt und merkt: Hey, das habe ich aus *WoW*. Aber ebenso die Sachen, die sich halt irgendwie, die sich halt einspielen.“ Diese Fähigkeiten fließen dann recht unmerklich in alltägliche Situationen ein, wobei einem der Ursprung nicht mehr so ganz bewusst ist. W1 sieht sehr wohl auch problematische Aspekte von *WoW*, dass man „total versumpft“, sich sozial isoliert, dass sich die Schwierigkeiten erhöhen, sein Leben auf die Reihe zu bekommen.

Aktuell spielt W1 nun bevorzugt und nur für sich Wirtschaftssimulationen, dies in deutlicher struktureller Kopplung zu seinem aktuellen Studium der Volkswirtschaft. „Im Falle von Wirtschaftssimulationen sind es wahrscheinlich eher so die kleinen Rädchen, die man in Bewegung setzt, die dann irgendwo ganz anders irgendwie einen Effekt haben, was ich damals schon ziemlich toll fand. Das finde ich auch jetzt noch.“ Aus diesem Grunde ist auch „Civilization 4“ sein aktuelles Lieblingsspiel geworden. Er findet alle Spiele dieser Serie gut und findet dieses Spielprinzip „ziemlich singulär“. Reizvoll für ihn ist, dass jede Spielpartie eine völlig unterschiedliche Richtung nehmen kann. Dies schafft für ihn eine Langzeitmotivation. Bei der neuesten Fassung kommen Aspekte hinein, die bei den Vorgängerversionen noch nicht enthalten waren. „Also da ist jetzt wirklich mittlerweile ja ist einem die komplette Staatsbildung selbst überlassen. Da gibt es tausend verschiedene Einstellmöglichkeiten. Einfach, diese Vielschichtigkeit beeindruckt mich.“

Er hat sein aktuelles Spielverhalten auf die Erfordernisse der realen Welt abgestimmt und die Spieldauer entsprechend reguliert. Stehen keine Verpflich-

tungen und Verabredungen an, spielt er „auch mal locker acht Stunden“. Er kommt in der Woche auf 15 Stunden Spielzeit durchschnittlich. Die Spielzeiten sind recht unregelmäßig: „Es kommt auch durchaus häufiger vor, dass ich an einem Tag lang überhaupt kein Spiel anfasse oder auch mal drei Tage, weil einfach nicht genug Zeit da ist und zu viel zu lesen. Wenn das nicht der Fall ist, ist realistisch, dass ich mich halt abends mal für zwei, drei Stunden davor klemme oder auch mal ein bisschen mehr. Das ist dann irgendwo der Durchschnitt sozusagen von zwei Stunden.“ Das Spielen ist nachrangig geworden: „Wenn man irgendwo hin muss, einen Termin hat, Uni oder eine Verabredung mit einem Kumpel oder was auch immer. Natürlich hört man dann auf zu spielen. So aber eben auch, einfach mal so nix tun. Eigentlich habe ich keine Lust, dann lese ich jetzt lieber Zeitung.“

Aus dem Interview wird deutlich, dass die sozialen Interessen bei W1 deutlich im Zentrum seiner Motivation stehen. Hier sieht er auch den größten Nutzen und die Chance, Teamkompetenz in andere Kontexte zu transferieren. Letztlich waren aber diese Kontakte nicht hinreichend befriedigend, es blieb bei flüchtigen, auf die Spielprozesse zentrierten Bekanntschaften, die sich tendenziell als wenig bedeutsam erwiesen haben. Mit dem Beenden von *WoW* endeten auch diese Bekanntschaften. Partnerschaften hatten für den Spieler W1 einen deutlich höheren Stellenwert. Das Computerspiel verlor gänzlich an Bedeutung, solange eine Partnerschaft anhält. Exzessive Phasen des Computerspiels gab es immer dann, wenn eine Partnerschaft zu Ende war oder problematische Lebensphasen bewältigt werden mussten. Vor diesem Hintergrund ist verständlich, dass es bei W1 nur zu einer geringen figuralen Identifikation mit seinem Avatar gekommen ist. Der Avatar war für ihn eher eine funktionale Figur für die Spielprozesse.

Die aktuelle Präferenz für komplexe Strategiespiele wie „Civilization 4“ weist auf eine strukturelle Kopplung mit seinem Studium der Volkswirtschaft hin und auf seine Stärke für analytisches Denken. Die jetzigen Spielphasen sind angemessen in das tägliche Leben von W1 integriert worden. In Hinblick auf die selbstreflexive Rahmungskompetenz hat der Spieler eine für ihn angemessene Balance zwischen dem Interesse am Spiel und den Erfordernissen seines täglichen Lebens gefunden.

4.2 Spieler W2

Der Spieler W2 ist 21 Jahre alt und befindet sich in Ausbildung zu einem Fachinformatiker. Das Programmieren macht ihm Spaß, doch er möchte nicht die ganze Zeit vor dem Rechner verbringen: „Ja, also den ganzen Tag vor dem Rechner sitzen, dann abends in meiner Freizeit, wenn ich halt abends nach Hause komme, um sechs oder so was, ist es relativ spät und vor allem im

Winter, dann kann ich auch keinen Sport machen. [...] Dann will man zu Hause mal vor dem Rechner sitzen und dann saß man schon den ganzen Tag davor. Und das nervt dann halt irgendwie.“

W2 ist sportlich sehr interessiert. Sein Hobby ist Skateboard fahren. Er hatte einen Unfall, beide Beine gebrochen, deswegen kann er sich momentan nicht sportlich betätigen. Darüber hinaus hat er viele Ballsportarten ausgeübt und war auch eine Zeitlang in einem Fußballverein aktiv. Die Eltern und Geschwister (eine Schwester und ein Bruder) sind ihm wichtig. Er hat auch eine Freundin, die er in seiner Firma kennengelernt hat. Die sieht er jeden Tag bei der Arbeit. Diese Beziehung ist ihm sehr wichtig. Er hat einen guten Kontakt zu den Arbeitskollegen, mit denen er häufiger weggeht. „Es ist so relativ ein familiäres Verhältnis in der Firma, also, dass sich alle relativ gut verstehen, eigentlich.“

Mit seinem Leben ist er relativ zufrieden. „Es ist eigentlich ganz okay, so wie es momentan ist.“ Er überlegt allerdings, ob er seine bisherige Tätigkeit aufgeben und eine Erzieherausbildung anfangen soll. Er hält sich selbst für geduldig und zuverlässig, kann sich aber vielfach nur schwer entscheiden und empfindet sich daher häufig als unentschlossen.

Im Alter zwischen neun und zehn Jahren hatte er erstmalig einen Computer erhalten. Er hat damals Aufbaustrategiespiele bevorzugt, mit zwölf Jahren dann erstmals *Counter-Strike* gespielt und bis sechzehn durchweg dieses Spiel und *Diablo* gespielt. Mit siebzehn hat er dann „*World of Warcraft*“ (*WoW*) angefangen und ist bis heute bei diesem Spiel geblieben. Auch *Counter-Strike* spielt er bis heute.

Das Spielverhalten wurde von den Eltern so gut wie nicht reguliert. Die Mutter hat lediglich Wert darauf gelegt, dass die Schlafenszeiten eingehalten wurden. In diesem Punkt war er sehr zuverlässig. „Da habe ich mich auch wirklich hingelegt. Da war meine Mutter auch relativ stolz drauf.“ Da er anfangs noch keine schnelle Internetverbindung besaß, hat er sich mit Freunden in Internetcafés getroffen und dort gespielt. Vom älteren Bruder hat er viele Anregungen erhalten, sowohl das Skateboard fahren als auch das Computerspielen. Noch heute tauscht er sich mit seinem Bruder über neue Computerspiele aus, aber so intensiv und relativ einseitig, dass es ihn teilweise nervt.

Die Struktur von Rollenspielen wie *Diablo* sagt ihm zu: „Man baut einen Charakter auf, der wird stärker, man hat daran Teil, wie er stärker wird, und kann selber bestimmen, was er macht, wie er agiert oder was er für einen Weg einschlägt. Also ist er ein Nahkämpfer oder ist er einen Zauberer oder so. Und das ständige Verbessern des Charakters ist so in jedem Rollenspiel, dass man den Charakter verbessern kann und dass man das Verhalten dementsprechend auch beeinflusst, wie man den spielt.“ Diese Struktur ist auch bestimmend für *WoW*. „Und ja, es ist wieder das Gleiche. Man spielt wieder einen Charakter, kann ihn aufleveln und sich auch wieder entscheiden.“ Auch der Spielinhalt

sagt W2 zu: „Ich tendiere dann eher so zu diesen Mittelalterdingen, *Diablo* ist im Mittelalter, *WoW* ist im Mittelalter.“

Das Lieblingsspiel von W2 ist eindeutig *WoW*. Die Vorzüge dieses Spiels beschreibt W2 wie folgt: „Man kann einen Charakter aufleveln, man kann ihn immer verstärken. Und selbst, wenn er auf Endstufe ist, kann man ihn halt noch durch Ausrüstung verbessern. Und ich lege jetzt nicht so den Wert darauf, in Schlachtzügen mitzugehen, um irgendwelche Computermonster zu bekämpfen, die immer nur die gleichen Taktiken fahren, wo man irgendwann eh alles auswendig kennt.“ Das Spiel gegen menschliche Gegner ist hingegen eine wesentliche Motivationsquelle für das Spielinteresse an *WoW*: „Ich mag halt schon lieber dieses PvP, wenn man gegen andere Spieler gegeneinander spielt, weil sie agieren selber, also sie haben menschlichen Verstand, also sie agieren immer anders. Und das ist dann einfach so eine Herausforderung. [...] Und ich spezialisier mich dann halt dann auch wirklich darauf, dass ich, wenn ich PvP spiele, die Fähigkeiten von anderen Klassen auch angucke, damit ich weiß, was haben die, um mich auszuschalten oder wie können sie mich unter Kontrolle bringen.“

Momentan spielt W2 täglich vier Stunden, wenn er von der Arbeit nach Hause kommt, und zwar im wesentlich nur *WoW*. Unterschiede gibt es am Wochenende: „Also, wenn ich mal wirklich das Wochenende nur zu Hause sitze, dann sitze ich natürlich auch mehr davor. [...] Wenn ich dann nicht mehr sitzen will, dann lege ich mich halt ins Bett oder so und guck dabei Fernsehen eben den Nachmittag oder so. Aber auf jeden Fall, wenn ich zu Hause bin am Wochenende, dann spiele ich halt auch mehr als in der Woche.“ Am Anfang hat W2 noch wesentlich mehr gespielt, um seinen Avatar auf einen höheren Level zu bringen. Deswegen hat er teilweise von morgens früh bis in den späten Abend gespielt. Inzwischen hat das Interesse deutlich abgenommen: „Vor allem, weil es auch irgendwie dann ausgelutscht ist, also man kennt alles, und es ist dann einfach, um Zeit zu vertreiben oder um mal ein bisschen Ablenkung zu haben.“

Für W2 ist der Wunsch nach Zeitvertreib ein Anlass, sich dem Spiel *WoW* zuzuwenden: „Ja, also der Hauptgrund ist eigentlich, um meistens Zeit zu vertreiben, weil momentan ist es wirklich so, wenn ich nach Hause komme abends, macht man sich noch was zu essen, dann guckt man auf die Uhr um sieben jetzt. Dann will man auch nicht mehr groß weg gehen, dann ist da dieser innere Schweinehund, der einen dann nicht mehr rauslässt, um sich dann die Zeit zu vertreiben oder so. [...] Bei *WoW* ist es dann hauptsächlich, um Zeit zu vertreiben oder ein bisschen sich zu verbessern, wenn es neue Updates gibt im Spiel oder so, dass man da die neuen Inhalte mitkriegt und sich dadurch wieder verbessert oder so.“ Die Ergänzungen zu *WoW* fachen die Motivation von W2 immer wieder an, sich dem Spiel zuzuwenden, obwohl es inzwischen langweilig geworden war. Dahinter steckt der Wunsch, etwas Neues

zu erleben. „Ja, also am Anfang, wo sie es angekündigt hatten, habe ich halt eh schon nicht so viel Lust auf *WoW* gehabt, da hatte es sich schon wieder so ein bisschen entwickelt, dass mir langweilig wurde gerade. Da habe ich mir gedacht, ja mal gucken, wenn es rauskommt, vielleicht anspielen, mal sehen, was die für Neuerungen bringen. [...] Also, ich würde es auf jeden Fall anspielen und es mir angucken. Irgendwie hofft man ja doch, dass es vielleicht mal jemand anderen gibt, der ein ordentliches Spiel auch mal herausbringt. [...] Es ist zwar schön immer dieses Mittelalterding, aber es ist halt trotzdem irgendwie immer die gleiche Welt. Vielleicht mal irgendwas anderes erleben.“

Neben dem Zeitvertreib und dem Vermeiden von Langeweile mag er vor allem die Möglichkeit, Kontakte zu knüpfen und das Beziehungsnetz auszubauen. Bei W2 haben sich über das gemeinsame Spiel Freundschaften ergeben. „Da haben sich dann drei oder vier Leute herauskristallisiert, mit denen ich mich immer dann verstanden habe. Er ist der Einzige von denen, die noch mitspielen. Und ich kannte ihn halt wirklich immer nur über Internet. Aber ich habe ihn schon mal getroffen. Ich bin auch schon mal mit einem, den ich auch relativ gut kannte, habe ich mit dem Silvester gefeiert, in Frankfurt und so.“ Mit einigen dieser Netzbekanntschaften bespricht W2 auch persönliche Probleme, „weil wir uns relativ gut eigentlich verstehen.“ Es bleibt dann auch nicht aus, dass Konflikte entstehen, dass man sich streitet und einige Zeit nicht mehr miteinander spielt, weil Spielziele trotz mehrfacher Versuche nicht erreicht wurden.

Das Beziehungsnetz intensiviert sich, wenn man Mitglied in einer sozialen Spielgemeinschaft wird. W2 war Mitglied in einigen Gilden, die sich in Hinblick auf die Intensität des Spielens und das Ausmaß der Verpflichtungen deutlich unterscheiden. Die allererste Gilde von W2 „war eine recht nette Gilde. Die hat sich nicht so darauf beschränkt, jetzt nur so weit voranzukommen, da war es vielleicht am Wochenende einen Tag, in der Woche einen Tag oder so was. [...] Und danach war ich dann noch in der Gilde, da war es schon etwas anders, also es hat sich dann auch so entwickelt, dass es wirklich teilweise so fünf Tage oder so machen wollte. Wo ich gesagt habe: Nee, ich mache maximal drei Tage. Das mit fünf ist mir einfach zu viel, weil ich dann habe ich halt gar keine Zeit mehr.“

Die Aufnahme in eine Gilde vollzieht sich nach Mustern, aus denen bereits deutlich wird, was die Gildemitglieder von neuen Mitgliedern erwarten. „Wenn ich in die Gilde reinkomme, kam erstmal direkt von der Freundin von dem Gildeleader kam direkt erstmal so: Name, Jahrgang, wie man geskillt ist usw. Und was hat man für Berufe, also im Spiel für Berufe. Die reden sich dann eher auch schon im TeamSpeak dann mit Namen an, also mit dem Vornamen, anstatt mit dem Charakternamen. Die selber haben sich dann immer schon mal mit dem Vornamen angeredet, was so auf der Persönlichkeitsebene eher in der Schiene verläuft, als jetzt nur auf der Spielebene.“

Die positiven Aspekte von *WoW* liegen nach Auffassung von W2 eindeutig im sozialen Bereich. Man kann soziale Kontakte knüpfen und findet Kommunikationspartner, mit denen man auch persönliche Dinge austauschen kann. Diese Gespräche finden während des Spielprozesses statt und begleiten ihn. „Wenn er da irgendwas im Spiel macht, ich da irgendwas im Spiel mache, und unterhalten uns trotzdem nebenbei. Ich finde, man redet sehr viel mehr zusammen und vor allem auch unabhängig vom Spiel. [...] Bei *WoW*, das geht mir eigentlich alles relativ locker von der Hand, also ohne, dass ich mich jetzt groß konzentriere, was ich jetzt drücken muss und dass ich da auch Zeit habe, während ich spiele, nebenbei noch andere Dinge über den Rechner zu spielen oder so.“ Bei *Counter-Strike* hingegen muss man relativ konzentriert sein. Dieses Spiel bietet nach Auffassung von W2 weniger Möglichkeiten, während des Spielprozesses miteinander über persönliche Dinge zu sprechen. Wohl aber könnte durch *Counter-Strike* das Reaktionsvermögen verbessert werden.

Den größten Nachteil des Computerspielens sieht W2 im sozialen Bereich, wenn das Spielen zur Sucht wird, man die Schule vernachlässigt. „Man kann die Ausbildung oder so hinschmeißen oder gar keine Lust mehr drauf haben und will nur noch spielen oder so.“ Problematisch wäre es auch, wenn man durch das Spielen andere soziale Kontakte vernachlässigt, „wenn die Freunde jetzt nicht selber viel mit Computer zu tun haben.“

W2 sieht für sich keine Gefährdungen. Eine Spielzeit von durchschnittlich vier Stunden täglich ist für ihn nicht problematisch. Seine Freundin hat auf jeden Fall Vorrang vor dem Computerspiel. Termine hält er ein, und wenn er sie hat, richtet er sein Spielverhalten darauf ein.

Den Spieler W2 kann man als „exzessiven Computerspieler“ bezeichnen. Bei einer wöchentlichen Spielzeit von etwa 30 Stunden bleibt nicht viel Freizeit für andere Aktivitäten. Dieser zeitliche Rahmen ist möglicherweise durch die Verletzung des Spielers mitbedingt, die ihn daran hindert, seinen sportlichen Interessen nachzugehen. Seine aktuelle Lebenssituation und seine berufliche Inanspruchnahme lassen wenig Energie und Zeit für aufwendige Aktivitäten in der Freizeit. Am Abend ist W2 häufig müde und abgespannt und findet dann im Computerspiel einen für ihn angemessenen Zeitvertreib. Die langen Spielphasen haben dazu geführt, dass auch während des Spiels Langeweile auftreten kann. Spannend bleiben die Kämpfe mit menschlichen Spielpartnern.

W2 hat es gelernt, seine sozialen Interessen und Bedürfnisse in das Computerspiel einzubringen und es so zu spielen, dass es mit den Anforderungen seines Lebens nicht in Konflikt tritt. In der Vorliebe des Spielers W2 für Rollenspiele und die Entwicklung der Avatare durch Erfüllen von Aufgaben und Bestehen von Kämpfen spiegeln sich eigene Entwicklungswünsche, die auf das reale Leben ausgerichtet sind. Mit 21 Jahren gehört es zu den Entwicklungsaufgaben, die eigenen Fähigkeiten und Kenntnisse weiterzuentwickeln,

um einen angemessenen Platz im Leben zu finden. Die Avatare bieten W2 die Möglichkeit zu einer figuralen Identifikation. In ihnen erlebt der Spieler die Ausfaltung „seiner“ virtuellen Persönlichkeit und die Erfüllung von Entwicklungswünschen. Die Avatare befähigen ihn, in der virtuellen Spielwelt Anerkennung zu erlangen und Durchsetzungsfähigkeit unter Beweis zu stellen. Dies vermittelt ein Gefühl der Selbstwirksamkeit, das Ermutigung sein könnte, die eigene Selbstentfaltung in der realen Welt voranzutreiben.

4.3 Spielerin W3

W3 ist 26 Jahre alt, weiblich und in Vollzeit als Krankenschwester berufstätig. Der Kontakt mit Menschen macht ihr in diesem Beruf Spaß. Weniger Spaß bereiten ihr die beruflich bedingten Rückenbeschwerden und die Respektlosigkeit, mit der sie teilweise behandelt wird. Den Job sieht sie eher als Notwendigkeit an, als ein Muss, der ihr zwar Spaß macht, oft aber auch nicht. Es ist nicht ihr Traumberuf, sie ist aber froh, eine feste Anstellung zu haben: „Ich gehe mit noch recht gutem Gefühl immer zur Arbeit und es ist okay. Viele stellen den Job an erster Stelle. Für mich ist es halt, wie gesagt, Notwendigkeit zum Leben, und das sollte eigentlich nicht mein Leben beherrschen.“ Gern hätte sie etwas Kreativeres gemacht. Ihren Wunsch, Raumausstatterin zu werden, konnte sie sich leider nicht erfüllen. Sie würde gerne auswandern, nach Kanada oder Neuseeland. Sie erwartet, dass die Menschen dort freundlicher und toleranter sind als in Deutschland.

Die Mutter ist gestorben, als sie vierzehn war. Sie hatte es nicht einfach, musste den Haushalt und ihre jüngere Schwester versorgen. Der Vater war Lkw-Fahrer und daher häufig nicht zu Hause, sodass ein großer Teil der Verantwortung für die Familie bei ihr lag. Zu ihrem Vater und zu ihrer Schwester hat sie einen guten Kontakt. Ihren Vater sieht sie zweimal im Monat, telefoniert aber jeden Tag mit ihm. Die Schwester sieht sie häufiger, etwa drei- oder viermal im Monat, und telefoniert täglich mit ihr. Diese Beziehungen sind ihr sehr wichtig.

Ihren gegenwärtigen Freund sieht sie ziemlich oft. „Wir versuchen das eigentlich jeden zweiten, dritten Tag, uns zu sehen. Dann kommt der nach Köln. Möchte den auch oft sehen. Hat auch gar nichts mit Kletten zu tun. Also aber ist einfach eine Freude, wenn wir uns sehen können. [...] Wir sind jetzt schon acht Monate zusammen. Aber das ist doch immer noch sehr intensiv und schön.“ Sie hat ihren Freund im Internet kennengelernt: „Durch Zufall. Ich wollt nur Leute kennenlernen, die es hier so im Umkreis gibt. Und dann hab ich ihn dann da getroffen.“

W3 hat kein ausgeprägtes Kontaktbedürfnis. Sie braucht auch Zeit für sich. „Also ich hab meine Freunde. Ich bin eigentlich ein Mensch, der auch schon

mal für sich ist, abgesehen jetzt mal von meinem Freund. Aber so ist das schon mal so, dass ich mich freue, meine Freunde zu sehen, mit denen was zu unternehmen. Aber ich möchte sie nicht jeden Tag um mich haben. Also ich brauch auch Zeit für mich.“

Das Fernsehen nutzt sie täglich, zur Ablenkung, wenn sie von der Arbeit kommt und genervt ist. Das Internet nutzt sie vielfältig, von E-Mailkontakten bis zur Informationssuche. „Internet ist halt heutzutage einfach da. Und das nutzt man, wie man Fernsehen guckt und telefoniert.“ Der Computer gibt ihr die Möglichkeit, ganz für sich, kreativ zu sein und den Kopf freizubekommen. „Das ist schon sehr wichtig für mich. Ich male halt und bastele. Das ist so mein Hobby, und das brauch ich auch. Ich muss halt so meine kreative Ader fließen lassen. Am Computer hab ich auch Sachen, die ich selber so mache. Es ist schon wichtig. Das ist halt auch die Zeit, die ich für mich brauche. Wo ich dann auch keinen gerne bei mir habe, weil ich dann einfach für mich meine Entspannungsphase brauche. Also am Computer mach ich halt auch so Sachen wie Animationsvideos und so was.“ Außerdem schreibt sie an einem Fantasyroman, und das schon seit ein paar Jahren. „Es ist halt so, dass ich jeden Tag so eine Idee habe, das aufschreiben muss, das dann vielleicht einfüge. Also ich bin da eigentlich immer drin.“

Sie hält sich für einfühlsam und mitfühlend. Ihre empathischen Fähigkeiten bereiten ihr in ihrem Beruf als Krankenschwester manchmal das Problem, nicht abschalten zu können. Das Leiden der Patienten verfolgt sie, „weil ich sehr über den Menschen nachdenken muss und ich keinen klaren Verstand dann so bekommen habe, wie ich ihn eigentlich bekommen sollte. Es sind ja Menschen, die nach drei Wochen gehen oft bei mir. Und wenn die dann auch sterben und ich hab die in mein Herz reingelassen. Und das sollte ich dann nicht machen. Das ist das Schlimme, was mich dann so fertig macht.“

Mit etwa 15 Jahren hat sie mit Computerspielen angefangen. Sie hat auf den Spielkonsolen verschiedene Spiele kennengelernt und gemeinsam mit der Schwester und dem Vater gespielt. Sie hat viele positive Erinnerungen an diese Zeit. Über das gemeinsame Spiel konnte sie ihre Sorgen nach dem Tode ihrer Mutter ein wenig vergessen. „Ja also meistens hab ich, meine Schwester, und mein Papa kam dann dazu und hat dann da mitgemacht und geholfen. [...] Dann haben wir alle überlegt, wie wir das machen konnten. Wir haben nicht viel Zeit füreinander gehabt. Und dann haben wir die Zeit schon so miteinander genossen. Also zu dem Normalen, was man sonst so mit dem reden. Aber das war dann so die Family-Time, hört sich zwar so ein bisschen arm an, aber so konnte man halt auch die Sorgen ein bisschen vergessen. Weil, wie gesagt, dann ja auch die Mutter gestorben ist. So konnte man sich halt positiv ablenken.“

Bis heute hat sich ihr Interesse an Computerspielen erhalten, mit mehr oder weniger intensiven Spielphasen. Mit 16 hatte sie ihren eigenen Computer und

ist auf eine LAN-Party gegangen: „Das waren hundert Leute, davon waren zwei Frauen. Und ich war eine von den beiden Frauen. Das war schon, das war eine Seltenheit, dass Frauen da Computer gespielt haben.“ In Hinblick auf die Computerspiele hat W3 eher den Kontakt zu Jungen gesucht, die mehr Erfahrung mit den Spielen hatten als ihre Freundinnen, die sich für die Spiele nicht begeistern ließen.

Mit *WoW* hat W3 vor etwa fünf Jahren angefangen. Sie war von dem Spiel sehr angetan: „Mit den Leuten, die ich kannte, diese Instanzen, dieses Erlebnis gemeinsam zu haben und die Sachen neu zu entdecken, die man gelevelt hat. Also ich fand das sehr toll, diese große Welt. Und ich fand auch, was die Grafiker sich da ausgedacht haben. So, wenn man kleine Blümchen gesehen hat. Und ich hab mich an so kleinen Dingen total erfreut. Wenn man durch eine Brücke gegangen ist, was ein riesiger großer Baumstamm war, oder so. Fand ich total toll. [...] Diese künstliche Natur fand ich total toll, also das hat mich da schon dran gebunden.“ Ein ehemaliger Freund hat sie über das Spiel informiert und es ihr zum Geburtstag geschenkt. „Ich habe es im Juni geschenkt bekommen. Und dann hab ich es angefangen, und dann fand ich es toll. Und war dann da dran hängengeblieben irgendwie.“

Wichtig ist ihr auch der Avatar, mit dem sie sich handelnd in der Welt von *WoW* bewegt. Den Charakter des „Paladin“ hat sie seit 2005, „dem hab ich alles Liebe, alles Blut rein gesteckt. [...] Mein Paladin ist mein ein und alles gewesen.“ Diese figurale Identifikation macht es schwer, das Spiel endgültig aufzugeben. „Ich kann mich nicht so ganz davon trennen. Also irgendwie tut es mir leid, also, wo man da so viel Arbeit reingesteckt hat und ja.“

Die sozialen Kontakte, die Kommunikation und das gemeinsame Spiel waren für W3 ganz entscheidende Motive, um intensiv *WoW* zu spielen. „Wenn man die Leute kennengelernt hat und mag die Leute, dann geht man teilweise auch nur online, um mit den Leuten zu schreiben, so um zu chatten. Gar nicht zu spielen, nur um rumzulaufen. Also, das war auch zum Teil mein Aspekt, da immer reinzugehen.“ Die virtuelle Spielwelt des *WoW* wurde zu einem Raum, um sich mit dem früheren Freund auszutauschen. „Und halt mit ihm zu schreiben, mit ihm zu spielen. Wenn man sich nicht sehen konnte, dann hat man halt so Zeit miteinander verbracht. Das war zwar total bekloppt, aber das war schön damals. Also ich fand es toll.“

WoW als virtuellen Kommunikationsraum hat W3 auch mit ihrem Vater genutzt, „weil der spielt auch *WoW*. [...] wir haben viel miteinander geschrieben und Spaß gehabt. [...] Für ihn ist das gut, weil es ist ein guter Freizeitvertreib.“ Der Vater spielt in derselben Gilde wie W3 und erhält, wenn erforderlich, Unterstützung und Hilfe von seiner Tochter. Weil ihr Vater jetzt wieder verheiratet ist und recht lange arbeitet, spielt er weniger, meist bevor er schlafen geht.

W3 hat zahlreiche Spieler durch *WoW* kennengelernt und sich teilweise auch mit ihnen getroffen. Aus diesen Kontakten hat sich auch eine zeitweilige

Freundschaft ergeben. „Wir sind in einer Instanz zusammen gegangen. Also er hat mich in einer Instanz kennengelernt und hat mich dann in seine Gilde mitgenommen. Ich war die einzige, die nicht zu seiner Gilde gehörte. Und er hat gesagt: Die ist gut und nehmt sie mit. Und ich fand ihn sehr nett. Und ich fand ihn witzig. Und ich habe gedacht: Ach, der ist toll [...] Und dann kamen wir ins Gespräch. [...] Wir fanden uns dann doch sehr nett. Und dann kamen wir irgendwie auf private Dinge. [...] Dann haben wir uns dann mal getroffen und dann fanden wir uns dann doch sehr nett. [...] Und haben dann noch mehr halt miteinander gespielt dann in diesem Spiel.“

Im Laufe dieser Beziehung kam es zu Konflikten und Streit, „weil er dann Sachen gesagt hat, dass ich das nicht gut spielen konnte.“ Konfliktursache waren Unterschiede in der Nutzung der Möglichkeiten von *WoW*, „weil ich viel geschattet hab, weil ich viel rumgedaddelt hab und da viele Leute kannte. Und er das nicht verstand. Weil er war sehr zielstrebig, der hatte nur 80er [die derzeit höchste Stufe im Spiel; Anm. d. Verf.], total Equipment. War wirklich total der Beste vom Besten. Und der war ganz anders. War damals leider ohne Arbeit. Deswegen hatte der auch Zeit dafür gehabt.“ Ihr Freund wollte mit *WoW* aufhören, weil er wusste, dass er zu viel spielt. Sie fand diese Selbsteinsicht gut, wollte aber ihrerseits nicht mit *WoW* aufhören und hat immer wieder neu angefangen.

W3 hat mit *WoW* sehr intensive Spielphasen gehabt. „Es gab halt in der Zeit nur *WoW*, eigentlich hauptsächlich. Da hab ich dann auch schon mal zehn Stunden gegessen und gespielt. Ich hab auch schon acht Stunden am Stück und hab das gar nicht mitbekommen. [...] Das hat *WoW* gemacht. Es hat halt gefesselt. Das ist, das sind halt, ja, da ist man in diesem TeamSpeak, wo man miteinander redet und dann halt in diese Instanzen geht, die ja allein schon mal manchmal fünf Stunden dauern. Und das Drumherum und das fesselt einen halt. Man redet miteinander. Es macht einem Spaß. Und alles, was Spaß macht, lässt die Zeit vergehen. Und das war dann so. Und das war dann oft so, wenn man sich keinen Wecker gestellt hat, dann ist das schon gewesen.“ Die Spielerin W3 hat in den intensiven Spielphasen komplett alles um sich herum vergessen.

Die Spielerin war über längere Zeit Mitglied in einer Gilde und hat die daraus resultierenden Verabredungen – in der Regel trafen sich die Mitglieder der Gilde zweimal die Woche – zuverlässig eingehalten. Um mit den Gildemitgliedern eine Instanz zu bewältigen, dauerte es mindestens vier Stunden, in denen die Spieler voll konzentriert sein mussten. Es gab zwischendurch Pausen, in denen man sich etwas entspannen konnte oder Zeit zum Essen war. Das gemeinsame Spiel mit den Mitgliedern der Gilde hat die Spielerin ungewein motiviert, wenn sie das Gefühl hatte, wichtig zu sein. „Aber wenn ich wusste, ich bin hier die Vorderste. Die Augen gucken auf mich. Dann war das auch Motivation. Dadurch, dass man ja auch ein Ziel erreichen wollte.“ Ihr

Avatar, der Paladin, ist mit der besonderen Fähigkeit des Heilens ausgestattet und hat in der Bewältigung einer Instanz eine wichtige Bedeutung.

Die Gilde bot Möglichkeiten, sich über sich und seine Aktivitäten auszutauschen. „Man stellt Bilder von sich rein, man schreibt Informationen über sich rein, es gab auch Spiele, die wir miteinander gemacht haben. So, wie die Geschichte weiterschreiben und witzige Sachen gepostet, oder ich hab meine Videos, die ich gemacht hab, hab ich da reingestellt.“ Die Gildemitglieder haben sich auch einmal privat getroffen. Von 70 Mitgliedern waren 20 dabei.

Es gab einen bemerkenswerten Konflikt, den man als Rahmungsdiffusion bezeichnen könnte. Die Spielerin hat sich in der virtuellen Spielwelt des *WoW* mit jemandem verheiratet, der eine Freundin in der realen Welt hatte. Diese Freundin hat die Spielerin dann verfolgt und beleidigt. „Hab das Hochzeitkleid in *WoW* gekauft und fand das alles total witzig. Aber dann hat seine wirkliche Freundin total Terror gemacht. Und hat mich im *WoW* total verfolgt. Und hat mich voll gespamt und gedroht, sodass ich die richtig mit Hilfe von Blizzard von mir weghalten musste, weil die total abgedreht war. [...] Ich hab gesagt: Du musst schon unterscheiden, dass das Spiel ist, und das andere ist Wirklichkeit. Und die hat das, glaub ich, gar nicht verstanden. [...] Das war nur witzig. Ich wollte ja nichts von dem, das war einfach nur, weil es ging nur um diesen Fun.“

Die Spielerin hat sich selbst Grenzen für das Engagement und die zeitliche Inanspruchnahme in *WoW* gesetzt. Allzu hohe Anforderungen möchte sie nicht erfüllen. „Teilweise gibt es Gilden, die sind ja, das ist ja wie ein Beruf für die. Das heißt, da musst du das und das bringen und wenn nicht, dann bist du weg. Und du musst dann und dann da sein. Und dann gibt es Minuspunkte, wenn du eine Minute zu spät bist. Das ist Stress, finde ich, wenn das dann auch mit in deine Freizeit einfließt. Find ich, das ist dann Stress. Manche tun sich das freiwillig gerne an.“

Für die Spielerin W3 ist die Entspannungsmöglichkeit ein positiver Effekt des Computerspielens. Sie denkt, dass Menschen in Hinblick auf ihre Fingerfertigkeit und Denkfähigkeit gefördert werden könnten. Sie selbst hat durch das Spielen Selbstvertrauen gewonnen, Anerkennung erlangt und vor allem: neue Leute kennengelernt und Beziehungen geknüpft. Das Spiel bot auch die Möglichkeit, sich Informationen über Zeitschriften und über das Netz zu beschaffen. W3 sieht andererseits sehr wohl, dass *WoW* ein Suchtverhalten begünstigen könnte. Wenn man im Spiel verliert oder nicht zum Zuge kommt, kann man rasch ungehalten werden. Auch körperliche Probleme können durch intensives Spielen auftreten. So hat die Spielerin eine Sehenscheidenentzündung bekommen und hat zugenommen. „Man kann dick werden. Vom Computerspielen, weil man sich weniger bewegt, weil man vor dem Computer isst.“

Die Spielerin hat *WoW* im Moment aufgegeben, als sie merkte, dass das Interesse gesunken war und sie dafür keine Zeit mehr hatte. Sie wollte auch

die monatliche Gebühr einsparen, weil sie andere Ausgaben hatte. Ein weiterer Grund dürfte sein, dass sie mit ihrem gegenwärtigen Freund zusammen sein möchte und dies Vorrang hat vor intensiven Spielphasen. Das gegenwärtige Spielverhalten sieht W3 für sich nicht als problematisch an. Beruf und Freundschaft haben einen angemessenen Stellenwert in Bezug auf ihr Spielverhalten gefunden. Auch in den intensiven Spielphasen hat sie ihren Alltag auf die Reihe bekommen. „Also, ich konnte schon Grenzen setzen, was wichtig ist für mich.“ Sie brauchte das Spiel, um sich von den Problemen ein wenig abzulenken, und hat dafür ihre Zeit angemessen eingeteilt. „Also hab ich dann gewusst, du kannst nur eine halbe Stunde. Aber das hab ich dann bewusst auch gemacht, um mal einen freien Kopf zu bekommen.“

Anstelle von *WoW* spielt sie jetzt die aktuelle Version von „Die Sims“. „Also jetzt seit drei Monaten hab ich mal *Sims 3* probiert. Ist nett ja. Kann man wohl die Zeit vergessen. Aber darf man auch nicht zu lange dann spielen.“ Schwerpunkt ihrer spielerischen Aktivitäten ist das Einrichten von Häusern und ihre Gestaltung. Sie würde dies nie wieder so ausarten lassen. „Nie im Leben, also dafür sind halt andere Dinge wichtiger.“ An „Sims“ schätzt sie die Möglichkeit, mit freier Hand etwas gestalten zu können. Insofern bietet ihr das Spiel eine Möglichkeit, ihren kreativen Impulsen Ausdruck zu geben. Das Spiel bietet ihr ferner viele witzige Momente, die ihrem Wunsch nach Zeitvertreib und Entspannung entgegen kommen. „Ich find es witzig, wie die da manchmal reagieren, diese Sims. [...] Wenn man die streiten lässt, find ich witzig. Einfach mal zu gucken, wie die Leute, wie die reagieren, wie realistisch das ist. [...] Mach das nicht sehr zielstrebig, sagen wir mal so.“

Die Spielerin W3 vermittelt den Eindruck, dass sie gelernt hat, die Anforderungen ihrer realen Welt und ihre Beziehungswünsche mit dem Computerspielen auszubalancieren. Sie hat schon recht früh erfahren, dass über Computerspiele Beziehungen entstehen und sich festigen können. Sie hat dies in ihrer Familie in positiver Weise erlebt und auch durch ihre Aktivitäten in *WoW*. Sie hat dadurch Bekanntschaften machen können und zeitweilig auch Freundschaften begründet. Zum anderen schwächt sich die Intensität und zeitliche Dauer des Computerspielens dann merklich ab, wenn sie, wie aktuell, einen festen Freund gefunden hat.

W3 ist keine exzessive Spielerin mit einem ausgeprägten Leistungsehrgeiz, vielmehr kommt es ihr darauf an, Entspannung im Spiel zu finden, den Kopf freizubekommen, Kontakte herzustellen und mit den Menschen intensiv zu kommunizieren. Ihren Wunsch, andere Länder zu sehen und Menschen mit anderen charakterlichen Fähigkeiten dort anzufinden, erfüllt sie sich zum Teil in *WoW*. Der Paladin als ihr Avatar in *WoW* verweist auf eine strukturelle Kopplung zu ihrem Beruf als Krankenschwester. In *WoW* kann sie als Paladin die heilenden Aufgaben übernehmen, die ihr im Krankenhaus nur begrenzt möglich sind.

4.4 Spielerin W4

Die Spielerin ist 23 Jahre alt und arbeitet in Teilzeit (30 Stunden wöchentlich) im EDV-Support. An ihrem Beruf ist für sie die Möglichkeit besonders positiv, Fragestellern helfen zu können. Sie tüfelt gerne und hat daher die Ausbildung als Fachinformatikerin gewählt: „Ich brauch was, wo ich den Hintergrund blicken kann, wo ich wirklich permanent weiter lernen kann. [...] Wenn ich jetzt einen Anruf kriege, ich weiß nie, was derjenige möchte, [...] und der kann alles haben. Von etwas, dass ich kenne, bis zu etwas, was ich nicht kenne. Und das ist eigentlich das Schöne daran auch.“ Zu den Arbeitskollegen hat sie einen guten Kontakt. Da viele Wochenendpendler sind, gibt es kaum Möglichkeiten für Kontakte außerhalb der Arbeitszeit.

Die Mutter ist verstorben, zum Vater und zum Bruder hat sie keinen Kontakt. Sie ist von ihrer Großmutter aufgezogen worden. Die Freunde sind ihr wichtig (online wie offline). Sie wohnt mit einem Bekannten, den sie über das Computerspiel kennengelernt hatte, zusammen in ihrer Ein-Zimmer-Wohnung. Nach ihrer Einschätzung handelt es sich um eine recht problematische Beziehung. Vor 18 Monaten hat sie den Bekannten bei sich aufgenommen, als er seine Wohnung räumen musste. „Dann hab ich halt gesagt, okay, kannst erstmal bei mir unterkommen.“ Dieser Mitbewohner spielt nach Einschätzung von W4 sehr exzessiv. „Er hat kaum Selbstbewusstsein, hat Angst vor Menschen, geht nicht vor die Tür. Und das wird natürlich, wenn derjenige nicht bereit ist, daran was zu tun, wird das irgendwann zur Belastung.“ Sie kann mit ihm kaum noch etwas anfangen. Ihre Versuche, Kontakt zu ihm herzustellen, gestalten sich schwierig. „Das Problem ist, er kriegt das oft gar nicht mit, weil er ist dann auch im TeamSpeak und redet mit seinen Leuten da und dann bin ich Luft.“ Sie hat ihm gesagt, dass er irgendwann ausziehen soll. „Und dieser Zeitpunkt kommt jetzt demnächst, hoffe ich, wenn er sich kümmert.“

Sie ist ständig in Kontakt mit dem Computer. „Ich geh zur Arbeit, fahr den Rechner hoch, mach dann meine Telefonanlage an und dann geht es los. [...] Und zumindest im Winter ist es dann so, dann setz ich mich abends vor den Rechner, spiel ein bisschen, wenn man nicht gerade unterwegs ist und ja, das Ding ist eigentlich irgendwie permanent da.“ Das Internet nutzt sie neben dem Spielen für ihre Kontakte, für das Sammeln von Infos und für den Empfang von Nachrichten.

Sie hält sich für recht kommunikativ, kann sich gut ausdrücken und ist in der Lage, schwierige Sachverhalte darzulegen. Sie ist sozial eingestellt und hält sich für relativ hilfsbereit. Daraus erwächst die Schwäche von ihr, dass sie sich zu viel zumutet und ihr dies irgendwann über den Kopf wächst. Sie ist mit ihrem Leben im Großen und Ganzen zufrieden, wünscht sich aber die Fähigkeit, besser abschalten zu können und bei Belastungen einen Rückzugsort für sich zu finden, den sie im Moment nicht hat. „Ich wohn in einer

Einzimmerwohnung mit meinem Freund. Und wenn es da kracht, hab ich nicht einen Rückzugsort.“

Mit 17 Jahren hat W4 zum ersten Mal einen Computer erhalten und sich mit dem Internet beschäftigt. „Ich hab eine schulische Ausbildung zur Medienassistentin gemacht und musste mir dafür zwangsläufig einen Computer besorgen und irgendwann auch mal Internet.“ Sie hatte viel Spaß in dieser virtuellen Spielwelt. „Das war für mich einfach der Wahnsinn, so ein Computer, da rumzuklicken. Und war alles bunt und glitzerte, muss ich natürlich sagen. Ich hab das eigentlich ziemlich gut in Erinnerung. [...] Es hat Spaß gemacht, auch wenn ich da noch alleine gespielt hab. Man hat sich beschäftigt, hat ggf. noch ein bisschen was für das Hirn getan und doch: war spannend.“ In dieser Zeit hat sie insbesondere *Mah-Jongg* exzessiv gespielt. Noch heute greift sie gelegentlich zu diesem Spiel. „Das mach ich meistens, wenn ich irgendwie gerade einfach mal meinen Frieden haben will. Setze ich mir Headsets auf, Musik an, *Mah-Jongg* spielen.“

WoW hat sie bei Freunden gesehen und es dann inklusive der Ergänzungen zum Geburtstag bekommen. Sie war fasziniert von diesem Spiel: „Als ich dann das erste Mal auf so einem Server eingeloggt hab und in einer Hauptstadt stand, hunderte Leute um mich rum. Es war so genial. So viele Leute auf einem Haufen. Ich fand es schön. Die haben sich halt ausgetauscht, ihre Zauberkunststücke. [...] Und ich finde es eigentlich auch klasse, auch zum großen Teil das Zusammenspiel der Leute. Dass sie sich untereinander, dass sie darauf angewiesen sind, untereinander was zu machen, sich Sachen herzustellen. Ja, ich bin dann damals in meine Gilde rein, hab die Leute auch relativ gut kennengelernt. Man redet ja auch irgendwann über das TeamSpeak und sagt dann, so und so, erfährt was von den Leuten. Also, ich mag eigentlich den kommunikativen und den gesellschaftlichen Aspekt von dem Spiel hauptsächlich.“

Während ihrer Schulzeit hat sie relativ viel gespielt. „Da hab ich teilweise nur Nächte von vier Stunden gehabt.“ Sie war am Wochenende meist nicht da, „aber unter der Woche hab ich mich dahin gesetzt. Ich bin von dem Ding hier einfach nicht mehr losgekommen.“ Ihre Freizeit sieht im Normalfall etwa so aus: „Nachmittags setz ich mich hin und guck, ob ich alles, guck, dass ich alles erledigt krieg. Und hab dann meistens noch ein, zwei Stündchen Zeit. Und in der Zeit mach ich das, was sonst noch anfällt: Telefonate, einkaufen gehen etc. Und dann, 18.30 Uhr, 19 Uhr ist dann, ab dann ist meistens *WoW*-Zeit.“ Ein typischer Spielabend beginnt damit, dass W4 alles, was sie braucht, um sich versammelt. „Trinken und ich rauch ja auch. Dann mein Tabak, der muss immer in Greifweite stehen. Ich will bis dahin auch alles erledigt haben, sonst hab ich einfach keinen Kopf dafür. Dann macht das Ganze keinen Spaß. Und ja, dann hab ich schon so einen schönen Ledersessel, da dann eine Decke drüber getan, damit das nicht ganz so klebt im Sommer, zum Beispiel. Und dann setz ich mich da rein, und dann geht es los.“

Am Anfang hat die Spielerin mit *WoW* etwa vierzig Stunden in der Woche verbracht. Dies hat sich inzwischen deutlich verändert. Im Moment spielt sie um die dreißig Stunden in der Woche. Die Nutzungsdauer von *WoW* hat sich inzwischen zugunsten von Browsergames verschoben, die sie zwischendurch spielt, wenn es die Pausen bei *WoW* zulassen. *WoW* ist für sie spannend durch neue Raids, durch neue Instanzen, die man mit der Gilde bewältigen muss. Das setzt voraus, dass alle, die daran beteiligt sind, rechtzeitig zur Verfügung stehen, also online sind. Es bereitet ihr Verdruss, wenn die Verpflichtungen der Gildemitglieder nicht eingehalten werden. Für die Spielerin sind es „Durststrecken“, wenn keine Raids stattfinden können, weil zu wenig Spieler mit dabei sind. Sie hat aus diesem Grund auch eine Gilde verlassen und sich erfolgreich um die Aufnahme in einer anderen Gilde beworben, bei der größere Raids mit 25 Personen möglich sind.

Die kommunikativen Möglichkeiten innerhalb einer Gilde werden von der Spielerin besonders geschätzt. Über TeamSpeak kann man sich auch über private Angelegenheiten austauschen und gemeinsam über Probleme reden. Man trifft sich auch ab und zu und entwickelt Freundschaften. Das führt dazu, dass W4 im Vergleich zu früher mehr rausgeht. „Wenn man die Leute auch kennenlernt, und wenn man sich mit denen dann wirklich treffen möchte, dann muss man sich halt auch vor die Tür bewegen. Auch wenn das manchmal unangenehm ist oder so.“ Die Spielerin nutzt die Chance, die Mitspieler beim Gildentreffen persönlich kennenzulernen. „Da haben sich jetzt schon wieder so viele für angemeldet. Ich mein, ich kenn die meisten Leute noch gar nicht, weil ich eben erst seit drei Monaten in der Gilde bin. Aber ich werde auf alle Fälle auch hinfahren und dann gucken, was sich halt an Kontakt knüpfen lässt.“

Die Gilde ist eine virtuelle Spielgemeinschaft mit Regeln, Verpflichtungen, Rangunterschieden und Aufnahme ritualen. Es ist für eine Gilde nicht unwichtig, wen man aufnimmt und wen nicht. Die interessierten Spieler schreiben eine Bewerbung und machen deutlich, dass sie in der Gilde mitwirken möchten. Dann wird geprüft, welche Erfahrungen in Raids der betreffende Spieler hat, wie alt er ist und anderes. Verläuft es positiv, können sie Mitglied auf Probe werden und müssen ihr Können bei einem Raid unter Beweis stellen. Auch wird auf angemessenes soziales Verhalten Wert gelegt, sonst folgt der Ausschluss. „Hab ich auch schon gesehen. Ja, soziale Kompetenz gleich null. Und so Leute hab ich auch schon rausgeschmissen aus meiner Gilde damals.“

Streit kann es gelegentlich um die Verteilung der Beute nach einem Raid gehen. Hier gibt es bestimmte Systeme und Regeln, nach denen die Beute verteilt werden kann. Dies schafft Sicherheit und vermeidet Streit. Im sozialen Gefüge des *WoW* erwirbt man sich auch Ansehen über die Gilde hinaus. Wie in der realen Welt werden über Spieler Erkundigungen eingezogen, die einer Gilde beitreten möchten. Die Spielerin W4 hat z. B. in einem Fall folgende Empfehlung abgegeben: „Spielerisch eher Mittelmaß, nicht besonders über-

ragend. Würde ich euch als beste Raidgilde nicht unbedingt empfehlen, um Set auch aufzubessern.“

Auf den Leiter einer Gilde kommen viele wichtige Aufgaben zu: den Zusammenhalt der Gilde gewährleisten, Termine ausmachen, neue Mitglieder aufnehmen, auf dem Laufenden bleiben und dazu Informationsnetze aufbauen. „Also, wenn es irgendwo was Neues gibt, dann weiß ich das auch relativ schnell, weil ich mir quasi so ein Informationsnetz aufgebaut hab.“ Durchsetzungsvermögen ist für eine Leiterin einer Gilde nicht unwichtig. „Ja, als Gildeleiterin bekommt man einfach, muss man sich einfach durchsetzen. Anders geht es ja gar nicht, sonst geht man gnadenlos unter.“ Die Entwicklung dieser Fähigkeit hat für die Spielerin einen bemerkenswerten Transfer-Effekt: „Und das ist was, was ich auch wirklich außerhalb auch anwenden kann, weil ich vorher nicht so der durchsetzungsstarke Typ war.“

Mangelndes Interesse am Spiel, andere und wichtige Verpflichtungen oder Neuerungen im Spiel, die nicht gut ankommen, vermindern das Engagement der Spieler. Häufig bleiben sie nur dann, weil sie über das Spiel Freundschaften aufgebaut haben, auf die sie nicht verzichten möchten. „Ich denk, wenn ich jetzt nicht so meine Freunde hätte, mit denen ich auch noch spiele, dann hätte ich wahrscheinlich auch aufgehört.“

W4 sieht für sich als positiven Aspekt des Computerspielens und speziell bei *WoW* die Möglichkeit, miteinander ins Gespräch zu kommen. „Also, wenn man wirklich kommunikativ ist, dann kann man sich hier mit den Leuten austauschen, kann eventuell auch von denen was lernen, seinen Horizont erweitern, [...] weil man eben auch was völlig anderes kennenlernt.“ Den eigenen persönlichen Nutzen des Computerspielens sieht W4 in der Verbesserung ihrer Stimmung. Spielen ist für sie eine besondere Form des Mood-Managements. „Wenn ich jetzt wirklich einen stressigen Tag hatte, gerade auf der Arbeit, wenn man viel zu tun hatte, [...] da freu ich mich, wenn ich nachher heimkomme und einfach ein bisschen Ruhe hab, ein bisschen was mit den Leuten unternehmen kann, die ich gern hab. Die können dann meine Stimmung dann ein bisschen heben, wenn ich, irgendwie bin ich immer so fertig.“

Aus eigener Anschauung sieht die Spielerin W4 auch die problematischen Aspekte des Computerspielens. „Man kann so sehr da sich reinsteigern und in dieser Welt leben, dass man wirklich alles andere vergisst. Alles schleifen lässt: Arbeit, Freundin, Job. Wirklich alles. Ich hab ja ein lebendes Beispiel zu Hause sitzen.“ Sie selbst schätzt ihr eigenes Spielverhalten als relativ unproblematisch ein. Sie vermag abzuschätzen, wie lange sie spielt, und hat gelernt, ihre Zeit angemessen einzuteilen. Sie behält die Uhrzeit im Blick. „Ich hab aber auch ehrlich immer mindestens drei Uhren um mich rum. Es ist einmal mein Handy, dann hab ich die natürlich am PC selber. Und in *WoW* habe ich auch eine Extrauruhr, damit ich sehe, wie viel Uhr es ist.“

W4 hat gelernt, das Computerspiel für sie sinnvoll in ihr tägliches Leben zu integrieren. Sie geht ihren beruflichen Verpflichtungen nach und hält ihren persönlichen Lebenshintergrund in Ordnung. Sie schafft dies durch eine überlegte Zeiteinteilung. Sie sieht sehr eindringlich, am lebenden Beispiel ihres Mitbewohners, die negativen Wirkungen eines nicht ausgewogenen, eines exzessiven Computerspielens, das vermutlich schon die Grenze zur Abhängigkeit überschritten haben könnte.

Gleichwohl: Die virtuellen Spielwelten üben auf W4 durch vielfältige Belohnungswerte und Gratifikationen eine starke Motivation aus. Ihre Bedürfnisse nach Kommunikation, Gemeinschaft, Anerkennung, Beziehungen und Freundschaften erfüllt sie sich durch das Computerspiel, das ihre freie Zeit umfassend in Anspruch nimmt. Ihre Bekannten und Freunde entstammen weitgehend dem Kreis der *WoW*-Spieler. Auch neue Freundschaften entstehen durch das Computerspielen. Durch ihre Funktion als Leiterin einer Gilde schafft sie sich sowohl ein Informationsnetz als auch weitere Möglichkeiten für Beziehungen. Die Spielprozesse sind zugleich auch zu einer Möglichkeit geworden, sich von der anstrengenden Berufsarbeit zu entlasten, sich zu entspannen und den Kopf wieder freizubekommen. Ihrem Interesse, etwas hinzu zu lernen, wird durch das Spiel Rechnung getragen. Bei dieser Bindungswirkung des Computerspiels fallen bei der Spielerin mögliche Alternativen, die sich deutlich außerhalb des Computerspiels bewegen, kaum ins Gewicht.

4.5 Spieler W5

Der Spieler W5 ist 22 Jahre alt und studiert im ersten Fachsemester Volkswirtschaftslehre. Er wohnt zusammen mit seiner Schwester (25 Jahre) bei seinen Eltern. Mit seinem 32 Jahre alten Bruder verbindet ihn ein guter Kontakt. Eine Freundin hat er im Moment nicht. Sein Freundeskreis umfasst etwa zwanzig Personen. Er hat vielfältige Interessen und geht verschiedenen Aktivitäten nach. Neben dem Computerspiel liest er gerne und betreibt aktiv Wasserski. Er ist mit Brettspielen vertraut und spielt seit sieben Jahren mit einer Freundesgruppe Rollenspiele wie „Das Schwarze Auge“. Er schaut sich gerne amerikanische Fernsehserien an, manchmal spielt er auch auf dem Nintendo DS.

W5 hat umfassende Kenntnisse über nahezu alle Genres der Computerspiele. Sein älterer Bruder hat ihn schon sehr früh mit virtuellen Spielwelten vertraut gemacht. Es fing in seinem sechsten Lebensjahr mit dem C 64 an, dann folgte der Amiga. Der Bruder hat die Geräte so hingestellt, dass jeder sie benutzen konnte. Die Eltern haben keine Regeln für die Benutzung der Spiele aufgestellt. Die Spielzeiten haben sich angemessen eingependelt, weil auch andere Aktivitäten wichtig waren.

Mit zwölf oder dreizehn Jahren hat sich W5 eine Playstation gekauft und verschiedene Spiele unterschiedlicher Genres darauf gespielt. So hat er über Monate mit Freunden das Spiel *Tekken* gespielt. „Zu zweit bis zu fünft saß man immer davor, weil uns nichts anderes eingefallen ist, was wir machen sollten.“ Um mit diesem Spiel Erfolg zu haben, musste man die verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten auswendig lernen und dann auch im Spielprozess umsetzen: „Das war immer recht schwer. Wissen wie sie gehen und sie umsetzen. Ist dann auch ne Herausforderung“. Etwa drei Stunden täglich hat W5 damals *Tekken* gespielt.

W5 hat viele Spiele, die damals herausgekommen sind, erprobt und Online-rollspleie präferiert, „weil die am vielfältigsten waren und am meisten Spiel-motivation geboten haben. Und ich fand es auch am besten, gegen andere Spieler anzutreten als alleine gegen den Computer. Oder sich mit anderen zusammenzutun und dann Ziele zu erreichen. Weil es auch ein Stück Gesellschaft halt noch war. Man war nicht alleine, konnte sich schreiben. Und das war mal ganz nett.“ Das Onlinerollenspiel *Ultima Online* hat W5 sechs Jahre mit Unterbrechungen gespielt. Mit sechzehn Jahren hat er damit angefangen und etwa vor einem Jahr aufgehört. In dieser Zeit hat er viele andere ähnliche Rollenspiele erprobt: „Vieles habe ich auch nur einen Monat gespielt, einfach um es auszuprobieren. Und bei den Spielen, die mir gefallen haben, die habe ich dann weiter bezahlt und gespielt.“

Für W5 war es besonders wichtig, mit Freunden, die er kannte, zusammen zu spielen. „Ja, sonst würde ich die Spiele auch, ehrlich gesagt, nicht spielen, weil ich lieber ein Spiel spiele, das mir weniger gefällt, aber wo meine Freunde sind, als ein Spiel, was mir besser gefällt, wo ich dann alleine bin.“ Über TeamSpeak konnte er im Spiel mit seinen Freunden sprechen und über alle Dinge reden. „Ja, man ist dann auch mit [anderen] zusammen und redet mit denen dann auch. Aber es ist nicht so spannend, wie wenn man mit Freunden zusammen ist. Weil, dann kann man auch über andere Sachen reden, die man so am Tag gemacht.“ Die starke Bindung an bestehende Freundschaften führten dann auch dazu, dass man einer Gilde nur geschlossen beigetreten ist. „Wir sind meistens dann zusammen in andere Gilden eingetreten. Wir haben gesagt: Uns gibt es nur als Paket.“ Die Freundesgruppe hat manchmal auch eine eigene Gilde gegründet.

Über das Spielen haben sich neue freundschaftliche Beziehungen entwickelt. Diese Kontakte sind auf das Spiel bezogen und dauern nicht fort, wenn man das gemeinsame Spiel beendet. „Wenn man das Spiel spielt, dann hat man mehr miteinander zu tun. Und wenn man aufhört, dann null, dann bricht das halt komplett ab, außer bei einem, mit dem schreib ich mir immer noch. Der war ganz nett ansonsten.“

Der Bruder von W5 hat einen eigenen Server für *Ultima Online* betrieben. „Ja, die haben irgendwann, als das Spiel ein paar Jahre alt war, gesagt, dass

jetzt auch Privatleute Server aufmachen dürfen, mit der Auflage, dass sie kein Geld damit verdienen dürfen. Das hat er dann gemacht.“ Mit 18 Jahren hat W5 auf diesem Server die Funktion eines Gamemasters übernommen. „Man übernimmt spezielle Bereiche. Zum Beispiel, wenn im Spiel Probleme sind, dann gibt es so eine Page-Funktion. Die schreiben dann ihr Problem, wenn die zum Beispiel irgendwo hängengeblieben sind und nicht weiterlaufen können. [...] Dann kommt man dahin und holt sie da raus.“ W5 hat also von diesem Zeitpunkt an am Spielgeschehen nicht mehr teilgenommen, sondern einen flüssigen Ablauf gewährleistet. „Dann zockt man halt selber nicht und hilft lieber den anderen.“ Es wurde auch ein Treffen in Real Life vereinbart und von den Gamemasters und dem Bruder von W5 organisiert. Das Treffen dauerte zwei Tage. Zunächst wurden Sachthemen diskutiert und danach wurde eine Party gefeiert.

Die Begeisterung für das Computerspielen hat sich bei W5 deutlich gelegt. „Jetzt gibt es keinen neuen Genres oder so mehr, sondern einfach nur neue Spiele und deswegen.“ Am Anfang war für ihn alles neu, „aber wenn man ein paar Spiele vergeleicht, die spielen sich einfach gleich. Die Innovationen sind einfach am Ende. [...] Es wird jetzt eigentlich vieles nur noch aufgefrischt und neu vermarktet.“

Mit den Onlinespielen hat W5 vor drei Monaten aufgehört. „Die fressen halt viel Zeit. [...] Wenn ich nur noch zehn Stunden im Monat spielen würde oder so, [...] würde sich das Geld einfach nicht lohnen. [...] Wenn ich nicht viel spiele, dann sehe ich nicht ein, dafür Geld zu bezahlen.“ Er möchte seine Zeit für die zeitintensiven Onlinespielen nicht mehr länger einsetzen, „weil man besser andere Sachen machen muss, die im Leben auch was nutzen, wie Uni oder so. Dann ist das Zeitverschwendung. Aber wenn man nichts zu tun hat, ist es keine Zeitverschwendung.“ Jedoch ist die soziale Bindungswirkung bei den Onlinespielen so groß, dass W5 seine Finger davon lassen möchte. „Ich habe dann halt keine Onlinerollenspiele gespielt, weil da die Verlockung halt größer ist und man dann halt durch Freunde zum Beispiel angerufen wird: Dass es jetzt halt was losgeht und eine Aktion gestartet wird.“ W5 würde sich davon gestört fühlen, wenn er gerade etwas für ihn Wichtiges lernen möchte.

Zur Zeit spielt er *Deer Hunter*, eine Jagdsimulation, bei der man Tiere erlegen muss. Dieses Spiel hat für W5 einen relativ hohen Realitätsgehalt und ist nicht so hektisch wie die Ego-Shooter. „Ich spiel das Spiel eigentlich hauptsächlich zur Entspannung, [...] weil man auch lange durch die Gegend läuft, und sieht ja auch ganz nett aus.“ Die Transfermöglichkeiten des Spiels in die reale Welt beurteilt W5 recht skeptisch. „Ich glaube, beim Jagen funktioniert das nicht.“ Der Spieler kann sich auch nicht vorstellen, in der realen Welt auf Tiere zu schießen. „Nein, ich könnte dem Tier nichts antun, glaube ich. Wenn ich da so ein Tier sehe, das da steht und mich anguckt, dann kann ich nicht drauf schießen.“

Der eigentliche Nutzen der Computerspiele ist der Spaß, den man dabei haben kann „und, wenn man Freunde hat, die mitspielen, auch Gemeinschaft, wenn man halt sich nicht treffen kann, weil es schon spät abends ist.“ W5 sieht sehr deutlich, dass Computerspiele für bestimmte Spieler auch Gefahren in sich bergen. Um Fortschritte im Spiel zu machen, kann es viel Zeit kosten, zu viel Zeit. „Viele bleiben da halt dran hängen und lassen alles andere schleifen. [...] In der Schule hat man halt, gab es ein paar Kandidaten, die halt nichts anderes gemacht haben, die auch sitzengeblieben sind. Deswegen, also genau deswegen.“ Möglichkeiten, hier hilfreich einzugreifen, sieht W5 für sich nicht. „Die sind alle erwachsen und können machen, was sie wollen. Da will ich nicht den Erzieher oder so spielen. Da macht man sich höchstens unbeliebt mit, denke ich.“

W5 vermittelt den Eindruck, dass reale Freundschaften und die Anforderungen des Studiums Priorität besitzen. Er trifft sich etwa fünfmal die Woche mit seinen Freunden. Die Anschaffung eines neuen Computers stellt er erst einmal zurück, um den Anforderungen seines Studiums genügen zu können. „Ich wollte mir einen neuen Computer kaufen. Hab das Geld dafür zusammen. Aber ich wollte mir noch keinen kaufen, weil sonst ist man abgelenkt, wenn man alles Neue am Ausprobieren ist. Und dann wollte ich das machen, wenn die Klausuren durch sind. Und dann werde ich wohl irgendeinen Account aktivieren.“

Bei aller selbstreflexiven Begrenzung seines Spielinteresses lockt immer noch das Spiel. Die Einsicht „ich spar meine Zeit lieber jetzt beim Computerspielen und mache was anderes und kann dann später mehr spielen. Aber jetzt ist man noch jung und sollte man lieber mit seinen Freunden was machen“ ist möglicherweise nicht stark genug, um die Selbstbegrenzung aufrecht zu erhalten, die er im Interview an vielen Stellen benennt. W5 hat über viele Jahre Erfahrungen mit Computerspielen gesammelt und blickt auf eine umfassende Computerspielsozialisation zurück, die er durchaus als befriedigend erlebt hat, mit der Folge, dass es für ihn kein Spiel gibt, was er nicht auf Anhieb sehr gut kann. Insofern wird er immer wieder auf die Gratifikationen eines Computerspiels zurückgreifen, wenn das Nutzungsinteresse entsprechend hoch ist und Gelegenheiten dazu geboten werden.

Reale Freundschaften und Aktivitäten mit den Freunden in realen Räumen sind für W5 wichtig, wichtiger als das Computerspielen, das für ihn eher Zeitvertreib ist und dann Bedeutung erlangt, wenn die reale Welt keine Anforderungen stellt und attraktive soziale Möglichkeiten im Moment nicht bereithält. W5 verfügt über eine kritische referentielle Rahmungskompetenz. Ihm ist bewusst, dass sich das spielerische Handeln in einem Jagdspiel nicht auf das reale Handeln übertragen lässt, auch wenn das Spiel eine Fülle realistischer Informationen über das Jagen vermittelt.

4.6 Spieler W6

Der Spieler ist 26 Jahre alt und studiert Lehramt mit den Fächern Religion und Sozialwissenschaften. Er hat ein gutes familiäres Verhältnis. Die Eltern und auch der vier Jahre ältere Bruder sind ihm sehr wichtig. Er lebt noch bei seinen Eltern, weil er sich das Studium sonst nicht leisten könnte, hat schon immer einen guten Freundeskreis gehabt und arbeitet viel ehrenamtlich in einer Kirchengemeinde. Er hat 1995 damit angefangen, dort Theater zu spielen und mittlerweile alles selbst in die Hand genommen. „Und wir schreiben halt auch die Stücke selber und bringen alles selber auf die Bühne. Und das ist schon sehr wichtig.“

Er ist – auch außerhalb des Computerspiels – aktiver Rollenspieler, zum Beispiel von „Das Schwarze Auge“. Früher bestand der Spielerkreis aus etwa fünf Personen, „heute spielen wir in einer Gruppe von fast zehn Leuten.“ Mit etwa zwölf Jahren hat W6 mit dem Rollenspiel angefangen. Der Spieler vermutet, dass dies auch der Grund sein könnte, dass er in einem späteren Lebensabschnitt das Interesse an den Computerspielen gefunden hat, die vom Spielinhalt und von den Regeln her dem Bereich „Fantasy“ zuzuordnen sind.

Mit elf oder zwölf Jahren hat er begonnen, auf Konsolen verschiedene Videospiele zu spielen. In dieser Zeit hat er etwa vier Stunden in der Woche gespielt. Zwischen fünfzehn und sechzehn Jahren hat er einen eigenen Computer erhalten, den er hauptsächlich zum Spielen genutzt hat. Es waren vornehmlich Strategiespiele und Rollenspiele, wie z. B. *Baldurs Gate*, auch an das Strategiespiel *North and South* konnte er sich noch sehr gut erinnern. Die Spielzeiten haben sich zu dieser Zeit deutlich erhöht und er hat sich häufig mit einem Freund getroffen. „Es waren in der Woche bestimmt auch schon so zehn oder zwölf Stunden. Also, das war eine ganz intensive Zeit.“ Es gab auch längere Sessions. „Da waren wir immer sehr hartgesotten. Meistens bis sechs Uhr morgens.“ Der Spieler und seine Freunde schlossen ihre Rechner zusammen und spielten eine komplette Nacht durch. „Machen wir dann heute noch, wenn wir das zeitlich hinkriegen.“

Zwischen fünfzehn und sechzehn Jahren hat W6 mit dem Onlinerollenspiel *Ultima Online* angefangen. „Und das haben wir auch im Freundeskreis gemacht, und da habe ich auch ziemlich viel gespielt in der Zeit.“ W6 beschreibt dieses Spiel folgendermaßen: „Also, man läuft rum. Man hat seine kleine Pixelfigur, [...] sucht sich seine Rolle vorher aus, ganz klassisch. Und dann läuft man rum, und umso mehr man einen Skill benutzt, umso besser steigt der.“ Der Spieler fand es attraktiv, vieles selber zu bauen, aber auch in der Rolle zu bleiben und angemessene Erklärungen für seine Vorhaben abzugeben. W6 hat gemerkt, dass einige Spieler sich total mit ihrem Charakter identifiziert haben. „Man hatte dann doch schon eine Verbindung, weil man ja durchgehend probiert hat, eine Rolle zu spielen, nicht nur einen Avatar verkörpert hat. [...]

Wer einen Ork verkörpert hat, hat auch wirklich probiert, den Ork auch, wie es in der Fantasy-Literatur steht, naturgerecht zu spielen.“

Die Genre-Vorliebe des Spielers für alles, was mit Fantasy und Rollenspiel zu tun hat, verbindet sich bei den Online-Rollenspielen mit der Möglichkeit, räumlich nicht gebunden zu sein, sondern von jedem Ort aus ins Spiel zu kommen. „Was so diese Online-Rollenspiele angeht, was ganz cool war, war halt einfach, dass man, also mit *Ultima Online* hat es ja angefangen, dass man mit seinen Freunden was machen konnte, relativ zeitlich unabhängig war, man musste nicht irgendwo weit reinfahren mit dem Bus und sonst was. Man konnte zusammen spielen. Man konnte, wenn man sich privat abends getroffen hat, darüber auch noch unerhalten. Man hatte ein Thema, natürlich, weil es dann ja auf jeden Fall Hobby war. Und man konnte, man musste sich nicht dringend treffen, sondern man sah sich auch so. Also man konnte was zusammen machen.“

Die Möglichkeit, online spielen zu können, bot die Chance, den Freundeskreis auch in virtuellen Räumen zu treffen und gemeinsam zu spielen. „Dann haben wir ja alle zusammen angefangen, also ein großer Teil meines Freundeskreises, ein großer Teil des Freundeskreises von meinem Bruder.“ Häufig wird unter Freunden, die man auch in der realen Welt sieht, das Spiel zur Nebensache, „weil man sich unterhält und nebenbei irgendwie was anderes spielt.“ Private Gespräche gewinnen teilweise den Vorrang vor Spielprozessen, vor allem, wenn man sich kennt und wertschätzt. Bei ihm nicht persönlich bekannten Personen hat W6 versucht, „das möglichst auf so einer Ebene zu halten, wo es nicht so privat wird. Aber es gab andere, die haben mir das Herz ausgeschüttet. [...] Wir sind auch zusammen los, und er hat mir, glaube ich, einmal sein ganzes Leben nachts erzählt. Und war für den wohl auch sehr wichtig, das irgendwem zu erzählen.“

Für W6 ist das gemeinsame Spiel das zentrale Motiv, in Spielprozesse einzusteigen. Der Zwang, im Spiel weiterzukommen, sich von anderen nicht überholen zu lassen, ist für den Spieler „eher eine Belästigung, die man nicht los wird. Das finde ich eher schlimm. [...] Was besonders viel Spaß bringt, mir zumindest, wenn man halt, wie gesagt, wenn man Leute trifft, die auch nett sind.“ Von daher fand er die Aufgaben im Spiel, die man gemeinsam lösen musste, besonders attraktiv.

Das gemeinsame Spiel ist nach Auffassung von W6 auch der wesentliche Nutzen, der von den Online-Rollenspielen ausgehen kann. Man muss fair sein. Auch der Gildenleiter muss soziale Kompetenzen haben. Hat er sie nicht, „hat er dann irgendwann keine Gilde mehr.“ W6 meint jedoch von sich, dass er diese sozialen Fähigkeiten bereits mitgebracht hat. „Kann natürlich sein, dass sie dadurch gestiegen sind, aber wir waren im Freundeskreis immer irgendwie in Gruppen unterwegs. [...] Ich fand es immer eher viel erschreckender, welche sozialen Kompetenzen die Leute nicht hatten, mit denen man dann doch mal

gespielt hat oder auf die man getroffen ist.“ Für diese Konflikte gibt es in den Schilderungen von W6 vielfältige Beispiele: Gilden, die miteinander verfeindet waren, haben die Konflikte auch außerhalb der Spielebene ausgetragen, sei es auf einem Real-Life-Treffen oder aus der Position der Spielleitung.

Neben *Ultima Online* hat W6 in vielen anderen Online-Rollenspielen mitgewirkt, von *Age of Conan* über *Ragnarok* bis zu *Guild Wars*. Für W6 nehmen die Computerspiele die Rolle von Gesellschaftsspielen ein, „dass wir halt einfach auch was haben, was wir alle machen können, wo wir alle Spaß dran haben, was wir auch zusammen machen können. Dass wir mehr machen als rumsitzen, rauchen oder Bier trinken. Sondern dass wir nebenbei auch was spielen.“ Sein Bruder hat ihm entscheidend den Weg zum Spiel als wesentliche Freizeitaktivität geebnet und war ihm in allen Phasen seiner Computerspielsozialisation eine Hilfe und ein Vorbild.

Anlass zum Computerspielen ist für W6 die Langeweile, verbunden allerdings mit dem stillen Selbstvorwurf, dass man auch etwas Sinnvolleres machen könnte. Er erlebt, dass er seine vielfältigen Arbeiten besser entzerren könnte, würde er nicht spielen. „Dann hätte ich einfach mehr Zeit und müsste nicht alles irgendwie sehr gedrängt am Ende machen. [...] Aber es ist natürlich, das tut Fußballspielen auch. Das nimmt auch Zeit weg, für das, wo man sich einfach hinsetzen könnte und was anderes machen könnte.“ W6 erlebt eindringlich den Konflikt zwischen seinem Verstand, etwas Sinnvolles zu tun, und der Lust, ungehemmt zu spielen. „Für einen selber erschreckend war, wenn man einfach gemerkt hat, eigentlich hätte ich viel mehr Lust zu zocken.“

Aus dieser Erkenntnis schließt W6, zwar nicht für sich, aber generell, auch auf Gefahren, die vom Computerspiel ausgehen können. „Das finde ich schon gefährlich, sobald das so eine Ersatzbefriedigung für die echte Welt wird.“ Die Gefahren sieht er weniger, wenn mit Freunden gespielt wird. „Sei es Online, sei es Gesellschaftsspiele oder irgendwas. Also zusammen irgendwas zu verkörpern und zusammen zu probieren, was zu schaffen, finde ich eigentlich gut, ja.“ Die Sicherung gegen exzessives Spielen sind die Beziehungsnetze, die der Spieler um seine verschiedenen spielerischen Aktivitäten aufgespannt hat.

W6 ist ein begeisterter Rollenspieler, sei es ein Pen-and-Paper-Spiel, sei es das Theaterspiel in der Gemeinde, seien es die verschiedenen Online-Rollenspiele. Mit dieser Genre-Vorliebe verbindet sich ein ausgeprägtes soziales Interesse. Die Spiele sind für ihn primär eine Möglichkeit, sein Beziehungsnetz zu Freunden zu stabilisieren und auszubauen. Spielerischer Ehrgeiz erscheint dagegen nebenrangig. Die Computerspiele sind für W6 zu einem Transportmedium für soziale Interessen, für Nähe, für Kommunikation und für Wertschätzung geworden. Ein breites Spektrum an Kenntnissen und Erfahrungen zu virtuellen Spielwelten geben dem Spieler die Möglichkeit, im virtuellen Raum Gleichgesinnte zu finden und bestehende Freundschaftsbeziehungen weiterzuführen. Er hat es gelernt, dieses zentrale Freizeitinteresse in die Anforder-

rungen der realen Welt (insbesondere seines Studiums) einzubetten und ihm einen Stellenwert zuzumessen, der ihm keine Probleme bereitet.

Spielzeiten, Spieldauer und Spielintensität wechseln. Das hängt davon ab, wie hoch die Anforderungen der realen Welt im Moment sind. Es hängt auch von den jeweiligen Spielen und Computerspielern ab, z. B. ob es sich um ein neues Spiel handelt, ob die Sozialkontakte befriedigend sind, ob die Notwendigkeit zum Upleveln besteht, wie stark die sozialen Verpflichtungen sind, die von der jeweiligen Gilde ausgehen. Es ist anzunehmen, dass für W6 das Computerspielen weiterhin eine wesentliche Freizeittätigkeit bleiben wird. Zwanzig Jahre Computerspielsozialisation haben einen deutlichen, prägenden Einfluss auf den Spieler gehabt. W6 hat gelernt, die für ihn wichtigen Bedürfnisse in virtuellen Spielwelten zu suchen und auch zu finden, ohne dass er damit in Konflikte zur realen Welt und ihren Anforderungen geraten würde.

4.7 Spieler W7

Der Spieler ist 17 Jahre alt, nach Hauptschule und Realschule ist er gerade dabei, sein Abitur nachzuholen. Er wohnt bei seinen Eltern und seiner 19 Jahre alten Schwester. Die Eltern und seine Freunde sind ihm wichtig. Das Handy nutzt er nur unter dem Gesichtspunkt der Erreichbarkeit. Der Computer und das Internet haben schon einen höheren Stellenwert, ganz im Gegensatz zum Fernsehen, mit dem er sich so gut wie gar nicht beschäftigt. Er befasst sich gern mit Leuten aus seiner Umgebung und verfolgt seine Hobbys Skaten und Gitarre spielen. „Das ist halt auch extrem wichtig. [...] Menschen sind mir noch wichtiger als Musik.“ Wenn er zu Hause ist, am PC sitzt, hat er immer seine Gitarre in der Hand. Er macht sehr gerne Musik mit Leuten zusammen. Die Probephase ist mittlerweile vorüber, und er ist dabei, ein paar Auftritte zu organisieren.

W7 arbeitet sehr viel in der Gemeinde, fährt auf Freizeiten als Betreuer mit und organisiert Gottesdienste für Kinder. Diese Aufgaben sind ihm sehr wichtig und er geht darin auf. Er bezeichnet sich selbst als Freizeitmensch, „aber lieber, ehrlich gesagt, analog als irgendwie digital.“ Er hatte einen sehr guten Freundeskreis und hat sich mit ihnen direkt nach der Schule zum Skaten getroffen. „Im Sommer sind wir, wie gesagt, jeden Tag skaten. [...] Und dann, wie gesagt, 200 Meter vom Elbstrand. Dann geht es abends dahin [...] mit so einem Kasten Bier, Lagerfeuer und Gitarre. Und so also ist es wirklich. Da mach ich viel mehr.“ Da die Schule an ihn keine großen Anforderungen stellt, hatte er mit seiner Freizeitorientierungen keine großen Probleme.

Seinen neuen Laptop nutzt er zum Chatten, um Kontakte zu pflegen. Er gebraucht seinen neuen Rechner auch, um Präsentationen für die Schule vorzubereiten – und natürlich auch zum Spielen. „Wenn ich ein neues Spiel habe,

dann wird das auch durchgespielt. Da kenn ich nichts.“ W7 blickt auf eine vielseitige und umfassende Computerspielsozialisation zurück. Er hat viele Spiele auf unterschiedlichen Konsolen gespielt, von Nintendo 64 bis zur PlayStation. Mit zwölf oder dreizehn hat er auf dem Computer gespielt, meist Strategiespiele. Der dazu notwendige Fernseher stand im Wohnzimmer. Die Eltern konnten daher recht gut das Spielverhalten kontrollieren. Gewaltspiele waren nicht sein Fall. Adventures, Fantasy und Solospiele wie *Gothic*, *Morrowind* und *Oblivion* haben ihm zugesagt. Er hat sich, auch wegen der Spiele, häufig mit Freunden getroffen und gemeinsam intensiv gespielt. „Wenn man bei Freunden war, dann wurde der Nachmittag gnadenlos durchgezockt.“ An LAN-Partys hat er hingegen nur sehr selten teilgenommen. Teilnehmer waren meist Leute aus der Gemeinde. Die Partys fanden dann im Jugendtrakt des Gemeindehauses statt oder auch in privater Umgebung.

In den vergangenen Jahren hat W7 zahlreiche Computerspiele erprobt und im Laufe der Zeit bestimmte Präferenzen in Hinblick auf Hersteller und Genres entwickelt. So hält er beispielsweise *GTA* für ein klasse Spiel, „einfach wegen der unbegrenzten Möglichkeiten“. Das Spiel spiegelt für W7 Aspekte von Freiheit und Ungebundenheit, die er sich auch für sein reales Leben wünscht. „Bei *GTA* schlüpft man halt in irgendeine Person. Und die Welt steht einem offen. Man kann halt einfach mal so generell ja einfach gucken, was es so gibt. Einfach mal irgendwie so in jede Ecke mal fahren, mal gucken.“ Und genau in dieser Offenheit sieht W7 den besonderen Reiz des Spiels. Diese Offenheit wünscht er sich auch für sein zukünftiges Leben. Seine guten Englischkenntnisse könnten ihm nützlich sein, wenn er, was er sich vorstellt, für ein Jahr nach Dublin gehen sollte.

Auch von *Oblivion* ist W7 sehr angetan; er hält es für das perfekte Spiel. „Das hat mich wirklich gefesselt. Und das ist wirklich einfach irre. Es ist einfach echt komplex. [...] Man kann da halt selbst Tränke brauen und so. Dann kann man irgendwelche Zutaten sammeln, überall also. Weißt du, irgendwelche Sträucher. Und die haben alle irgendwelche Eigenschaften. Und es ist wirklich so unbegrenzt. Und das ist schon wirklich, das ist so das perfekte Spiel.“ Unbegrenzte Möglichkeiten und eine riesige Welt, die es zu entdecken gilt, machen den Reiz von Spielen aus, mit denen sich W7 intensiv beschäftigt.

Für W7 ist die Langeweile ein wichtiger Anlass, sich mit den Computerspielen zu beschäftigen. Er genießt im Spiel das Gefühl der Freiheit und möchte durch das Spielen nicht verpflichtet werden. Der Leistungssehrgier ist für ihn nicht so wichtig. Er würde das Lustprinzip, das sein Handeln bestimmt, möglicherweise diesem Prinzip opfern. Die Spielmotivation würde abflachen. Wenn man im Endeffekt immer das Gleiche machen müsste, wäre der Spielprozess für W7 ermüdend. Ihm geht es darum, ein komplexes Spiel in seinen Möglichkeiten zu erkunden, es durchzuspielen und es schließlich auch zu beenden. „Da ist man dann halt Stunden dran. Und dann bin ich halt am Ende. Hab die

Story durch. Und danach habe ich es einfach nicht mehr gespielt, weil es wird halt langweilig.“

Diese Art zu spielen hat viel Ähnlichkeit mit Abenteuer- und Fantasy-Büchern, die aus der Ich-Perspektive geschrieben sind. W7 liest gerne diese Bücher und ist beeindruckt, „wie sich Leute da wirklich echt Gedanken machen und da wirklich irgendwie was erschaffen.“ Er sieht deutliche Parallelen zu Computerspielen dieses Genres. Eine weitere strukturelle Kopplung findet sich auch bei bestimmten Sportspielen. „Skatespiele finde ich generell klasse, weil ich ja auch einfach selbst skate.“ Die Passung zwischen realem und virtuellem Sport hängt davon ab, wie realistisch das Computerspiel empfunden wird, wie deutlich und nachvollziehbar das spielerische Handeln auf das reale Skaten bezogen ist. Hier zeigt sich bei W7 eine ausgeprägte referentielle Rahmungskompetenz. So schätzt er das Spiel auf der Xbox als wesentlich realistischer ein, „weil man halt nicht irgendwie per Knopfdruck spielt, weil man halt wirklich die Tricks mit dem Stick so ziehen muss, wie man den Fuß wirklich bewegen müsste und so. Und das bringt halt echt Reiz da rein. Vor allem, wenn man dann halt selbst skatet. [...] Man hat halt einen ganz anderen Bezug dazu. Man weiß halt, wie die Tricks heißen, wenn man sie gesehen hat.“

Die Wechselwirkungsprozesse bestehen in beiden Richtungen. W7 berichtet, dass er zwar schon sehr früh ein Skateboard besessen habe, aber erst durch die Computerspiele zum Skaten gekommen ist. „Ich hab mit sechs ein Skateboard geschenkt bekommen. Wie das so ist: Da steht man da so ein bisschen drauf. Und irgendwann liegt es in der Ecke. Und dann hab ich beim guten Freund von mir, haben wir ganz viel *Tony Hawks Pro Skater 3* gespielt. [...] Und dadurch haben wir überhaupt erst angefangen zu skaten.“

Bedenkenswert ist ein Hinweis von W7, dass sich die Realitätsebenen zwischen realen Skaten und dem Computerspiel ineinanderschieben, sich überlappen können, weil das Computerspiel sehr realistisch anmutet. Es entstehen intermondiale Transfereffekte. „Der extremste Zusammenhang ist ganz klar zwischen Skate spielen und in echt Skaten. Das ist ein ganz extremer Zusammenhang vom Bewegungsablauf einfach her. Aber das ist ja logisch. Man sieht in diesem Spiel halt ganz authentisch, immer authentischer. [...] So ganz authentisch mittlerweile, wie halt die Bewegungen sind. Und so was prägt sich natürlich echt ein. [...] Man ist halt nicht im Spiel. Aber es ist so eine gewisse Parallele. [...] Man hat einen ganz anderen Bezug dazu. [...] Dann ist das Spiel halt auch teils wirklich präsent. Das ist auch schon ziemlich übel. Aber das bringt einen wirklich weiter beim Skaten. [...] Was da so leicht aussieht, das kann ich auch so.“

W7 möchte in seinem Handeln frei sein und sich nicht durch Verpflichtungen gebunden fühlen. Dies gilt für alle Bereiche seiner Lebenswelt, sei es nun die Arbeit in der Gemeinde, sei es Musik in seiner Band. Er macht vieles

sehr gerne, aber er braucht das Gefühl, sich immer wieder frei entscheiden zu können. „Ich hab halt die Freiheit. Ich muss es nicht machen. Und es ist keiner wirklich sauer, wenn ich halt irgendwas nicht mache. Es ist zwar blöd. Und das weiß ich auch. Und das merke ich auch. Aber es gibt keinen Ärger.“ So hat er beispielsweise die Aktivitäten in einem Fußballverein aufgegeben, weil er sich ungern an irgendwas bindet. „Fußball wurde mir einfach irgendwann zu blöd, weil, da muss man jedes Wochenende zu irgendwelchen Spielen. Und es ist halt irgendwie so diese Bindung. Und die sind halt echt stinkig, wenn man nicht kommt.“

Diese grundsätzliche Lebensorientierung steht beim Computerspielen einer längerfristigen Bindung an eine virtuelle Spielgemeinschaft entgegen. Auch Spielmuster, die ihn veranlassen könnten, immer wieder das Gleiche zu tun, wirken auf ihn durch diesen Pflichtcharakter ermüdend. Auch kostenpflichtige Spiele würde W7 nicht spielen, weil durch die monatliche Zahlung eine Art Spielverpflichtung entsteht. All dies sind ausreichend Gründe für W7, von einem Spiel wie *WoW* die Finger zu lassen. „*WoW* hab ich jetzt noch nie gespielt. [...] Ich sehe es zum Beispiel nicht ein, so was wie *WoW* zu spielen, wo ich dann echt Geld dafür zahle, dafür, dass ich im Endeffekt, ja, so ein Süchti werde.“

Spielen bedeutet für W7 im Kern, das Gefühl der Freiheit, der Offenheit, der Abwesenheit von dringenden Verpflichtungen genießen zu dürfen. Diese Spielorientierung schützt ihn davor, über längere Dauer exzessiv mit Computerspielen verklammert zu sein. W7 verfügt über zahlreiche Freizeitaktivitäten und einen breit gefächerten Freundeskreis, sodass keine Notwendigkeit besteht, seine sozialen Bedürfnisse über das Computerspiel und virtuelle Spielgemeinschaften zu befriedigen. W7 sieht sehr deutlich, dass das Computerspielen ein Zeitfresser sein kann, der sich negativ auf die Zwischenmenschlichkeit auswirken kann. Für W7 gilt hingegen: „Zwischenmenschliche Kontakte haben einfach Vorrang. [...] Wenn es hieß: Heute Abend wird gefeiert, dann wurde an dem Abend gefeiert.“

4.8 Spieler W8

Der Spieler ist 17 Jahre alt und besucht eine Gesamtschule mit dem Ziel, Abitur zu machen. Er wohnt bei seinen Eltern und seinem 21 Jahre alten Bruder. Neben den Eltern und seinem Bruder sind ihm auch die Freunde wichtig. Er ist Mitglied eines Schützenvereins, den er einmal die Woche besucht. Er engagiert sich zudem für die Kirchengemeinde (Theaterspiel und Kindergottesdienst).

Er schaut kaum Fernsehen, weil ihn die Sendungen nicht interessieren, nutzt aber den Computer jeden Tag. Er ist im Social Web aktiv (Netlog, schülerVZ,

meinVZ), auch um den Kontakt in die USA zu halten, wo er als Austauschschüler war. Mit elf oder zwölf hat W8 seinen ersten Computer erhalten. Vorher hatte er bereits durch seinen älteren Bruder Computerspiele kennen gelernt und einfache Spiele erprobt, so z. B. Jump'n'Run-Spiele. „Das war der Hit damals. Da saßen wir dann halt immer so zu viert davor, ich mit meinen Freunden.“

Zwischen dreizehn und fünfzehn hat W8 dann auf LAN-Partys mit seinen Freunden Spiele wie *Counter-Strike* und *Warcraft* gespielt. Sie haben sich reihum getroffen und etwa zweimal im Monat gespielt. Ego-Shooter spielt W8 in der Regel nicht alleine, sondern nur mit Freunden. „Es macht halt mehr Spaß mit mehreren, als gegen Computergegner zu spielen.“ Selbst Online-Spiele mit unbekanntem menschlichen Gegnern, sind für W8 nicht die erste Wahl. „Ja, aber das finde ich auch nicht so lustig. Dann macht nicht so Spaß. Wenn der Typ, der dich quasi abknallt oder den du gerade abknallst, dir gegenüber sitzt, sodass du dich mit dem unterhalten kannst, das ist immer noch ein Faktor.“ W8 schätzt an *Counter-Strike* die kurzen Spielphasen. „Bei *Counter-Strike* spielst du mal kurz eine halbe Stunde und hattest trotzdem deinen Spaß.“ Diese Motivation mag auch ein Grund sein, dass es mit einem im Freundeskreis gegründeten Clan nicht so recht klappte.

Ab etwa fünfzehn hat W8 sich dann intensiv mit dem MMORPG *Guild Wars* beschäftigt. Freunde von ihm kannten dieses Spiel. „Und dann war ich halt in Amerika, mit einem Austauschprogramm. Und mein Austauschschüler hat das auch gespielt, sehr erfolgreich, wie ich finde. Der ist immer noch besser als ich. Und da bin ich halt einfach drauf gekommen. Da habe ich dann halt auf seinem Account einen Charakter erstellt und dann ein bisschen nebenbei.“ W8 findet die Grafik an dem Spiel recht gelungen und ist von der Spielweise angetan. Er nutzt die Möglichkeit, dieses Spiel mit seinen Freunden spielen zu können. Er spielt in einer Gilde, die sich aus etwa zwanzig Mitgliedern aus seinem Umkreis zusammensetzt.

Für W8 besteht der Reiz des Spiels darin, die verschiedenen Quests zu absolvieren. Ein Endziel gibt es nicht. Es bilden sich dann in lockerer Absprache Teams, die sich zum gemeinsamen Spiel verabreden. „Dann zählen halt wirklich nur Waffen und Skills und wie man damit umgeht. Es gibt auch ganz viele Sachen, wo man das verbinden muss. In einer taktischen Reihenfolge muss das angewendet werden und nicht einfach nur kreuz und quer. Und das zählt dann halt am Ende.“

W8 hat in *Guild Wars* verschiedene Charaktere, unter denen er, je nach Spielaufgabe, auswählen kann. „Ich habe ja auch drei Charaktere, die sind Level 20, und die sind aus derselben Kampagne. Aber die können ja von Kampagne zu Kampagne wechseln. [...] Wenn wir in der Gruppe jetzt schon drei Krieger haben, gehe ich nicht noch mit meinem vierten da rein. Das macht ja keinen Sinn. Dann wechsele ich und nehme halt irgendwas anderes.“

Im Laufe der Jahre hat W8 vieles erprobt, um die Möglichkeiten der verschiedenen Charaktere kennenzulernen. „Also ich habe auch ganz viele wieder gelöscht, um dann einfach nur wieder neu anzufangen und den halt wieder hochzuleveln, weil das macht halt auch irgendwo Spaß. [...] Am Anfang probiert man ein Jahr lang aus und dann hat man so seinen Hauptcharakter gefunden, mit dem man halt am besten spielen kann, für den man die meisten Skills hat, den man persönlich am besten findet.“ Dieser Hauptcharakter ist es auch, bei dem sich die figurale Identifikation am stärksten auswirkt. Das Computerspiel wird für W8 zu einem virtuellen Erprobungsraum für mögliche virtuelle Identitäten, die ihre Fähigkeiten im gemeinsamen Spiel und beim Lösen der Quests unter Beweis stellen müssen, wobei sich die virtuelle Identität des Charakters mit dem spielerischen Handeln des Spielers angemessen verbinden muss.

In der Familie und im Freundeskreis hat sich die Wii für „Casual Gaming“ etabliert, bei dem auch die Eltern und ihre Freunde hin und wieder mitspielen und W8 dazu einladen. Er stellt etwas amüsiert fest: „Mittlerweile ist das andersrum. Jetzt sagen die: Ach komm! Spiel doch mal mit uns!“ Ansonsten sind die Spielzeiten von W8 von seiner jeweiligen zeitlichen Situation und seiner Tagesform abhängig. Ist er krank und besucht die Schule nicht, hat er mehr Zeit zum Spielen. „Das ist selten, dass ich ein Spiel lange durchspiele. Jetzt war ich auch letzts gerade Montag und Dienstag krank. Da habe ich halt auch fast den ganzen Tag gespielt.“ Das Zeitbudget von W8 ist recht eng. Es bleibt nicht viel Zeit für ausgiebiges Spielen. „Ich komme halt montags und dienstags erst um fünf nach Hause. Dann mache ich noch eine Stunde Hausaufgaben, ja. Und dann habe ich auch nicht so Lust. Jetzt habe ich auch noch Führerschein. Muss dann noch zur Fahrschule. Ich habe noch Theater, montags zum Beispiel. Donnerstags komme ich zwar früher, aber da muss ich dann putzen. Und dann habe ich noch Schützenverein.“

Das schließt nicht aus, dass es bei W8 auch intensive Spielphasen gibt, die die Verpflichtungen aus der realen Welt schon mal überlagern können. „Wir haben von Freitag bis Samstag nachmittags, abends LAN gemacht und dann ganz normale Spiele. Ein bisschen *Guild Wars* auch noch eingebaut. *Guild Wars* haben wir die letzten drei Stunden gespielt. Und dann stand ich halt auf so einem blöden Quest. Und dann habe ich den halt noch zu Hause, den habe ich bis heute noch nicht fertig, aber da habe ich halt auch den ganzen Samstag, bis abends um zwölf oder so gespielt. Und dann musste ich halt meine ganzen Hausaufgaben und so am Sonntag erledigen.“

Das Interesse von W8 an *Guild Wars* besteht auch weiterhin. Er kann sich auch nicht vorstellen, in der nächsten Zeit mit dem Spiel aufzuhören. Allenfalls wären etwas längere Spielpausen für ihn vorstellbar. So beabsichtigt W8 auch, eine Neufassung dieses Spiels zu kaufen. Das Engagement für das Spiel ist bei W8 allerdings nicht so groß, dass er dafür zusätzliches Geld ausgeben

würde, weder für eine „Truhe“ noch für „Charakterplätze“, die ergänzende Spielmöglichkeiten bieten. Da er keine monatlichen Gebühren bezahlen muss, hat W8 keine Bedenken, das Spiel für einige Zeit schleifen zu lassen.

W8 sieht keinen Nutzen des Computerspielens für sein reales Leben. Allenfalls bietet das Spielen die Chance für einen intramondialen Transfer, wenn es sich um das gleiche Genre handelt. „Es kommt immer drauf an, was für ein Spiel das ist. [...] So ein Rollenspiel oder so, da finde ich dann immer recht schnell rein. Das spiele ich recht gern.“ Das hängt auch mit seinem Interesse für Rollenspiele generell und für Fantasy-Inhalte zusammen.

W8 hat einen großen Freundes- und Bekanntenkreis, der ihm wichtig ist. Diese Kontakte hat er mit dem Interesse an bestimmten Computerspielen verschränkt. Seine vielfältigen Aktivitäten und Verpflichtungen bieten kaum Gelegenheiten zu einem fortdauernden exzessiven Spielen. Gleichwohl ist das Interesse an Computerspielen nicht erloschen. Das Spiel ist eine wichtige Freizeitaktivität, die nach Einschätzung von W8 auch über die Schulzeit hinaus andauern wird. „Also, wenn ich studiere, dann werde ich bestimmt auf jeden Fall noch weiterspielen. So mit 25 spiele ich bestimmt immer noch.“ Aus dem Interview lässt sich schließen, dass W8 das Computerspielen angemessen in seine Freizeit- und Beziehungsnetze eingefügt hat, ohne dass dies zu Problemen führen würde.

5 Fallanalysen FIFA

5.1 Spieler FF 1

Der Spieler ist 16 Jahre alt, männlich und besucht die Gesamtschule. Er bereitet sich auf den Realschulabschluss vor. Sein Berufswunsch ist Groß- und Außenhandelskaufmann. Er wohnt mit seinen zwei Brüdern bei seinen Eltern. Außer den Computerspielen hat er kein richtiges Hobby. Früher hat er aktiv Fußball gespielt, wegen Zeitmangel übt er den Sport jedoch nicht mehr aus. Für den Verein bietet er aber noch Kinderturnen an, hilft beim Auf- und Abbau und achtet darauf, dass sich die Kinder nicht verletzen.

Über seinen älteren Bruder hat er Interesse am Computer, an den Spielen und am Internet gefunden. „Dann hat er auch LANs gemacht und dann bei uns im Wintergarten. Hab ich mich immer dazu gesetzt.“ Durch seinen großen Freundes- und Bekanntenkreis hat er im Laufe der Zeit immer wieder Gelegenheiten gefunden, Spiele zusammen mit Freunden auszuprobieren. „Und dann sind wir immer zu dem Bruder von ihm gefahren. Der hatte so eine eigene Wohnung. Und da haben wir dann halt die Playstation mitgenommen und dann mit fünf Leuten oder vier Leuten haben wir dann immer so Turniere veranstaltet.“ Bevorzugt wurden Sportspiele, insbesondere *FIFA*. Auch das Jugendhaus am Ort wurde für das gemeinsame Spiel genutzt. Für FF1 ist es wichtig, dass die Mitspieler mit von der Partie sind. „Ich spiel lieber jetzt so mit Freunden so zusammen ein Spiel, [...] solche Spiele, was man zusammen spielen kann, über Konsolen. [...] Für mich müssen die auch da sein.“

Das Lieblingsspiel für FF1 ist und bleibt *FIFA*. Viele Gründe sprechen für diese Präferenz. Ganz wichtig ist ihm, dass man das Spiel mit mehreren Leuten spielen und Turniere veranstalten kann, da er alleine nicht so gerne spielt. Außerdem ist die strukturelle Kopplung zu seinen Erfahrungen als aktiver Fußballspieler von Bedeutung, etwas Ähnliches darf man bei seinen Freunden auch vermuten. Nicht unwesentlich schließlich ist der Realitätsbezug von *FIFA*: „Das ist eigentlich auch das Beste an der Sache, dass das nicht irgendwelche komischen Namen sind, sodass man sich halt auch wirklich damit auskennt. Also *FIFA* habe ich auch alleine gespielt im Manager-Modus. Das ist eigentlich

ganz gut. Da kann man so Transfermarkt und so. Dann kann man sich die Spieler da so angucken und kaufen halt.“

FIFA ist zum Inhalt gemeinsamer Aktivitäten im Freundeskreis von FF1 geworden. Man verabredet sich, trifft sich zu Hause oder im Jugendkeller und verbringt dann die Zeit miteinander. „Am Wochenende treffen wir uns dann halt hier, wenn wir alle zeit- oder geldmäßig nicht losgehen können. Dann treffen wir uns im Jugendkeller und spielen dann mit Konsolen.“ Die soziale Bindung hilft auch über Phasen hinweg, in denen FF1 keine Lust zum Spielen mehr hatte. „Alleine hatte ich den Punkt auch schon oft, weil irgendwann bist du mit der Karriere durch und hast keine Lust, eine neue anzufangen. [...] Dann hört man damit auf, das alleine zu spielen. Aber wenn man mit mehreren Leuten spielt, [...] das ist dann auch egal, aber wenn man mit mehreren Leuten spielt, finde ich das viel besser.“

Durch das Spiel hat FF1 keine neuen Leute kennengelernt. Die Mitspieler waren untereinander bekannt. Die Beziehungen haben sich durch das gemeinsame Spiel etwas intensiviert. „Also die Leute [...] haben wir dann besser kennengelernt.“ Für FF1 ist die Größe der Spielergruppe nicht unwesentlich. Optimal für *FIFA* wären vier Mitspieler. Schwierig wird es, wenn zu viele mitspielen möchten. „Wenn wir dann zehn Leute sind, dann überlegen wir uns echt, die aufzubauen, weil, das lohnt sich nicht, wenn jeder nur zehn Minuten spielen kann.“

FF1 spielt zur Zeit durchschnittlich etwa zwei bis drei Stunden am Tag. Wenn er richtig Spaß am Spielen hat, fängt er um zwei Uhr an und hört erst gegen sechs oder sieben Uhr auf. Sein intensives Spielverhalten sieht er teilweise kritisch, insbesondere dann, wenn er alleine spielt. „Wenn ich zu Hause bin, wenn ich erstmal angefangen habe, dann habe ich auch keine Lust aufzuhören. Das ist immer ein bisschen ärgerlich. [...] Wenn ich erstmal angefangen habe, dann sind das schon so um die vier Stunden.“ Anstelle des Alleinspiels wäre er lieber mit seinen Freunden zusammen. „Meine Freunde sind mir schon wichtiger als jetzt das Spielen.“

Einen Nutzen des Computerspielens für das reale Leben kann FF1 nicht erkennen: Das Fußballspielen „wird dadurch nicht besser“. Das intensive Computerspiel hilft, mit den Tastenkombinationen besser klarzukommen. „Ich weiß jetzt, was wo ist und brauche da nicht draufgucken. Und deswegen, denke ich, das fällt schon leichter.“ Für FF1 ist das Computerspielen eine gemeinsame Aktivität, die das Beziehungsnetz seiner Freunde und Bekannten strukturiert. Er möchte mit seinen Freunden zusammen sein und seine freie Zeit mit gemeinschaftlichen Aktivitäten gestalten. Das Spiel *FIFA* fügt sich angemessen in diese Orientierung ein.

Der Spieler hat in Hinblick auf das Computerspiel, kein ausgeprägtes Leistungsinteresse. Er (und seine Freunde) spielen aus Spaß und Geselligkeit, ohne dabei besonderen sportlichen Ehrgeiz zu entwickeln. Wenn FF1 im Spiel nicht

weiterkommt, dann lässt er es. Das Alleinspiel, auch wenn es intensiv gespielt wird, bleibt für ihn ein Notbehelf. Verabredungen mit Freunden haben stets Vorrang. Sein Beziehungsnetz schützt ihn möglicherweise sogar vor exzessivem Spiel. FF1 hat gelernt, den Spaß beim Spiel den Anforderungen der realen Welt unterzuordnen. Er will einen guten Schulabschluss erreichen und achtet auch darauf, seine Verabredungen und Verpflichtungen einzuhalten.

5.2 Spieler FF2

Der zwanzigjährige Spieler wohnt bei seinen Eltern und studiert Bau- und Umweltingenieurwesen an einer Technischen Universität. Er hat erhebliche Probleme, mit dem Studium klarzukommen. „Mathe gehe ich jetzt in den dritten Versuch, Bauphysik gehe ich in den dritten Versuch, Bauchemie gehe ich in den dritten Versuch.“ Die Motivation in Hinblick auf das Studium ist nicht sehr groß. „Wahrscheinlich liegt das daran, dass ich zu faul bin.“ Dies zu ändern fällt ihm, nach eigenem Bekunden, nicht leicht. „Ich sitz hier allein zu Hause am Schreibtisch. Und da ist die Motivation am Boden. Sinkt ziemlich tief dann.“ Die Möglichkeit, gemeinsam zu lernen, ist für FF2 nicht ausreichend gegeben. „Ich habe ja eigentlich Leute, mit denen wir lernen. Aber das Problem ist, die sind auch nie wirklich da. Und alle anderen haben schon so Dreier- oder Viererlerngruppen. Und das ist halt schwer, sich da irgendwo noch mit reinzufuchsen.“

In seiner Vergangenheit gab es kaum intensive Arbeits- und Lernphasen. Auf das Abitur hat er sich nur sehr mäßig vorbereitet. Stattdessen hat er, wie zum gegenwärtigen Zeitpunkt auch, viel Zeit mit dem Computerspielen verbracht. „Ja, man kommt nach Hause. Router an, Computer an. Und dann sitzt man da. Schade!“ Er hat dann täglich stundenlang gespielt und sich mit recht unterschiedlichen Spielen intensiv befasst. „Einmal Formel 1. Aber nach drei Rennen hatte ich keine Lust mehr. Ich war auch so schlau, die volle Länge einzustellen, d. h. man hat stundenlang an einem Spiel gespielt. Zwei Qualifikationsläufe, drei Trainingsläufe und dann erst das Rennen. Und schon war eine Woche vorbei, obwohl man jeden Tag stundenlang davor gesessen hat. [...] Ich spiel auch online *Counter-Strike*. Aber das hält sich in letzter Zeit auch im Rahmen. Das habe ich im letzten Jahr mehr gespielt. Aber auch nur letztes Jahr. Letztes Jahr damit angefangen und letztes Jahr damit auch wieder aufgehört. Aber die Zeit, die ich es gemacht habe, war dann auch den ganzen Tag, wenn ich zu Hause war.“

FF2 verbindet mit seinem Spiel keinen großen Ehrgeiz. Erst fängt er ein Spiel an, dann hört er damit auf und sieht sich danach mit der Notwendigkeit konfrontiert, durch Training wieder in das Spiel reinzufinden, um sich mit den Mitspielern im Netz messen zu können. Dies ist dann ein Grund, überhaupt

mit diesem Spiel aufzuhören. Einen Dauerspaß vermitteln die Spiele nach Auffassung von FF2 ohnehin nicht. Er wählt, je nach Lust und Laune, die Spiele, die ihm gerade in den Sinn kommen. Es können jeweils ganz unterschiedliche Spiele sein, die FF2 gerade spielen möchte. Er hört auch mit dem Spiel auf, wenn er keine Lust mehr hat, etwas essen möchte oder den Fernseher anmachen will. Auch die Spielzeiten können ganz unterschiedlich sein, je nach momentaner Motivation. „Hat auch viel mit der Laune zu tun.“

Computerspielen bedeutet für FF2 die Abwesenheit von jeglichem Zwang und jeglicher Verpflichtung. Wie er in der realen Welt Zwängen und Verpflichtungen nach Möglichkeit aus dem Wege geht, so bestimmt diese Grundorientierung auch sein Verhalten in virtuellen Spielwelten. Aus diesem Grunde genießt er bei *GTA* die Freiheit, alternative Spielweisen zu erproben und die vorgesehenen Missionen nicht zu spielen. „Ich fahr jetzt wild durch die Gegend und provoziere mir das Militär auf den Hals. Klau denen den Panzer oder so was. So was war immer ganz witzig. Das war dann auch spannender, als die Mission zu machen. Die Missionen sind irgendwo auch immer das Gleiche.“

Die freie Entscheidung, etwas aus eigenem Entschluss zu tun und es nicht tun zu müssen, ist bei FF2 ein entscheidender Motivationshintergrund. „Studieren ist dann immer noch ein bisschen was anderes: Das muss ich machen. Und Computerspielen ist: Das darf ich machen, das ist ja was Schönes. Das war in der Schule auch schon so. Das Buch darf ich lesen, das finde ich toll. Und dann wird das plötzlich Schullektüre: Weg damit! Was man machen muss und was man machen darf. Da ziehe ich doch das Dürfen eindeutig vor.“

Den Nutzen der Computerspiele beurteilt FF2 eher skeptisch. „Teamfähigkeit lernt man bei *Counter-Strike* wirklich nur, wenn man mit mehreren in einem Raum sitzt und dann das Team für sich allein hat und gegen andere spielt. Dann könnte man eventuell ... wobei das auch eher weniger der Fall ist.“ Problematische Aspekte des Computerspielens sieht FF2 nicht. Er meint ironisch: „Computerspiele machen nicht aggressiv, nur Leute, die das behaupten.“

FF2 ist Fußballfan und trägt zum Interview eine Mütze, einen Schal und andere Fanartikel seines Lieblingsvereins. Er ist, wenn es irgendwie geht, mit dem Verein unterwegs und ist auch bei Bundesliga-Auswärtsspielen dabei. „Ich bin auf der Tribüne aktiv“. Es verwundert daher nicht, dass FF2 auch verschiedene Computerspiele zur Thematik des Fußballs spielt, insbesondere *FIFA*. So rechte Spielfreude konnte dieses Spiel auf Dauer jedoch nicht vermitteln. Mal fehlten die passenden, gleichwertigen Spielpartner, mal wird es einfach schon nach kurzer Zeit langweilig. Die reale Welt, und sei es auf einer Tribüne bei einem Vereinsspiel, ist für FF2 allemal bedeutsamer. „Wichtiger ist der reale Verein. Auf jeden Fall. Dementsprechend auch die Emotion bei Sieg oder Niederlage.“ Offensichtlich lösen solche Begegnungen starke Emotionen bei FF2 aus, insbesondere, wenn man im Stadium auf Fans anderer Vereine trifft

oder wenn man deprimiert ist, weil der eigene Verein wieder einmal verliert. „Wenn man jedes Mal heiser aus dem Stadion geht und man hat wieder keinen Punkt geholt, dann ist das schon recht frustrierend. Umso besser, wenn man halt gewinnt.“

Die Freiheit, nach Lust und Laune das zu tun, was gerade in den Sinn kommt, ist bei FF2 ein beherrschendes Motiv. Das Computerspiel vermittelt durch die Vielfalt der Angebote und möglichen Spielweisen dieses Gefühl der Freiheit. Zugleich lenkt das intensive Spielen von den Verpflichtungen der realen Welt ab. „Zwei Tage jetzt durchgepowert den ganzen Tag mit Pauken. Morgen nehme ich mir mal frei. Und schon sitzt man wieder am Rechner. Und am nächsten Tag denkt man: Ach, noch ne Stunde Rechner. Und plötzlich ist es abends. Dann ist wieder eine Woche rum ohne Lernen. Und dann ringt man sich wieder dazu durch, ein, zwei Tage durchzupowern. Und dann geht die Geschichte wieder von vorne los.“

Diese „Freiheit“, sich von den Pflichten und Erwartungen der realen Welt lösen zu können, verteidigte er auch gegen seine Eltern, die Einwände gegen sein exzessives Computerspielen erhoben haben. Seine Reaktion: „Ich hab den Schlüssel umgedreht und weitergespielt. Da konnten sie dann nichts mehr machen. Da war das Zimmer zu. Wenn sie die Sicherung rausdrehen, dann ist bei denen auch alles lahmgelegt. Das wollten die auch nicht.“

FF2 empfindet sein, auf die Computerspiele bezogenes Verhalten, nicht als problematisch. Er verwendet zwar (selbstironisierend) den Suchtbegriff und bezieht ihn auch auf sich, meint es jedoch nicht ernsthaft. Im Vergleich zu anderen Freizeitaktivitäten ist für FF2 das Computerspielen nicht unbedingt die schlechteste Alternative: „Am Ende sitzt man im Jugendkeller und trinkt Bier. Das ist auch nicht unbedingt viel besser.“ Was ihm fehlt, ist eine für ihn sinnvolle Alternative, die er engagiert und vor allem aus freien Stücken wählen kann.

5.3 Spieler FF3

Der Spieler ist 17 Jahre alt und besucht ein Gymnasium. Er wohnt bei seinen Eltern, hat noch einen älteren Bruder (23 Jahre) und eine Schwester (26 Jahre). Beide Geschwister studieren und leben in einer eigenen Wohnung. Neben seinem Bruder und den Eltern sind ihm insbesondere seine Freunde und Mitschüler sehr wichtig. Elektronische Geräte wie Computer, Handy und Spielkonsole sind für ihn eher nachrangig. „Das sind halt so Nebensachen. Also wie gesagt, das ist halt nicht so der Kern in meinem Leben, dass ich sage, ohne Konsole oder so würde mein Leben grundsätzlich ganz anders verlaufen. [...] Das sind sicherlich schöne und wichtige Sachen. Aber das sind halt nur Nebensachen.“

Vor einigen Jahren war er aktives Mitglied in einem Fußballverein, hat aber vor drei oder vier Jahren diesen Sport aufgegeben. „Ich fand es anstrengend. Also, erst einmal war es halt so, dass diese ganzen Spiele am Wochenende halt immer waren. Und dann geht es irgendwann los, dass man auch am Wochenende abends mal weggeht. [...] Und dann halt auch diese Verpflichtung, dass man halt dahin musste, und nicht einfach so konnte, wenn man will. Und dann auch die Schule: Dass ich dann nicht mehr so viel Zeit hatte.“

Mit sieben oder acht Jahren hat FF3 angefangen, Computerspiele zu erproben, wobei dies anfangs vor allem das Zusehen und gelegentliche gemeinsame Spielen beim älteren Bruder umfasste. Mit zehn Jahren erhielt er von seinem Bruder den Nintendo 64 und hat damit relativ viel gespielt. Später kam dann die Playstation dazu. Er hat dann insbesondere Sportspiele allein oder mit Freunden gespielt. „Das war dann auch schon was anderes, weil natürlich die Grafik und alles ganz anders war als am PC. Also das war schon was völlig anderes für mich dann.“

Heute spielt FF3 sowohl alleine als auch mit Freunden. Davon hängt auch ab, welche Spiele ausgewählt werden. „Also, es kommt darauf an, ob ich alleine spiele oder ob mit Freunden spiele. Wenn ich zum Beispiel mit Freunden spiele, dann finde ich schön, ja entweder Fußball zu spielen oder auch so etwas wie damals auf dem Nintendo 64. [...] Also solche Sachen, wo halt auch der Wettkampf irgendwie im Vordergrund steht.“ Am liebsten spielt er mit seinen Freunden. „Wir machen dann schon ein Turnier. Dann gibt es auch einen Turniergewinner und so. Das muss ja auch gewürdigt werden, wenn man gewonnen hat.“

Ist er allerdings allein, wählt er in *FIFA* den Manager-Modus. Er hat dann ein bestimmtes Ziel vor Augen. „Und dann denke ich halt auch, das ist wichtig, dass ich jetzt gewinne so. Und wenn ich jetzt nicht gewinne, erreiche ich das nicht, und dies, und kann den nicht kaufen, und deswegen ein gewisser Ansporn.“ Dabei ist ihm bewusst, dass dieser Spielspaß Grenzen hat, die im Regelwerk des Spiels liegen. „Ich kann dann eigentlich immer weiterspielen, und, gut. Irgendwann wird es dann wahrscheinlich langweilig, wenn ich dann alle besten Spieler der Welt habe, und noch selber erstelle. Und die sind noch so toll. Und dann ist es vielleicht irgendwann auch langweilig, weil ich dann ja immer gewinnen würde.“

Die deutliche Präferenz von FF3 für *FIFA* hängt zum einen damit zusammen, dass er selbst Fan eines Bundesligavereins ist. Zum anderen gibt es bei *FIFA* einen deutlichen Bezug zur realen Welt, der ihn in besonderer Weise anspricht. „Und dann finde ich auch bei *FIFA* das Schöne, irgendwie, dass man [...] die originalen Namen und auch die originalen Gesichter und auch die Original-Teams und alles hat. Das finde ich immer sehr wichtig.“

FF3 hat sein Interesse am Computerspielen in sein Beziehungsnetz wirkungsvoll eingebracht. Das gemeinsame Spiel mit Freunden und seinem Bruder

ist zu einer einander verbindenden Aktivität geworden. Dies schafft Möglichkeiten, ein Wochenende mit Freunden bei seinem Bruder zu verbringen. „Wir sind dann irgendwie auf die Idee gekommen, da mal für ein Wochenende so hinzufahren, so. Und dann haben wir auch gleich Playstation und alles Mögliche so mit eingepackt. Wir haben das auch schon relativ oft gemacht. [...] Und dann hat man halt gespielt. Und wenn man dann halt so gar keine Limits hat und irgendwie aufbleiben kann, solange man will, und tagsüber machen kann, was man will, [...] dann kommt das so, dass man viel Freude daran findet.“ Das Gefühl der Freiheit in der Zeit und ein Spielraum für frei gewählte Spielprozesse sind dem Spieler FF3 nachhaltig in Erinnerung geblieben.

Auch das gemeinsame Spiel mit Freunden im Keller eines Jugendhauses ist eine für FF3 befriedigende Freizeittätigkeit. Es hat sich ein lockerer Kreis von Spielern im Alter zwischen 16 und 21 Jahren gebildet, der sich zwanglos zum gemeinsamen Spielen trifft. In der Regel sind es die gleichen Leute, die sich treffen. „Es ist ja nicht so, dass hier so viele verschiedene sind. [...] Es sind auch manchmal andere Leute dabei, also, wir spielen nicht generell mit der Gruppe dann und dann, sondern das ergibt sich halt. Wenn mal nichts los ist oder uns so langweilig ist, oder so, dann spielt man einfach mit denen, die da sind, oder so. Also es ist nicht so, dass wir uns mit einer Gruppe irgendwie treffen oder zu bestimmten Zeiten.“

Dies verdeutlicht, dass aus Spaß und Geselligkeit gespielt wird, nicht aus einem sportlichen Leistungsehrgeiz heraus. „Ich nehme das Spiel auch nicht so ernst.“ Die spielerischen Leistungen innerhalb der Spielergruppe sind sehr ausgewogen und bieten daher die Chance für spannende Turniere. „Wir sind ja alle relativ gleich gut, denke ich so. Und dann gibt es mal den Gewinner, mal den Gewinner. [...] Die Leute, mit denen ich zusammen spiele, das sind ja Leute, die spielen ungefähr so viel wie ich in der Freizeit auch. Und deswegen ist es ausgeglichen. Und deswegen macht es ja auch Spaß. Wenn das dann Leute sind, die irgendwie den ganzen Tag zocken oder so, dann würde mir das ja keinen Spaß machen, weil sie ja so derbe gut sind, irgendwie ja.“ Beim gemeinsamen Spiel geht es allerdings nicht nur um *FIFA*. „Wii spielen wir hier oft. Und dann, das ist halt auch ein gutes Spiel, das man mit Freunden spielen kann, irgendwie. Da gibt es ja auch viele Sachen, die man irgendwie toll machen kann, wo dann auch der Wettkampf so im Vordergrund steht, irgendwie.“

Wenn er nicht mit seinen Freunden zusammen ist, spielt FF3 bevorzugt *GTA*, weil man es alleine gut spielen kann. „Also, die Story ist halt total interessant. Und es ist halt auch spannend: Wie geht es weiter? Was muss ich jetzt machen? Und dann kann man, finde ich auch daran toll, man kann halt alles machen. Es ist halt ein Spiel, was irgendwie anders ist als andere Spiele. [...] Ich kann ins Fitness-Studio gehen und mich aufpumpen. Oder ich kann mich vollfressen und werde so derbe fett oder so. Und ich habe halt die Mög-

lichkeit, da alles Mögliche zu machen und kann da überall hingehen.“ Das Spiel bietet eine „offene Welt“ und einen Spielraum mit nahezu unendlich erscheinenden Möglichkeiten. Dies setzt den spielerischen Impuls frei, die Grenzen dieses Spielraums so weit wie möglich auszureizen.

Dies gilt auch für FF3. Das Spiel nimmt er nicht sehr ernst, sondern versucht Dinge zu tun, die vom Regelwerk und den Spielzielen her nicht sonderlich sinnvoll sind, um Spaß zu haben und die Grenzen des virtuellen Spielplatzes bis ins Absurde hinein auszutesten. „Dann mache ich den Passantenaufstand, und dann wird da alles abgefackelt.“ Diese Möglichkeiten stehen für FF3 in deutlichem Kontrast zu einem ernsthaften Spiel wie *FIFA*. „Das ist dann immer alles so komplett solide. Und da würde nie irgendetwas passieren, was man nicht erwartet. [...] Da ist sich dann *FIFA* auch viel zu fein für.“ Der Reiz des Spiels würde sich nach Meinung von FF3 erhöhen, wenn etwas Unvorgesehenes im Spielprozess passierte. „Es wäre witzig, wenn der Spieler irgendwie in die Fan-Tribüne laufen könnte.“

Das Computerspielen, alleine und mit Freunden, ist für FF3 zu einer wesentlichen Freizeitbeschäftigung geworden, die er zeitlich recht intensiv betreibt. Nach der Schule und dem Essen spielt er in der Regel zwischen einer halben und einer Stunde. Er ist oft im Keller der Jugendeinrichtung. Dann kann es schon vorkommen, einen ganzen Abend oder eine halbe Nacht durchzuspielen. In den Ferien heißt es für ihn, mal einen ganzen Tag oder länger „einfach nur spielen“. Er vergisst dabei manchmal, schlafen zu gehen und sagt sich dann: „Egal! Ich spiele jetzt noch ein bisschen weiter. Und dann ist es halt irgendwie halb vier oder so.“ Er vergisst bei starkem Interesse am Spiel mit Absicht zeitliche Begrenzungen. Er nimmt es in Kauf, müde zur Schule zu kommen. „Dann bin ich halt morgen ein bisschen müde in der Schule, oder so, ist egal. Ich spiele jetzt weiter. Ich habe jetzt Bock weiterzuspielen.“ Das Involvement geht aber nicht so weit, dass er die Zeit völlig aus dem Blick verliert, dass er nicht merkt, dass Stunde um Stunde vergeht. „Ich habe schon immer noch so ein bisschen die Zeit im Blick.“

Die Sogwirkungen, die Computerspiele haben können, sind für FF3 sehr wohl bewusst. „Das kann bei fast allen Spielen passieren. Weil, es geht dann ja immer weiter so. Und dann denkt man: Na gut, das möchte ich jetzt noch machen oder die Sache möchte ich jetzt noch machen oder das mache ich jetzt mal kurz. Und dann ergibt sich irgendwas Neues, was man dann auch noch mal machen könnte. Und dann geht das halt logischerweise immer so weiter, irgendwie. Und man sagt: Ja, wenn dann irgendwann ein guter Moment ist, mache ich Schluss. Aber der kommt halt in der Regel nicht.“ FF3 hat gelernt, sein Spielverlangen selbst zu regulieren. Er setzt notwendige oder reizvollere Aktivitäten diesem Verlangen entgegen, macht dann etwas für die Schule oder geht raus und trifft sich mit seinen Freunden.

FF3 sieht sein Computerspielen nicht als problematisch an, weil er den Anforderungen der realen Welt genügt und ausreichende soziale Kontakte besitzt. „Ich würde wahrscheinlich genauso viel für die Schule tun und mich genauso viel mit Freunden treffen, weil, man braucht ja auch mal eine gewisse Zeit, in der man halt nichts macht. [...] Ob ich jetzt Fernsehen gucke oder ob ich halt spiele, ist ja vom Ding her egal, [...] es beeinträchtigt ja nichts. Deswegen sind meine Eltern da eigentlich auch ganz locker eingestellt.“ Einen Nutzen des Computerspielens, der über den Spielprozess hinaus wirken könnte, vermag FF3 nicht zu erkennen. Er spielt, um Spaß zu haben und weil er mit Freunden zusammen sein kann.

5.4 Spieler FF4

Der Spieler ist 17 Jahre alt und besucht ein Gymnasium, mit dem Ziel, ein möglichst gutes Abitur zu machen. Er wohnt bei seinen Eltern. Er hat noch drei Geschwister. Seine Familie ist ihm wichtig. Er hat zwei oder drei gute Freunde, mit denen er sich auch über private Probleme austauschen kann und denen er vertraut. Auch die Mitschüler haben für ihn Bedeutung, insbesondere, wenn sie ihm beistehen.

Zum Fußballspielen trifft er sich mit Freunden regelmäßig am Wochenende. Er ist Fußballfan eines türkischen Vereins. Spielkonsolen sind ihm nicht mehr wichtig. Allerdings schaut er häufig Fernsehen (Talkshows und Fernsehfilme). Das Handy hält er für wichtig, um erreichbar zu bleiben. Computerspiele sind sein Hobby. Seine bevorzugten Spiele sind im Moment *Counter-Strike* und *FIFA*. Mit seinen Freunden spielt er *Counter-Strike* in einem Internetcafé. Er spielt dort zwischen einer und zwei Stunden.

Im Alter von neun oder zehn Jahren haben ihm die Eltern eine Nintendo-Spielkonsole gekauft, mit dreizehn oder vierzehn Jahren hat er eine Playstation bekommen. „Die Eltern haben es für uns geholt, um Spaß zu haben. Und dann haben wir es gespielt. Und von da an kam das Interesse, immer zu spielen.“ Etwas später erhielt er einen Computer und hat sich dann stärker den Computerspielen zugewandt. Er hat mit Freunden oder auch mal mit Geschwistern und Eltern gespielt, wobei im Familienkreis *Super Mario* sehr beliebt war. Daneben hat er Sportspiele und Kampfspiele präferiert und etwas später, mit 15 oder 16, hat er dann *Resident Evil* und *Scarface* gespielt.

Mit 12 oder 13 Jahren hat er sehr intensiv gespielt, etwa drei oder vier Stunden täglich. Die Eltern haben die Spieldauer versucht zu regulieren. Während der Schulzeit durfte er nicht so intensiv spielen, sondern musste sich auch auf die Schule konzentrieren. Am Wochenende durfte er dann wieder etwas mehr spielen. Notfalls haben ihm die Eltern das Spielgerät kurzfristig entzogen.

„Ja, meine Eltern haben das irgendwo versteckt und ja. Wusste ich nicht, wo es war.“

Die Intensität des Spielens hat in den letzten Jahren deutlich nachgelassen. „Früher hatte man auch einfach mehr Lust zu spielen. War dann immer, man hat, früher musste man keine Verantwortung übernehmen für Schule. Hat man sich auch noch nicht so richtig interessiert. Hat man lieber mehr gespielt. Und heutzutage hat man auch andere Sachen zu tun außer nur spielen.“

Counter-Strike ist für FF4 ein bevorzugtes Spiel geworden, das er mit seinen Freunden in einem Internetcafé spielt: aus Spaß am Spiel, als Zeitvertreib und um mit Freunden zusammen zu sein. „Meistens im Internetcafé haben wir das gespielt mit Freunden oder mit anderen Leuten, die dort waren und auch gespielt haben. Haben wir alle zusammen gespielt. [...] Manchmal haben wir uns auch verabredet extra zum spielen. Und manchmal sind wir einfach, hatten wir einfach Lust zu spielen. Uns war langweilig, einfach so als Zeitvertreib. [...] Aber so richtig Termine legen wir nicht fest.“

Neben *Counter-Strike* hat auch *FIFA* das Interesse bei FF4 gefunden. Das Spielthema „Fußball“ weist eine deutliche strukturelle Kopplung zu den sportlichen Aktivitäten von FF4 auf und zu seinem Engagement für einen Fußballverein. Außerdem ermöglicht *FIFA* ein gemeinsames Spiel mit seinen Freunden. Es macht ihm erst Spaß, wenn er gegen andere spielen kann und er sich in Wettbewerbssituationen bewähren muss. „Erstens interessieren wir uns selber ja für Fußball. Zweitens, ja, die Rivalität halt. Man spielt gegeneinander. Man möchte jemanden besiegen. Und das ist ja das Entscheidende. [...] Wenn man ein schönes Tor macht, da freut man sich sehr. Oder wenn man zum Beispiel [...] mit einem Partner irgendwie gegen zwei andere gewinnt. Ja, die Siege einfach, kann man schon sagen, sind Erlebnisse.“

Diese Spielorientierung hat auch problematische Seiten. Aggressionen treten auf, Rachegefühle entstehen, die Beherrschung geht verloren, wenn man verliert und sich gedemütigt fühlt. „Wenn man Fußball spielt, wenn man verliert, dass man sich auch schon aufregt, [...] dass man anfängt, sich zu streiten nur wegen einem Spiel. [...] Manche werfen sogar die Konsole auf den Boden, da sie sich sehr aufregen. [...] Man möchte einfach nicht verlieren, weil der Gegner dann über einen lacht. Das macht einen so wütend. Da kann es schon mal passieren, dass sich jemand nicht mehr beherrschen kann.“

Das gemeinsame, auf Wettbewerb angelegte Spiel, ist bei FF4 eine Aktivität, bei der es auch um soziale Orientierungen und Wertzumessungen geht. Es ist zugleich auch ein Spielraum für die Entwicklung sozialer Kompetenzen. Den eigenen Entwicklungsfortschritt beschreibt FF4 wie folgt: „Ich mache mir jetzt nicht mehr so viele Gedanken darüber, wenn ich verlieren würde oder nicht. Es ist ja nur ein Spiel. Man sollte es auch nicht übertreiben.“

Diese reflexive Rahmungskompetenz zeigt FF4 im Interview in Bezug auf den Stellenwert des Computerspielens, wobei sich manches schon ein wenig

nach „sozialer Erwünschtheit“ anhört. „Ab und zu kamen auch schlechte Noten. Und dann hat man gesagt: Ja, ich glaube, ich spiele zu viel. Und habe dann gesagt: Nein, so viel kann ich nicht mehr spielen. Ist die Grenze halt. [...] Ich denke, dass ich eher selber an mir gearbeitet habe und gesagt habe: Ja, es geht einfach nicht, dass ich so viel spielen kann. Habe dann gesagt: Halt! Lieber in Grenzen und nicht so viel. Also, halbe Stunde, eine Stunde. Das ist besser.“

Diese Form der Selbstregulation ist wohl schon notwendig, weil FF4 darum weiß, dass er sich im Spiel verlieren kann. „Ich war voll im Spiel drinnen. Und ich habe, das Essen habe ich vergessen. Ich wollte nur noch spielen. Alles andere war mir egal. Und man verliert sich dann. Man muss aufpassen. [...] Man muss sich beherrschen können. Jeden Tag spielen, das geht auch nicht.“ Wenn der Wettbewerb unter Freunden ein starkes, auch soziales Motiv ist, bleibt es nicht aus, dass man trainiert, um besser zu werden, um im Wettbewerb mit den Mitspielern gut dazustehen. „Man muss immer weiter spielen, immer wiederholen, wiederholen. Und dann wird man schon, da verbessert man sich im Spiel.“

Den intermondialen Transfer beurteilt FF4 eher skeptisch. Die im Computerspiel gezeigten Tricks lassen sich nicht ohne Weiteres auf das reale Spielen auf dem Fußballfeld übertragen. FF4 meint, dass durch das Spielen die Denkfähigkeit angeregt wird. Alles andere klingt recht vage und wenig plausibel, wenn FF4 angibt, dass man durch das Computerspiel lernt, nicht von anderen Leuten hintergangen zu werden.

Aus eigener Erfahrung kann er die möglichen Gefährdungen durch Computerspiele deutlicher benennen, „dass man zu viel spielt und die Sache übertreibt, dass man sich nur noch auf das Spiel konzentriert und nicht für die anderen Sachen im Leben, weil das Leben besteht nicht nur aus spielen, man muss auch arbeiten.“

Die Computerspiele haben für FF4 in mehrfacher Hinsicht einen großen Stellenwert in seinem Leben gefunden. Sie sind nicht nur eine Möglichkeit, „um sich abzulenken, um Spaß zu haben, um mit einem Freund zu spielen [...] und Erfolgserlebnisse zu haben“, sondern sie sind zu einem wesentlichen Element in seinem Beziehungsnetz geworden. Über die Computerspiele strukturiert FF4 seine Freizeit, das Zusammensein und den sozialen Austausch mit seinen Freunden. Das Spiel schafft zudem eine Verbindung zu seinem Fußballsport und zu seiner Begeisterung für einen Fußballverein – alles Interessenschwerpunkte, die er mit vielen seiner Freunde teilen kann. Diese Bindungskräfte an das Spiel bieten zugleich die Chance, selbstreflexiv die Intensität seines Spielens so zu nivellieren, dass keine Gefährdungen für ihn entstehen. Schließlich gibt es auch Freunde, die einem sagen könnten, wenn es mit dem Spielen zu viel wird. „Man braucht Unterstützung von anderen, die sagen: Ja, nicht übertreiben!“

5.5 Spieler FF5

Der Spieler ist 15 Jahre alt, hat drei Geschwister und wohnt bei seinen Eltern. Er besucht die 9. Klasse eines Gymnasiums. Seine Freunde sind ihm wichtig; er ist mit ihnen auch außerhalb der Schule immer zusammen. Die in der Familie vorhandenen Spielkonsolen teilen sich die Geschwister. Außerdem schaut er häufig Fernsehen, spielt Fußball in einem Verein und ist recht oft beim Training. Mit 14 Jahren hat er angefangen, sich mit den digitalen Spielen zu beschäftigen. Auf der Konsole Sony Playstation spielt er vornehmlich *FIFA*. Der Computer ist das Spielgerät insbesondere für *Counter-Strike* und manchmal auch *Grand Theft Auto*. Den Shooter *Call of Duty* spielt er alleine.

Im Freundeskreis veranstalten sie eigene *FIFA*-Turniere, die er häufiger gegen seine Freunde gewinnt. „Also nicht immer, aber öfters“. Zu seinem Lieblingsspiel gehört auch *Counter-Strike*. Dieses Spiel hat für FF5 einen besonderen Reiz: „Also man kann ja andere immer umbringen dann. Gewinnt man halt, kriegst du Geld, kannst bessere Waffen kaufen.“ Außerdem steigt das Ansehen im Freundeskreis, das FF5 motiviert weiterzuspielen. Anlass zum gemeinsamen Spiel ist die Langeweile. „Also, wenn wir zusammen sind, dann ist es ja, wenn man die ganze Zeit redet, ist ja langweilig. Dann spielen wir meistens was.“ Die Spielgruppe begrenzt sich auf Leute, die sich bereits kennen.

FF5 greift auch zu *Counter-Strike*, wenn er frustriert ist, wenn er seine Wut rauslassen möchte. Das funktioniert bei ihm in der Regel. Sein Tagesablauf nach der Schule sieht etwa so aus: „Ich komm ja meistens so 16 Uhr oder so nach Hause, manchmal 15 Uhr komme ich nach Hause, danach esse ich, gehe wieder raus. Danach komme ich nach Hause und dann spiele ich halt ein bisschen. Danach ein bisschen lernen und danach schlafen.“ In der Woche, wenn er von der Schule kommt, spielt er meistens alleine. „Am Wochenende, wenn ein Freund zu mir kommt, spielen wir halt gegeneinander oder so oder treffen wir uns halt. Online spielen wir gegeneinander.“ Dann wird auch länger gespielt als in der Woche, „weil in der Woche habe ich nächsten Tag Schule, muss früh aufstehen. Deswegen spiele ich das in der Woche nicht so oft.“

Das Fußball-Manager-Spiel *Comunio* spielt er online in einer Liga. Man kann bei diesem Spiel nicht direkt gegeneinander spielen, sondern misst sich anhand eines Punktestands, der von den tatsächlichen Leistungen der Spieler in der eigenen Mannschaft an den „realen“ Bundesligaspieltagen abhängt. FF5 macht das gerne. „Du kannst deine Aufstellung selber aufbauen. Wenn ein Spieler zum Beispiel gut gespielt hat, bekommst du immer Punkte dafür. Und danach kriegst du auch Geld dafür. Wenn du viele Punkte hast, kannst dir halt Spieler kaufen.“ Der Zeitaufwand für dieses Spiel ist relativ gering. „Man muss mindestens einmal am Tag reingehen, ja, dauert dann so fünf Minuten.“

Es kommt vor, dass sich der Spieler intensiv vom Spielen in Anspruch nehmen lässt. „Wenn man zum Beispiel gerade spielt, man ist gerade so mitten-

drin, da vergisst man die Zeit, sagt sich: Ja noch ein Spiel und dann noch ein Spiel.“ Die Eltern regulieren die Spielzeit von FF5. „Wenn ich zu lange spiele, sagen sie: Schalt den Computer aus. [...] Du darfst nicht mehr spielen.“ Es kommt auch vor, dass die Eltern ein Playstation-Verbot verhängen, wenn er die Hausaufgaben nicht gemacht hat. Das kommt häufiger vor, und das Verbot dauert dann in der Regel eine Woche. „Also, immer, wenn ich lange gespielt habe, dann habe ich immer Verbot bekommen.“ Grundsätzlich haben die Eltern allerdings nichts gegen das Computerspielen einzuwenden. „Die denken: Eigentlich ist es so besser, wenn er zu Hause ist. Wenn er draußen ist, baut er Scheiße. Lieber ist er zu Hause.“

Die massiven Regulierungen des Spiels durch die Eltern deuten darauf hin, dass für FF5 das Computerspielen zu einer wesentlichen Freizeitbeschäftigung geworden ist, die ziemlich viel Zeit in Anspruch nimmt. Das gemeinsame Computerspiel ist Bestandteil der Aktivitäten in den Freundschaftsbeziehungen. Der sportliche Ehrgeiz, der auch Teil des Fußballtrainings ist, bestimmt die Präferenz für bestimmte Computerspiele, sowohl inhaltlich als auch spieldynamisch. *FIFA* ist ein Sportspiel und hat deutlichen Wettbewerbscharakter. In Turnieren müssen die Spieler zeigen, wer sich im Spiel am besten behaupten und am meisten Tore schießen kann. Auch bei *Counter-Strike* befinden sich die Spieler in einer permanenten Wettbewerbssituation und müssen ihre Reaktionsschnelligkeit und ihr Spielgeschick in der Gruppe unter Beweis stellen.

FF5 sieht bei *FIFA* Transfermöglichkeiten. Er meint, dass man durch das Spiel Taktiken lernen könne, die sich auf das reale Fußballspielen möglicherweise übertragen lassen. „Manchmal, wenn man das jetzt am PC macht, dann will man das auch so versuchen im Spiel.“ Gefährdungen durch Computerspiele sieht er nicht. „Also, Computerspielen ist eigentlich nur zum Spaß da, ja, halt Freizeit.“ Den Sportverein zieht er dem Computerspielen vor, „weil, da bin ich ja mit meinen Freunden. Computer nicht, da sitze ich alleine.“

Die Bindungswirkung der Computerspiele wird bei FF5 durch verschiedene Faktoren relativiert. Da ist zunächst das Elternhaus, das deutliche Vorstellungen hat, wie lange gespielt werden darf. Die Schule mit ihren Anforderungen ist ein weiteres Regulativ. Der Tagesablauf von FF5 ist relativ starr strukturiert und bietet nicht allzu viele Chancen, exzessiv Computerspiele zu nutzen. Schließlich gibt es auch einen Freundeskreis, der für FF5 sehr wichtig ist, und der neben dem gemeinsamen Spiel auch Kontakt- und Kommunikationswünsche befriedigen kann.

6 Fallanalysen FarmVille

6.1 Spieler FV1

FV1 ist männlich, 24 Jahre alt und fertigte zum Interviewzeitpunkt gerade seine Abschlussarbeit in der Politikwissenschaft an. Sein Studium und besonders die Bereiche Außen- und Entwicklungspolitik haben ihm Spaß gemacht, es gab aber auch Bereiche, die er nicht so spannend fand. Beziehungen zu Menschen sind ihm wichtiger als Studium oder Medien, wobei er sehr genau zwischen den Bindungsgraden unterscheidet. Partnerin und Eltern haben den höchsten Stellenwert, mit Abstand dazu folgen die Freunde und Bekannten. Das Internet ist für ihn primär als kommunikative Austauschmöglichkeit mit Freunden von Bedeutung, was sich u. a. an seinen Vorlieben für Netzwerkplattformen wie studiVZ und Facebook zeigt. FV1 legt zudem besonders viel Wert auf sportliche Aktivitäten mit Freunden und ist bei den Jusos aktiv.

Digitale Spiele gehörten für FV1 zum Heranwachsen dazu. Zunächst spielte er Jump'n'Run-Spiele auf Konsole und Gameboy, dann auch Spiele am Computer der Eltern und ab 14 Jahren am eigenen PC. Dabei koppelte sich sein Fußballinteresse strukturell mit den verfügbaren Sportspielen: „*FIFA* hat mich [...] interessiert, weil ich auch immer schon Fußball-Fan gewesen bin.“ Action und Realitätsbezug von Vereins- und Saison-Struktur sowie bei den Spielernamen waren ihm besonders wichtig. Heute spielt er noch manchmal Konsolenspiele mit seinen Freunden, ansonsten *Social City* und *FarmVille* auf Facebook. Auch *Mafia Wars* hatte er dort eine Weile gespielt, aber wieder aufgehört, weil „es bei *Mafia Wars* eigentlich ja nur Zahlen sind [...], man sieht halt nichts“.

Bei *FarmVille* ist er bisher am weitesten gekommen und investiert dafür auch am meisten Zeit. Dabei berichtet er, dass die Nutzung am Anfang geringer war, dann anstieg, sich aber mittlerweile auf insgesamt etwa eine halbe Stunde bis Stunde pro Tag für seine verbliebenen zwei Facebook-Spiele eingependelt hat. Dafür reduziert er auf der anderen Seite die Zeit, die er sonst mit Surfen auf Internetseiten wie Spiegel Online oder Musikseiten verbracht hätte.

Die Faszination an *FarmVille* macht für FV1 weniger das Thema, als viel mehr die visuelle Präsentation aus: „Ich finde es cool, dass ich zum Beispiel

mehr sehe, als bei *Mafia Wars*. Also, wenn ich da Sachen anpflanze, dann seh ich das oder ich seh, dass ich da eine Scheune da stehen hab oder das ich Tiere da stehen hab, die auch animiert sind.“ *Mafia Wars* war ihm auch nicht komplex genug, um sein Spielinteresse über einen längeren Zeitraum aufrecht zu erhalten.

Obwohl er bisher kein besonderes Interesse an Aufbau-Simulationen hatte, ist es ihm wichtig, seine Farm aufzubauen. Die Rolle des Avatars, der bei anderen Spielen durch sein Identifikationspotenzial eine sehr hohe Bedeutung für die Spieler erlangt, fällt hier der Farm zu. Dass er diese über einen längeren Zeitraum aufgebaut und seinem eigenen Geschmack entsprechend gestaltet hat, sind bei FV1 wichtige Bindungselemente an das Spiel. Seine Farm aufzugeben, wäre für ihn gegenwärtig keine Option, auch wenn es streckenweise langweilig wird, weil nicht mehr so viel zu erreichen ist wie in der Anfangsphase. Die Größe der Farm und der Wettbewerb mit seinen Mitspielern stehen für ihn dabei im Vordergrund und bilden einen wichtigen motivationalen Anreiz: „Meine Freunde hatten da schon alle größere Bauernhöfe und ich war da immer noch ganz am Anfang. Das hat mich schon motiviert, sodass ich auch noch mehr Zeit damit verbracht hab.“

An Facebook-Spielen allgemein gefällt ihm, „dass das schnell und zwischen-durch gemacht werden kann“. Besonders in der Phase seiner Abschlussarbeit schätzt er diese als Ablenkung und Entspannung. Außerdem kommen diese Spiele seinen kommunikativen und interaktiven Anliegen entgegen: „Die spiel ich ja alleine, aber ich finde es cool, dass ich da mit meinen Kontakten spiele, dass man sich da Sachen zuschicken kann, aber auf eine andere Art und Weise gemeinsam spielt. Man ist nicht an einem Ort und es ist auch nicht so eine Party-Stimmung, sondern man bleibt irgendwie in Kontakt.“ Ohne die Einladung von Freunden hätte er seiner Ansicht nach auch gar nicht mit dem Spielen von *FarmVille* begonnen.

Die Meinung der Peer-Group ist für FV1 von hoher Bedeutung. So ist er sich auch bewusst, dass nicht alle seiner Kontakte begeisterte *FarmVille*-Spieler sind. Das wiederum hat Auswirkungen darauf, dass er nicht alle Items, die er auf seiner Farm findet, und die andere potenziell im Spiel weiterbringen könnten, auf seiner Profilseite veröffentlicht: „Ich denke immer, ich falle denen damit auf die Nerven. Es gibt ja auch Leute, die sind in Gruppen, wie ‚*FarmVille* Haters‘ und es ist irgendwie auch ein bisschen peinlich, dass man da so ein Spiel spielt.“ Deshalb wird *FarmVille* in Unterhaltungen mit Freunden auch höchstens scherzhaft zum Thema. Anstrengend kann soziale Interaktion im Spiel auch schon einmal werden, wenn sich zu viele Anfragen oder Geschenke bei ihm häufen und er sie für das eigene Vorankommen nicht so dringend braucht, was seinem wettbewerbsorientierten Spielfokus entspricht.

Positive Aspekte von Computerspielen im Allgemeinen kann er kaum entdecken. Die Wii Fit hält er für Menschen geeignet, die sonst gar keinen Sport

machen und schreibt ihr Motivierungspotenzial zu, meint aber nicht, dass dies „richtigen Sport“ ersetze. Außerdem bewertet er das Spiel *Dr. Kawashimas Gehirn Jogging* positiv, weil „man [...] ein bisschen fit im Kopf“ bleibt. An *FarmVille* findet er positiv, dass er wieder in Verbindung mit Kontakten aus der Grundschulzeit gekommen ist und vermutet, dass dies auch zu einem veränderten Verhalten und größerer Offenheit gegenüber diesen Personen führen würde, wenn er sie auf der Straße wiederträfe.

Auch die negativen Aspekte von Computerspielen hält er, bis auf ein exzessives Spielen von *WoW*, für unproblematisch. Sein eigenes Spielverhalten schätzt er als normal ein. Kritisch betrachtet er jedoch seine Involviertheit, als er angefangen hat *FarmVille* zu spielen. Da hatte er sehr darauf geachtet, keine Ernte zu verpassen um die daraus resultierenden Punkte nicht zu verlieren und weist besonders auf den zeitlichen Aufwand für das Spiel hin: „Ich will jetzt auch in Zukunft weniger *FarmVille* spielen, weil das kann ja schon viel Zeit fressen.“

6.2 Spieler FV2

FV2 ist ein 18-jähriger Schüler einer integrierten Gesamtschule. Seit der Trennung seiner Eltern vor einem halben Jahr lebt er bei seinem Vater und sieht seine Mutter etwa einmal wöchentlich. Besonders interessiert sich der ehemalige Schülersprecher neben Philosophie, mit der er sich später gerne auch in einem Studium befassen möchte, für Literatur und Politik, zudem schaut er gerne Sitcoms. Ein enger, vertrauter Freundeskreis ist ihm wichtig, die Schule spielt dagegen eine etwas untergeordnete Rolle. Selbstkritisch merkt FV2 an: „So, viele Sachen sind mir einfach zu müßig, so auch, das mit dem Rauchen aufzuhören so ein bisschen. Ich hab manchmal ein bisschen wenig Disziplin so oder so. Das ist so, glaub ich, meine größte Schwäche. Das überträgt sich so in alle Lebensformen.“

Erste Erfahrungen mit Computerspielen machte FV2 im Kindergartenalter zusammen mit seinem Vater. Später am Gameboy gehörten *SuperMario* und *Pokémon* zu seinen Lieblingsspielen, gefolgt von Autorennspielen am Computer, besonders *GTA*. Den moralischen Rahmen des Spielgeschehens, Auto-Diebstahl und das Ausführen von Mafia-Aufträgen, reflektiert der 18-Jährige kritisch mit.

Autorennspiele boten dem Spieler eine sichere Möglichkeit, seine Begeisterung für das Autofahren auszuleben, ohne Angst haben zu müssen, sich dabei zu blamieren. FV2 weist darauf hin, wie sehr sich für ihn die Situation des digitalen Spielens von einer Alltagssituation und den mit ihr verbundenen Anforderungen, die bewältigt werden müssen, unterscheidet: „Also, ich wollt echt immer früher Autofahren. [...] Also, ich hatte halt immer Schiss, als dann

wirklich dann okay, jetzt muss man echt mal so ein Auto bedienen. Man musste nicht nur die Pfeiltasten nach vorne drücken. Hab ich mich echt gedrückt davor [...] ich hatte halt Schiss mich zu blamieren. So ich, man ist vielleicht total talentfrei [...] im Endeffekt war es Naturtalent, aber das weiß man ja vorher nicht.“ Auch zum Skater-Spiel *Tony Hawk* hat er einen besonderen Zugang. Nach einem Sturz vor einigen Jahren kann er selbst nicht mehr Skateboard fahren, eine Beschränkung, die ihn im Spiel nach Alternativen suchen lässt.

FV2 würde sich nicht als regelmäßigen Spieler bezeichnen, sondern eher als jemanden, der phasenweise spielt, und dann meistens mit Freunden. Flashgames haben eine große Faszinationskraft für ihn, weil sie ihm als Zeitvertreib und zur Entspannung dienen. Seine Linkliste bietet ihm dabei eine große und schnell zu erreichende Auswahl. Aktueller Favorit ist das 3D-Spiel *Missile Game*. *FarmVille* hat er ca. drei bis vier Monate gespielt. Die Einladung zu dem Spiel kam von einer Lehrerin, deren Autorität er schätzt. Außerdem ist er der Meinung, dass sie „Ahnung hat [...] vom Leben. [...] Ich dachte, wenn die das spielt, dann kann das nicht Scheiße sein.“

Die Belohnungsmechanismen des Spiels verstärkten bei FV2 Handlungen, die auf internalisierten gesellschaftlichen Anfordrungen (Wachstum, Gütererwerb und Wettbewerb) beruhen und ihm Handlungsorientierung boten. Der mögliche Verlust virtueller Güter nahm für ihn eine solche Bedeutung an, dass er das Säen und Ernten sehr genau geplant hat: „Ich hatte meine Felder echt wie ein Koordinatensystem angelegt [...] meine zehn Reihen in die Richtung und sechzehn in die. So dass ich, dass ich auch immer schön zählen konnte, wie viele Felder ich hab. Das war mir halt echt wichtig [...] links die Tiere so eng wie möglich aneinander gestellt oder daneben so eng, wie möglich da die zig Bäume und dann halt in einer Ecke ganz hässliche Gebäude, um so Extras freizuspielen“

Zeitweise hat er für *FarmVille* auch eine starke Umstrukturierung seines Alltags vorgenommen: „Also, ich bin dann auch zum Teil mal nachts aufgestanden, als es sich ergeben hat. So dann wusste ich genau, okay, um drei Uhr nachts ist das geerntet. Dann muss das geerntet werden und dann kann ich direkt schon wieder säen, damit ich dann am nächsten Tag um drei wieder was anderes haben konnte, um weiter möglichst hochzukommen so.“ Nach einer anfänglich sehr ehrgeizigen Phase hat sich FV2 dann aber dafür entschieden, nur noch Obst und Gemüse zu pflanzen, das erst nach einigen Tagen reif ist. Trotzdem hat ihn *FarmVille* auch bei anderen Aktivitäten immer noch stark beschäftigt, sodass er zwischendurch immer noch einmal „nach seinen Bäumen, nach seinen Tieren“ geschaut hat, was er heute als Schwachsinn bezeichnet. Das Abernten seiner hundertsechzig Felder dauerte etwa eine halbe bis dreiviertel Stunde und geschah meist abends nebenbei beim Surfen und Chatten. Insgesamt umfasste seine *FarmVille* Spielzeit pro Tag etwa anderthalb Stunden.

Der Levelaufstieg und besser zu sein als seine Freunde und Kontakte, waren ihm dabei sehr wichtige Anreize, was sich auch in Gesprächen über das Spiel ausgedrückt hat: „Ja, man hat es mal angesprochen. So, damit konnte man sich halt schon profilieren, wenn man gesagt hat, ich bin auf Level zwanzig und wo bist du? Level sechs. Ja, dann halt dich mal ran.“ Die langen Ladezeiten von *FarmVille* und das Annehmen oder Versenden von Geschenken hat FV2 nach einiger Zeit hingegen als negativen Stress wahrgenommen. Neben dem selbst empfundenen hohen Zeitaufwand war dies auch ein Grund, warum er aufgehört hat zu spielen: „Ist mir über den Kopf gestiegen. So es war echt nach der Schule so, Scheiße, jetzt erst mal bei *FarmVille* reingucken. Und dann, dann war das echt so, dann fehlt mir noch irgendwie für das noch so und so viel Geld und dann sahst du, der Baum ist in zwanzig Minuten fertig. Und dann, dann saß man da, hat die Minuten echt gezählt so. Also, das war, also, ich war am Ende echt total gestresst davon nur noch.“

Schwergefallen ist ihm das Aufhören dennoch, weil er viel Energie investiert und sich etwas aufgebaut hatte. Als er aber nach den Sommerferien feststellte, dass er nicht mehr mit dem geforderten Schlaf-wach-Rhythmus für die Schule zurecht kam, wog er ab, was ihm wichtiger ist und hat seine Farm aufgegeben. „Ja, dass hört sich total bescheuert an, aber im Endeffekt, man guckt sich dann die Farm an und denkt so: Oh, jetzt bin ich das letzte Mal hier. Auf der einen Seite natürlich erleichtert, dass man jetzt den Stress nicht mehr hat. Auf der anderen Seite natürlich auch ein bisschen so, jetzt hat man da schon so irgendwie so lange gemacht. Aber das ging auch schnell vorbei. Nach einer Woche hab ich darüber nicht mehr nachgedacht. [...] Ich hab schon noch gedacht, ja, vielleicht doch noch, aber nee. Dann war es auch vorbei.“

Spiel und Alltagswelt sind und bleiben seiner Auffassung nach ganz verschiedene Handlungssphären. Chatten ist kein richtiges Gespräch für ihn, Interaktionspartner in Online-Spielen „keine richtigen Freunde“. Diesen Unterschied zwischen real und virtuell sieht FV2 auch bei *FarmVille*: „Aber total schwach-sinnig, weil wir reden da jetzt drüber, als wär das eine reale Farm und das uns mal vor Augen halten, dass das einfach nur virtuell irgendwas ist. Mit echt mieser Grafik im Verhältnis gesehen zu anderen Spielen irgendwie.“ Das mag zum Teil auch daran liegen, dass er eine Vorstellung vom Produktionsprozess solcher Spiele hat: „Das ist ja, ich weiß halt ein bisschen, wie man das mit Flash macht. So, das sind eigentlich die primitivsten Sachen.“

Computerspiele bieten ihm eher funktionale Handlungsoptionen, die ihm im Alltag nicht offen stehen (Skateboarden wegen der Verletzung, Autofahren vor dem Führerschein) und zum Zeitvertreib bei Langeweile. Deswegen geht er auch nicht davon aus, dass sie einen positiven Transfereffekt haben könnten, außer, dass man bei Freunden mitreden kann, wenn es um neue Spiele geht.

6.3 Spieler FV3

FV3 ist Grafikdesignstudent und machte damit sein Hobby zum Beruf. „Es ist mein Lebenstraum, also ich gehe voll drin auf, obwohl es unglaublich stressig ist, gehe ich da komplett drin auf.“ Zuvor hatte er Politik studiert. Freunde sind dem 27-Jährigen sehr wichtig, er ordnet sie zunächst sogar vor Partnerin und Eltern ein, ändert dies jedoch noch einmal. Darauf folgen für ihn, der sich selbst als „Fan neuer Medien“ bezeichnet, Computer und Internet. Durch sein zeitaufwendiges Studium und seinen Nebenjob sieht er seine Freunde und Partnerin jedoch nur selten, deshalb sind ihm Handy und Internet „praktisch als einzige Möglichkeit mit der Außenwelt“ in Verbindung zu treten, besonders wichtig. Durch seine starke zeitliche Einbindung im Grafikdesignstudiengang ist es für ihn als Ausgleich unverzichtbar, eine flexible Freizeitgestaltung zu haben, mobil und unterwegs zu sein. Dazu gehören neben dem Ausgehen auch, sich mit Freunden zum Fußball oder zum Konsolenspielen zu treffen. Fernsehen ist für FV3 dagegen nicht mehr interessant, da das Internet ihm seinen Rang abgelaufen hat.

Zu seinen ersten Spieleerfahrungen gehörten mit etwa 9 Jahren *Mafia Game*, *Super Mario*, weitere Jump'n'Runs, Adventure-Rollenspiele und Sportspiele. Fußballgames waren zum einen für ihn interessant, weil er selbst auch draußen gerne Fußball spielte, zusammen mit anderen Sportspielen wie Olympiaden oder *Need for Speed* boten sie zudem Gelegenheiten, gemeinsam mit seinem Vater oder Onkel zu spielen. Außerdem meint FV3 noch, er sei ein „absoluter Tetrisjunkie“ gewesen.

Auch, wenn es keine expliziten Familien-Regeln für Computer- und Konsolenspiele gab, haben seine Eltern schon darauf geachtet, dass seine Spielzeiten nicht überhand nahmen. Viel regulativer Eingriff sei von seinen Eltern aber auch nicht nötig gewesen, da er auch gerne draußen gespielt und deshalb schon selbst drauf geachtet habe. In der Mittel- und Oberstufe bekamen Ego Shooter dann eine größere Faszinationskraft, besonders das Spiel *Quake I*. Dass dieses Spiel durch die Altersbeschränkung für ihn und seine Freunde damals nicht zugelassen war, spricht FV3 kurz an.

Zurzeit spielt er an der Konsole meist nur noch bei Freunden. Dabei entscheiden sie sich häufig für die aktuellsten Ego-Shooter wie *Call of Duty*, *Battlefield* oder *Left for Dead*. Das „Konsolenfeeling“ zieht er mittlerweile der Computersteuerung vor und schätzt beim Online-Modus besonders, dass „keine Technikfreaks und keine Computernerds da halt rumhängen, sondern halt wirklich nur Leute, die halt entertained werden wollen“. Die umfangreichen Welten und Levels machen für ihn z. B. den Reiz von *Battlefield Bad Company* aus, zudem ermöglicht es ihm das Spiel, bei der Gestaltung seiner Charaktere aus einem großen Repertoire auszuwählen. Allgemeiner betrachtet kommen

Shooter auch seinem Interesse nach Wettbewerb im Spiel entgegen, da er bevorzugt gegen andere in einer „gewissen Art von Konkurrenz“ spielt.

Da sein Computer für ihn hauptsächlich ein Arbeitsgerät ist, möchte er keine Spiele darauf installieren. So bieten ihm Facebook-Spiele, die er als anderen Zweig seiner Spieleaktivität bezeichnet, eine gute Gelegenheit, trotzdem zu spielen. Sie scheinen für ihn eine ähnliche Pausen-Funktion zu haben wie die halbstündigen Sitcoms, die er ab und zu gerne anschaut. „Spielen ist für mich eine Ablenkung vom Alltag“. Er hat zwar auch andere Facebook-Spiele ausprobiert, wie etwa *Happy Aquarium*, *MahJongg*, *Bejeweled Blitz* und *Café World*, aber im Gegensatz zu *FarmVille* hat ihn das „alles nie so wirklich gefesselt“. Letzteres konnte aber gerade durch sein einfaches Spielprinzip, die Abwesenheit von Frustrationsmomenten – „also man kann nicht viel falsch machen“ und „ohne, dass es irgendwann mal ein Gameover gibt“ – sowie die Belohnungshäufigkeit eine gelungene Ablenkung bieten. Als Grafikdesignstudent kommt für FV3 noch ein weiterer Aspekt der strukturellen Kopplung hinzu, da „es halt ein netter visueller Anreiz“ ist, „also rein die Gestaltung und halt auch, dass sich viel bewegt [...] ich glaube dieser visuelle Reiz ist definitiv ein ganz entscheidender Erfolgsgarant für *FarmVille*“.

Zunächst war es ihm auch wichtig, seine Farm dekorieren zu können: „Am Anfang habe ich es halt wesentlich intensiver gemacht, dass man halt seine Farm umgestaltet, jetzt mache ich es halt eher so, dass man halt, wenn es neue Updates gibt, man guckt, was gibt es, könnte es mich interessieren und dann kauft man sich was oder lässt es einfach sein, aber es ist halt nicht mehr so essentiell, dass die Farm unglaublich hübsch gestaltet ist. Das heißt, ich habe jetzt mein Grundprinzip und das reicht mir dann auch.“

Das einfache Spielprinzip hat er internalisiert, also „eine gewisse Art von Abfolge [entwickelt], die [er] praktisch im Schlaf dann beherrscht“ und benötigt so für eine Session etwa zehn bis fünfzehn Minuten. Pro Tag spielt er ca. eine halbe Stunde bis vierzig Minuten *FarmVille*. Im Vergleich dazu kann seine Spielzeit mit Freunden an der Konsole auch einmal zwölf bis vierzehn Stunden betragen, da er aber nur alle ein bis zwei Wochen dazu kommt, mit ihnen zu spielen, ist das auch okay für ihn. Selbstverantwortung ist deshalb ein wichtiger Einflussfaktor bei der Spielauswahl, sowie dem Spielverhalten: „Ich muss dazu sagen, ich habe mich sehr sehr lange Zeit dagegen gewährt, *FarmVille* anzunehmen, weil ich für mich selber schon sage, dass wenn ich mit solchen Spielen anfangen, gerne halt auch länger spiele. Das ist auch zum Beispiel bei mir der Grund, warum ich niemals im Leben *WoW* zocken würde, weil ich glaube einfach, dass mich das schon, dass ich da schon so eine gewisse Suchtaffinität vielleicht hätte.“

Zu Beginn hat FV3 tatsächlich auch ehrgeizig gespielt, viel Zeit investiert und sehr genau darauf geachtet, dass die Reifezeit seiner Pflanzungen in seinen Tagesablauf passten, damit ihm die Ernte nicht verloren ging. Mittlerweile ist

diese aber durch einen negativen Aspekt des Spielerlebens zurückgegangen, „weil man unglaublich viele Anfragen kriegt, wenn man da 50 Leute hat, die das auch spielen und so was und manchmal ist es schon so eine Art Belastung. Das heißt, man versucht sich da auch schon wieder ein bisschen rauszuziehen.“ Die Geschenke und Anfragen identifiziert FV3 jedoch als wichtigen Bestandteil des Belohnungsverfahrens von *FarmVille*, das bei ihm auch wirksam ist und macht sich darüber lustig: „Nach dem Motto ‚Sammel 50 Millionen Oster-eier‘ und dann kriegst Du da Deinen Riesenhasen oder so was, will man es ja auch irgendwie haben.“

Die Fanpage oder auch den Austausch von Gütern nutzt FV3 sehr funktional, um seine Ziele zu erreichen. So hat er sich bei der Fanpage angemeldet, „das Geschenk abgestaubt und [ist] dann auch direkt wieder von der Seite weg“. Auch die von *FarmVille* angestrebte Interaktion ist bei FV3 zielorientiert, obwohl er alle Mitspieler persönlich kennt und nicht über Foren Nachbarn gesucht hat. „Die Mitspieler, die ich auf *FarmVille* treffe, sind für mich praktisch nur Mittel zum Zweck, um für mich selber an die Ziele zu kommen, die ich mit meiner Farm verfolge.“ Und ergänzt: „*FarmVille* selber fördert in keinster Art und Weise meine Kommunikation mit anderen.“ Auch im direkten Gespräch mit anderen, lässt sich mit der Spieleaktivität nicht gerade punkten, denn in seinem Umfeld wird *FarmVille* „eher als Laster“ angesehen, „von wegen so ‚Ja ja, jetzt bist Du auch so ein *FarmVille*-Junkie geworden“.

Zudem sieht er die Beteiligung von Drittanbietern bei Facebook-Spielen kritisch: „Man gibt denen Zugriff auf seine persönlichen Daten und das will ich dann halt nicht, indem ich dann so was lösche, gibt es mir irgendwie zumindest das Gefühl, wieder eine gewisse Art von Privatsphäre zu haben [...] für mich bietet dieses Löschen dieser anderen Sachen zumindest diesen Schein, etwas mehr Sicherheit und Privatsphäre wieder zu haben.“

Neben der Ablenkung sieht er die Herausforderung als wichtiges Motiv, dass man „sich mit anderen messen will“, wertet aber gleich wieder ab, „obwohl es halt ein sehr oberflächlicher Grund ist, also weil man halt diese Art von Bestätigung sucht, die einem ja im Endeffekt keinen richtigen Mehrwert gibt, aber weil man ja keinen richtigen Pokal daraus zieht, keine Preise dadurch gewinnen kann oder so was, sondern halt nur innerhalb von einer kleinen Community eine gewisse Art von Bestätigung sucht.“ Die Internetanbindung eröffnet zusätzlich kommunikative Möglichkeiten. Spielen auf der Wii und Nintendo DS schreibt er durchaus Lernpotenzial zu, auch für körperliches Training scheinen sie ihm geeignet. An Computerspielen allgemein findet er positiv, „dass man sich halt irgendwie ablenken kann vom Leben, was auch wichtig sein kann. Das heißt, eine gewisse Art von Ablenkung finden, um dann halt wieder daraus Kraft ziehen zu können, um im wahren Leben wieder richtig durchstarten zu können.“ Dass es generelle negative Aspekte bei Computerspielen gibt, glaubt FV3 nicht. Er schreibt ihnen aber Gefährdungspoten-

zial für Menschen zu, die eine gewisse Suchtaffinität aufweisen und durch Spiele dazu verleitet werden könnten, ihr soziales Umfeld extrem zu vernachlässigen „und dass man auch irgendwie abstumpfen kann gegenüber realen Gefühlen“.

6.4 Spieler FV4

Der 25-jährige Fachinformatiker für Systemintegration arbeitet gerne mit Menschen zusammen und freut sich, wenn er ihnen durch seinen Beruf bei Problemen helfen kann. Der Job ist ihm zudem wichtig, weil er unbefristet, also sicher ist und es ihm zukünftig ermöglicht, eine eigene Familie zu gründen. Auch das Fußballspielen im Verein hat einen sehr hohen Stellenwert für ihn, er trainiert etwa drei- bis viermal in der Woche. Vor dem Verein kommen für ihn aber noch Eltern und Freunde. Bei den häufigen Treffen mit den Eltern und der älteren Schwester steht die gemeinsame Sportbegeisterung oft im Vordergrund, sodass Sport schauen am Wochenende zum Familienergebnis wird. Dazu teilen sich FV4 und sein Vater ein Sky-Abonnement. Zwei seiner Freunde wohnen im gleichen Haus wie er selbst, zudem trifft er diese und andere Freunde alle vier Wochen im Kegelclub.

Auch das Internet dient dem kommunikativen Austausch und der sozialer Vernetzung. Deshalb sind FV4 besonders E-Mails und Netzwerkplattformen wie Facebook oder meinVZ wichtig. Er liest auch gerne, besonders Dan Brown, die Twilight-Saga und Juli Zeh und sammelt DVDs.

Mit Computerspielen habe er spät angefangen, sagt er, mit neun oder zehn Jahren am Commodore 64. Den hat sein Vater damals am Wochenende ab und zu mal von der Arbeit mitgebracht, um gemeinsam mit seinem Sohn *Arkanoid*, *Shuffle* und später *Winter Games* zu spielen. Während seiner Kindheit hat er aber nicht viel am Computer gespielt, da ihm das Fußballspielen draußen mit Freunden wichtiger war. Erst in der Ausbildung, mit sechzehn Jahren, wurde ihm das Computerspielen wichtiger. Zu dieser Zeit begeisterte ihn *Age of Empires*, das auch heute noch eines seiner Lieblingsspiele ist. Sport- und besonders Fußballgames waren durch die strukturelle Kopplung mit seinem Hobby interessant, aber auch weitere Strategiespiele. Zum Spielen von Ego-Shootern ist er erst durch seine Mitschüler von der Berufsschulklasse gekommen und hat später mit Arbeitskollegen zweimal wöchentlich im Clan *Call of Duty* gespielt. Nach einem halben Jahr war ihm der Zeitaufwand dafür jedoch zu groß, auch wenn er das Spiel heute noch gerne etwa zweimal in der Woche für ein bis zwei Stunden spielt, weil ihm die taktischen Anforderungen, das Teamplay und die Storyline gefallen. Auf der Konsole, die er letzten Winter gekauft hat, spielt er „so ein bisschen *Tekken*, ein bisschen mal die Luft raus lassen, wenn ich mich mal ein bisschen geärgert habe, dann kann man da so

schön sich dran auslassen. Das ist immer ganz witzig.“ Für das Spielen zieht er den PC der Konsole deutlich vor, schätzt das Verhältnis der Spielzeiten auf etwa neunzig zu zehn. Die Gründe dafür sieht er in der Steuerung und dem ganzen Gameplay am Computer.

Auf Facebook spielt FV4 *FarmVille* und *Mafia Wars*. „Wenn ich von der Arbeit nach Hause komme, dann mache ich immer als Erstes den PC an. [...] und das Erste, was ich dann gucke, ist bei Facebook rein. Momentan ist das so. Und dann mache ich natürlich die Sachen dann. Das nimmt natürlich dann mal eine halbe Stunde oder eine Stunde Zeit in Kauf.“ Die Spieleaktivitäten für beide Spiele zusammen nehmen ungefähr ein bis zwei Stunden pro Tag, meistens am Abend, in Anspruch. In *Mafia Wars* schaut er auch schon mal auf der Arbeit rein (aufgrund technischer Beschränkungen kann er *FarmVille* dort nicht aufrufen, „und wenn ich nach Hause komme, muss ich ganz ehrlich sagen, habe ich Facebook die ganze Zeit online. Also ich lasse meinen Computer dann die ganze Zeit online und gucke dann meistens immer wenn ich dann, also ich weiß ja dann ungefähr, wann ich noch mal dran müsste oder so.“

FarmVille spielt er, weil er sich einer Trendwelle angeschlossen hat, da Freunde ihn darauf hingewiesen hatten und ihm Anfragen für spielintern benötigtes Material schickten. Das anfängliche Interesse hat aber schon wieder ein bisschen abgenommen: „Damals war es mal was Witziges, was man nicht kannte in der Art, was man so nebenbei schnell machen konnte und das hat man dann gemacht und man hat dann versucht, seine Ziele zu erreichen und jetzt hat man soweit alle Ziele, jetzt ist es nicht mehr so interessant“. Um voranzukommen, hatte er auch über die Fanpage Nachbarn gesucht, die er für das Spiel brauchte. Von etwa achtzig Nachbarn, die er nun hat, kennt FV4 etwa zwanzig bis dreißig persönlich. Kontakte knüpft man seiner Ansicht nach über *FarmVille* aber eher nicht, da kein kommunikativer Austausch, kein Kennenlernen stattfindet.

Zu Beginn hatte er seine Aussaat noch nach seinem Terminplan gerichtet, sodass er zur nächsten Ernte auch zu Hause sein konnte. Mittlerweile hat sich das Spielerleben aber verändert und er sagt: „Wenn bei mir was dazwischen kommt, dann kommt bei mir was dazwischen, dann ist mir das egal, wenn das dann kaputt geht.“ Außerdem stören ihn nun besonders die Sonderaktionen von *FarmVille*, z. B. zur Osterzeit und die damit verbundenen Anfragen. Er hat auch die Nachrichten von *FarmVille* soweit unterbunden, dass sie nicht mehr massenhaft auf seinem Profil zu sehen sind. Die Spielhandlungen verlaufen nun ebenfalls anders: „Die Tiere mache ich jetzt gar nicht mehr, muss ich ganz ehrlich sagen. Die lasse ich jetzt stehen. Wie gesagt, das Interesse [hat nachgelassen], weil ich halt alles erreicht habe, was ich mit den Tieren erringen kann. [...] Dass ich jetzt jedes einzelne Tier da mache, [da habe ich] keine Lust mehr zu. Das ist mir zu viel Arbeit.“

Die momentanen Spielforderungen, die er als Arbeit wahrnimmt, laufen also seiner Spielmotivation zuwider, da Spiele seiner Meinung nach Spaß machen und Langeweile vertreiben sollen. An *FarmVille* mag er es besonders, mit Freunden spielen zu können und ihnen bei Bedarf zu helfen. Auch die Einfachheit des Spiels, das man nicht erst installieren musste und nebenbei spielen kann, sowie die Neuheit, über Netzwerkplattformen zu spielen, boten ihm Anreize. Andere Onlinespiele findet er hingegen eher langweilig, vermutlich, weil ihm der Teamaspekt dabei fehlt. Er drückt zudem deutlich aus, etwas bei *FarmVille* erreichen zu wollen, durch Wettbewerb motiviert zu sein und zielorientiert zu handeln. So düngt er die Farmen seiner Nachbarn, nur um einen spielinternen Auftrag zu erfüllen, der mit Auszeichnungen belohnt wird und an der Fanpage haben ihn auch hauptsächlich die dort zu erhaltenen Spielvorteile interessiert. Außerdem scheint ein Faktor zu sein, dass man nichts falsch machen kann: „Das ist ja jetzt nicht Konzentration in dem Sinne so von wegen ‚Oh jetzt muss ich gucken, dass ich da nichts falsch mache‘ oder so, aber man kann da nichts falsch machen.“

Auch die Gespräche mit Freunden und Bekannten über *FarmVille* könnten zur Spielmotivation beigetragen haben, denn es „war dann am Anfang nur Gesprächsthema, muss man ganz ehrlich sagen. Viel Gesprächsthema, wenn man sich mal auf Partys gesehen hat oder so, dann hat man da auch mal drüber gesprochen ‚Wie weit bist Du? Und wie sieht es bei Dir aus?‘ [...] ‚Was hast Du jetzt Neues hinzubekommen?‘ oder so was oder ‚Wie viel brauchst Du noch bis zum nächsten Level?‘“

Zurzeit spielt er lieber *Mafia Wars*, da er bei *FarmVille* seine Ziele erreicht hat. Thema und Name haben ebenfalls Einfluss auf diese Entwicklung gehabt: „Vielleicht weil, ja ich sag mal so ein Name *Mafia Wars* ist für einen Jungen dann vielleicht auch noch mal was anderes als *FarmVille*, aber das reizt vielleicht dann auch in dem Sinne ein bisschen mehr.“ Dass dieses Spiel weniger visualisiert ist, stört FV4 nicht, denn „klicken ist klicken, ne. Man klickt auf beiden Sachen und dafür ist *FarmVille* Ressourcen fressender“. *Mafia Wars* macht hingegen mehr Spaß, „weil ich noch am Anfang bin, dass ich dann noch viel erreichen kann und es dann noch Ziele gibt.“

Positive Aspekte von Computerspielen kann er nur bei Onlinespielen erkennen, da sie Kontakt zu anderen Spielern bieten. Ansonsten ist Spielen für ihn Zeitvertreib. „Jetzt könnte ich vielleicht sagen, dass es vielleicht aus taktischen oder strategischen Gründen, das ist Schwachsinn, das braucht man im Leben vielleicht nicht, es macht einfach nur Spaß, es erfreut einen, das zu spielen, man ist vielleicht besser gelaunt dadurch. Es gibt Spiele, wo man dann sagt, wenn man mal schlechter gelaunt ist, man kann jetzt mal seine Wut rauslassen in so welchen Sachen ja, aber nein sonst würde ich da nichts Positives rausziehen.“

Die negativen Aspekte würde er auch nicht verallgemeinern wollen und sagt über *Counter-Strike*-Spieler: „Wenn man sieht, wie die spielen, das sind ja immer Fünferteams und wie taktisch und so was alles das manchmal geht, wie im Verein. Das ist wie wenn man im Fußballverein ist. Es geht jetzt nicht darum, dass ich andere Leute abschieße. Es gehören immer mehrere Faktoren dazu sag ich mal.“ Frust-Momente kennt er allerdings auch; an sich selbst hat er folgende Beobachtung gemacht: „Wenn ich verliere, ärgere ich mich manchmal sehr, dann schmeiße ich auch den Controller mal weg.“

6.5 Spielerin FV5

Die 26-jährige Sprachtherapeutin befindet sich gerade in der einjährigen Elternzeit. Aus den möglichen Begriffen, die sie nach ihrer persönlichen Wichtigkeit ordnen soll, sucht sie zuerst alle Menschen heraus und kommentiert: „Familie kommt sowieso an erster Stelle“. Zu ihrer Mutter und ihren beiden Brüdern hat sie ein wesentlich engeres Verhältnis als zu ihrem Vater, der weiter entfernt wohnt. Partner, Freunde, Bekannte und Arbeitskollegen folgen in der genannten Reihenfolge. Außerdem sind ihr das Handy und das Internet wichtig, um mit Personen, die ihr nahe stehen, zu kommunizieren. Das Internet nutzt sie außer für studiVZ, Facebook und E-Mail auch zur Informationssuche und zum Shoppen. Fernsehen hatte schon eine wichtige Entspannungsfunktion, bevor sie Mutter wurde, jetzt schaut sie nur noch ein paar Serien wie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ oder „Desperate Housewives“.

Im Alter von zehn bis elf Jahren hat FV5 auf dem Gameboy erste Erfahrungen mit digitalen Spielen gemacht, zu Beginn hauptsächlich *Tetris*, *Super Mario* und andere Jump'n'Run-Spiele. Durch ein Verbindungskabel konnte sie diese auch schon gegen ihre Brüder spielen. *Tetris* hat sie dann später auch auf dem Handy gerne gespielt. Nach dem Gameboy kam die Konsole Super Nintendo, die nicht nur zum Spielen selbst wichtig war: „Das war damals fast wie was, wie so ein Statussymbol dieses Super Nintendo zu haben. Dann kamen die [Klassenkameraden] zu uns und dann haben wir das halt bei uns gespielt.“ Dass die Schule vorgeht, war aber klar, da brauchte ihre Mutter nicht bedeutend einzugreifen. In der Zeit der Kindheit und Jugend blieben Jump'n'Run-Spiele ihr bevorzugtes Genre auf Super Nintendo, Game Cube und der Xbox.

An der Xbox hat sie größtenteils im Mehrspieler-Modus gespielt, z. B. *Lego Indianer Jones* oder *Lego Batman* mit ihrem Freund. „Ging auch manchmal ganz gut ab dann. Dann haben wir uns beschimpft und so.“ Klassische Adventure-Spiele hingegen hat sie auch gerne am PC gespielt, das letzte vor zwei Jahren. „Das Problem ist nur, dass ich dann irgendwie immer so den Ehrgeiz hab, das möglichst schnell durchzuspielen. Dann verwend ich soviel

Zeit da drauf. Deswegen hab ich mir jetzt gar keins mehr geholt.“ Dieses Spielverhalten war ihr auch bei ihrer Jump'n'Run-Spielenutzung als problematisch aufgefallen. Ihre selbstregulative Beschränkung im Erwachsenenalter zeigt, dass sie gelernt hat, damit umzugehen.

Im Moment spielt sie nur *FarmVille*. Andere Facebook-Spiele, Browser- oder Casual Games nutzt sie nicht. *FarmVille* hat FV5 Anfang des Jahres kennengelernt. „Da hat eine sehr gute Freundin von mir hat irgendwie gesagt, hier, ich spiel jetzt dieses *FarmVille*, guck dir das auch mal an. Ich hab das immer schon auf Facebook bei anderen Leuten gesehen und dacht so, ach, das ist bestimmt irgendwie blöd, ich fang damit gar nicht erst an. Aber als sie dann meinte, das macht Spaß, dann hab ich mich anstecken lassen. Dann hab ich damit angefangen.“ Dabei habe sie kein besonderes Interesse an Tieren oder Gärtnern.

Besonders am Anfang waren es die Optionen des Gütererwerbs und des Levelaufstiegs, die ihr einen Anreiz zum Spielen von *FarmVille* boten. So hat sie zunächst noch häufig auf den Farmen ihrer Nachbarn ausgeholfen, was sie jetzt nur noch bei ihrer Freundin macht, weil es ihr einfach zu viel geworden ist. „Ja, ich bin da wirklich draufgegangen, ja, um zu, ja, um zu helfen und diese Punkte dafür zu kriegen. Diese XP-Punkte da [...] das war eigentlich die Hauptmotivation, um Punkte zu kriegen.“ Auch einige ihrer etwa vierzig *FarmVille*-Nachbarn hat sie nur angenommen, um die Farm vergrößern zu können. Von ihnen kennt sie etwa zwei Drittel persönlich, die anderen haben sie über die Mutter einer Bekannten angeschrieben, aber der Kontakt geht nicht über das Verschenken von *FarmVille*-Gütern hinaus. Als Gesprächsthema kommt *FarmVille* höchstens einmal bei ihrer Freundin auf, die sie zum Mitspielen eingeladen hatte. Meist geht es dann darum, welche Güter die andere gerade braucht, oder sie witzeln über die Sinnlosigkeit des Spiels.

Zu Beginn lag ihre Spielzeit bei etwa ein bis zwei Stunden täglich, jetzt ist es etwa eine halbe Stunde am Abend. „Manchmal schaff ich es auch gar nicht am Tag.“ Ihre Spielhandlungen führt sie überlegt und strukturiert aus, baut Pflanzen an, die erst nach einigen Tagen geerntet werden müssen und schaut eigentlich jeden Abend nach dem Rechten. Sie erinnert sich nur an eine kurze Phase, wo das nicht geklappt hat: „Wir sind vor einem Monat umgezogen, da hab ich ein paar Tage pausiert. Das hab ich halt vorher nicht gemacht, aber da hab ich wirklich pausiert. Und da hab ich auch vorher alles abgeerntet und das Feld einfach so gemacht, dass halt nichts verwittern kann. Ja, genau, hab ich vorgesorgt [lacht].“ Aber wenn der Rechner ausgeschaltet ist, dann denkt sie nicht weiter darüber nach.

Das Spiel hat aber gerade durch die zielorientierte Spielmotivation seinen Reiz auch wieder verloren. „Am Anfang, dacht ich immer, oh, das will ich mir jetzt kaufen und dafür brauch ich jetzt brauch ich noch Geld und so. Und da ich jetzt irgendwie das meiste schon habe, ist das nicht mehr so interessant“.

Manchmal störte sie zudem „so ein bisschen so ein Verpflichtungsgefühl“, weil sie denkt, den Mitspielern, die ihr etwas geschenkt hatten, etwas zurück-schenken zu müssen. Auch die langen Ladezeiten empfindet sie hin und wieder als stressig. Als weiteren Faktor nennt sie den Zeitaufwand. Für den Winter schien ihr das Spiel noch ganz nett und zweckmäßig, mit den steigenden Temperaturen wollte sie die Zeit aber lieber zum Spaziergehen nutzen: „In den letzten zwei Wochen oder so, hab ich auch mal überlegt, ob ich es nicht mal ganz lassen soll.“ Andererseits schätzt sie jedoch die Unterhaltungsfunktion, „so statt Fernsehen, so um abends abzuschalten irgendwie [...] so ein bisschen entspannen, runterkommen.“ Computerspiele bedeuten für FV5 Spaß, Ablenkung und Entspannung, darüber hinaus sieht sie keine positiven Effekte. Sie weist jedoch auf das Risiko hin, durch das Spielen „Dinge, die halt wichtiger sind, so zu vernachlässigen“. Bei sich selbst hat sie diese problematischen Aspekte nicht feststellen können, wenngleich sie schon manchmal überrascht ist, wenn sie abends auf die Uhr schaut und sieht, wie viel Zeit sie damit verbracht hat.

6.6 Spielerin FV6

FV6 ist 22 Jahre alt und studiert an der FH Produktdesign im sechsten Semester. Möbel zu designen, zu optimieren oder ganz neu zu entwerfen und die Entwürfe umzusetzen, macht ihr dabei am meisten Spaß. Familie, ein enger Kreis von Freunden und Kommilitonen sind ihr besonders wichtig. Mit Letzteren verbringt sie durch das intensive Studium und das gemeinsame Modell-Bauen in der Werkstatt besonders viel Zeit. Danach kommt ihr Studium, sowie das Internet, bei dem sie besonders an studiVZ, Facebook, Couchsurfing, Wikipedia und Comics denkt. Außerdem ist während ihrer Internetnutzung immer Skype an. Einen Fernseher hat sie nicht, „der würd mich zu viel ablenken. Internet ist schon ein riesengroßer Ablenkungsfaktor“.

Als sie etwa acht Jahre alt war, hat die Familie ihren ersten Computer bekommen. Zu dieser Zeit bekamen sie von einem Freund ihrer Schwester auch das Spiel *Prince of Persia* und verschiedene Minispiele, die FV6 besonders gerne gegen ihre kleine Schwester gespielt hat. Die Computerspielzeit wurde dabei von ihrer Mutter auf höchstens eine Stunde am Tag begrenzt. In der Teenagerzeit kamen Lernspiele wie Löwenzahn und ein Englischlernspiel dazu, das sie aber nicht mochte. Außerdem hat sie mit dreizehn oder vierzehn Jahren phasenweise gerne *Diablo* gespielt. Von einem Bekannten hatte die Familie auch irgendwann eine Nintendo Spielekonsole bekommen, zusammen mit ein paar „Ballerspielen“ und *Tekken*, was sie heute noch manchmal gegen ihre Mutter spielt. „Das ist immer total witzig.“ *Mario Kart* oder *Need for Speed*

fand sie richtig cool, konnte sie aber nur auf den neueren Konsolen bei Freunden spielen.

Am meisten Zeit hat sie mit *Sims 2* verbracht, das sie mit etwa 15 Jahren bekommen hat. An dem Spiel fasziniert sie, dass man sich so viele verschiedene eigene Ziele setzen kann. Zudem scheinen Eskapismus, sowie die Möglichkeit, etwas zu entdecken, weitere Motive für ihre *Sims*-Nutzung zu sein. Sie betont, dass Probleme komplett ausgeblendet werden, alles kontrollierbar ist und dass man auch nichts falsch machen kann: „Das ist halt dann immer so eine kleine Welt, in die man sich dann halt schon irgendwo flüchten kann. Und sich was aufbauen und was halt eben die Ziele erreichen, die man erreichen möchte und irgendwelche neuen Sachen entdecken.“ Weil sie aber weiß, dass sie *Sims* auch gerne längere Zeit am Stück spielt, hat sie, ähnlich wie beim Fernseher, selbstregulative Maßnahmen getroffen: „Am Anfang war es total toll und ich hab nur gespielt. Und jetzt mittlerweile ist es aber nur noch, also, es ist nur phasenweise. Halt weil, ich hab es auch nicht auf meinem eigenen PC, weil ich sonst zu oft spielen würde. Und wenn ich halt Zuhause bin und dann hab ich, wenn ich drei Wochen zuhause bin, spiel ich vielleicht davon vier Tage exzessiv *Sims*. Und dann am liebsten acht Stunden am Tag oder die Nacht durch [...] Und dann hab ich halt keine Lust mehr.“ Früher konnten sich diese Phasen auch einmal wochenlang ausdehnen, dafür aber mit geringerer Spielzeit pro Tag. Um sich nicht weiterer Ablenkungsmöglichkeiten auszusetzen, möchte sie *Sims 3* deshalb lieber nicht kaufen, obwohl sie abschließend äußert, dass sie es schon gern hätte.

Ähnlich verhält es sich bei ihr auch mit den Facebook-Spielen. Von diesen nutzt sie nur *FarmVille*, denn auch „*FarmVille* hat schon so unscheinbar angefangen und ich glaub, dass ist bei den ganzen anderen Spielen genauso. Also, das es dann doch zu viel Zeit im Endeffekt beansprucht und deswegen lieber nur *FarmVille*.“ FV6 hat mit dem Spielen begonnen, weil eine Freundin, die „sehr, sehr farmwild“ ist, ihre Farm erweitern wollte und dazu noch Nachbarn brauchte. Zurückblickend kann sie bei sich selbst eine anfängliche Orientierungsphase feststellen, in der sie durch Ausprobieren und Frustrationserlebnisse herausgefunden hat, wie lange welche Pflanzen bis zur Ernte brauchen. In dieser Zeit ist sie auch darauf gekommen, ihre Farm umzubauen, um den Platz effektiver nutzen zu können: „Jetzt mittlerweile erweitere ich die immer nur.“

FV6 hat etwa zwölf Nachbarn bei *FarmVille*, von denen sie alle persönlich kennt, auch wenn eine davon nur eine entfernte Bekannte ist. Gerade beim Austausch von Geschenken macht es ihr mehr Spaß, denjenigen etwas zu schenken, mit denen sie auch außerhalb des Spiels häufig Kontakt hat und weiß, was sie gerade bauen und brauchen. Bei der Bekannten schenkt sie „mehr aus Eigennutzzwecken. Also, ich schick ihr dann, wenn ich allen das schicke, schicke ich ihr auch was mit dabei, weil ich denk, vielleicht krieg ich ja was

zurück.“ Das Spiel hat aber zu keiner Intensivierung des Kontakts geführt, und über den Gütertausch hinaus findet keine Kommunikation statt.

Der Kommunikation von Hilfeanfragen oder Erfolgsmeldungen über Statusupdates auf Facebook steht FV6 eher ablehnend gegenüber. Sie findet es nervig, wenn andere diese Funktion häufig nutzen und reagiert darauf nur, wenn sie Langeweile hat. Aus diesem Grund postet sie auch nur, wenn sie interessante Tiere findet, über die sie sich auch selbst freuen würde. Allgemein findet FV6 es auch eher anstrengend, bei *FarmVille* etwas zu verschenken, weil die Ladezeiten so lang sind und es viele Klicks benötigt, wenn sie allen ihren Kontakten etwas schenkt. Die Sonderaktionen wie z. B. zum Valentinstag hat sie am Anfang noch mitgemacht, mittlerweile fühlt sie sich davon überfordert: „Schon wieder was Neues?“ Zudem hält sie die Erfolgsaussichten beim Sammeln für gering und mag diesen „Konkurrenzkrampf“ nicht. Die Fanseite ist für sie nicht von Bedeutung, sie denkt nicht, dass sie sich dort angemeldet hat: „Ich glaub, das hab ich nicht so gecheckt [lacht]. Ich hab da gesehen, dass man da irgendwie irgendwo hingehen kann, aber ich meine nicht.“

Gut findet sie, dass man bei dem einfachen Spielprinzip vollständig abschalten und sich entspannen kann. Außerdem ermöglicht ihr *FarmVille*, ihre Ziele, die sie sich hier ähnlich wie bei Sims selber setzt, schnell zu erreichen. Auch der gestalterische Aspekt ist ihr wichtig, und koppelt sich strukturell mit ihrem Studieninteresse für Design: „Es ist halt auch wie es halt aussieht. Es ist halt so positiv, es ist halt so schön und man geht halt gern hin und macht oder ich hab jetzt gerade ein Haus gebaut und einen kleinen Zaun drum gemacht und da Pferdchen rein, ne? [lacht] Also, es macht halt Spaß, es ist halt, es ist halt schön.“ Sie pflanzt auch sehr gerne Blumen an, um daraus Sträuße zu binden und ihre Farm damit zu dekorieren.

Dennoch hat sie den Eindruck, dass es „im Endeffekt nichts bringt“ und bezeichnet das Spiel als „Zeitfresser“. Aus diesem Grund möchte sie auch weniger spielen und hat ihr Spielverhalten schon geändert. Sie baut jetzt nur noch Pflanzen an, die drei Tage bis zur Ernte brauchen, und hat keine Tiere mehr auf ihrer Farm. „Ich war schon mal kurz davor aufzuhören und dann hab ich war auch eine längere Zeit nicht mehr da, aber dann hab ich den Draht dann doch wieder gefunden. [...] Ich bin halt einfach wieder draufgegangen, denk ich. Und dann hab ich wieder, bin ich, glaub ich, bin ich wieder ein Level hochgekommen und konnt dann wieder, also, der Reiz war dann wieder da.“

Eine typische Session sieht für sie so aus, dass sie E-Mails checken will, einmal kurz bei Facebook reinschaut und dann meistens über die Geschenke, die sie bekommen hat, zu *FarmVille* gelangt, wo einige spielinterne Aufgaben auf sie warten. „Ich nehm es mir nicht richtig vor, ich mach es einfach. Es automatisiert sich irgendwie. Zack, zack, zack und dann sind schon wieder zehn Minuten um.“ Sie würde den Computer nicht extra anschalten, um ihre

FarmVille-Früchte zu ernten, aber wenn sie am PC sitzt, denkt sie schon daran nachzuschauen, ob das von ihr Angebaute erntefertig ist. Einmal hat sie auch von *FarmVille* geträumt, was sie erschreckt hat. An den genauen Traum kann sie sich nicht mehr erinnern, meint aber: „Ich glaub, es war, ich glaub, ich hatte da irgendwas im Kopf, ich muss noch irgendwas fertig machen.“ Pro Tag nutzt sie *FarmVille* zwei- bis dreimal und spielt insgesamt ca. eine Viertelstunde. Viel Konzentration braucht sie dafür nicht: „Fix, fix, fix alles abharken und dann geht es weiter zu E-Mails oder zu woanders hin.“

Ganz kurz hatte sie auch einmal *Second Life* ausprobiert, das sich mit ihrer Vorliebe für Real-Life-Simulationen wie *Sims* zu koppeln scheint. Auch wenn sie *Second Life* „ganz cool“ fand, ist sie froh, den Einstieg nicht so richtig gefunden zu haben. Zum einen war ihr dort zu wenig los, zum anderen wollte sie nicht ihr reales Geld einsetzen, um im Spiel Güter zu erwerben. Ein bisschen „gruselig“ und „anstrengend“ fand sie es auch.

Auf die Frage nach positiven Aspekten von Computerspielen antwortet sie lachend: „Ich seh immer bloß Zeitfressen. Aber es macht ja auch Spaß. Also, es gibt ja auch Bestätigung.“ Zudem nennt sie das Mood-Management als positiven Effekt, da sie an sich selbst beobachten kann, wie sie dadurch glücklich wird. Lernspiele sind ihrer eigenen Erfahrung nach zu sachlich, bieten nicht genügend Identifizierungsmöglichkeiten und sollten den persönlichen Ehrgeiz stärker wecken. An sich selbst konnte sie feststellen, dass sie durch ihre Spielnutzung einen Bezug zu Computern bekommen hat, da durch die Spiele ihr Interesse an Computern geweckt wurde und sie damit aufgewachsen ist. Dadurch fällt ihr auch die Online-Kommunikation leichter als Freunden, die erst in ihrer Jugend einen Computer bekommen haben und stattdessen lieber das Telefon nutzen. Zudem beschreibt sie Transfereffekte zwischen den Spielen, da sie durch ihre Spielerfahrung den Aufbau besser versteht und sich im Menü leichter zurechtfindet.

Als problematischer Effekt fällt ihr dann auch gleich die Zeit ein, die das Spielen in Anspruch nimmt, besonders wenn es ein „Selbstläufer“ wird und der Spieler es nicht mehr kontrollieren kann. Ihre allgemeine PC-Nutzung sieht sie selbst als überdurchschnittlich, aber ihr Spielverhalten, denkt sie, „das fällt noch nicht mal jemanden auf. Okay, ach, du machst kurz *FarmVille*, ja, ich muss gleich auch mal. Also, das wird toleriert [lacht].“ Sie „outet“ sich aber auch nur vor anderen *FarmVille*-Spielern. Mit diesen tauscht sie dann schon einmal Tipps aus, aber das Spiel selbst ist kein bedeutsames Thema in den Gesprächen. Sie selbst ist ein bisschen genervt davon, dass ihre *FarmVille*-Spielzeit immer stärker angestiegen ist. Deshalb passt sie auch auf, dass es nicht mehr wird. Rückblickend meint sie, die Zeit, in der sie etwa zwei Stunden pro Tag *Sims* gespielt hat, hätte sie produktiver für die Schule nutzen können und manchmal habe die Faulheit gesiegt, dann habe sie auch bei schönem Wetter eher gespielt als rauszugehen.

6.7 Spielerin FV7

Der 25-jährigen Anglistik- und Psychologie-Studentin sind ihre Eltern, Geschwister und der Partner sehr wichtig. Ihre Eltern und die drei Brüder sieht sie alle zwei Wochen, ihre Schwester etwas häufiger, da diese in der Nähe wohnt. Mit ihrem Freund ist sie seit sechs Jahren ein Paar, und die beiden leben zusammen. Zu ihren Hobbies zählt sie neben „Freunde treffen, Party machen, chillen“ auch Fernsehen. Besonders gern mag sie die Unterhaltungssendungen auf Vox. Ihren Zeitplan würde sie aber nicht nach Sendezeiten richten. Computer und Internet spielen bei ihr nur eine untergeordnete Rolle. Sie nutzt beides hauptsächlich für E-Mails und Facebook. Das Studium könnte ihrer eigenen Einschätzung nach notenmäßig besser laufen. FV7 deutet an, dass sie im Hinblick auf Studium und Jobaussichten auch schon depressive und perspektivlose Phasen hatte.

An den Konsolen ihrer Brüder hat sie früher hauptsächlich im Single-Player-Modus das Jump'n'Run-Spiel *Sonic* gespielt, bei dem ihr besonders die Grafik und die Erfolgserlebnisse beim Levelaufstieg gefallen haben. Viel gespielt hat sie aber nicht, sodass keine regulativen Maßnahmen seitens der Mutter notwendig waren. Vor etwa einem Jahr hat sie sich bei Facebook angemeldet und angefangen *Caféworld* zu spielen. Nachdem sie ihr Café eingerichtet hatte, wurde ihr das Spiel aber schnell zu langweilig, weil die Handlungsabfolgen sich oft wiederholen und lange Wartezeiten auftreten. Danach spielte sie *Happy Aquarium*. Die Verpflichtung bei diesem Spiel hat sie jedoch als Stress wahrgenommen: „Das ist so als hättest du tatsächlich Haustiere, echte Fische zu Hause und musst halt immer gucken, dass sie nicht sterben.“

Zu *FarmVille*, das sie auch zurzeit noch nutzt, wurde sie von einem ihrer fünfundzwanzig Facebook-Freunde eingeladen. Etwa zehn dieser Freunde sind nun auch ihre Nachbarn bei *FarmVille*. Dessen Spielprinzip beschreibt sie folgendermaßen: „Im Grunde genommen geht es darum, anzupflanzen und zu ernten, deine Farm zu erweitern und Geld zu machen. Immer wieder aufzupimpen und immer wieder Geld zu machen.“ Geld einzunehmen, um es für neue Ställe, für ein Haus und neue Pflanzen auszugeben, macht ihr auch am meisten Spaß bei dem Spiel.

Zudem scheinen die gestalterischen Möglichkeiten einen hohen Spielanreiz für FV7 darzustellen, die auch gerne (reale) Räume gestaltet, gern basteln und das Künstlerische und Kreative als ein Element in ihrem Leben beschreibt. Das Thema des Spiels, Gärtnern, interessiert sie ebenfalls, wenngleich sie andeutet, dass die echten Pflanzen unter ihrer Pflege weniger gut wachsen: „Also was anpflanzen, das mache ich gerne, auch wenn ich es besser sein lassen sollte. [lacht] [...] Ich habe nicht so den grünen Daumen“.

Besonders am Anfang, als ihre Farm noch klein war, hatte sie sich häufig eingeloggt, um ihre Farm zu expandieren und sich etwas aufzubauen. Zu dieser

Zeit konnte sie auch Auswirkungen auf ihr Freizeitverhalten beobachten, auch wenn sie das Spiel wegen anderer Aktivitäten unterbrochen hätte. FV7 berichtet beispielsweise, dass durch ihre häufige *FarmVille*-Nutzung abends nicht mehr so viel Zeit für ihren Freund blieb: „Der hat dann auch schon mal genörgelt, wenn ich mal wieder drin war, aber jetzt hat sich das wieder relativiert.“ Zurzeit schaut sie nur noch einmal täglich rein und erntet oder pflanzt gelegentlich.

Die Uhrzeiten, zu denen sie *FarmVille* spielt, variieren; sie richtet sich dabei auch nicht nach den spielinternen Anforderungen, wann bestimmte Tiere versorgt oder Angebautes geerntet werden muss. Viel Konzentration erfordern die Spielhandlungen dabei ihrer Meinung nach nicht, da die Symbole eine gewisse Ordnung haben und sich die einzelnen Vorgänge schon automatisiert haben. Obwohl ihr Interesse inzwischen etwas abgeflaut ist, spielt sie weiter, „weil es ja auch immer wieder neue Elemente gibt und neue Aktionen und ja weil ich mir schon so viel aufgebaut habe und warum sollte ich das jetzt nicht beibehalten?“

Aber sie spielt nur um Spaß zu haben, als Abwechslung vom Alltag und manchmal zum Zeitvertreib, weil ihr langweilig ist. Besonderen Ehrgeiz hat sie nicht bei diesem Spiel und meldet sich auch trotz der dort erhältlichen Spielvorteile nicht auf der Fanseite an: „Also ich muss das jetzt nicht so, nicht so intensiv oder so publik machen wie andere.“ Auch der Wettbewerb mit anderen stellt für FV7 keinen Spielanreiz da, sie fühlt sich nicht motiviert, ihre Mitspieler zu überholen „Also Wettbewerb, Konkurrenz, nein, bin ich nicht so.“ Die Erweiterung des Besitzes hingegen schon. Wenn über Pinnwandposts Tiere zur Adoption angeboten werden, versucht sie, diese zu bekommen. Dazu kommentiert sie lachend: „Haben wollen.“ Gelegentlich nutzt sie auch Facebook-Posts um ihre Facebook-Freunde zu bitten, ihr fehlendes Baumaterial zu schenken. Da ihre Schwester auch spielt, kann sie mit deren Unterstützung immer rechnen. Die beiden unterhalten sich auch so manchmal über das Spiel, um sich auszutauschen, was sie gerade noch benötigen.

Das gegenseitige Schenken findet FV7 super, weil es hilft „das Spiel aufrecht zu erhalten“. Ein bisschen fühlt sie sich dann aber auch verpflichtet, Geschenke zu erwidern. Dabei möchte sie die Bedeutung der Interaktion aber nicht überbetonen, denn „du spielst ja nicht wirklich mit denen.“ Trotzdem ist sie der Meinung, dass durch diese Geste des Schenkens der Kontakt zu den Mitspielern gefestigt wird, „bzw. dass man halt mehr Kontakt zu Leuten pflegt, mit denen man sonst nichts, oder nicht viel zu tun hat.“ Das ist ihrer Meinung nach auch ein positiver Effekt von *FarmVille*, den sie bei sich und ihren Facebook-Freunden beobachtet hat. Negative Aspekte findet sie für sich persönlich keine, kann sich aber vorstellen, dass „es Leute gibt, die das Ganze ein bisschen ernster nehmen und intensiver spielen und natürlich auch Abstriche in ihrem privaten Leben machen müssen.“

6.8 Spielerin FV8

Die Spielerin ist eine 27-Jährige Lehrerin für Deutsch und Philosophie die gerade ihr Referendariat beendet hat. Ihr Partner, mit dem sie seit einem halben Jahr zusammen ist, steht bei ihr an erster Stelle. Danach kommen Freunde, zu denen auch einige Arbeitskollegen zählen, und ihre Eltern. Zu ihren beiden Schwestern und ihrem Bruder hat sie ebenfalls ein gutes, aber nicht so enges Verhältnis. Ihr Job ist FV8 ebenso wichtig wie ihre Geschwister, besonders mag sie den Kontakt zu ihren Schülern. Handy, Internet und Computer bezeichnet sie als „Werkzeug, mit dem ich meinen Alltag meistere.“ Im Fernsehen schaut sie Tatort, Tagesschau, Gilmore Girls und Spielfilme, würde aber vielleicht mehr schauen, wenn er richtig funktionieren würde.

Mit zwölf oder dreizehn Jahren hat sie von ihren Eltern eine Sega Megadrive geschenkt bekommen und darauf das Spiel *Aladin* mit ihren Eltern, später besonders mit der Freundin ihres Vaters gespielt. Am PC ihres Vaters kamen dann *Solitär*, *Minesweeper* und *Tomb Raider* dazu. „*Tomb Raider* fand ich super, weil man da halt geschickt sein muss, laufen, klettern und wenn man dann noch diesen Geheimnisse-Rausfinde-Part hatte und ja so Welten entdecken.“ Da sie nicht so viel bei ihrem Vater war, hat sie in ihrer Jugend kaum am Computer gespielt. Aber wenn sie mit ihren Geschwistern, dem Vater und seiner Freundin gespielt hat, dann haben sie miteinander gespielt, nicht gegeneinander. Sie beschreibt es als Familienevent, bei dem keiner alleine weitergespielt hat: „Wir haben alle die gleiche Figur gespielt und wollten zusammen etwas erreichen, aber am liebsten natürlich so, dass man selber das am allerbesten gemacht hat.“

Richtig intensiv ist sie aber erst vor ein paar Jahren durch ihren damaligen Freund zum Computerspielen gekommen. In dieser Zeit hat sie für etwa anderthalb Jahre fast täglich Onlinerolespiele gespielt. Zwar kam sie durch die Partnerschaft zu diesen Spielen, ihr Spielverhalten hat aber auch wiederum ihre Partnerschaft beeinflusst. An dem Spiel fand sie die „Vermischung aus eigentlich virtuellem Spielerlebnis und dem Kontakt zu nicht virtuellen Mitspielern“ besonders faszinierend. Außerdem haben sie die vielen verschiedenen Spielmöglichkeiten begeistert, die ihr durch kämpferische Anteile auch Gelegenheit boten, sich abzureagieren. Um ihren Spielcharakter nach ihren Vorstellungen ausstatten zu können, hatte auch das spielinterne Gold eine wichtige Belohnungsfunktion. Langfristig war es aber die Spielergemeinschaft mit ihren sozialen Kontakten und vielfältigen Austauschmöglichkeiten, die das Spiel für sie so interessant gemacht hat. Da sie in ihrer Gilde einen recht hohen Posten bekleidete, war sie nicht nur für spielinterne Probleme, sondern oft auch für private Angelegenheiten eine Ansprechperson, was zu einem sehr familiären Umgang mit einigen Spielern geführt hat. Manchmal hatte sie aber auch das Bedürfnis, sich ein bisschen davon zu distanzieren, „weil ich schon manchmal

dachte, letztendlich kennen wir uns nicht.“ Einige der Onlinerollenspieler sind ihr aber mittlerweile vertrauter geworden als Facebook-„Freunde“.

Derzeit hat sie noch einen Account bei *Age of Conan*, ist aber in letzter Zeit wenig aktiv gewesen. Ansonsten spielt sie *FarmVille*, *Happy Aquarium* und *Caféworld* auf Facebook. Die drei hat sie dann auch parallel laufen, sodass sie nacheinander ernten, Fische füttern und Essen servieren kann. *Age of Conan* ist für sie das interessanteste Spiel. Da das aber gerade ruht, würde sie *FarmVille* als ihr Lieblingsspiel bezeichnen, auch wenn sie sich manchmal selbst fragt, was sie daran begeistert. Sie findet ihre Farm „total schön“ und freut sich an ihrer Ernte, besonders an den Blumen. Dennoch glaubt FV8, dass sie es zu einem großen Teil aus Gewohnheit spielt, auch weil man schnelle Erfolge sieht, durch freigeschaltete Gegenstände belohnt wird und der Levelaufstieg oder eine angestrebte Punktzahl einen Anreiz darstellt. „Langeweile“ und „Zeit verträdeln“ nennt sie als weitere Nutzungsmotive, „weil man sich einfach vor wichtiger, dringender Arbeit drücken möchte. Ich fürchte, das ist ein häufiger Grund“. Sich bei den Sonderaktionen durch Sammeln zu beteiligen oder etwas fertigbauen wollen, können für sie auch „kleine Ziele innerhalb des Spiels“ sein. Sie mag Pflanzen und Blumen zwar schon gerne, meint aber, es sei „ein bisschen weit hergeholt zu sagen, dass ich dann bei *FarmVille* meine Gärtner-eigenschaft ausleben kann, weil ich mich schon lieber mit meinen echten Topfpflanzen beschäftige.“

FarmVille nutzt sie nebenbei. Da sie den Computer häufig an hat, um E-Mails zu checken oder Informationen zu suchen, loggt sie sich dann auch bei Facebook ein und spielt; Letzteres aber hauptsächlich nachmittags und abends von ihrem eigenen PC aus. Sie richtet sich dabei zeitlich auch nicht nach den Spielanforderungen, da es für sie kein Problem darstellt, wenn die Ernte verdirbt. Ganz selten hat sie das Spiel noch beschäftigt, wenn sie gerade nicht am Rechner saß. Dann hat sie sich geärgert, dass sie nicht mehr ins Internet kommt, um etwas bei *FarmVille* zu erledigen. Insgesamt spielt sie momentan etwa eine Viertelstunde am Tag Facebook-Spiele. Es gab aber auch schon Phasen, beispielsweise während ihrer Examensarbeit, in denen sie sich eine Stunde damit beschäftigt hat, ihre Farm zu schmücken: „Hauptsache, ich muss nicht anfangen zu arbeiten. Das habe ich dann aber den Rest des Tages gemacht, indem ich gespült habe und meine Bücher sortiert habe“.

Mit einer Kollegin hat sie sich schon einmal darüber unterhalten, welche Obstsorten schlecht anzubauen sind, weil sie schnell geerntet werden müssen. „Aber das ist eigentlich kein Gesprächsthema im Alltag“ fügt sie hinzu, was auch daran liegen könnte, dass nur wenige aus ihrem engeren Umfeld ebenfalls *FarmVille* spielen. Dass sie über Facebook mit realen Kontakten spielen kann, hat keinen Einfluss auf ihre *FarmVille*-Nutzung. „Im Gegenteil. Also die meisten meiner engen Freunde spielen das gar nicht, oder sind auch gar nicht im Facebook“. Weil sie zu ihren *FarmVille*-Nachbarn über die Pinnwand

oder den Facebook-Chat eher nicht kommuniziert, nutzt sie auch die Möglichkeit, um bestimmtes Baumaterial zu bitten, nur selten.

Ein weiteres Facebook-Spiel, das sie getestet, aber wieder beendet hat, war *Mafia Wars*. Sie schreibt den schnelleren Reizverlust im Vergleich zu den anderen Social Games dem Umstand zu, „dass es da eben nichts zu sehen gab“, da nur Zahlen zu sehen sind und keine visuellen Anreize geboten werden. Außerdem hatte die Überlegung, diese Spiele zu beenden, weil sie zu viel Zeit in Anspruch nehmen, einen Einfluss auf ihre Entscheidung. Auch *Café World* hatte sie zwischenzeitlich aufgehört zu spielen. Eine Spieleinladung ihrer Freundin bot FV8 dann einen Anlass, einmal nachzuschauen, ob ihr Café noch existiere. Als sie dann sah, dass zwei Mitspielerinnen in der Zeit, in der sie nicht gespielt hatte, wesentlich weiter gekommen waren, sagte sie sich: „Moment mal, euch hole ich wieder ein.“ Wettbewerb scheint für sie durchaus ein Spielmotiv zu sein.

Entspannung und Stressabbau bezeichnet sie als positive Effekte von Computerspielen, ebenso das Leute treffen und die Erfolgserlebnisse beim Erreichen von Zielen. Zu Beginn ihrer letzten Beziehung hatte das gemeinsame Spielen und die damit verbundenen Erfolgserlebnisse auch einen positiven Einfluss auf ihre Partnerschaft. Kritisch merkt FV8 an, dass sich dann die spielinternen Interessen auseinanderentwickelt haben und ein geringeres Involvement in das Onlinerollenspiel für ihre Beziehung besser gewesen wäre. Da sie weiterhin davon spricht, dass Computerspielen ihre gute Laune fördert, kann davon ausgegangen werden, dass Spielen für FV8 auch dem Mood-Management dient. Allerdings warnt sie hier vor einer zu einfachen Betrachtungsweise: „Diese Vermutung [ist] wohl naheliegend, wenn es einem nicht gut geht, dann spielt man viel Computer, weil sonst würde man ja was Schönes machen. [...] Das sehe ich nicht so. Das würde ich bestimmt nicht abstreiten wollen, dass das vielleicht auch ein Grund ist, aber das ist nicht der einzige Grund, Computer zu spielen“

Besonders durch ihre Arbeit im schulischen Umfeld sieht sie noch einen positiven Aspekt in ihrer eigenen Spielennutzung: „Einfach, dass man sich da ein bisschen mit auskennt, dass man darüber sprechen kann, das finde ich als Lehrerin eigentlich ganz cool, dass ich weiß, womit sich ein Großteil meiner Schüler fast rund um die Uhr beschäftigt, dass das für mich nicht dieses Schreckgespenst Onlinerollenspiel ist. Wo all die potenziellen Amokläufer sich aufhalten, sondern dass ich ja weiß, dass das ein Spiel ist, das finde ich absolut positiv. Und es gibt bestimmt auch einzelne Bekanntschaften, die ich als Bereicherung empfinden würde. Wobei jetzt ein bisschen unklar ist, wenn ich das Spiel jetzt nicht weiter spielen würde, was dann davon bestehen bleibt. Mal gucken.“

Andererseits ist sie sich aber auch der Risiken bewusst, da sie mit den negativen Auswirkungen von digitalen Spielen schon eigene Erfahrungen ge-

macht hat: „Also ich denke schon, dass man da ein enormes Suchtverhalten entwickeln kann, das habe ich dann ja auch letzten Endes. Ja also ich weiß jetzt nicht, inwiefern das problematisch ist, ich habe das ja auch so ein bisschen sehenden Auges gemacht.“

Auch hier weist sie aber darauf hin, dass die Spiele nicht alleinige Ursache der negativen Auswirkungen sind, sondern komplexere Zusammenhänge bestehen, bei denen das Spielen und andere Aktivitäten ineinander übergehen: „Und wenn man dann anfängt, über ein Forum zu schreiben und sich E-Mails zu schreiben, dann hat das ja eigentlich mit einem Computerspiel gar nichts mehr zu tun. Und dann kann man ja auch nicht sagen, nur diese virtuelle Welt ist so wichtig, wenn es um eine Art Brieffreundschaft oder so geht. Aber negativ würde ich trotzdem sagen, ist dieser enorme Zeitfaktor, den so ein Computerspiel fressen kann. Ja eben, dass man Zeit vertut, dass soziale Kontakte darunter leiden können, ja dass man zu wenig draußen ist. Zuwenig Sachen macht, die eigentlich auch schön sind, wie ins Kino gehen, picknicken oder so was. Dass man letztlich dann doch viel Zeit vor dem Rechner verbringt, die ist vielleicht manchmal gut genutzt, aber eben auch nicht immer.“

Bei sich selbst erkennt sie Phasen, in denen ihr das Onlinerollenspiel wichtiger war als einen Telefonanruf entgegenzunehmen: „Ich habe das dann einfach so gesehen, dass das dann nicht geht. Obwohl das letztendlich Quatsch ist, Mitspieler haben ja auch gesagt, ich bin mal kurz weg, das Telefon klingelt.“ Dass auch die Vorbereitung für die nächste Unterrichtsstunde in der Schule darunter gelitten hat, sieht sie aber eher als ein generelles Problem bei sich, da ihr Job auch aus anderen privaten Gründen gelegentlich in den Hintergrund tritt. Auch für die Phase, in der sie ihre sozialen Kontakte weniger gepflegt hat, macht sie mehrere Faktoren verantwortlich: „[E]ine Beziehung, die nicht gut lief und ein sehr stressiger Job und dann eben dieses Spiel, und da hat das eine bestimmt das andere gepuscht, aber was da eigentlich letztlich die Kernursache war, weiß ich nicht“.

Wie andere ihre momentane Computerspielnutzung sehen, kann sie kaum sagen: „Also ich glaube, dass viele Leute das gar nicht wissen, dass man mir das auch nicht unbedingt zutraut, man sieht mir das auch nicht an und ich glaube ich nicht ein typisches Zockerweibchen [bin]. Ich meine, ich bin eine junge Lehrerin und ich mein[e], welche Lehrerin spielt schon Onlinerollenspiele? Eigentlich keine und es ist auch nichts, mit dem ich unbedingt hausieren gehe. Also es ist nicht so, dass ich es verheimliche, aber ich kenne schon die Reaktion, dass man ja so ein bisschen schief angeschaut wird. Wenn man sagt, man spielt heute Computer oder wenn man sagt, man will heute Abend einen Drachen töten. Das klingt schon etwas freaky, deswegen wissen schon viele nicht Bescheid, dass ich Computer spiele oder sehr intensiv gespielt habe. Ich glaube schon, dass einige sehr überrascht oder auch geschockt wären, wenn sie wüssten, wie viel Zeit ich schon mit Computerspielen verbracht habe. Ja,

weil für viele Leute in meinem Umfeld ist das überhaupt kein Thema. Sie spielen überhaupt keine Computerspiele und können das auch überhaupt nicht verstehen, warum man das macht oder was daran reizvoll ist.“

7 Anhang: Übersicht der Befragten

Interview-nr.	Spieler-Code	Geschlecht	Alter	Bildungshintergrund	Bevorzugte Spiele/ Genres
B1	C1	Männlich	25	Veranstaltungstechniker	Counter-Strike, Call of Duty
B2	C2	Männlich	14	Schüler (Gymnasium)	Counter-Strike, GTA 4, Diablo
B3	C3	Männlich	21	Student (Kulturwissenschaften)	Counter-Strike, Age of Empire, Siedler
B4	C4	Männlich	27	Maler und Lackierer	Counter-Strike
B5	C5	Weiblich	20	Auszubildende (Kauffrau Personaldienstleistung)	Counter-Strike
B6	-	Weiblich	20	Auszubildende (Gestaltungstechnische Assistentin)	Counter-Strike
B7	C6	Weiblich	20	Gelernte Köchin; Mutterschaftsurlaub; z. Z. Jobsuche	Counter-Strike, WoW
B8	C7	Weiblich	23	Fachinformatikerin	Counter-Strike, WoW, Gothik-Reihe,
B9	FV8	Weiblich	27	Lehrerin (Deutsch, Philosophie)	FarmVille, Happy Aquarium, Cafeworld, Age of Conan
B10	FV7	Weiblich	25	Studentin (Anglistik, Psychologie)	FarmVille
B11	FV6	Weiblich	22	Studentin (Produktdesign, Fachhochschulreife)	Sims
B12	FV5	Weiblich	26	Sprachtherapeutin (Hochschulabschluss)	FarmVille
B13	FV4	Männlich	25	IT-Spezialist (Fachabitur, danach Ausbildung zum Fachinformatiker-Systemintegration)	FarmVille, Mafia Wars, Tekken, Call of Duty
B14	FV3	Männlich	27	Student (Grafik, vorher Politikwissenschaften)	FarmVille, Shooter
B15	FV2	Männlich	18	Schüler (Integrierte Gesamtschule)	GTA, Tony Hawk, Browsergames
B16	FV1	Männlich	24	Student (Politikwissenschaften)	FarmVille, Social City
B17	W1	Männlich	22	Student (Volkswirtschaftslehre)	WoW, Civilization 4
B18	W2	Männlich	21	Auszubildender: Fachinformatiker	WoW, Counter-Strike
B19	W3	Weiblich	26	Krankenpflegerin	WoW
B20	W4	Weiblich	23	Fachinformatikerin in Teilzeit (30 Stunden)	WoW, Browserspiel

Interview-nr.	Spieler-Code	Geschlecht	Alter	Bildungshintergrund	Bevorzugte Spiele/Genres
B21	S7	Weiblich	21	Studentin (Meteorologie, Bachelor)	Sims
B22	S6	Weiblich	25	Studentin (Japanologie und Strafrecht, Magister)	Sims, MMORPG, Anno-Reihe, Final Fantasy, Strategie- und Aufbauspiele
B23	FF1	Männlich	16	Schüler (Realschule)	Sport
B24	FF2	Männlich	20	Student (Bauingenieurwesen)	Sport
B25	S4	Weiblich	20	Auszubildende (Krankenpflegerin)	Sims
B26	FF3	Männlich	17	Schüler (Gymnasium)	Sport
B27	S5	Weiblich	21	Studentin (Medien- und Kommunikationswissenschaft, Bachelor)	Sims3, Kira Chronicles, Final Fantasy, Adventure- und Rollenspiele, Ruins of Magic
B28	-	Männlich	16	Schüler (Gymnasium)	WoW, Counter-Strike, Browsergames
B29	W5	Männlich	22	Student (Volkswirtschaftslehre)	Tekken, WoW, StarWarsGalaxy MMORPG, Deer Hunter
B30	-	Männlich	17	B30,1: Lagerarbeiter, vorher Jugendgefängnis B30,2: Lagerarbeiter, mit 14 Schulabbruch	FIFA, Need for Speed, GTA
B31	FF4	Männlich	18	Schüler (Gymnasium)	Sport
B32	S3	Männlich	15	Schüler (Förderschule)	Der Pate, FIFA 09, Sims 3 (auf dem Handy), Call of Duty, Dragonball Z
B33	-	Männlich	25	Auszubildender: Film- und Videoreditor, vorher Gymnasium	FIFA, Resident Evil, Action
B34	W6	Männlich	26	Student (Grundschullehramt)	MMORPG, Strategie, Action
B35	W7	Männlich	17	Schüler (Gymnasium)	MMORPG, Rollenspiele, Strategie
B36	W8	Männlich	17	Schüler (Gymnasium)	Rollenspiele, Guild Wars, Sport
B37	FF5	Männlich	15	Schüler (9. Klasse Gymnasium)	FIFA, Counter-Strike, GTA, Call of Duty
B38	S2	Weiblich	15	Schülerin (9. Klasse Gymnasium)	Sims
B39	S1	Weiblich	22	Studentin (Slawistik Bachelor)	Sims 2 + 3, Siedler 2, Final Fantasy, Guild Wars
B40	-	Männlich	24	Student (Flugzeugbau)	Sims, Shooter

Die Autoren

Prof. Dr. Jürgen Fritz war nach dem Studium der Kunst, Psychologie, Soziologie und Erziehungswissenschaft als Lehrer an der Robert-Bosch-Gesamtschule in Hildesheim tätig. Nach seiner Promotion zum Thema „Gruppendynamik“ arbeitete er mehrere Jahre als Assistent für Kunst und Kunstpädagogik an der Universität Lüneburg. Seit 1980 ist er Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik sowie komplexe Kommunikation an der Fachhochschule Köln und Leiter des Forschungsschwerpunktes „Wirkung virtueller Welten“. Zu seinen aktuellen Arbeitsschwerpunkten zählen: Theorie des Spiels, Didaktik und Methodik des Spiels, Gruppendynamik, insbesondere Kooperationsprozesse in Teams, Theorieentwicklung zu virtuellen Spielwelten sowie empirische Forschungsprojekte zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten.

Wiebke Rohde studierte Medienwissenschaft mit dem Schwerpunkt Kommunikationswissenschaft, sowie Psychologie und Philosophie an der Friedrich-Schiller-Universität Jena und der University of Cape Town (Südafrika). Seit 2010 ist sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung beschäftigt. Ihre Forschungsinteressen befinden sich an den Schnittstellen von kommunikationswissenschaftlicher, sozialpsychologischer und kognitiv-neurowissenschaftlicher Forschung. Einer ihrer Schwerpunkte liegt im Bereich der Onlinekommunikation (Netzwerkplattformen, digitale Spiele), ein weiterer auf der Interpersonalen- und Intergruppen-Kommunikation mit dem Schwerpunkt der Friedenskommunikation.

Mit Computerspielern ins Spiel kommen

Dokumentation von Fallanalysen

von Jürgen Fritz und Wiebke Rohde

136 Seiten, DIN A5, 2011

ISBN 978-3-89158-548-1

Euro 10,- (D)

Wie Computerspieler ins Spiel kommen

Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten

von Jürgen Fritz

176 Seiten, 12 Abb./Tab., DIN A5, 2011

ISBN 978-3-89158-547-4

Euro 12,- (D)

Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet

von Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt und Tanja Witting

Mitarbeit: Marius Drosselmeier, Wiebke Rohde, Christiane Schwinge und
Sheela Teredesai

312 Seiten, 61 Abb./Tab., DIN A5, 2011

ISBN 978-3-89158-546-7

Euro 21,- (D)

Schriftenreihe Medienforschung der LfM

Band 66, 67 und 68

ISBN 978-3-89158-549-8

Gesamtpreis Euro 35,- (D)

Skandalisierung im Fernsehen

Strategien, Erscheinungsformen und Rezeption von Reality TV Formaten

von Margreth Lünenborg, Dirk Martens, Tobias Köhler und Claudia Töpfer

272 Seiten, 60 Abb./Tab., DIN A5, 2011

ISBN 978-3-89158-542-9

Euro 18,- (D)

Medienkompetenz in der Schule

Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen

von Andreas Breiter, Stefan Welling und Björn Eric Stolpmann

352 Seiten, 88 Abb./Tab., DIN A5, 2010

ISBN 978-3-89158-539-9

Euro 22,- (D)

Mediennutzung junger Menschen mit Migrationshintergrund

Umfragen und Gruppendiskussionen mit Personen türkischer Herkunft und russischen Aussiedlern im Alter zwischen 12 und 29 Jahren in Nordrhein-Westfalen

von Joachim Trebbe, Annett Heft und Hans-Jürgen Weiß. Mitarbeit Regine Hammeran
228 Seiten, 81 Abb./Tab., DIN A5, 2010

ISBN 978-3-89158-518-4

Euro 15,- (D)

Public Relations und werbliche Erscheinungsformen im Fernsehen

Eine Typologisierung persuasiver Kommunikationsangebote des Fernsehens

von Helmut Volpers, Uli Bernhard und Detlef Schnier

276 Seiten, 166 Abb./Tab., DIN A5, 2008

ISBN 978-3-89158-485-9

Euro 18,- (D)

Journalistische Recherche im Internet

Bestandsaufnahme journalistischer Arbeitsweisen
in Zeitungen, Hörfunk, Fernsehen und Online

von Marcel Machill, Markus Beiler und Martin Zenker

412 Seiten, 127 Abb./Tab., DIN A5, 2. Auflage 2010

ISBN 978-3-89158-480-4

Euro 23,- (D)

Mehr Vertrauen in Inhalte

Das Potenzial von Ko- und Selbstregulierung in den digitalen Medien

herausgegeben von Wolfgang Schulz und Thorsten Held

224 Seiten, 8 Abb./Tab., DIN A5, 2008

ISBN 978-3-89158-479-8

Euro 15,- (D)

Geschlechtersensible Medienkompetenzförderung

Mediennutzung und Medienkompetenz von Mädchen und Jungen
sowie medienpädagogische Handlungsmöglichkeiten

von Renate Luca und Stefan Aufenanger

268 Seiten, 33 Abb./Tab., DIN A5, 2007

ISBN 978-3-89158-468-2

Euro 18,- (D)

Die Förderung von Medienkompetenz im Kindergarten

Eine empirische Studie zu Bedingungen und Handlungsformen
der Medienerziehung

von Ulrike Six und Roland Gimmler

368 Seiten, 53 Abb./Tab., DIN A5, 2007

ISBN 978-3-89158-459-0

Euro 21,- (D)

Bürgerfernsehen in Nordrhein-Westfalen

Eine Organisations- und Programmanalyse

herausgegeben von Helmut Volpers und Petra Werner

236 Seiten, 94 Abb./Tab., DIN A5, 2007

ISBN 978-3-89158-453-8

Euro 15,- (D)

Public Relations und werbliche Erscheinungsformen im Radio

Eine Typologisierung persuasiver Kommunikationsangebote des Hörfunks

von Helmut Volpers

264 Seiten, 97 Abb./Tab., DIN A5, 2007

ISBN 978-3-89158-449-1

Euro 18,- (D)

Geschichte im Fernsehen

Eine Untersuchung zur Entwicklung des Genres und der Gattungsästhetik geschichtlicher Darstellungen im Fernsehen 1995 bis 2003

von Edgar Lersch und Reinhold Viehoff

344 Seiten, 119 Abb./Tab., DIN A5, 2007

ISBN 978-3-89158-454-5

Euro 21,- (D)

Die Reform der Regulierung elektronischer Medien in Europa

von Alexander Roßnagel, Thomas Kleist und Alexander Scheuer

344 Seiten, 8 Tab., DIN A5, 2007

ISBN 978-3-89158-445-3

Euro 20,- (D)

Bürgerfunk in Nordrhein-Westfalen

Eine Organisations- und Programmanalyse

von Helmut Volpers, Detlef Schnier und Christian Salwiczek

220 Seiten, 97 Abb./Tab., DIN A5, 2006

ISBN 978-3-89158-420-0

Euro 15,- (D)

Suchmaschinen: Neue Herausforderungen für die Medienpolitik

herausgegeben von Marcel Machill und Norbert Schneider

200 Seiten, 65 Abb./Tab., DIN A5, 2005

ISBN 978-3-89158-410-1

Euro 15,- (D)

Suchmaschinen als Gatekeeper in der öffentlichen Kommunikation

Rechtliche Anforderungen an Zugangsoffenheit und Transparenz bei Suchmaschinen im www

von Wolfgang Schulz, Thorsten Held und Arne Laudien

132 Seiten, 5 Abb., DIN A5, 2005

ISBN 978-3-89158-408-8

Euro 9,- (D)

Zur Kritik der Medienkritik

Wie Zeitungen das Fernsehen beobachten

herausgegeben von Ralph Weiß

592 Seiten, 25 Abb./Tab., DIN A5, 2005

ISBN 978-3-89158-397-5

Euro 25,- (D)

VISTAS Verlag GmbH

Goltzstraße 11

10781 Berlin

E-Mail: medienverlag@vistas.de

Telefon: 030 / 32 70 74 46

Telefax: 030 / 32 70 74 55

Internet: www.vistas.de


Der Medienverlag

Mit Computerspielern ins Spiel kommen

: Die Fallstudien in diesem Band wurden auf der Grundlage von ausführlichen Interviews mit Computerspielern erstellt. Sie ermöglichen es den Leserinnen und Lesern, mit den Spielern ins Spiel zu kommen und sie besser zu verstehen: Ihre Motivationen, ihre Spielvorlieben, die Bedeutung der Spiele für ihr Leben, ihr Spielverhalten, ihre Fähigkeit zur Selbstregulation und schließlich auch, welchen Nutzen sie in diesen Spielen sehen und wo Gefährdungen nach ihren Erfahrungen entstehen könnten. Die Fallanalysen dieses Bandes schaffen für Eltern und Pädagogen aber auch für Wissenschaftler, Journalisten und Politiker eine Verständnisbrücke zu den Computerspielern und den mit ihnen verwobenen virtuellen Spielwelten. Sie verbessern die Chance, mit den Spielern ins Gespräch zu kommen und Respekt vor den unterschiedlichen Sichtweisen zu gewinnen.



› Prof. Dr. Jürgen Fritz

FH Köln, Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM)

› Wiebke Rohde M. A.

Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg