

Computerspiele im Spannungsfeld von Ökonomie und Jugendschutz

Eine Studie zu Nutzung, Motivation und Wirkung von Computerspielen

Jürgen Grimm und Stefan Weiler

INHALT

1 EINLEITUNG.....	3
2 AKTUELLE ENTWICKLUNGEN AUF DEM COMPUTERSPIEL-MARKT	5
2.1 Technische Entwicklung: Hardware und Software.....	5
2.1.1 PC-Spiele.....	5
2.1.2 Konsolenspiele.....	6
2.1.3 Grafik- und Soundverbesserung.....	7
2.2 Spiele-Trends	8
2.2.1 PC-Spiele.....	8
2.2.2 Konsolenspiele.....	9
2.3 Vermittler	10
2.3.1 PC-Zeitschriften.....	10
2.3.2 CD-ROM Spezials	12
2.3.3 Videospiel-Zeitschriften.....	12
2.4 Zugangsvariabilität: Online	13
2.4.1 Allgemeine Informationen	13
2.4.2 Spiele-Charts	14
2.4.3 Newsgroups, File-Transfer, e-mail.....	15
2.4.4 Dienste im Internet, Spielmöglichkeiten	16
2.4.5 Multiplayer-Funktionen.....	16
3 NUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN (BEFRAGUNG)	17
3.1 Stichprobe.....	17
3.2 Beliebte Computerspiele bei 6-13jährigen Kindern.....	19
3.2.1 Interesse an Video-und Computerspielen.....	19
3.2.2 Antworten auf die Frage nach den beliebtesten Video- oder Computerspielen	20
3.2.3 Kategorisierte Angaben zu den beliebtesten Spielen	21
3.2.4 Klassifikation der Einzelnennungen nach Genres.....	27
3.2.5 Vergleich der Originalgenreangaben der Kinder mit den eingeteilten Genres.....	32
3.3 Nutzungsmuster.....	32
3.3.1 Klassifikation der Einzelspielenennungen nach Tätigkeiten innerhalb der Spiele.....	33
3.3.2 Klassifikation der Einzelspielenennungen nach kriegerischer-nichtkriegerischer bzw. realistischer-fictionaler Darstellungen.....	35
3.4 Nennung indizierter Spiele	38
4 MOTIVE UND WIRKUNGSRISENEN VON COMPUTERSPIELEN (GRUPPENDISKUSSIONEN).....	41
4.1 Durchführung der Gruppendiskussionen.....	41
4.1.1 Teilnehmer	41
4.1.2 Gesprächsleitfaden	46
4.2 Ergebnisse.....	47
4.2.1 Spielverhalten und soziale Einbettung	47
4.2.2 Motive für das Computerspielen.....	49
4.2.3 Bewertungen von Computerspielen.....	52
4.2.4 Umgang mit Kriegs- und Ballerspielen	52
4.2.5 Wirkungsrisiken und Jugendschutz aus Sicht der Nutzer	55
5 SCHLUSSRESÜMEE.....	58

1 Einleitung

In vielen Kinderzimmern nehmen Bildschirmmedien (Fernsehen, Video, Computer) heute die Position des prominentesten Spielzeugs ein. Medienkritiker befürchten eine Beeinträchtigung motorischer Fähigkeiten, die durch den Massivgebrauch einer Unterhaltungsmaschine aus zweiter Hand entstehe. Überdies werden bestimmte Spielinhalte kritisch beurteilt, die von extremer Gewaltanwendung in intergalaktischen Räumen bis hin zu realistischen Kriegsspielen reichen. Damit sind potentiell jugendschutzrelevante Gefährdungen verbunden. Dem steht gegenüber, daß Video- und Computerspiele den Zugang zur Welt der Digitalisierung und Interaktivität erleichtern können und damit die zukünftige Berufstätigkeit vorbereiten helfen. Daher resultiert die Notwendigkeit, zwischen legitimen Spielbedürfnissen einerseits und inakzeptablen, da jugendgefährdenden Inhalten andererseits zu differenzieren. Im Zeichen der allgemeinen Deregulierung von Medienmärkten wird es zunehmend schwierig, Gefährdungspotentiale realistisch einzuschätzen und noch schwieriger, Ziele des Jugendschutzes in einem unübersichtlichen Kräftefeld von Vermarktungsinteressen, Konsumentenwünschen und einer defizienten medienpädagogischen Begleitung durchzusetzen. Bezeichnend ist in diesem Zusammenhang, daß nach der Gründung der „Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen“ (FSF) im Jahre 1993 mit der „Unterhaltungsoftware Selbstkontrolle“ (USK) eine ähnlich konzipierte Einrichtung für Computerspiele im April 1994 ins Leben gerufen wurde, ohne daß allerdings bislang eine Pazifizierung der Szenarien eingetreten wäre. Die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ bezieht zwar zunehmend neben Computerspielen auch Online-Angebote in die Prüfpraxis mit ein, doch kann das Zusammenspiel von Selbstkontrolle und staatlicher Aufsicht gerade in diesem sich stürmisch entwickelnden Bereich kaum befriedigen.

Neben Computerspiele-Zeitschriften betätigen sich heute Online-Dienste als Mediatoren für Computerspiele in einem bis dato kaum geregelten Feld. Impliziert die klassische Indizierung Verkaufsbeschränkungen und Werbeverbote, so bietet das „Internet“ die Möglichkeit, Jugendschutzaufgaben zu umgehen. Hinzu kommen Unsicherheiten im Bereich der Prüfkriterien, die sich mit der Zunahme konkurrierender Institutionen des Jugendschutzes verschärfen. Die Angleichung der europäischen Jugendschutz-Bestimmungen an die Realitäten des internationalen Programmverkehrs steckt noch in den Kinderschuhen. Mit einer Mehrzahl von Selbstkontrollorganen wird ein zusätzlicher Wildwuchs der Kriterienvielfalt erzeugt. Zeitschriften entwickeln derweil ein je „eigenes“ Verständnis von Jugendschutz, das sich mit speziellen ökonomischen Interessen vereinbaren soll. Der bloße Hinweis auf historisch gewachsene Kompetenzen genügt deshalb nicht mehr, um die *Professionalität* und *Transparenz* des Jugendschutzes zu gewährleisten. Auf die Wahrung und Weiterentwicklung anerkannter Jugendschutz-Standards ist die Gesellschaft aber angewiesen, soll die Gratwanderung zwischen Medienökonomie und Jugendschutz auf dem Weg in die multimediale Gesellschaft nicht zum Totalverlust der einen oder anderen Seite führen. Gefordert ist daher eine Prüfpraxis, die sich nicht allein auf Intuitionen des einzelnen Prüfers verläßt, sondern intersubjektiv nachvollziehbare Erkenntnisse empirischer Studien mitberücksichtigt. Vordringlich erscheint eine Angleichung grassierender Jugendschutz-Normen untereinander und eine Anpassung der Normen an eine veränderte Realität. Nicht von der Hand zu weisen ist die Gefahr, daß der gegenwärtige Jugendschutz-Boom längerfristig die Akzeptanz

des Jugendschutzes in der Gesellschaft untergräbt, wenn die Quantität der Bemühungen nicht von Qualitätsverbesserungen begleitet wird.

Der vorliegende Bericht verfolgt drei Ziele: *Erstens* soll ein Überblick über aktuelle Entwicklungen auf dem Computerspiel-Markt gegeben werden. *Zweitens* werden anhand einer Befragung mit 827 Kindern zwischen 6 und 15 Jahren Vorlieben für Computerspiel-Genres analysiert. Drei Gruppendiskussionen, die 1996 an der Universität Mannheim durchgeführt wurden, dienen *drittens* dazu, Gewohnheiten, Motive und Wirkungen des Computerspiels zu explorieren. Während Nutzung und Motivation unmittelbar durch empirische Daten belegt werden, sind Wirkungen nur insofern Untersuchungsgegenstand, als sie sich aus Ergebnissen der Gruppendiskussionen zur sozialen Einbettung und der Beurteilung von Wirkungsrisiken indirekt erschließen lassen. Aussagen zu Wirkungen des Computerspiels haben daher im vorliegenden Bericht den Status datengestützter Hypothesen, die durch weitere Untersuchungen überprüft werden müssen. Alle drei Untersuchungsschritte verstehen sich als Studien zur Evaluation jugendschutzrelevanter Prüfkriterien im Felde der Computerspiele, die eine Orientierung normativer Zielstellungen an den empirischen Realitäten erleichtern sollen. In einem abschließenden Resümee werden die Befunde im Hinblick auf den Jugendschutz bewertet.

2 Aktuelle Entwicklungen auf dem Computerspiel-Markt

Die aktuellen Daten der Media Analyse, im Juni 1996 veröffentlicht, bestätigen eine flächendeckend große Verbreitung von Heimcomputern und Laptop/Notebook's in der Bundesrepublik Deutschland. 13,44 Millionen Bundesbürger verfügen über einen PC und 2,74 Mio. über mobile Computer. Bei einem Viertel (25%) aller Deutschen finden sich Rechner zu Hause. Am besten ausgestattet sind die Bundesländer Baden-Württemberg (30% Besitz) und Berlin-West (31%). Am Ende der Liste stehen die neuen Bundesländer, Mecklenburg-Vorpommern, Brandenburg und Sachsen-Anhalt mit einem Verbreitungsgrad, der nur 16% bei der erwachsenen Bevölkerung beträgt. Auch bei Kindern- und Jugendlichen schreitet die Ausstattung mit PC- und elektronischen Geräten voran. Nach Befunden der ZDF-Medienforschung besaßen im Dezember 1995 mehr als die Hälfte aller Kinder und Jugendlichen zwischen 6 und 13 Jahren in ihrem eigenen Haushalt Zugang zu einem PC- oder Laptop. Als häufigste Anwendung am heimischen Rechner gaben mehr als drei Viertel aller Befragten die Nutzung von Spielen an. Erst mit großem Abstand folgen andere Beschäftigungen am Computer. Dies bedeutet, daß die meisten Kinder- und Erwachsenen den Eintritt in die Welt der Computer über Spiele erlangen und die Fertigkeiten, die bei der Nutzung der Spiele erworben werden, als Sprungbrett für die weitere Computerkarriere gebrauchen.

Sie sehen sich jedoch mit einer fast unüberschaubaren Flut von Informationen, Spieleentwicklungen und technologischen Faktoren konfrontiert. Ihre Kenntnisse beziehen sie aus Computermagazinen, Werbung und vornehmlich aus Informationen von Freunden am Arbeitsplatz oder in der Schule. Man tauscht sich und auch die Spiele mit Freunden aus. Informationen über die neuesten „coolen“ Spiele, die neueste Software oder Hardwareentwicklungen sind gefragt, man beknielt den Vater verbotene Produkte aus dem Ausland mitzubringen, hofft auf Bekannte, die im Internet „surfen“ und studiert die Listen der indizierten Spiele, um neue Tips für Anschaffenswerte, weil verbotene Waren, zu erhalten.

Im folgenden sollen diese Prozesse transparenter gemacht werden, um durch Fakten und Informationen über und um Computerspiele, Erkenntnisse im Umgang und der Nutzung von PC- und Konsolenspielen zu erhalten. Dazu wird in einem ersten Schritt ein Überblick über die aktuelle Hard- und Softwareentwicklung vorgestellt, der dann durch Fakten zum Video- und Computer-Zeitschriftenmarkt, die Vermittlerfunktion zwischen den Nutzern und Herstellern einnehmen, Ergänzung erhalten soll. Den Abschluß zu diesem Kapitel bildet eine Evaluierung der neuen Trends, deren Umsetzung und Relevanz für die Computerspieler, die in Zusammenhang mit den Möglichkeiten, die mit dem Stichwort „Multimedia“ und Internet umschrieben werden können, stehen.

2.1 Technische Entwicklung: Hardware und Software

2.1.1 PC-Spiele

Die technischen Anforderungen, um als Computerspieler die neuesten Entwicklungen auf dem Spielmarkt nachvollziehen zu können, steigen ständig an. Bis noch vor einem Jahr wurden die

meisten Spiele für PCs mit schnellen 486er Chips oder Pentium 100 Maschinen konzipiert. Der aktuellste Stand zeigt, daß bei den meisten Neuentwicklungen mindestens 8 MByte Arbeitsspeicher oder 16 MByte Ram und ein Pentium 133 bzw. 166 benötigt werden, um einen störungsfreien Spielgenuß zu garantieren. Der Hauptgrund für diese Entwicklung kann in der fortschreitenden Grafik- und Soundentwicklung sowie der Einbeziehung von Filmsequenzen bzw. der „Render-Technik“ und der Etablierung der CD-ROM gesehen werden, die es ermöglicht, ungeheure Datenmengen zu speichern. Die Einführung der CD-ROM gibt den Softwareherstellern die Möglichkeit, ihre Vorstellungen von graphischer Perfektion umzusetzen ohne Rücksicht auf Speicherkapazitäten und ohne Angst vor einer massenhaften Verbreitung von Raubkopien. Durch die CD-ROM Technologie wird zum anderen die Spieleherstellung sehr günstig.

Für den Spieler bedeutet dies: Die Aufrüstung des PCs ist ein Muß, in die mehrere hundert D-Mark (mindestens DM 500.-) pro Jahr investiert werden sollte, um spielerisch auf dem neuesten Stand zu bleiben.

Die Preise für Spiele, die jetzt fast ausschließlich auf CD-ROMs vertrieben werden, sind jedoch relativ stabil geblieben. Im Durchschnitt kostet ein Spiel ca. DM 100.- in der Erstvermarktung. Die Zweitvermarktung, die in der Regel nach 3-6 Monaten einsetzt und in Form spezieller Labels angeboten wird, verringert den ursprünglichen Preis ungefähr auf die Hälfte (Bsp.: Virgin Interactives sog. „White Label“ Reihe). Die Akquisition über eine Versandfirma (Zugang über Computerspielehefte) oder das Internet (via e-mail) verbilligt den Erstvermarktungspreis etwas. Der Bezug aus dem Ausland, zumeist in Form einer Vorabversion, die noch vor dem offiziellen Erscheinungsdatum erhältlich ist oder amerikanischer Software aus dem Internet (WorldWideWeb) bzw. dem Direktversand verteuert den Anschaffungspreis um ca. 50% (DM 150.-).

2.1.2 Konsolenspiele

Nach Angaben des Entwicklungschefs der Firma Softgold sind dreimal so viele Konsolen wie PCs auf einem Markt, der bisher ständig expandierte. Die ständigen Verbesserungen der PC-Hardware führte jedoch zu einem Bedeutungsverlust- und Absatzrückgang für die Konsolenspiele. Abhilfe aus diesem Dilemma versprechen die Konsolen der „Next Generation“ (32- und 64Bit), die jedoch laut Herstellerangaben auf die Zielgruppe der männlichen Erwachsenen zwischen 15 und 35 Jahren zugeschnitten sind.

Momentan beherrschen die 32bit Konsolen von Sega (Saturn), Sony (Play-Station) und Goldstar 3DO (LG Electronics) den Markt der Video- und Konsolenspiele bei den Neuanschaffungen. Sie repräsentieren sowohl im Bereich der Grafik und des Sounds als auch der Speichermöglichkeiten den höchsten Standard an Spielespaß. Auch im Verhältnis zu PC-Spielen schneiden die 32bit Konsolen erfolgreich ab. Aufgrund der Leistungsstärke der auf reinen Spielbetrieb getrimmten Sound- und Grafikkonfigurationen sind diese Spiele nahezu konkurrenzlos. Die ersten 32bit Konsolen erschienen auf dem deutschen Markt im Juli 1995, „Sega Saturn“ kostete bei der deutschen Markteinführung DM 750.- (Spiele ca. DM 130.-), Goldstar 3DO ähnlich viel (DM 700.-, Spiele ca. DM 130.-). Die Sony Playstation wurde im September 1995 auf dem deutschen Markt eingeführt bei einem Einführungspreis von DM 599.- (Preis pro Spiel DM 100.-). Ungeachtet der Konkurrenzsituation auf dem Konsolenmarkt („Krieg der Konsolen,“) bleibt jedoch die Marktentwicklung bei den 32bit Konsolen weit hinter den Erwartungen zurück. Mit der Verrin-

gerung der Preise wird daher gegenwärtig versucht andere Zielgruppen für die „next-generation“ Geräte zu gewinnen.

Die größte Verbreitung besitzen jedoch noch immer die 16bit Konsolen, die von Nintendos „SuperNES“ (Markteinführung im August 1992) angeführt wird. (Marktanteil knapp 70%).

Einen neuen Entwicklungssprung wird der deutsche Markt bis März 1997 nicht erfahren. Das Weihnachtsgeschäft in der BRD dürfte deshalb wie 1995 von Sony und Sega beherrscht werden. Nicht zuletzt durch die Tatsache, daß für die Sony Playstation deutlich mehr Spiele als für die Sega Saturn angekündigt wurden, scheint nach Herstellerangaben Sony mehr als 75% Marktanteil an den sogenannten „Next-Generation“-Geräten (damit sind die 32 und 64bit Konsolen gemeint) in Deutschland zu besitzen. Allein auf der CeBIT-Home in Hannover orderten nach Sony-Angaben die Händler mehr als 75.000 ihrer Konsolen. Insgesamt wurden bisher, innerhalb von 11 Monaten, mehr als 250.000 Geräte ausgeliefert. Als meistverkauftes 32bit Spiel im deutschsprachigen Raum, mit mehr als 75.000 verkauften CDs, ging bisher „Formel 1“ von der Softwarefirma Psychosis (für Sony Playstation) über die Ladentheken (Verkaufsstart war am 13. September).

Der weltweite Marktführer im Konsolen- und Videospielemarkt, Nintendo, übersprang die Entwicklungsstufe der 32bit Konsolen und verbleibt bis 1997 in der Klasse der 16bit Spiele. Die 64bit Konsole von Nintendo „N64“, schon mehrfach für Deutschland angekündigt, wird im März 1997 endgültig erscheinen. Der Preis soll DM 399.- betragen. Dies zwingt wiederum die anderen Hersteller dazu ihre Konsolepreise massiv zu senken. Ein Problem für Nintendo könnte jedoch der allgemeine Trend zu PC-Spielen und PC-Anwendungen - beispielsweise wird SEGA sich in der nahen Zukunft dem PC-Spielemarkt zuwenden - und die Tatsache sein, daß Nintendo nicht auf CD-ROM Technologie umrüstet, sondern bei dem „alten“ Steckkartensystem verbleibt. Nintendo-Spiele werden aus diesem Grund ca. DM 150.- kosten, während SEGA und SONY ihre Angebote unter DM 100.- verkaufen können. Die Situation scheint vergleichbar mit 1992 zu sein, als Nintendo erst zwei Jahre nach den Konkurrenten den Markt der 16-Bit-Spiele mit „SuperNES“ betrat und innerhalb kurzer Zeit 70% des Marktes übernehmen konnte. Der niedrigere Preis von „Nintendo 64“, kombiniert mit der ungeheueren Bekanntheit von „Mario“ und einer offensiven und professionellen Marketingstrategie durch Nintendo, dürfte „Nintendo 64“ innerhalb kurzer Zeit zur Marktführerschaft katapultieren Es ist jedoch ein weitaus geringerer Verbreitungsgrad als bei der Einführung der 16bit Konsolen zu erwarten.

2.1.3 Grafik- und Soundverbesserung

Der Boom und die Beliebtheit der Computerspiele beruht zu einem großen Teil auf der Attraktivität der Angebote durch fast bildrealistische Grafiken und wirklichkeitsnahe Soundqualitäten, die teilweise Filmqualität erreichen bzw. diese Filmsequenzen in die Spielhandlungen integrieren. In „Wing Commander III, Heart of the Tiger“ und „Wing Commander IV, The Price of Freedom“ wurden beispielsweise Actionfilmsequenzen eingearbeitet, die die Entwicklungskosten des vierten Teils der Serie auf 12 Millionen Dollar anhoben. Hauptdarsteller wie Marc Hamill, von seinen „Star Wars“ Filmen bekannt, und viele weitere Hollywoodstars übernahmen Rollen in vielen Computer-Adventure-Spielen. Es kann daher eine mittelfristige Verschmelzung von Film- und Computerspielebranche angenommen werden.

Die Initialzündung wurde durch technologische Innovationen im Bereich der Prozessortechnik - beispielsweise durch die Entwicklung des Pentium-Chips auf der Verbraucherseite- und daraus resultierend der Multimedia-PCs in die Wege geleitet. Für die Softwarehersteller bedeutete die Erweiterung der Möglichkeiten im Hightechbereich, durch erschweringliche Silicon-Graphics-Rechner, die Herausforderung, neue Verfahren auszuprobieren und diese auch umsetzen zu können. Die „Render“-Technik, die Einbeziehung von Filmsequenzen (für Adventure-Games wie „Wing Commander IV“), die produktionale Einarbeitung von eigens für Spiele gedrehte und konzipierte Filmszenen, verbesserte Soundmöglichkeiten durch Soundkarten, die 3D-Technik mit der Darstellung von Räumlichkeit und Tiefenschärfe (durch 3D-Grafikkarten), resultieren direkt aus den technischen Innovationen. Benötigte die erste Version der „Wing Commander“ Serie im Jahre 1991 eine für damalige Verhältnisse sehr gute Ausstattung, empfohlen wurde ein 386er mit 2 Mbyte RAM, könnte fünf Jahre später mit dieser Konfiguration kein neues Spiel mehr in Gang gesetzt werden. Die aktuelle Version erfordert CD-ROM Laufwerk, einen Pentium-Rechner und mindestens 8 MByte Arbeitsspeicher. Die gegenseitige Abhängigkeit von Software und Hardwareentwicklung bestätigte Gordon Moore, der Intel-Mitbegründer und Chairman von Intel in einem Spiegel-Interview und Thorsten Moe, Pressesprecher von SEGA Deutschland:

„Sie haben recht, die Softwarehersteller sind unsere besten Verbündeten. Sie haben die Tendenz, Programme zu schreiben, die auf der aktuellen Prozessorgeneration gerade nicht optimal laufen. Man braucht stets die nächste Generation, damit die Post abgeht. Das ist zu unserem [INTEL] Vorteil. Es ist wie eine Spirale: Ein neuer Prozessor macht neue Software möglich, die neue Software braucht einen neuen Prozessor, so daß wir uns auf dieser Spirale zu immer höheren Rechenleistungen bewegen.“¹

Die Anforderungen an die Hardware werden heute nicht mehr von Anwendungsprogrammen, sondern von den Anforderungen der Spiele bestimmt. hardware und Spielsoftware haben ein symbiotisches, sich in Bezug auf Leistungsmerkmale gegenseitig bestimmendes Verhältnis.²

State of the Art bei der Sound-Unterhaltung ist das „General Midi“-System, das volleren Klang und realitätsnähere Soundbedingungen als das Adlib-Gegenstück ermöglicht. Mit dieser Entwicklung wird jetzt der Hersteller der Soundkarte verantwortlich für den Klang, die Rolle der Programmierer wurde eingeschränkt.

2.2 Spiele-Trends

2.2.1 PC-Spiele

Aktuelle Spielhits sind: „Command & Conquer“ mit 450.000, Rebel Assault mit 260.000, „Die Siedler 2“ (Blue Byte), das in Deutschland bislang 215.000mal verkauft wurde und „F1 Manager“ (Software 2000) mit 50.000 verkauften Spielen. Die deutsche Bestenliste der letzten Jahre führt „Command & Conquer“ (Virgin) mit 450.000 verkauften Spielen an, während die Computerspielumsetzung der „Star Wars“ Triologie „Rebel Assault“ weltweit mehr als 3,6millionenmal veräußert wurde. Nach Angaben von André Bremer, dem Entwicklungs- und Research Director Firma Softgold Kaarst, wird ein durchschnittliches Spiel etwa 20.000mal verkauft. In den selten-

¹ Der Spiegel, 14. Oktober 1996, S. 222

² Thorsten Moe, Pressesprecher SEGA Deutschland im Rahmen der Konferenz „Kids am Computer“, an der Thomas-Morus Akademie, 23. November 1996.

sten Fällen können mehr als 100.000 Spiele abgesetzt werden. Topstitel verkaufen sich in der Regel zwischen 30.000 und 70.000mal, um in die Charts der Top 20 zu gelangen. Der Gewinn für den Entwickler beträgt ca. DM 6.- pro verkauftem Spiel.

Ausgelöst durch den Erfolg des ersten großen Interaktive Movies „Wing Commander IV“ gewinnt dieses Genre, mit aufwendigen authentischen Bildern und spannenden Geschichten versehen, die durch den Spieler bestimmt werden können, zunehmend an Bedeutung. Ein weiterer Trend wird durch die Hinwendung vom Single-Playermodus zu Multiplayerfunktion und Nutzung gekennzeichnet. „In“ ist es im Internet mit fremden Personen die virtuellen Welten zu entdecken und zu erobern oder am heimischen PC mit Freunden und Bekannten simultan zu balancieren, zu kämpfen und zu rätseln.

In der Spieleentwicklung bzw. der kreativen Umsetzung neuer Ideen und Konzepte stagniert der Markt. Dies wurde durch Brett W. Sperry, dem Präsidenten der Softwarefirma Westwood (Command & Conquer), bestätigt, der eine „kreative Krise in der Branche“³ vermutete. In der Regel werden lediglich ältere Spielkonzepte durch verbesserte Grafik- und Soundqualitäten aufgebessert. Durch die hohen Verkaufszahlen angeregt wird der Spielmarkt zunehmend kompetitiver. Eine Vielzahl von neuen Firmen konkurriert mit qualitativ hochwertigen Produkten, um die Gunst der Spielefans.

2.2.2 Konsolenspiele

Für das Jahr 1997 können auf dem Markt der Konsolenspiele folgende Entwicklungen und Trends erwartet werden:

- Sonys neues Maskottchen „Crash-Bandicoot“ für die PlayStation wird den Branchengegnern „Sonic“ und „Super Mario“ Konkurrenz machen.
- Spiele werden vornehmlich für die 32-Bit-Konsolen entwickelt werden. Der Trend geht weg von den leistungsschwächeren Geräten. Die zunehmende Konzentration auf „next-generation-Spiele“ dürfte zu einer immensen Kundennachfrage und einer Markterneuerung führen.
- Rennspiele mit Auto, Motorrad und Booten bleiben weiterhin im Trend. „Formel 1“ (Psygnosis) wurde bereits, nur einen Monat nach Erscheinen des Spiels mehr als 75.000mal verkauft.
- Prügelspiele und Sportspiele sind weiterhin auf dem Konsolenmarkt sehr stark vertreten, die Rollenspiele - zuvor eine Domäne der PC-Spiele - sind nun auch im Konsolen-Bereich im Kommen.
- Konsolen-Versionen in Deutschland indizierter PC-Spiele werden von einigen Firmen auf dem Markt erscheinen. GT Interactive aus Großbritannien entwickelte „Mortal Combat Trilogy“ (Playstation), „Doom“ (Saturn), „Final Doom“ (Playstation)⁴ und weitere indizierte Nachfolger der PC-Schocker.
- Der Spiele-Markt boomt weiterhin; immer mehr Spiele werden für den Konsolenmarkt konzipiert
- Raubkopien werden immer mehr zum Problem der Konsolenhersteller im 32bit Bereich. Die CD-ROMs von Sony und Saturn werden zunehmend kopiert. Insbesondere Sonys Playstation

³ PC-Player, 11/96, S. 74

⁴ Kann schon beim Händler erworben werden.

scheint dank des Wechseltricks und des „Blue-Chip-Umbaus“ von dieser Entwicklung betroffen. Aus diesem Grund hatte Nintendo auch kein CD-Laufwerk für Nintendo 64 vorgesehen.

- Durch verbesserte Sprachausgaben steigert sich der Realismushalt der Konsolenspiele beträchtlich.

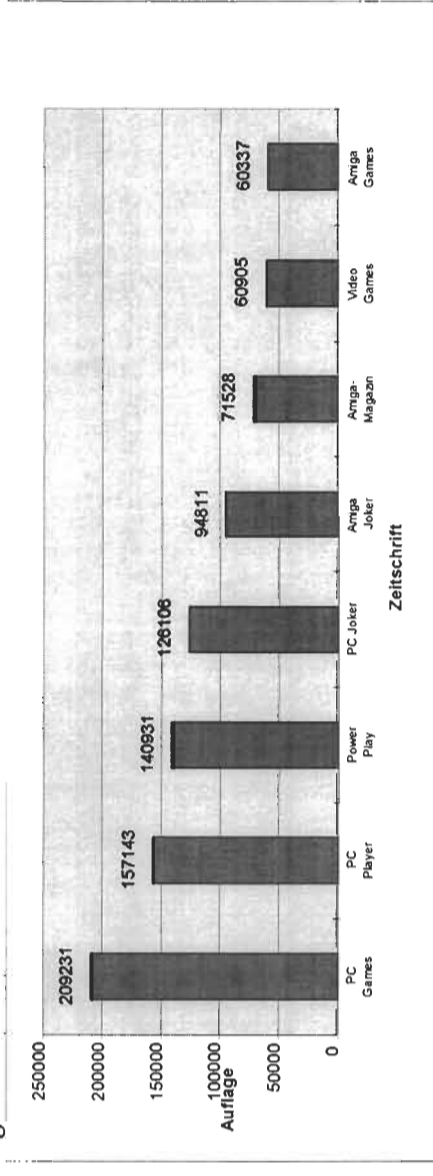
2.3 Vermittler

2.3.1 PC-Zeitschriften

Aktuelle Informationen zu Computer- und Videospielen, um aus der Flut von mehreren hundert Titeln pro Monat auswählen zu können, bieten Spiele- und Infotainment Magazine. Aber auch TV-Magazine (TV-Spielfilm), allgemeine PC-Zeitschriften und Fachzeitschriften liefern den Service von Empfehlungen und Hitlisten für die nach Orientierung suchenden Spieler. Eine Ergänzung für den Internet-User (aber nur 2% der 14-19-jährigen besitzen die Möglichkeit, von Zuhause im Datennetz zu „surfen“⁵) bieten die Online-Angebote der Verlage und Zeitschriften, die Hinweise und „links“ zu den Softwarefirmen mit den neuesten Entwicklungen bereitstellen. Die rege Nutzung zeigte sich bei dem von Spielern aufgrund neuer 3D-Effekte, lang erwarteten und vom Softwarehaus „ID“ schon lange angekündigten Actionspiel „Quake“ (inzwischen indiziert). Die „download“-Freigabe löste einen (Fast)Zusammenbruch des Datennetzes aus, außergewöhnlich lange Wartezeiten im internationalen Datenverkehr waren die Folge.

Der Streifzug durch die Kioske und Buchhandlungen zeigt, daß eine fast unüberschaubare Anzahl von Spiele-Spezialzeitschriften existieren, die innerhalb weniger Monate jedoch wieder vom Markt genommen oder durch neue Produkte ergänzt werden.

Unter den Zeitschriften, die vornehmlich Spiele etc. vorstellen, ist die „PC Games“ mit mehr als 200.000 verkauften Exemplaren pro Monat das auflagenstärkste und verkaufstärkste Produkt. Sie löste die „PowerPlay“ des Münchner Magna Media Verlags in der Gunst der Leser ab, die aufgrund personeller Umstrukturierungen und Veränderungen des Layouts große Umsatz- und Auflagen einbußen zu verzeichnen hatte.⁶



Quelle: Heinrich Geisler: Mit ungebremster Dynamik, in: Media Spectrum, Hamburg, Juli 1996.

⁵ Nach einer Umfrage des Fraunhofer Instituts, des Südwestfunks und des Telecooperation Office mit über 3000 befragten Internet-Usern im Januar 1996 konnte bei der Gruppe der 14-19-jährigen nur eine Nutzung von 2% festgestellt werden. Die Erhebungsmethode - es wurden nur Nutzer des Internet befragt - bietet jedoch keine allgemeingültige Aussage. Es muß daher von einer wesentlich geringeren Nutzung ausgegangen werden.

⁶ Heinrich Geisler: Mit ungebremster Dynamik, in: Media Spectrum, Juli 1996, Hamburg, S. , Quelle: Computer, IT- und Online-Presse Monitor Q1 1996.

Mit größerem Abstand hinter dem Marktführer (nach Auflagenzahl) des Nürnberger Computec Verlags folgt „PC Player“ und „Power Play“, letztere erscheint im Magna Media Verlag, der auch das „Amiga-Magazin“ und etliche weitere Zeitschriften verlegt. Der dritte im Bunde der Großen ist der Joker Verlag mit den Magazinen „PC Joker“, „Amiga Joker“. Der Preis der jeweiligen Ausgaben ist abhängig davon, ob die Ausgabe entweder mit Diskette (nur noch PC-Games legt Disketten bei), CD-ROM oder als reine Printausgabe vertrieben wird. Es folgt eine Liste weiterer PC-Magazine:

Zeitschrift	Verlag	Preis	CD
Amiga Games	Computec Verlag GmbH & Co. KG 90403 Nürnberg	DM 12,80.-	ja
Bestseller-Games	Trend-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH D-79426 Buggingen	DM 9,90-	ja
fun Online	Egmont Interactive GmbH 70771 Leinfelden-Echterdingen	DM 7,80.-	ja
MCV Markts für Computer & Videospiele*	Computec Verlag GmbH & Co. KG 90403 Nürnberg	DM 1.-	
PC Action	Computec Verlag GmbH & Co. KG 90403 Nürnberg	DM 4,90.-	ja
PC Games	Computec Verlag GmbH & Co. KG 90403 Nürnberg	DM 5,90.-	ja
PC Highscore	Tronic Verlag GmbH & Co KG D-37269 Eschwege		
PC Joker	Joker Verlag 85630 Grasbrunn	DM 3,90.-	
PC Player	DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co KG	DM 7.-	ja
PC Power	85586 Poing Alchemy Publishing (Jersey)		
PC Spiel	D-48581 Gronau (dt. Vertretung) Tronic Verlag GmbH & Co KG	DM 14.80.-	ja
PC XTREME	D-37269 Eschwege Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH 86415 Meiring	DM 5,90.-	
Power Play	Magna Media Verlag AG 85531 Haar (München)	DM 12,80.- jetzt DM 7,80.-	ja
Trend (Special)	Trend-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,79426 Buggingen	DM 19.80.-	ja

*Fachhandelsblatt für Hersteller- und Händler

2.3.2 CD-ROM Spezials

Eine Sonderform der Computerspielezeitschriften mit spielbaren Versionen wird durch die CD-ROM Spezials repräsentiert, die zumeist nur aus einer in Folie oder Karton geschweißten CD-ROM bestehen. Auf den CD-ROMs finden sich unterschiedliche Spiele- und Spielversionen entweder als Vollversion oder Demos und Sharewareversionen. Eine Hybridfunktion zwischen dem regulären PC-Spieleheft und den Specials wie „CD-ROM Special“, „Cyber Games“ oder „Amiga CD-Sensation“, nimmt die vom Trend-Verlag publizierte Bestseller-Games ein, die ein CD-ROM-Spiel als Vollversion verkauft und weitere Spiele im Heft redaktionell bearbeitet. Die Preise dieser CD-ROM Spezials liegen zwischen DM 19,90 (Amiga CD-Sensation) und DM 29,90.- (Cyber Games).

2.3.3 Videospiele-Zeitschriften

Die großen Computerzeitschriftenverlage beherrschen auch den Markt der Videospiele-Zeitschriften mit wenigen Ergänzungen (z.B. die MVL GmbH Hamburg). Hier ist jedoch insgesamt die Anbindung an die Software- und Hardwarehersteller, zumeist Sega Nintendo oder Sony, wesentlich größer. Die Grenze zur reinen PR-Zeitschrift bzw. Werbezeitschrift scheint hier fließend zu sein.

Zeitschrift	Verlag	Spielekonsolen	Preis
Das offizielle PlayStation Magazin	DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co KG, 85622 Feldkirchen	Sony-Produkte (PlayStation)	DM 12,80.- inkl. Disc
Fun Generation	Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. Kg., D-97064 Würzburg	alle	DM 5,80.-
fun vision	Pro Verlag für Publikationen mbH 60437 Frankfurt am Main	Nintendo	DM 6,80.-
Gamepro	MVL GmbH, 20246 Hamburg	alle	DM 6.-
Gamers	MVL GmbH, 20246 Hamburg	Sega: Mega Drive, Saturn	DM 6.-
Mega Fun	Computec Verlag GmbH & Co. KG 90403 Nürnberg	alle	DM 5,80.-
neXt Level	X-plain Verlag GmbH, 22765 Hamburg	alle	DM 4,90.-
Sega Magazin	Computec Verlag GmbH & Co. KG 90403 Nürnberg	Sega: Mega Drive, Game Gear, Master System	DM 5,80.-
Total	MVL GmbH, 20249 Hamburg	Nintendo	DM 6,80.-
Video Games	Magna Media Verlag AG, 85531 Haar (München)	Nintendo, Sega, Sony, 3DO, Atari, SNK	DM 5,80.-

2.4 Zugangsvariabilität: Online

Die herkömmlichen Zugangswege der Spielebeschaffung in Kaufhäusern, in Buchläden, im Spezialgeschäft oder über Freunde, verlangen zumeist die persönliche Anwesenheit, um die Spiele zu begutachten und sie zu kaufen. Diese Praxis ermöglicht es dem Verkäufer potentielle Nutzer vor Ort zu prüfen. Informelle Tips und Hinweise an die Eltern und Kinder oder eventuell durchgeführte Alterskontrollen bei dem Erwerb bestimmter Spiele sind so möglich.

Neue Gelegenheiten in der Spielebeschaffung entziehen sich jedoch fast jeder Kontrollmöglichkeiten. Mit Hilfe telefonischer Bestellungen über einen Direktversand, die sich zunehmend größerer Beliebtheit erfreuen, denn der Versand ist günstig, in vielen Fällen wesentlich billiger als in den Geschäften, und die Lieferung erfolgt in der Regel prompt ein oder zwei Tage nach der Bestellung, kann eine quasi-anonyme Akquisition getätigt werden. Mit dieser Form der Bestellung kann ein kontrollierter Kundenzugang nicht mehr gewährleistet werden. Kinder geben sich als Erwachsene aus, lassen ältere Geschwister anrufen, bitten Freunde und Verwandte um Hilfe. Die Vermittlerfunktion zu diesem Markt wird vornehmlich durch die auflagenstarken PC-Magazine ausgefüllt, in denen Dutzende von Versandfirmen den Lesern ihre Waren offerieren.

Eine weitere neue Form der Spielebeschaffung steht im Zusammenhang mit dem Ausbau und der Entdeckung internationaler Datennetzwerke durch die breite Masse. Auch hier präsentieren sich die PC-Magazine als Weichensteller und Vermittler. Durch ihre Präsenz in den Datennetzen wie Internet oder „World-Wide-Web“ und die Bereitstellung von „links“ zu den Softwareherstellern verhelfen sie den Internet-Usern zu den gewünschten Kontakten. Aber auch auf direktem Wege können Spiele erworben werden. So werben im „World-Wide-Web“ viele Softwarehersteller und Vertriebsorganisationen für ihre Produkte und ermöglichen den Internet-Usern einen Kauf via e-mail, mit vorherigem Test des Spiels durch die Bereitstellung einer Demo-Version für den interessierten Nutzer. Im folgenden sollen diese unterschiedlichen Zugangswege beschrieben und Probleme benannt werden, die insbesondere für medienpädagogische Einrichtungen Relevanz besitzen. Dies gilt vornehmlich für die erleichterte Zugriffsmöglichkeiten auf indizierte Spiele.

Im „World-Wide-Web“, Internet und auch in den unterschiedlichen Newsgroups sind unterschiedliche Informationen über Video- und Computerspiele verfügbar. Diese Möglichkeiten werden nun im einzelnen aufgeführt und beschrieben.

2.4.1 Allgemeine Informationen

Informationen und „links“ zu den Software- oder Hardwareherstellern finden sich auf den „homepages“ der großen PC-Zeitschriften. Diese werden ständig aktualisiert und unterscheiden sich, auch aufgrund der größeren graphischen, visuellen und auditiven Möglichkeiten, recht häufig bezüglich der Inhalte von den gedruckten Exemplaren. Speziell im Bereich der Akquisition und Werbung können hier neue Wege beschrieben werden, indem auf den jeweiligen „Internet-Seiten“ Verbindungen (links) zu den Anbietern bereitgestellt werden. Die „Internet-User“ haben somit die Möglichkeit Spiele „Online“ auszutesten, neue Versionen zu prüfen und diese dann mit einem einfachen Mausklick zu bestellen. Da die Anbieter zu einem großen Teil aus den USA, Japan und Großbritannien stammen, haben die Internet-Kunden die Chance auch an indizierte oder noch nicht auf dem deutschen Markt erhältliche Versionen zu gelangen, die an Freunde

oder Bekannte weitergegeben werden können. Dies geschieht in der Praxis recht häufig. Möglichkeiten zur Quantifizierung dieser Befunde sind jedoch nur angedacht, Countingsysteme zur Messung der Nutzung sind noch in der Erprobungsphase.

Im Gegensatz zu den Printprodukten, die sich an die Indizierungen der Bundesprüfstelle halten müssen, umgehen die Online-Ausgaben diese gesetzlichen Regelungen. Hier finden sich in allen Online-Versionen der Magazine Tips Hintergründe, „download“-Versionen zu indizierten Spielen wie „Duke Nukem 3D“ (Stand 19. Oktober 1996) u.a. Hilfe für „Duke Nukem 3D“ bietet beispielsweise die Zeitschrift PC-Player an (Siehe: <http://pcplayer.compuserve.de/download/map-faq.htm>).

Nicht nur über die Online-Zeitschriften können Angebote, Tips usw. eingeholt werden, auch Privatpersonen bieten Info's und Hilfe an. Beispielsweise wird unter: <http://www.healey.com.au/users/thornton> alles über die Fantasy-Version von „Doom“ „Hexen“ angeboten, inklusive der verfügbaren Vollversion. (indiziertes Spiel)

2.4.2 Spiele-Charts

Über die „Web-Seiten“ der großen PC-Zeitschriften wie PC-Games oder Powerplay werden regelmäßig die Top-Charts der Spielebranche ermittelt und vorgestellt. Dies kann zum einen über Spieler-Befragungen zu den beliebtesten Produkten und zum anderen über die Verkaufslisten geschehen. Beispielsweise wird auf den „Pages“ der PC-Games vom 14. Oktober 1996 die Hitliste der 40 beliebtesten Spiele zum „download“(en) vorgestellt. Die Liste beinhaltet „Demo-Versionen“, „Shareware-Versionen“ und „Freeware“, die ohne Probleme für die meisten Internet-User zugänglich und verfügbar sind. Die Adressen, Zugangscodes und Informationen der Spiele im Internet werden zumeist mitgeliefert. Da die Spiele leicht über Modem und Datentransfer „download“(bar) sind, existieren keine Möglichkeiten der Kontrolle. Noch scheinen nur wenige diese Zugangswege zu nutzen, denn beispielsweise gaben in der 42. Woche, bis zum 14. Oktober 1996, nur 1752 Befragte ihre Stimme ab, die sie zur Adresse: pcgames@worldcharts.nl schicken sollten, mit der Aufforderung „Vote for a game in this chart, if you think other people should download it“. Auch indizierte Spiele gelangten auf diese Bestenliste. (Siehe Tabelle)

Tabelle 1: Top 20 Computerspiele „Demo-Versionen“, „Shareware-Versionen“ und „Freeware“ nach PC-Games

	Stimmenanzahl	Indiziert
1. Quake	297	indiziert
2. Nethack 3	270	
3. Ancient Domains of Mystery	229	
4. Duke Nukem 3D	147	indiziert
5. Angband	141	
6. Death Rally	99	
7. Stars	93	
8. Toyland	86	
9. VGA Planets	72	
10. So Far	58	
11. Jigsaw	56	
11. Descent 2	56	

13.	Yendorian Tales: Chapter 2	57
14.	Descent	51
15.	Subspace	48
16.	Wolfenstein 3D	49
17.	Exile 2: Crystal Souls	44
18.	Doom	48
19.	FreeCeil	46
20.	Christminster	26

indiziert

indiziert

Auch in der Hitliste der besten PC-Spiele (Vollversionen), mit der Aufforderung „Vote for a game in this chart if you think other people should buy it too“ fanden viele indizierte Spiele Eingang in die Bestenliste. Die Palette der indizierten Nennungen reichte von „Quake“, „Duke Nukem 3D“, „Doom 2: Hell on Earth“, über „Panzer General“ bis zu „Mortal Combat 3“. Die Anzahl der Angaben zu den Einzeltiteln läßt den Rückschluß zu, daß mehrere tausend Nutzer sich jede Woche aktiv und vermutlich noch wesentlich mehr passiv an der Aktion beteiligen. Diese Charts werden jeden Montag im Usenet unter „comp.sys.ibm.pc.games“ veröffentlicht und zusätzlich nach Genres sortiert und mit Herstellerangaben versehen. Weitere Hitlisten und Zugangsmöglichkeiten finden sich im WWW unter <http://www.xs4all.nl/jojo>.

Beispiele für „Homepage“ von PC-, oder Videospielezeitschriften:

<http://www.pcgames.de>

<http://www.magnamedia.de/powerplay/>

<http://pcplayer.compuserve.de>

Beispiele für „Homepage“ von Softwareherstellern oder Direktvertriebe

Siehe beiliegende Liste des Magazins PC-Player (<http://pcplayer.compuserve.de/hotlinks.htm>), Stand 19. Oktober 1996)

2.4.3 Newsgroups, File-Transfer, e-mail

Eine weitere Möglichkeit an Spiele, unter anderem auch indizierte Spiele, heranzukommen, existiert durch spezielle Newsgroups, in denen Informationen aber auch Vollversionen zu allen Spielen verbreitet werden. Die Newsgroups zu dem indizierten Spiel „Doom“ und dessen Ablegern, Tips zur effektiveren Tötung der Gegner und anderes zu benennen, erscheint angesichts der Fülle und Quantität der Angebote nicht möglich. Eine effektivere Methode, Daten billiger zu transferieren (denn beispielsweise das Herunterladen von „Quake“ dauert über das Internet mehrere Stunden und ist abhängig von der Übertragungsrate des Modems (zwischen 14.440baut und ISDN Qualität)), bietet der File-Transfer mit spezieller Software (FTP u.a.) oder als „attachment“ an e-mails. Auf diesem Weg können große Datenmengen schnell und sicher entweder durch Privatpersonen oder Hersteller an Direktvertreiber und Softwarehäuser übertragen werden. Letzteres wird nur gegen Entgelt geleistet. Inzwischen besitzen alle Computer- und Videozeitschriften eigene e-mail Verbindungen, über die jederzeit die Redaktionen erreicht werden können. Die Verbindung über Privatpersonen setzt eine gewisse Infrastruktur und Bekanntheit der „Spielefreies“ voraus, da erst ein Netz von Bekannten und Freunden mit ähnlichen Interessen erstellt werden muß, um an die gewünschten Produkte heranzukommen. Dies gestaltet sich jedoch nicht allzu schwierig. Als Ersatz bietet sich immer noch an, den Vater, die Mutter oder Freunde und

Bekannte, die sich beruflich im Ausland betätigen, mit dem Einkauf von Video- oder Computerspielen zu betrauen, die wiederum über ein Verteilernetz an Freunde, Bekannte oder Klassenkameraden ausliehen oder verkauft werden.

2.4.4 Dienste im Internet, Spielmöglichkeiten

Hilfe bei Problemen und Lösungen mit Spielen bieten nicht nur die Online-Versionen der PC-Magazine, sondern auch Privatpersonen oder Organisationen, die sich mit bestimmten Spielegenres (bspw. Rollenspielen, <http://www.wds.de/>; WDS ist Verleger und Großhändler von Rollenspielen und Zubehör) beschäftigen. Mit Multi-Player Spielen und Adressen versorgt zum Beispiel „Zarf's List of Interactive Games“ (<http://www.ifffoot.com/games.html>) den interessierten Spieler, der „WWW Dungeon“, „Web Draft“, „President '96“ oder „Manic Maze“ u.a. spielen und Tips und Tricks vermittelt bekommen möchte. „Interactive Games“ können auch in allen Formen auf besonderen Seiten angetroffen werden. („R.I.P. mit Zeppie dem Zombie, <http://www.dtd.com/rip/>). GamesDomain verspricht neben direktem Spielezugang auch Hilfe bei Lösungen usw. (<http://www.gamesdomain.com/>). Eine weitere Möglichkeit, über das Internet spielen zu können, bieten spezielle Foren mit sogenannten „games chats“, in denen sich Spieler beispielsweise als Live-Rollenspieler u.a. betätigen können. Ebenso interessante Möglichkeiten eröffnen sich über Direkt-Online-Verbindungen, die MSN (Microsoft Network) zur Verfügung stellt.

2.4.5 Multiplayer-Funktionen

Waren die Computerspiele der ersten Stunde vornehmlich darauf ausgelegt, am eigenen PC oder der Konsole gegen einen Computerpartner anzutreten oder zum Wohle eines bestimmten Spielzieles einzutreten, zeigt der Trend bei den Video- und Computerspielen eindeutig auf eine gleichzeitige Nutzung mehrerer Spieler. Als Ziel wird vorgegeben, möglichst viele - aber nicht zu viele - Gleichgesinnte vor ihren Konsolen oder Computern zu versammeln, um gemeinsam mit Partnern eine neue virtuelle Welt zu erleben oder sich in der imaginären Landschaft zu bekämpfen und abzuschießen. Vornehmlich Spiele, die eine Möglichkeit aufweisen, von mehreren Spielern gleichzeitig genutzt zu werden, drängen nun auf den Markt. Die Spielmagazine tragen dieser Tendenz insofern Rechnung als daß sie neben der herkömmlichen Wertung eine Multiplayer-Wertung angeben und die Tauglichkeit für die gemeinsame Nutzung thematisieren. Dies scheint auch notwendig, da viele neuentwickelte Spiele ihren vollen Charme, Sound und ihre Grafikstärken erst im Multiplayermodus entwickeln. Diese Funktionen und Spiele können grundsätzlich über alle Datennetze wie MSN (Microsoft-Network), alle Online-Anbieter, im World-Wide-Web, u.a. via Modem genutzt werden. Eine räumliche Nähe der Spielbeteiligten ist daher nicht notwendig. Diese Tendenz wurde auch durch Experten attestiert. André Bremer, der Entwicklungs- und Research Director der Firma Softgold in Kaarst, bestätigte in einem Vortrag diesen Trend. Die These einer Vereinsamung der Kinder vor dem Computer- und der Videospielekonsolen wird nun auch durch die Softwarehersteller angegriffen. Akzeptanz und Nutzungsstudien hatten schon zuvor belegt, daß insbesondere die Gruppe der sogenannten „Computerkids“ angab, über mehr Freunde zu verfügen.⁷ Diese Aussagen werden durch die aktuellen Entwicklungen zur Spielnutzungssituation bestätigt.

⁷ Siehe Stefan Weiler: Computerkids und elektronische Medien, in: Media Perspektiven 5/95, S.228-234.

3 Nutzung von Computerspielen (Befragung)

3.1 Stichprobe

Die Ergebnisse der vorliegenden empirischen Untersuchung basieren auf Rohdaten, die von der ZDF-Medienforschung für die vorliegende statistische Auswertung zur Verfügung gestellt wurden. Die Grundlage für die zu leistenden Analysen bildete jedoch die fundierte Kenntnis der Spieletitel und deren Inhalte, die die Klassifizierung und Bewertung der Einzelnennungen erst ermöglichte. Die differenzierte und kategorisierte Darstellung der einzelnen Befunde wurde fallweise durchgeführt und im Einzelfall bewertet und in Kategorienklassen eingeteilt.

Der Erhebungszeitraum lag zwischen dem 9. und 15. Dezember 1994. Ziel war es Informationen über das Medien-Rezeptionsverhalten von Kindern- und Jugendlichen zwischen 6 und 15 Jahren und allgemeine Befunde zur Computer- und Videospieldnutzung zu erhalten. Insgesamt nahmen an dieser telefonischen Befragung 827 Kinder zwischen 6 und 15 Jahren und deren Eltern teil. Zuvor wurden ihnen Informationskärtchen zur Orientierung und Hilfestellung zugeschickt, um die telefonische Erhebung zu erleichtern und die Validität der Ergebnisse gewährleisten zu können. Die Elternangaben wurden via schriftlicher Befragung ermittelt.

Tabelle 2: Demographische Angaben (in %)

	n = 827	
Geschlecht	Jungen	419
	Mädchen	408
Alter in Jahren	6-9 Jahre	219
	10-11 Jahre	235
	12-13 Jahre	217
	14-15 Jahre	155
Alter im Durchschnitt	11,3 Jahre	
Schultyp der Kinder	keine Angabe	106
	Grundschule	419
	Orientierungsstufe	62
	Hauptschule	66
	Realschule	67
	Gymnasium	102
Sendesystempräferenz	keine Sender gen.	186
	nur öffentl.-rechtl.	213
	nur private Sender	307
	beide Systeme	86
	keine Angaben	35

Schulbildung der Eltern		
Grund/Hauptschule	37	307
Realschule	35	285
Abitur/Studium	26	218
keine Angaben	2	17

Insgesamt nahmen nur wenig mehr Jungen (51%) als Mädchen (49%) an der Umfrage teil. Das Alter der Befragten verteilte sich relativ gleichmäßig zwischen den Jüngsten, unter 10jährigen (27%), den 10-11jährigen (29%), den 12-13jährigen (26%) und der Gruppe der 14-15jährigen (19%). Die Altersgruppe der 6-9jährigen stellt insofern einen wichtigen Teil dar, insofern als frühere und aktuelle Befunde⁸ zeigen, daß Computerbesitzstände (Heimcomputer, PCs, Laptops) vornehmlich bei den über 10jährigen vorgefunden werden können, während bei den Kleinsten weitaus geringere Chancen auf einen eigenen Rechner bestehen. Diese erhalten ihre Spielekenntnisse- und Informationen insbesondere an den billigeren Gameboys und Spielekonsolen.

Auch die Angaben der Eltern wurden in die Erhebung miteinbezogen, denn Elternangaben besitzen insofern bedeutenden Charakter, als sie:

1. Durch eigene Computerbesitzstände oder PC-Erfahrung das Hobby ihrer Kinder unterstützen, begleiten und teilweise sogar generieren;
2. Durch ihre finanziellen Möglichkeiten über Computerzugang und auch Spielebesitz der Kinder determinieren;
3. Durch ihr eigenes Medienverhalten, beispielsweise hoher TV-Konsum, über das Medienverhalten, unter anderem den PC-Zugang, der Kinder bestimmen;
4. Durch ihre Demographie, bsp. Alter und Geschlecht des Haushaltsvorstandes, an ihre Kinder Verhaltensmuster weiterreichen (Sozialisationsfunktion).

In diesem Zusammenhang ist insbesondere die Schulbildung der Eltern eine wichtige Kenngröße, die beispielsweise Rückschlüsse auf verfügbare Geldmittel und die Zugewandtheit zu neuen Medienprodukten zuläßt. Das Gros der befragten Eltern konnte Haupt- oder Grundschulabschluss aufweisen (37%), knapp ein Drittel (35%) besaß Realschulabschluss und mehr als ein Viertel (26%) hatten Gymnasial- oder einen Studienabschluss vorzuweisen. Von 17 Eltern waren keine Informationen zu ihrer Schulbildung ermittelbar. Dies gilt ebenso für 106 Kinder, die keine Angaben zu ihrem Schultyp machten. Die meisten Heranwachsenden besuchten die Grundschule (51%), 8% die Orientierungsstufe, weitere 8% die Haupt- und 8% die Realschule. Der Anteil der Gymnasiasten betrug 12%.

Nach der Aufstellung der demographischen Angaben stehen in den folgenden Kapiteln Fragen nach dem generellen Interesse an Video- und Computerspielen und den Kinderantworten auf die Frage nach den beliebtesten Spielen im Zentrum der Untersuchungen.

⁸ Siehe Stefan Weiler: Computerkids und elektronische Medien, in: Media Perspektiven 5/95, S.228-234.

3.2 Beliebte Computerspiele bei 6-13jährigen Kindern

3.2.1 Interesse an Video- und Computerspielen

Schon die frühesten empirischen Untersuchungen zur Einstellung und Beliebtheit von Computern und Computerspielen von Kindern zeigten, daß ein großes Interesse und eine grundlegend positive Einstellung zum Medium Computer bei den meisten Kindern- und Jugendlichen angebroffen werden kann (Siehe Spanhel 1987, 1989, Lukesch 1988). Aus diesem Grund wurde die Frage nach dem generellen Interesse zu Video- und Computerspielen in die Untersuchung mitaufgenommen.

Table 3: *Interesse an Video- und Computerspielen nach Demographie*

Geschlecht		gar nicht interessiert		weniger stark		ziemlich stark		sehr stark		gesamt
Jungen		12	31	34	23					419
	Mädchen	24	44	24	9					408
Alter in Jahren	6-9 Jahre	22	31	25	22					219
	10-11 Jahre	13	43	32	12					235
	12-13 Jahre	14	40	32	14					217
	14-15 Jahre	22	37	26	15					155
Schultyp der Kinder	k. Angaben	25	34	26	16					106
	Grundschule	18	37	28	17					416
	Orientierung	18	36	36	11					62
	Hauptschule	12	35	30	23					66
	Realschule	16	36	34	13					67
	Gymnasium	12	47	30	11					102
	Schulbildung der Eltern									
	Hauptschule	17	35	28	20					307
	Realschule	17	38	29	16					285
	Abitur/Stud.	19	40	31	10					218
gesamt	17	38	29	16					822	

Nur recht wenige der 827 Kinder- und Jugendlichen zeigten sich an Video- und Computerspielen nicht interessiert. Lediglich 17% aller Befragten gab sich als computerspieleabstinent aus. Als besonders resistent gegen das Spielen am Rechner erwiesen sich die Mädchen, von denen ein Viertel (25%) kein Interesse am Spielen bekundete. Die Differenzierung nach Altersgruppen förderte ebenso eindeutige Befunde zutage. Die Jüngsten (6-9 Jahre) und Ältesten (14-15 Jahre) im Panel zeigten sich am wenigsten interessiert. Während die letzteren inzwischen entweder auf andere Freizeitbeschäftigungen wie Treffen mit Freunden, erste Freundschaften, Musik usw. umgestiegen waren, hatten fast ein Viertel (22%) der 6-9jährigen den Computer noch nicht als interessantes Hobby entdeckt. Diesen eher Desinteressierten stand jedoch eine gleich große Gruppe (22%) mit starkem Spiel-interesse gegenüber. Diese Tendenz galt auch für die Befragung insgesamt. Fast ebenso viele Kinder und Jugendliche mit Gefallen an Video- und Computerspielen (16%) wie Befragte mit ablehnender Haltung (17%) konnten ermittelt werden. Insbesondere die Jungen (23%), ein Teil der 6-9jährigen (22%), die Hauptschüler (23%) und Kinder aus Hauptschulhaushalten

(20%) zeigten sich von der Aussicht auf Video- und Computerspiele angetan. Der typische Interessent von Video- und Computerspielen könnte als männlich, unter 14 Jahren alt, Hauptschüler mit Hauptschulfamilienhintergrund, mit einer Vorliebe für die privaten TV-Anbieter und deren Angebote, charakterisiert werden. Die Korrelation mit den Nennungen zu den beliebtesten Video- und Computerspielen ergab, daß diese Interessenten auch in der Regel die meisten Spiele benennen konnten und wollten. Fast ein Drittel (30%) der sehr stark Interessierten wußte drei und mehr Spiele zu benennen, während fast die Hälfte der Nichtinteressierten (47%) keine Angaben zu Spielen machten. Aus diesem Grund kann die Häufigkeit der Angaben zu den Spielennennungen trotz der Vorgabe, wenn möglich drei zu benennen, als Indikator für Spielekompetenz- und Kenntnis, unter Berücksichtigung der Nennvorgaben, in die weiteren Untersuchungen miteinbezogen werden. Ein weiterer Faktor für die Typologisierung bildet die Frage nach den beliebtesten Video- und Computerspielen, die im weiteren Verlauf differenziert dargestellt werden sollen.

3.2.2 Antworten auf die Frage nach den beliebtesten Video- oder Computerspielen

Die Frage nach dem beliebtesten Computer- oder Videospiel bildet den Mittelpunkt der Untersuchung. Im folgenden werden die Angaben der Kinder, nach den verschiedenartigen Antwortkategorien untergliedert, analysiert. Die unterschiedlichen Aussagen der Heranwachsenden reichen von einfachen Genreangaben (Rollenspiele usw.) über Angaben zu Gerätetypen (Nintendo, Sega „Mega Drive“) oder abstrakten Beschreibungen (spannende Spiele) bis zu den eigentlich erwünschten Spielertiteln, die das Gros der Antworten ausmachten. Vier unterschiedliche Antworttypen bilden das Grundgerüst der folgenden Untersuchungen. Der Hauptfokus der Analyse soll auf den Spielnamen und den Genreinteilungen liegen. Die abstrakteren Antwortkategorien wie Konsolentitel oder Beschreibungen bleiben im folgenden ohne intensivere Berücksichtigung. Die Untersuchung erfolgt daher in drei Schritten:

1. Interpretation der Befunde insgesamt
2. Interpretation der Genreennennungen
3. Interpretation der Spielennennungen

Rückschlüsse auf allgemeine Kenntnisse von Spielen oder zur Bekanntheit von Genres usw. können jedoch, bedingt durch die Fragestellung mit Antwortvorgabe (Nennung von drei Titeln), nur bedingt getroffen werden. Die Korrelation mit dem allgemeinen Interesse an Video- und Computerspielen zeigte jedoch, daß eine signifikante Abhängigkeit zwischen dem Interesse an den Spielen und der Häufigkeit der Nennungen vorlag, die die Validität der folgenden Befunde unterstützt.

Auf die Frage nach den beliebtesten Computer- oder Videospielen, mit dem Hinweis auf drei Antworten versehen, antworteten mehr als 63% (n=518) der 6-15jährigen mit mindestens einer Angabe. 311 Befragte (37%) wußten keine Spiele zu benennen. Diejenigen mit Computerspielkenntnissen machten durchschnittlich 1,6 Angaben. 17% nannten nur ein Spiel, Kategorie oder anderes, 22% gab zwei Spiele an, 23% kennzeichnete drei Titel und 1% (n=8) offenbarte den Interviewern vier Angaben. Wie zu erwarten, war das Repertoire der Jungen weitaus größer als das der Mädchen. Fast ein Drittel aller Jungen (32%) machten drei und mehr Angaben und fast die Hälfte aller Mädchen (47%) hatte keine Kenntnisse von Spielen. (Siehe Tabelle 3)

Tabelle 4: Angaben zur Häufigkeit der Nennung der beliebtesten Computer- oder Videospiele nach Demographie

Geschlecht	keine Angabe			eine Angabe			zwei Angaben			drei+ Angaben			n=827
	keine Angabe	eine Angabe	zwei Angaben	drei+ Angaben	keine Angabe	eine Angabe	zwei Angaben	drei+ Angaben	keine Angabe	eine Angabe	zwei Angaben	drei+ Angaben	
Jungen	28	17	23	32	419								
Mädchen	47	16	21	15	408								
Alter in Jahren													
6-9 Jahre	37	19	23	21	219								
10-11 Jahre	37	15	20	27	235								
12-13 Jahre	35	18	22	25	217								
14-15 Jahre	40	15	23	23	155								
Schultyp der Kinder													
k. Angaben	41	11	26	23	106								
Grundschule	37	16	22	24	416								
Orientierung	42	21	13	24	62								
Hauptschule	24	17	32	27	66								
Realschule	37	25	16	21	67								
Gymnasium	39	17	19	26	102								
Schulbildung der Eltern													
Hauptschule	37	16	25	22	307								
Realschule	39	19	18	24	285								
Abitur/Stud.	35	15	23	27	218								
k.A.	47	6	29	18	17								
gesamt	37	17	22	24	100								

Überraschenderweise zeigten sich die Jüngeren, unter 10jährigen, mit fast ebenso vielen Kenntnissen zu Computer- und Videospiele ausstattet wie die Älteren. Bei den 10-11jährigen fand sich mehr als ein Viertel (27%) mit vielen Nennungen, während sich die über 13jährigen als computerspielresistente Gruppe offenbarte, mit 40% ohne Angaben. Hier dürfte sich die zunehmende Attraktivität von anderen Angeboten, auch im PC-Bereich, auf die Nutzung von Spielen niedergeschlagen haben. Das Spielen am PC bleibt nur für eine bestimmte Gruppe das primäre Betätigungsfeld am PC, Texte schreiben, Rechnen, Programmieren und andere Anwendungen steigen in der Gunst der Heranwachsenden mit zunehmendem Alter an. Insgesamt besträtigten sich die Befunde zur Interessenslage der Heranwachsenden bezüglich der Video- und Computerspiele. Die Altersgruppe der 10-13jährigen kristallisierte sich als kompetenteste und folgerichtig als Hauptzielgruppe für Video- und Computerspiele heraus. Eine Schiefelage zwischen Interesse und Nutzung zeigte sich bei den Hauptschülern, die größeres Interesse bekundeten als alle anderen, aber bei den konkreten Angaben weniger Spiele benennen wollten und konnten als die Gymnasiasten. Hier existiert offenbar ein großes Potential von möglichen Nutzern, die jedoch nicht die finanziellen Möglichkeiten besitzen, um ihre Wünsche auszuleben.

3.2.3 Kategorisierte Angaben zu den beliebtesten Spielen

Im folgenden werden die unterschiedlichen Antworten der Heranwachsenden auf die Frage nach den beliebtesten Spielen, mit dem Hinweis auf drei Antwortmöglichkeiten, kategorisiert dargestellt, um einen Überblick über die Präsenz verschiedenster Antwortmuster bei den Kindern zu geben. Im weiteren Verlauf sollen diese Kinder-Bezeichnungen aufgeschlüsselt werden. Aus diesem Grund beziehen sich die folgenden Tabellen nur auf die Heranwachsenden, die eine Aus-

kunft tätigten. Im Sinne der Fragestellung benannten mehr als zwei Drittel (67%) der Spielerkerner als Erstnennung ein konkretes Spiel, 12% führten einen Gerätetypus (Sega, Nintendo, SuperNintendo usw.) an, 14% erwähnten ein Spielgenre (Actionspiel, Adventure, Prügelspiel, etc.), 6% wählten allgemeine Angaben (Fußball, Tennis) und 1% Beschreibungen und Wünsche zu den Spielen („...Spiele mit mehr Levels“, etc.) oder nicht Einordenbares. Dem Anforderungsprofil an diese Frage konnten ein Drittel aller 6-15jährigen nicht genügen.

Auf alle vier Antwortmöglichkeiten bezogen, ergab sich folgendes Bild (Tabelle 4). Mehr als ein Viertel aller Kinder mit Computerspieleangaben/Videospielangaben (26%) wußte ein vertrautes Spielgenre zu benennen. Allgemeine Bezeichnungen wie „Fußball“, „Eishockey“, usw., die keine genauen Bezeichnungen von Spielen darstellen (Bsp: „Bundesligamanager 97“, „Kick off '96“) wählten 15% der Befragten aus. Diese können insofern nicht in Genres oder Spielnamen eingeordnet werden, als große Unterschiede zwischen einzelnen Spielen bezüglich Ambiente, Setting, Art und Weise der Gegner und vieler anderer Faktoren existieren.

Tabelle 5: Kategorisierte Angaben zur Nennung der beliebtesten Computer- oder Videospiele (Mehrfachangaben, Angaben in Nennungen)

Genrenennungen allgemeine Nennungen (Fußball, Tennis, usw.) Gerätetypus, Herstellerfirma (Gameboy, Nintendo, usw.) Spielname anderes (Windows, usw.) gesamt	in %	n=
	26	132
	15	79
	19	100
	150	775
	3	16
	213	516

Die meisten Interviewten wußten jedoch ein konkretes Spiel zu benennen. Im Schnitt folgten 1,5 Spieleangaben auf die Frage nach dem beliebtesten Computer- oder Videospiele, falls der oder die Befragte auch eine Angabe zur Frage folgen ließ. Insgesamt benannten die Kinder 775 Spiele, 132 Genres und 100mal folgten Angaben zum Gerätetypus oder der Herstellerfirma

Tabelle 6: Art der Nennung zu den beliebtesten Computer- oder Videospiele nach Demographie (Mehrfachangaben, Nennungen in %)

Geschlecht	Genre	Spielname	ges. in %	n=
Jungen	33	153	224	302
Mädchen	15	146	200	214
Alter in Jahren				
6-9 Jahre	10	153	204	136
10-11 Jahre	15	168	222	147
12-13 Jahre	31	140	213	140
14-15 Jahre	56	134	215	93
Schulbildung der Eltern				
Hauptschule	23	149	210	193
Realschule	23	147	210	173
Abitur/Studium	33	156	222	141
k.A.	22	144	222	9
gesamt	26	150	214	516

Eine Differenzierung nach Alter, Geschlecht und Schulbildung des Haushaltsvorstandes offenbarte, daß Jungen mehr als Mädchen antworteten, die über 9-jährigen mehr als die Jüngeren zu sagen hatten, und die Heranwachsenden aus Akademikerhaushalten signifikant mehr erwiderten als Kinder mit grund- oder mittelschulgebildeten Haushaltsvorständen. Auch in der Qualität der Antworten fanden sich Unterschiede. Die Jungen hatten die gängigen Spielkategorien, wie sie von Computerspielezeitschriften u.a. benutzt werden, präsenter als die Mädchen. Auch bei den konkreten Spielennennungen wußten die Jungen mehr zu erzählen als die Mädchen. Diese äußerten eher Gerätetypen, Herstellernamen und Produktnamen als ihre männlichen Altersgenossen. Die Kenntnisse von Spielgenres nahm signifikant mit dem Alter der Befragten zu und vice versa die Angaben von Spielen ab. Die Vermutung liegt nahe, daß sich mit zunehmendem Alter bestimmte Nutzungsmuster herausbilden, die mit der Angabe und Nutzung bestimmter Genres thematisiert werden.

3.2.3.1 Genrenennungen durch die Kinder- und Jugendlichen

Genre- und Genrebezeichnung dienen den Computerspielern in der Regel dazu, sich im über großen Spieleangebot zu orientieren und eine Art Vorselektion treffen zu können. Aus diesem Grund verfehlten 16% der 6-15-jährigen Computerspieler das Anforderungsprofil an die Frage nach den beliebtesten Spielen und antworteten mit der Nennung eines Spielgenres. Bei diesen Antworten wurde die Ambivalenz der Genre-Nennungen durch die teilweise Vermischung von Bezugsebenen und Motiven für die Spieleselektion deutlich, aber auch der hohe Verbreitungsgrad dieser Begrifflichkeiten unter den Heranwachsenden. Zum einen erfolgte, analog zu den unterschiedlichsten Einteilungen durch Computer- und Videospelzeitschriften, der USK, der BPS und andere Institutionen, die Klassifikation anhand inhaltlicher Faktoren (Action, Adventure) und zum anderen nach verlangten Spiele-Fähigkeiten (Denkspiel), Konsolenbezeichnungen (Gameboy) oder anderer Kriterien (lustig, ohne Gewalt).

Tabelle 7: Genre-Nennungen der Kinder und Jugendlichen (kategorisiert)⁹ Originalangaben

Autorennen/Rennspiele	37
Abenteurer/Adventure/Action	30
Denkspiele/Strategiespiele/Knobelspiele	25
Sportspiele	23
Jump and Run/Geschicklichkeit	14
Rollenspiele	9
Flugsimulationen	8
Simulationen	6
Kampf/Prügel/Fightspiele	4
Raumschiff/Weltraumspiele	2
andere/sonstige	15

n = 173

⁹ Genreangaben insgesamt: Autorennen, Sportspiele, Jump and Run, Strategie-Spiele, Actionspiele, Rollenspiele, Flugsimulator, Adventure, Motorraddrennen, Abenteuerspiele, Adventure-Spiele, Denkspiel, Kartenspiele, Simulationsspiele, Handlungsspiele, Denk- und Strategiespiele, Abenteurer, Kampfspiele, Kniffelspiele, Kriegsspiele, Fighting-Spiele, Knobelspiele, Fußballspiele, Gameboyspiele, Geschicklichkeitsspiele, Kungfu-Spiele, Labyrinthspiel, Lustige Spiele, Nachdenkspiele, Ohne Gewalt, Ohne Kampf, Phantasiespiele, Raumschiffspiele, Rennspiele, Rennsport mit Autos, Run-Spiele, Spiel mit Zielen im Level, Intelligente Spiele, Strategie, Vogelspiele, Autorennspiele, Weltraumspiel, Wirtschaftsspiele

Insgesamt benannten die 6-15-jährigen, die sich zu den beliebtesten Computer- und Videospielen äußerten, 43 verschiedene Genres. Diese wurden kategorisiert und gruppiert dargestellt (Tabelle 6). Es zeigte sich, daß insbesondere alle Rennsportgenres in der besonderen Gunst der Kinder standen, gefolgt von den Abenteurer und Action-Spielen und den Denk- und Strategiespielen. Die Kategorie „Jump and Run“, bei den konkreten Spielennamen die mit weitem Abstand am häufigsten vertretene Spieleform - vornehmlich vertreten durch die unterschiedlichen „Mario“-Versionen von Nintendo und „Sonic“ durch SEGA - wurde weniger als Genre durch die Befragten wahrgenommen als beispielsweise Abenteurer und Actionspiele. Insgesamt wurden die 173 Genrenennungen durch 132 Kinder angeführt (16%), d.h. fast jeder sechste Interviewte wußte mindestens ein Genre oder eine Kategorie zu benennen.

Welchen Stellenwert besitzen diese Genrenennungen in der Palette aller Antwortmöglichkeiten? Sind es vornehmlich computerspieleinteressierte oder etwa Kinder, die nur unzureichende Kenntnisse von den Spielen besitzen? Eine differenzierte Untersuchung nach Altersgruppen, Geschlecht und Schulbildung des Haushaltsvorstands soll verdeutlichen, welcher Typus und welche Kindergruppen anstatt der intentionierten Spielertitel Genres anführten. Aus Gründen der besseren Verständlichkeit wurde im folgenden lediglich dichotom zwischen Genrenennung und Nichtnennung unterschieden.

Tabelle 8: Genrenennungen der Computerspieler (in %) nach Demographie, n = 516

	Genre		(n)
	genannt	anderes	
Geschlecht			
Jungen	23,6	76,4	302
Mädchen	8,1	91,9	214
Alter in Jahren			
6-9 Jahre	6,4	93,6	136
10-15 Jahre	19,4	81,6	380
Schultyp der Kinder			
k. Angaben	31	69	106
Grundschule	8	92	416
Orientierungsstufe	13	87	62
Hauptschule	20	80	66
Realschule	25	75	67
Gymnasium	28	72	102
Schulbildung der Eltern			
Grund/Hauptschule	14,3	85,7	193
Realschule	13,7	86,3	173
Abitur/Studium	21,6	78,4	141
gesamt	16,0	84,0	516

Insgesamt zeigte sich, daß vornehmlich die älteren Kinder über 9 Jahren mehr Genres benannten als die Jüngeren. Dreimal häufiger als die jüngeren Altersgruppen äußerten sie sich zu den kategorisierten Darstellungen, die vornehmlich durch Spielmagazine transportiert werden. Ebenso erwiesen sich die Jungen mit der dreifachen Anzahl an Genre-Nennungen eher als vermeintliche Spielespezialisten, die die gängigen Einteilungen präsent hatten, als die Mädchen. Kinder aus Familien mit höherer Bildung wußten auch mehr Genres und allgemeinere Präferenzen zu benennen als 6-15-jährige aus Mittel- oder Hauptschulfamilien. Diese Tatsache spiegelt sich in den Er-

gebissen der unterschiedlichen Schultypen, die die Kinder- und Jugendlichen aufsuchen, wieder. Bei der Einbeziehung des Faktors „Interesse an Computer- und Videospielen“ offenbarte sich, daß insbesondere die mit starkem Interesse ausgestatteten Sprößlinge recht häufig Genres erwählten. Mehr als ein Drittel (35%) der stark Interessierten benannte Genres, während nur weniger als ein Viertel (23%) der weniger Interessierten eine kategorisierte Form präferierte. Ein weiteres Indiz für das Expertentum der Genrenenner bildet die Korrelation mit der Nennhäufigkeit. Ebenfalls fast ein Drittel (30%) derjenigen mit mehr als zwei Angaben erwähnte Spielgenres. Insgesamt kann resümiert werden, daß vornehmlich Ältere, Jungen, Gymnasiasten und Spielers Genreangaben in ihrem Repertoire hatten, die sie den Interviewern spontan als Antwort präsentierten.

Das eigentliche Ziel der Frage nach den beliebtesten Video- und Computerspielen war den aktiven Bestand an Spieletiteln bei den Jugendlichen abzurufen, um Rückschlüsse auf Spielepräferenzen, Probleme in der Nutzung, Korrelationen zur Demographie u.v.a. ziehen zu können. Die Analyse erfolgt nun in mehreren Schritten. Beginnend mit den Originalnennungen der 6-15jährigen sollen Präferenzen der Spielnutzung typologisch herausgearbeitet werden. Im Zuge der Komplexitätsreduzierung sollen danach die Daten, verdichtet und nach unterschiedlichen Kriterien und dichotomen Betrachtungen aufgliedert, analysiert werden. Eine eigens definierte Genreeinteilung, die Aufgliederung der Spielnamen nach Tätigkeiten innerhalb der Spiele, die Einbeziehung des Settings und des Szenarios (kriegerisch-nichtkriegerisch) und die Benennung von indizierten Spielen bilden das Grundgerüst für die folgenden Untersuchungen.

3.2.3.2 Spielnamen

Insgesamt wurden durch die Kinder 775 Spiele, davon 249 unterschiedliche, genannt. Als Abstand beliebtestes Spiel bzw. Spielserie wählten die Befragten die „Mario“/„Super Mario“ Serie in allen Varianten aus. 12,6% aller Kinder und Jugendlichen, die Angaben zu ihren Lieblingsspielen machten, führten „Super Mario“ oder „Mario“ als eines ihrer favorisierten Spiele an. Insgesamt 113mal fand „Mario“ Eingang in die Hitliste der beliebtesten Video- und Computerspiele, ohne die ähnlichen „Mario“-Formate („Mariokart“, „Yoshi und Mario“ u.a.) unterschiedlicher Genres hinzuzurechnen. Insbesondere „Mario“ bietet den Kindern eine lustige Figur mit hohem Wiedererkennungswert, die ihnen sowohl in eigenen TV-Zeichentricksendungen, in Realadaptionen, in der Werbung und diversen Merchandising-Events begegnet. Keine andere Spielefigur kann einen ähnlich hohen Bekanntheits- und Verbreitungsgrad wie „Mario“ aufweisen, der laut Nintendo-Entwicklern bei vielen Kindern in den USA und Japan bekannter als „Micky Mouse“ sein soll. Eine neuere und weiterentwickelte „Jump and Run“-Figur von Nintendo, inzwischen auch auf fast allen Konsolen erhältlich, erreichte den 7. Platz. „Donkey Kong“ oder „Donkey Kong Country“ stellte im Erhebungszeitraum das Maß aller Dinge in der Grafik- und Soundentwicklung der 16bit Konsolen dar. In der Spitzengruppe lagen auch die Denk- und Strategiespiele „Tetris“ und „Lemmings“ sowie die Sega-Adaption von „Mario“ Sonic. Letzterer repräsentierte den Versuch von Sega, einen ähnlich hohen Publikumsfolg wie „Mario“ zu erreichen. Eine eigene Zeichentrickserie, die in RTL2 das Kinderprogramm bereicherte, half „Sonic“ bei vielen Kindern beliebt und bekannt zu machen. Der Erfolg von „Tetris“ erklärt sich durch die Schlichtheit und leichte Bedienbarkeit der Konstruktion und mit dem hohen Verbreitungsgrad des Spiels, das auf fast allen Konsolen, auf dem Gameboy und dem PC vertreten ist. Die „Lemmings“ bieten dem Spieler eine Kombination aus Action- und Strategiecharakter, eingebunden in ein interessantes Setting, garniert mit guter Grafik- und Soundumsetzung. Das erste reine Prügel-

(Beat 'em up) „Street Fighter“ erreichte den 6. Platz, 4,5% der Computerspieler wählten es als beliebtestes Spiel. Der Ursprung der Prügelspiele, die ihre Handlung auf das Austragen eines martialischen Zweikampfes von mit unterschiedlichen Kampftechniken ausgestatteten Antagonisten beschränken, liegt bei den Automatenspielen, die in vielen Kneipen, Spielhallen ihren Platz gefunden haben. Das erste indizierte Spiel bzw. Spielserie „Mortal Combat“, ebenfalls eine Prügel-spielversion, jedoch mit deutlich gewaltverherrlichendem Charakter, landete auf dem 9. Platz, von 14 Kindern und Jugendlichen bestimmt. Mit „Doom“ benannten die Befragten ein weiteres indiziertes Spiel, das durch dessen destruktiven und gewaltverherrlichenden Inhalte große Beliebtheit bei den Computerspielern erlangte. „Doom“ setzte neue Maßstäbe in der 3D-Raumgestaltung, der Grafikumsetzung und der realistischen Sounduntermalung für den PC-Bereich und lieferte Anregungen für eine ganze Generation von Spiele-Adaptionen, Klones und entschärften Variationen. Die Tips und Tricks, um geheime Türen zu entdecken, effektivere Tötungsmethoden (Kettensäge usw.) zu ersinnen, finden große Verbreitung im Internet bzw. „World-Wide-Web“ oder in hunderten von „newsgroups“. Dies und die Indizierung durch die BPJS katapultierten „Doom“ in die vorderen Ränge der beliebtesten Spiele (Platz 22) und in den Status eines Klassikers der Computerspielegeschichte.

Tabelle 9: Beliebteste Spiele der Kinder und Jugendlichen in %
(Mehrfachnennungen), Basis: n = 516

	n =	in %
1. Super Mario/Mario	65	12,6
2. Super Mario Land/Mario Land	36	7,0
3. Tetris	33	6,4
4. Lemmings	25	4,8
5. Sonic	24	4,7
6. Street Fighter/Super Street Fighter	23	4,5
7. Donkey Kong/Donkey Kong Country	20	3,9
8. Kirbys Dream Land	14	2,7
8. Mortal Combat	14	2,7
8. Schlümpfe	14	2,7
11. Indiana Jones	13	2,5
12. Commander Keen	12	2,3
12. Sim City	12	2,3
12. Super Mario World/Mario World	12	2,3
15. Aladdin	10	1,9
15. König der Löwen	10	1,9
15. Turtles	10	1,9
18. Winterspiele	9	1,7
19. Mickey Mania	8	1,6
19. NBA Jam	8	1,6
19. X-Wing	8	1,6
22. Asterix	6	1,2
22. Doom	6	1,2
22. Fifa Soccer	6	1,2
22. Prince of Persia	6	1,2
22. Solitär	6	1,2
22. Stunt Race FX	6	1,2
22. Tiny Toons	6	1,2
22. Zelda	6	1,2

In den vorderen Rängen plazierte sich weitere „Jump and Run“-Spiele wie „Die Schlümpfe“, „Aladdin“ oder „König der Löwen“, die eine Merchandising-Form der Disney-Filmprodukte re-präsentieren. Das erste Action/Adventure von LucasArts „Indiana Jones“ gelangte auf den 11. Rang. Auch hier werden Filmhalte in eine neue Handlung integriert und im Zuge einer Verbundstrategie mit weiteren Produkten des Konzerns gekoppelt. Dies gilt ebenso für die Sportspiele „NBA Jam“ und „Fifa Soccer“. Ein Spiel, das lediglich auf dem deutschen Markt große Erfolge feierte, erreichte den 12. Platz. Das komplexe Wirtschaftstrategiespiel „Sim City“ und dessen Nachfolger bilden eine Spielesonderform, die sich insbesondere im deutschsprachigen Raum großer Beliebtheit erfreuen, im englischsprachigen Raum aufgrund des geringen Actiongehaltes jedoch nur marginal verkauft werden. Neben diesen häufiger genannten Spielen existiert ein größerer Bereich von Spielen, die nur bei wenigen 6-15-jährigen auf Unterstützung trafen. Insgesamt wurden 153 Spiele nur einmal, 36 Spiele zweimal, 13 Spiele dreimal, 13 Spiele viermal, 5 Spiele fünfmal genannt. Nur wenige Produkte erreichten das Ergebnis einer mehr als zehnmaligen Erwähnung durch die Kinder. Eine nach demographischen Merkmalen differenzierte Betrachtung erschien angesichts der geringen Fallzahlen nicht sinnvoll. Im weiteren Verlauf erfolgt eine Kategorisierung der Einzelspielennennungen nach unterschiedlichen Kriterien, um allgemeine Erkenntnisse zum Computerspielekonsum zu erhalten. In einem ersten Schritt erfolgt die Kategorisierung anhand eigener Genreinteilungen, die im folgenden mit den Befunden zu den Originalnennungen durch die Befragten verglichen werden sollen.

3.2.4 Klassifikation der Einzelnennungen nach Genres

Aufgrund der Häufigkeit der Kinder-Antworten zu ihren beliebtesten Video- und Computerspielen und der allgemeinen Verbreitung von Spielegenres durch die Spielmagazine und medienpädagogische Institutionen soll auch hier der Versuch einer Genreinteilung aller genannten Spiele unternommen werden. Die Kategorien basieren auf den schon eingeführten Bezeichnungen mit einigen Abänderungen und Ergänzungen. Das Ziel besteht in der Verdichtung der Informationsfülle zu handhabbaren Einheiten, um effektiver interessante und relevante Befunde zur Computerspielenutzung herausfiltern zu können. Die Genreinteilungen basieren auf eigenen Überlegungen, den Kategorisierungen der Spielmagazine, der USK und anderer Institutionen. Die Auflistung der jeweiligen Genres wird durch eine definitorische Abgrenzung des Begriffs und einer visuellen Unterstützung durch ein beispielhaftes Produkt begleitet.

a. „Jump and Run“

Alle Spiele, die Reaktionsvermögen, Geschicklichkeit und Koordinationsvermögen des Spielers verlangen, um durch verschiedene Ebenen oder Szenarien zu gelangen, werden unter diese Kategorie eingeordnet. Es darf kein Schußwaffengebrauch zur Bewältigung der Aufgaben erfolgen.



Szenen aus „BUG“

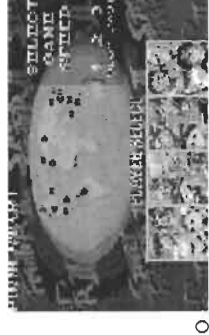
b. Prügelspiele

Spiele, die den Kampf (Martial Arts, Catchen, Boxen) gegen einzelne oder mehrere Computerkontrahenten oder weitere menschliche Spieler zum Inhalt haben. Ziel ist es, den jeweiligen

Gegner kampffähig zu machen oder zu töten. Im Jargon werden diese Spiele auch „Beat ‘em up“ genannt.



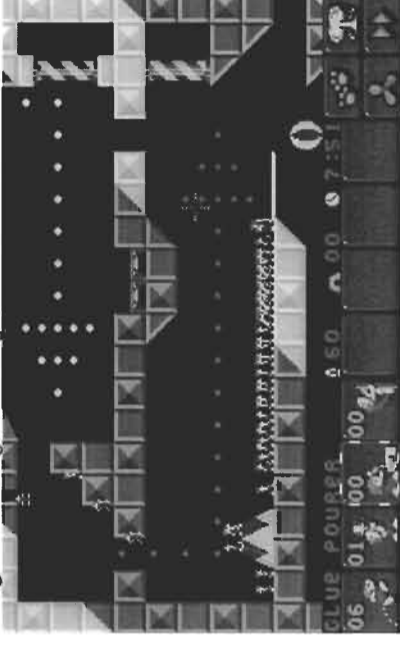
Szenen aus Super Street Fighter Turbo



Szene aus „Lemming 2, the tribe“

c. Denkspiele

Hier wird logisches Denken, sei es bei einem Kartenspiel oder einem fiktionalen bzw. Brettspielartigen Setting, verlangt, ohne in ein actionhaftes Setting eingebunden zu werden.



d. Sportsimulationen

Unterschiedlichste Sportarten - von der Winterolympiade bis zu Fußball - werden für den Computer oder die Konsole aufbereitet. Im Mittelpunkt steht die Konfrontation mit einem Gegner oder einer Mannschaft, ohne schlagkräftige Argumente einzusetzen.



Szenen aus „Bundesliga Manager 97“



e. militärische Simulationen

Bei diesen Spielen wird eine realistische oder fiktionale Kriegs- oder Kampfhandlung nachgestellt oder neu gestaltet. Das Ziel besteht in der Vernichtung des Gegners mit militärischen Mitteln.



Szenen aus M.A.X.



f. Strategie/Umgebungssimulation

In einem fiktionalen oder realistischen Ambiente soll eine Gemeinschaft, eine Institution, ein Staat aufgebaut oder die dort auftretenden Probleme mit strategischen Mitteln beseitigt werden. Kampfhandlungen können auftreten, stehen jedoch nicht im Zentrum der Spielehandlung.



Szenen aus „Holiday Island“



g. Action/Adventure, destruktiv

Innerhalb einer fiktionalen Situation wird der Spieler mit Problemen, Rätseln oder Gegnern konfrontiert, die er nur durch den Einsatz militärischer Mittel oder durch Flucht (Schußwaffen u.ä.) beseitigen kann.



Szene aus „Duke Nukem 3D“ (indiziert)

h. Action/Adventure, konstruktiv

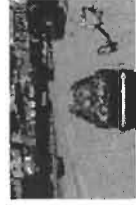
Innerhalb einer fiktionalen Situation wird der Spieler mit Problemen, Rätseln oder Gegnern konfrontiert, die er vornehmlich durch logisches Denken, Interaktion mit dem Programm (Fragen stellen, Berühren bestimmter Gegenstände), zum Teil auch durch den Einsatz von Gewalt, (Boxkampf) lösen kann.



Beispiel aus Wing Commander IV

i. Autorennen/Motorradrennen

Eine spezielle Form der Simulation, in der es wichtig ist, eine bestimmte Weg- oder Fahrstrecke gegen einen oder mehrere Computer bzw. menschliche Gegner möglichst schnell zurückzulegen. Das Spielszenario kann realistisch (Formula 1) oder auch futuristisch sein.



Beispiel aus „Daytona USA“ (1996)

j. Rollenspiele

Innerhalb eines „Fantasy“ oder futuristischen Ambientes besitzt der Spieler die Möglichkeit, mit Hilfe mehrerer Figuren zu handeln und mit Computer oder menschlichen Spielern zu kommunizieren sowie die Figuren charakterlich zu entwickeln und auszubauen.



Das schwarze Auge

Die tabellarische Auswertung zu den kodierten Genreinteilungen der Einzelspielnennungen erfolgt in Korrelation mit unterschiedlichen demographischen Variablen und Mediennutzungs-Befunden.

Die Kategorisierung der 773 genannten Spiele in die unterschiedlichen Genres zeigte, daß „Jump and Run“-Spiele, in der Regel ohne kriegerischen oder kämpferischen Inhalt, von mehr als drei Viertel aller Computerspieler (76,1%) als eines ihrer Lieblingsspiele genannt wurden. Insbesondere der große Erfolg der diversen „Mario“, „Donkey Kong“ und „Sonic“-Versionen können für diesen Befund verantwortlich gemacht werden. Mit großem Abstand folgten die Sportsimulationen an zweiter Stelle, die sich insbesondere bei den Jungen großer Beliebtheit erfreuen (27,4%). Denkspiele nahmen den dritten Rang (19,5%) ein und 13,9% der Computerspieler erwähnten Autorennen und Motorradrennen, knapp gefolgt von Action/Adventure-Spielen mit destruktiver Natur (12,7%), Strategie und Umgebungssimulationen (11,2%) und militärischen Simulationen (10,4%). Als weniger begehrt erweisen sich die konstruktiven Action/Adventures (8,1%), Prügelspiele (7,3%) und Rollenspiele (6,9%). Bezüglich des Alters und des Geschlechtes der Kindern- und Jugendlichen ergaben sich beträchtliche Unterschiede bei den Genres. Die Jungen präferieren eher Sportsimulationen, Prügelspiele, militärische Simulationen und destruktive Action-Adventures, während die Mädchen Jump and Run-Spiele und Denkspiele bevorzugten. Ebenso deutlich zeigten sich die Differenzen zwischen den Altersgruppen. Bei den Jüngeren, unter 10jährigen, waren „Jump and Run“-Spiele wesentlich begehrt als bei den Älteren. Diese erwiesen sich, aufgrund ihrer kognitiven Fähigkeiten, eher als Freunde der Strategie, der Umgebungssimulationen und der Denkspiele.

Auch bezüglich der Schulausbildung der Eltern konnten Unterschiede festgestellt werden. Kinder, die aus einem Elternhaus mit geringerer Schulbildung stammten, präferieren eher „Jump and Run“-Spiele, während die Kinder aus Abiturientenhaushalten verstärkt Prügelspiele, Denkspiele und Strategie- und Umgebungssimulationen nutzen. Überraschenderweise scheint der Konsum von Kriegsspielen, Prügelorgien und destruktiven Actionprodukten kein Phänomen der sozialen Randgruppen oder geringer Gebildeter zu sein, sondern eher ein Problem der gehobenen Bildungsschichten darzustellen. Die Söhne der Bildungsbürger haben durch ihre bessere Zugangssituation und größeren finanziellen Hintergrund eher die Chance, an Gewalthaltiges heranzukommen. Diese Befunde wurden auch durch die Untersuchung der Schultypen der Kinder bestätigt. Gymnasiasten benannten mehr Prügelspiele und destruktive Action-Adventures als Hauptschüler.

Insgesamt kann konstatiert werden, daß an der Spitze der beliebtesten Genres vornehmlich Klassifizierungen zu finden waren, die keine kriegerischen, kämpferischen oder destruktiven Inhalte verbreiten. Die aus medienpädagogischer Sicht problematischen Genres wie Prügelspiele, militärische Simulationen und destruktive Action-Adventures, inklusive indizierter Spiele, landeten auf den hinteren Rängen und erreichten nur in einem Fall mehr als 10%. Es kann daher festgestellt werden, daß kriegerische, gewalthaltige oder gewaltverherrlichende Produkte nur bei einer kleinen Minderheit von 6-15jährigen attraktiv genug sind, um in die Hitliste der beliebtesten Spiele zu gelangen. Diese kleine Gruppe kann noch genauer eingegrenzt werden. Jungen präferieren diese Spiele weitaus häufiger als Mädchen. Nur vier Mädchen des gesamten Samples (1,9%) führten ein Prügelspiel an, ganz im Gegensatz zu ihren männlichen Altersgenossen (11,2%). Militärische Simulationen wollten nur 7% der Mädchen, aber 13% der Jungen in die Liste aufnehmen und dreimal mehr männliche als weibliche Kinder und Jugendliche erwähnten destruktive Action-Adventures. Weniger deutlich zeichnete sich eine Präferenz der 10-15jährigen für diese Arten von Genres heraus. Bei den Prügelspielen fanden sich doppelt so viele Ältere mit Vorlieben als Jüngere, während bei den anderen Genres kaum Präferenzunterschiede vorzufinden waren. Eindeutige Befunde lieferte die Analyse der Nennhäufigkeiten mit den gebildeten Genres. Diejenigen, die dem vorgegebenen Ziel - drei Spiele zu benennen - genügten, wußten von signifikant mehr gewalthaltigen Spielen und kriegerischen Simulationen zu berichten als diejenigen mit geringerer Nennzahl und zwar über das Maß hinaus als es die Nennwahrscheinlichkeit erwarten ließe. 14% derjenigen, die das Anforderungsprofil erfüllten, berichteten von Prügelspielen, 15% von Vorlieben für militärische Simulationen und 24% von destruktiven Action/Adventures. Kriegerische und gewalthaltige Spiele wurden vornehmlich von an Video- und Computerspielen stark Interessierten ausgewählt.

3.2.5 Vergleich der Originalgenreangaben der Kinder mit den eingeteilten Genres

Im Vergleich dieser Befunde mit den Analysen der Originalangaben der Kinder zu den von ihnen genannten Genres zeigten sich viele Parallelen, aber auch einige Differenzen. „Jump and Run“-Spiele, die eindeutig beliebteste Spielekategorie bei der Nachvercodung der Titelnennungen (Siehe Tabelle 6), wurden nur von 14 Kindern in der Originalnennung erwähnt (2,7%). Das ursprünglich favorisierte Spielgenre der Kinder „Autorennen/Rennspiele“, immerhin von 7% der 6-15jährigen thematisiert, gelangte bei den Titelnennungen lediglich auf den 4. Platz (13,9%). Insgesamt zeigte sich eine ähnliche Wertigkeit der militärisch-kriegerischen Produkte in der Rangfolge und Nennung sowohl der Originalgenres als auch der nachvercodeten Genredarstellung. Kampf- und Prügelspiele gehörten nicht zu den beliebtesten Genres und Einzeltitelnennungen der Kinder. Im folgenden soll die Frage nach Genre-Überschneidungen in den Angaben der Befragten thematisiert werden. Welche Spiele werden gemeinsam genannt? Bleiben die 6-15jährigen in ihren Nennungen innerhalb eines bestimmten Genres?

3.3 Nutzungsmuster

Die Korrelation der unterschiedlichen Einzelangaben nach Genres untergliedert ergab bestimmte Nutzungsmuster, die zeigen, daß Klassifikationen von den Kindern und Jugendlichen häufiger miteinander bzw. nacheinander angeführt wurden. Die Präferenzen von „Jump and Run“-Spielen - in der Regel Mädchen und unter 10jährige - erwähnten häufig in ihren weiteren Nennungen

Geschlecht der Kinder	Jungen		Mädchen		6-9 Jahre		10-15 Jahre		Hauptschule		Realschule		Abitur/Studium		Alle	
	n =	in %	n =	in %	n =	in %	n =	in %	n =	in %	n =	in %	n =	in %		
Jump and Run	197	65,0	197	91,6	127	92,7	267	70,1	159	82,0	134	77,0	93	66,0	394	76,1
Prügelspiel	34	11,2	4	1,9	6	4,4	32	8,4	11	5,7	11	6,3	15	10,6	38	7,3
Denkspiele	30	9,9	71	33,0	20	14,6	81	21,3	27	13,9	35	20,1	35	24,8	101	19,5
Sportsimulationen	114	37,6	28	13,0	33	24,1	109	28,6	62	32,0	37	21,3	43	30,5	142	27,4
militärische Simulation	39	12,9	15	7,0	15	10,9	39	10,2	12	6,2	25	14,4	15	10,6	54	10,4
Strategie/Umgebungssimulation	47	15,5	11	5,1	8	5,8	50	13,1	16	8,2	13	7,5	28	19,9	58	11,2
Action/Adventure destruktiv	52	17,2	14	6,5	14	10,2	52	13,6	26	13,4	17	9,8	22	15,6	66	12,7
Action/Adventure konstruktiv	28	9,2	14	6,5	11	8,0	31	8,1	16	8,2	12	6,9	12	8,5	42	8,1
Action/Adventure Motorrad	49	16,2	23	10,7	17	12,4	55	14,4	31	16,0	22	12,6	18	12,8	72	13,9
Rollenspiele	31	10,2	5	2,3	3	2,2	33	8,7	13	6,7	11	6,3	12	8,5	36	6,9
Anderes	58	19,2	48	22,4	27	19,7	79	20,7	35	18,0	51	29,3	19	13,5	106	20,4
Alle	303														518	214

Tabelle 10: Kategorisierung der Einzelnennungen zu den beliebtesten Computer- und Videospielen in Genres nach Demographie (nur Computerspieler)

entweder weitere Spiele aus diesem Genre oder Kombinationen mit Denkspielen, den verwendeten Sportsimulationen und insbesondere den Autorennen. Dies überrascht nicht, da sowohl bei „Jump and Run“ als auch Sport- und Rennspielen das Reaktionsvermögen und das Geschick der Spieler im Umgang mit Joystick, Tastatur und Maus kombiniert mit einer rasanten Geschwindigkeit und ständigen Veränderungen des Ambientes im Mittelpunkt der Tätigkeiten und der vom Spieler verlangten Fähigkeiten liegen. Kombinationen von „Jump and Run“ und Sportspielen mit destruktiven Gewaltspielen waren eher selten anzutreffen. Häufiger traten jedoch die Angaben zu Prügelspielen mit destruktiven Action/Adventures zusammen auf. Hier steht das Erleben, die Action, der Kampf im Zentrum der Tätigkeiten, der „fight“, nicht „flight“-Reflexe waren gefragt. Die Liebhaber von Autorennen blieben zumeist innerhalb ihres Genres und erweiterten ihre Präferenzen bestenfalls durch Sportsimulationen, eine Verbindung, die fast nur von Jungen bevorzugt wurde. Klare Übereinstimmungen existierten auch innerhalb der Genrefamilie der Simulationen. Militärische Simulationen wurden häufiger mit Sportsimulationen und Umgebungssimulationen verknüpft. Der Realitätsgehalt des Szenarios scheint das Verbindungsglied für die Nutzer darzustellen. Denkspielfans gaben in der Regel auch in der zweiten und dritten Nennung weitere Denkspiele an, sie blieben ihrem doch eher intellektuell anspruchsvolleren Genre treu. Insgesamt erwiesen sich die Mädchen als fast ausschließliche Präferenten von „Jump and Run“-Spielen, erst in zweiter Linie wurden Denkspiele oder Sportspiele genannt. Destruktive Actionprodukte oder Prügelspiele blieben nahezu unerwähnt, während die Jungen weitaus breiter gestreutere Interessen aufwiesen und dem Gesamtrend folgten. Ähnliche Differenzen zeigten sich bei der Analyse der unterschiedlichen Altersgruppen. Die 6-9-jährigen blieben fast ausschließlich innerhalb des Genres „Jump and Run“. Die 10-15-jährigen zeigten jedoch eine viel größere Varianz in den Genre-Kombinationen auf und benannten wesentlich mehr Spiele. „Jump and Run“-Freunde kombinierten ihre Interessen vornehmlich mit Sport-, Renn- oder Denkspielen. Prügelfans erwähnten häufiger in der zweiten und dritten Nennung destruktive Actionspiele und diejenigen mit Gefallen an Simulationen blieben ihrem Genre treu. Die inhaltlichen Faktoren zu den Tätigkeiten im Rahmen der einzelnen Spiele sollen im folgenden Gegenstand der Untersuchung werden, um weitere Aussagen zur Attraktivität bestimmter Angebote treffen zu können.

3.3.1 Klassifikation der Einzelspielenennungen nach Tätigkeiten innerhalb der Spiele

Die Darstellungen und Bewertungen der Spiele durch Spielermagazine und medienpädagogische Einrichtungen erfolgt zumeist im Einzelfall oder innerhalb eines Klassifikationsschemas, das sich an bestimmten Genres orientiert. Diese Kategorisierung beinhalten in den meisten Fällen den Einsatz unterschiedlicher Kriterien, die sich auf verschiedenen Ebenen bewegen. Zum einen werden Spieleinhalte und das Ambiente der Produkte und zum anderen Fähigkeiten oder technische Anforderungen an die Spiele und Spieler miteinbezogen. Die folgende Darstellung orientiert sich anhand einer einzigen Einteilung, nämlich der Tätigkeiten, die die jeweilige Figur, Figuren oder Spieler innerhalb der einzelnen Spiele ausüben. Da nicht alle Faktoren thematisiert werden konnten, erfolgte die Einteilung anhand der wichtigsten und vornehmlichen verwendeten Tätigkeiten. Pro Spiele-Angabe wurden maximal drei Tätigkeiten kodiert. Beispielsweise beschränken sich die Handlungen der Figuren innerhalb der meisten „Jump and Run“-Spiele auf Rennen, Springen und Aufsammeln, während eher destruktive, zerstörerische Tätigkeiten im Rahmen von Prügelspielen oder Action-Adventures wie „Duke Nukem“ (indiziert) ausgeübt werden. Bei der Auflistung der jeweiligen Tätigkeiten wurde nur auf die häufigeren Nennungen abgehoben. Faktoren wie „Tauchen“, „Fangen“ u.a., weniger als fünfmal genannt, wurden ausgeklammert.

3 Nutzung von Computerspielen (Befragung)
 Tabelle 11: Kategorisierung der Einzelspielenennungen zu den beliebtesten Computer- und Videospielen innerhalb der Spiele, nach Demographie (nur Computerspieler)

Geschlecht der Kinder	Alter der Kinder		Schulbildung des Haushaltsvorstandes		Alle
	Jungen	Mädchen	Hauptschule	Realschule	
	n =	n =	n =	n =	n =
	in %	in %	in %	in %	in %
rennen	273	90,1	211	87,9	484
ballern	62	20,5	20	15,5	82
bauen	45	14,9	18	10,9	63
zerstören	87	28,7	24	19,0	111
kämpfen	125	41,3	34	32,2	159
sportlicher Wettkampf	67	22,1	30	18,4	97
springen	173	57,1	154	59,8	327
fliegen	37	12,2	10	8,6	47
fahren (Auto)	46	15,2	16	13,2	62
Berechnung (Billard)	4	1,3	1	1,1	5
kombinieren (Tetris/Kartenspiel)	54	17,8	68	26,4	122
sammeln/aufsammel	133	43,9	132	47,1	265
schlagen (catchen, Kung-Fu)	50	16,5	7	10,3	57
Rätsel lösen/raten	32	10,6	13	10,3	45
anderes	19	6,3	20	6,9	39
Alle (n)	303	224	215	212	214

Die Angaben zu den häufigsten Tätigkeiten beim Spielen am Computer spiegeln eindeutig die Befunde der Genre-Präferenzen wieder. Die Tätigkeiten, die vornehmlich bei „Jump and Run“-Spielen auftreten, „Rennen“, „Springen“ und „Sammeln/Aufsammeln“ dominierten eindeutig die Tätigkeitsanforderungen. Fast jedes dieser Spiele verlangt schnelles Laufen (93,4%) und nahezu zwei Drittel Springen (63%). Gespielt werden diese Spiele vornehmlich von Mädchen und den Jüngeren. Mit Spielen, in denen gekämpft wird, beschäftigte sich fast jedes dritte genannte Spiel (30,7%). Hier offenbarte sich die Action-Vorliebe der Jungen (41,3%) und der unter 10jährigen (35,8%). Mädchen waren mehr an kombinatorischen Tätigkeiten, die beispielsweise bei Denkspielen wie „Tetris“ oder „Kartenspielen“ verlangt werden, interessiert. Durch die Kategorisierung konnte eindeutig demonstriert werden, daß Jungen eher destruktive, kämpferische, schlagende und fahrende Tätigkeiten präferieren, während die Mädchen mehr am Aufsammeln, Kombinieren und Rennen bzw. Springen Gefallen fanden. Ein weiterer Anknüpfungspunkt an die Befunde zur Genrenutzung und der Einzeltitelnennungen zeigte sich bezüglich der Schulbildung des Haushaltsvorstandes. Freude am „Ballern“, „Zerstören“ und „Kämpfen“ empfanden offensichtlich eher die 6-15jährigen mit gymnasialem Familienhintergrund. Kinder- und Jugendliche aus Hauptschulfamilien begnügten sich mit „Rennen“, „Springen“ oder „Autofahren“, Tätigkeiten, die vornehmlich an den billigeren Konsolenspielen ausgeübt werden. Diese Analysen bestätigten sich bei der Einbeziehung des Schultyps der 6-15jährigen. Gymnasiasten präferieren das „Ballern“ und „Zerstören“ der Hauptfiguren wesentlich häufiger als Hauptschüler oder Grundschüler. Ebenso scheint sich zu bewahrheiten, daß sich mit dem Interesse und der Kompetenz der Spieler die Nutzung destruktiver und zerstörerischer Tätigkeiten mehr. Fast ein Viertel (21%) aller an Computerspielen stark Interessierten erwähnte „Ballerspiele“, nahezu ein Drittel (31%) „Zerstörerspiele“ und 17% „Prügelspiele“, während von den weniger stark Interessierten nur 13% „Ballerspiele“, 13% „zerstörerische Tätigkeiten“ und nur 6% „Prügelspiele“ bevorzugten. Offensichtlich besteht bei den Computerspielfreunden ein starkes Bedürfnis nach kriegerisch-kämpferisch und zerstörerischen Handlungen. Eine Verdichtung der Befunde, um komplexitätsreduziernd Klarheiten bezüglich der Vorlieben für Kriegsspielhandlungen zu erhalten, soll im folgenden Abschnitt Gegenstand der Untersuchungen werden. Dazu wurden im Rahmen einer dichotomen Betrachtung kriegerische und nicht-kriegerische Handlungsabläufe innerhalb der Einzelspielenennungen kategorisiert dargestellt. Im Zuge der Vermutung, daß das Ambiente, ob realistisch oder fiktional, andere Wirkungen bei den Kindern auslösen könnte wurde als zusätzliche Ebene der Grad des Realismus in die Analyse miteinbezogen.

3.3.2 Klassifikation der Einzelspielenennungen nach kriegerischer-nichtkriegerischer bzw. realistischer-fictionaler Darstellungen

Die folgende Aufstellung soll Aufschluß darüber geben, welche Szenarien sich bei den Kindern einer besonderen Beliebtheit erfreuten. Die Kategorisierung erfolgte anhand der Dichotomien „fiktional versus realistisch“ und „kriegerisch versus friedlich“. Als kriegerische Spiele wurden alle Arten von militärischen Simulationen, Action- und Adventure-Spiele mit destruktivem Charakter, Spiele mit vornehmlich kämpferischem, prügelndem, schlagendem, schießendem und zerstörerischem Handlungsablauf definiert. Das Label „nicht-kriegerisch“ beinhaltet alle Spielformen, die nicht auf Kämpfen, Schießen, Zerstören und Schlagen abzielen. Unter diese Kategorie fallen beispielsweise auch alle Formen, die durchaus kämpferische Inhalte präsentieren („Die Siedler2“), ohne daß diese Handlung zum eigentlichen Zweck des Spiels wird. Die Achse Realismus-Fictionalität bezieht sich auf das Ambiente oder Setting des Produktes. Realistisch sind alle

Szenarien mit simulativem Charakter, die in der Gegenwart spielen und keine Fantasy- oder Science-fiction Elemente aufweisen. Diese Untersuchungseinheit soll auf der einen Seite eindeutige Befunde zur Präferenz von Kriegsspielen durch die 6-15jährigen liefern, auf der anderen Seite, durch die Miteinbeziehung der Achse „Realismus-Fictionalität“, einen Beitrag zur Diskussion um die gängige Indizierungspraxis darstellen. In welchem Umfeld spielen sich kriegerische Szenen ab, um bei den Kindern- und Jugendlichen „in“ zu sein? Die Aufstellung erfolgt anhand unterschiedlicher demographischer Variablen.

Größter Beliebtheit erfreuten sich die nicht-kriegerischen Spiele-Varianten. Das Szenario spielte eine nur untergeordnete Rolle. Fast drei Viertel aller Kinder (72,5%) nannte mindestens ein nicht-kriegerisches Spiel aus dem fictionalen Bereich. Realitätsnähe steht bei den Kindern und Jugendlichen offensichtlich etwas geringer im Kurs. Nur knapp zwei Drittel (63,7%) wählte ein nicht-kriegerisches und realistisches Spiel aus. Wenn Krieg, dann in einem fictionalen Ambiente lautet die Schlußfolgerung aus den Befunden. Ein Viertel (25,7%) aller befragten Kinder wählte ein kriegerisches, fictionales Spiel als eines der Lieblingsspiele aus. Lediglich 17,9% der Interviewten benannten ein factionales bzw. Simulationsprodukt mit kriegerischem Inhalt. Bei der Geschlechterdifferenzierung offenbarten sich eindeutige Unterschiede. Kriegsspiele wurden fast ausschließlich durch die Jungen aufgeführt. Besonders eklatant zeigte sich der Unterschied bei den realistischen Kriegshandlungen. Mehr als ein Viertel aller Jungen (26,8%), aber nur 5% aller Mädchen, wählte ein solches Spiel aus.

Bezüglich des Alters konnten nur zwei unterschiedliche Befunde festgestellt werden. Die Jüngeren bevorzugten wesentlich mehr fictionale Nichtkriegshandlungen, d.h. „Jump and Run“, als die älteren. Die Vorlieben der über 9jährigen lagen eindeutig mehr im simulativen/realistischeren Bereich. Die Unterscheidung nach Bildung des Haushaltsvorstandes zeigte, daß kriegerische Fantasyhandlungen von allen Bildungsschichten gleich rezipiert werden. Nur bei den Simulationen mit kriegerischem Inhalt ergaben sich größere Differenzen. Mit zunehmender Bildung des Haushaltsvorstandes werden die nonfictionalen Spiele bevorzugt. Die Einbeziehung des Schultypes der 6-15jährigen erbrachte, analog zu den Befunden der anderen Kategorisierung, interessante Ergebnisse. Zusammenfassend kann von einer mit der formalen Schulbildung zunehmenden Vorliebe für kriegerische Spiele gesprochen werden. Insbesondere die Realschüler und Gymnasiasten zeigten sich als Freunde der Fantasy-Spiele mit kriegerischem Inhalt. Fast jeder dritte Gymnasiast (31%) wählte ein kriegerisches, fictionales Produkt als Lieblingsspiel aus, während nur etwa jeder Fünfte Grundschüler und jeder Vierte Hauptschüler diese Spiele anführte. Ebenso offenbarte sich, daß mit der Vorliebe für Kriegsspiele, die Nennhäufigkeit von Spielen mit nicht-kriegerischem Inhalt sank. Gymnasiasten und Realschüler erwähnten weitaus weniger nicht-kriegerische Spiele als Hauptschüler. Die Frage nach den Lieblingsspielen forderte von den Probanden die Angabe von drei Lieblingsspielen. Unter denjenigen, die dieses Anforderungsprofil erfüllten, fanden sich mehr als 42% von Heranwachsenden mit Vorlieben für Kriegs- und Gwalthatlung mit fiktionalem Charakter und fast ein Drittel (31%) mit Präferenzen für realistische Kriegshandlungen. Bei denjenigen, die weniger Spiele benannten, sank die Quote der Kriegs- und Gewaltspieliebhaber auf unter das zu erwartende Maß. Nur 7% derjenigen mit einer Nennung von starkem Inter-spiel, ob fiktional oder factional, an. Auch zeigte sich, daß mit der Bekundung von starkem Interesse an Video- und Computerspielen, insgesamt, die Tendenz wuchs, kriegerische oder gewalthaltige Spiele als Lieblingsspiel zu benennen.

Table 13: Nennung indizierter Spiele durch die 6-15-Jährigen in %, Basis: Personenangaben in % (nur Computerspieler)

Geschlecht	indizierte Spiele	nichtindizierte Spiele	gesamt
Jungen	4,3	95,7	302
Mädchen	1,9	98,1	214
Alter in Jahren			
6-9 Jahre	2,9	97,1	136
10-11 Jahre	3,4	96,6	147
12-13 Jahre	3,5	96,5	140
14-15 Jahre	3,2	96,8	93
Schultyp der Kinder			
k. Angaben	4,8	95,2	106
Grundschule	4,2	95,8	416
Orientierungsstufe	0	100	62
Hauptschule	2,0	98,0	66
Realschule	0	100	67
Gymnasium	3,2	96,8	102
Schulbildung der Eltern			
Hauptschule	1,5	98,5	193
Realschule	2,9	97,1	173
Abitur/Studium	5,7	94,3	141
Interesse an Computerspielen			
weniger stark	2,1	97,9	192
ziemlich stark	3,4	96,6	207
sehr stark	5,0	95,0	119
gesamt	3,3	96,7	516

Die Auffächerung nach Alter, Geschlecht, Schultyp der Kinder und Schulbildung des Haushaltsvorstandes zeigte, daß Unterschiede in der aktiven Nennung von indizierten Spielen zwischen den verschiedenen Gruppen existieren. Mehr als doppelt so häufig führten die Jungen (4,3%) indizierte Spiele an als die Mädchen (1,9%). Dieser Befund stimmt mit der allgemeinen Präferenz von Jungen für Actionangebote und der Ablehnung von Gewalthaltigem durch Mädchen überein. Zwischen den Altersgruppen konnten keine interpretierbaren Kontraste festgestellt werden. Kinder unter 10 Jahren erwähnten genauso häufig indizierte Spiele wie ältere Jugendliche. Eindeutige Befunde offenbarte die Differenzierung nach Schulbildung der Eltern. Je gebildeter der Haushaltsvorstand, desto größer war die Wahrscheinlichkeit, daß das Kind ein indiziertes Spiel nannte. Ein Faktor für dieses Ergebnis kann in den größeren Computerbeständen der Abiturienten und Studierenden gesehen werden, da in Haushalten mit höherer Schulbildung auch in der Regel mehr Geld vorhanden ist und somit dem Sprößling eher ein eigener PC zur Verfügung gestellt werden kann, der dann zum Spielen genutzt wird. Computereigner haben eher die Chance, indizierte Spiele kennenzulernen als Jugendliche, die auf das Spiel bei den Freunden angewiesen sind. Die Miteinbeziehung des besuchten Schultyps der Kinder förderte die Tendenz zutage, daß Gymnasiasten eher indizierte Spiele in ihre persönliche Spielhitliste aufgenommen hatten als viele andere Gruppen. Überraschenderweise offenbarten die Grundschüler einen noch stärker ausgeprägten Hang zu indizierten Spielen. 4% aller Grundschüler benannten ein indiziertes Spiel als Lieblingsprodukt.

Auch bei der Analyse der Nennungen zu den indizierten Spielen bestätigte sich der Trend, daß ein starkes Interesse an Video- und Computerspielen mit einer größeren Beliebtheit gewalthaltiger und indizierter Spiele einhergeht. Kinder und Jugendliche, die dem Spielen am Computer eher skeptisch gegenüberstehen, aber schon Erfahrungen im Umgang mit ihnen gewonnen hatten, benannten unterdurchschnittlich (2%) indizierte Spiele. Diese Tendenz wurde durch die Analyse der Nennhäufigkeiten untermauert. Mehr als 6% derjenigen, die die geforderten drei Spiele aufzählen wollten, wählten ein indiziertes Spiel aus. Bei denjenigen, die diese Frageanforderung nicht erfüllt haben, sank die Quote unter die zu erwartende Nennwahrscheinlichkeit von 2,1%. Nur ein Heranwachsender mit einer Angabe führte ein indiziertes Spiel an. Größere Spielkenntnis kombiniert mit generell großem Interesse an Computerspielen steigert die Wahrscheinlichkeit der Nutzung bzw. der Kenntnis eines indizierten Spiels. Insgesamt bestätigte sich der Trend der vorhergehenden Analysen zu Kriegs- und Kampfspielen. Gefährdungspotentiale finden sich eher bei den gehobenen Bildungsschichten, den Jungen und den Computerspielefans.

4 Motive und Wirkungsrisiken von Computerspielen (Gruppendiskussionen)

Im folgenden werden Methoden und Ergebnisse von drei Gruppendiskussionen vorgestellt, die zum Thema Computerspiele mit Kindern und Jugendlichen im Februar 1996 an der Universität Mannheim durchgeführt wurden. Ziel der Untersuchungen war die Exploration von latenten Motiven, Gewohnheiten und Wirkungen von Computerspielen, die durch schriftliches Abfragen normalerweise nicht ohne weiteres ermittelt werden können. Gruppendiskussionen gehören zu den sogenannten qualitativen Erhebungsverfahren, bei denen der Einzelfall und die „Tiefe“ der Erhebung im Vordergrund stehen. Ein Repräsentativitätsanspruch besteht indes nicht. Das Verfahren entfaltet sein volles Erkenntnispotential dann, wenn die Gesprächsteilnehmer so angeleitet werden, daß sie ihre introspektive Intelligenz maximal stimulieren. Die Dynamik des Gruppenprozesses sollte dabei im Dienste der Erkenntnisgewinnung wirksam werden. Die Diskussionsleitung hat darauf zu achten, daß keine übertriebenen Disproportionen zwischen der Aktivität der Teilnehmer entstehen. Zu vermeiden ist, daß einzelne Personen ihre Meinung als „Gruppenmeinung“ durchsetzen und andere auf die Rolle von Schweigern oder kategorischen Ja-Sagern reduziert werden. Dies ist in den vorliegenden drei Fällen weitgehend gelungen, zumal eine Gruppenstärke zwischen 5 und 7 Personen bestand, die sich in der Praxis als optimale Größenordnung bewährte.

4.1 Durchführung der Gruppendiskussionen

Bei der Rekrutierung war darauf zu achten, daß sowohl Intensivnutzer von Computerspielen als auch Gelegenheitsspieler zu Wort kommen. Die Teilnehmer füllten zu Beginn einen Fragebogen aus. Die dort gemachten Angaben zur Soziodemographie, zum Freizeitverhalten, zu Mediengewohnheiten und Computerspielen entlasteten die Gesprächszeit der Diskussion von Standardfragen. Überdies wurde dadurch eine optimale Vergleichbarkeit in diesen Bereichen sichergestellt.

Ein Gesprächsleitfaden mit 28 Einzelfragen (siehe Anhang) diente der Strukturierung des Gesprächs und erleichterte den Vergleich der Ergebnisse zwischen den drei Erhebungen. Durchführungszeitraum war Februar 1996. Die Gruppendiskussionen dauerten jeweils ca. 2 Stunden. Der Gesprächsverlauf wurde zu Analyse Zwecken auf Video aufgezeichnet und anschließend verschriftet. Die Diskussionsleitung übernahmen jeweils zwei geschulte Personen, die sich am Gesprächsleitfaden orientierten, ohne die Fragen wortwörtlich abzulesen. In Abhängigkeit von der Dynamik des Gesprächsverlaufs wurden kleinere Abweichungen vom Ablaufschema toleriert. Als Strukturierungshilfe wurden neben dem Gesprächsleitfaden Flipcharts benutzt, auf denen die Diskussionsleiter die Antworten der Diskussionsteilnehmer für alle sichtbar notierten.

4.1.1 Teilnehmer

Insgesamt nahmen 17 Jungen und Mädchen zwischen 9 und 15 Jahren aus dem Raum Mannheim-Ludwigshafen an den Gruppendiskussionen teil, die in unterschiedlichem Ausmaß Computerspiele in ihrer Freizeit nutzen. Am wenigsten spielte mit 1 Stunde pro Woche ein 13-jähriges

Mädchen; das Maximum erreichte ein 14-jähriger Junge mit 35 Wochenstunden Computerspielkonsum. Die soziale Herkunft und Schulbildung variierte. Im Sample waren Grundschüler, Hauptschüler, Realschüler und Gymnasiasten vertreten. Im folgenden werden die 7 Teilnehmer der ersten Gruppendiskussion näher beschrieben, die als exemplarische Fälle *computerzugewandter* oder *computerabstinenter Kids* gelten. Bei Gruppendiskussion 2 und 3 sollen Kurzcharakterisierungen genügen.

Gruppe 1: 2 Diskussionsleiter, 7 Teilnehmer

Sebastian

Alter: 13 Jahre

Schule: Gymnasium

Eltern: Vater ist Wissenschaftler, Mutter ist Journalistin

Geschwister: keine

Enge Freunde/-innen: 5

Freizeit zu Hause: 30 Stunden

Freizeit außerhalb des Hauses: 14 Stunden

Hobbys: Fernsehen, Computerspiele, Sport

Beschäftigungsdauer Computer: 10 Stunden in der Woche

Lieblingsgenres: Autorennen, Simulationsspiele

Lieblingsspiele: Grand Prix, Thai fighter

Typ des Computerspielers: Intensivnutzer

Sebastian verbringt doppelt so viel Freizeit zu Hause als außerhalb des Hauses. Er gibt 1/3 seines Taschengeldes für Computerspiele aus. Bis auf Fax und Modem besitzt er alle elektronischen Medien. Außer Serien schaut er sich auch gerne Horrorfilme aller Art und Nachrichten an. Er informiert sich über Zeitschriften (PC-Games, PC-Player).

Maria

Alter: 14

Schule: Realschule

Eltern: Vater ist Arbeiter, Mutter Hausfrau

Geschwister: 2 Brüder (22 und 26 Jahre)

enge Freunde/-innen: 1

Freizeit zu Hause: 20 Stunden

Freizeit außerhalb des Hauses: 35 Stunden

Hobbys: Spielen, Musik hören, Sport

Beschäftigungsdauer Computer: 1 Stunde in der Woche

Lieblingsspiele: Super Mario, Sonic, Street Fighter, Tetris

Typ des Computerspielers: Wenignutzer

Maria verbringt 1/3 mehr Freizeit außerhalb des Hauses. Selbst gibt sie kein Taschengeld für Computer- bzw. Videospiele aus. Maria hat zu Computerspielen nur Zugang über Freunde, da es im Haushalt selbst keinen Computer gibt. Sie besitzt lediglich einen Walkman. Sie ist ein absoluter Serien-Fan. Ihre Kenntnisse bezüglich Computerspiele sind sehr dürftig.

Paul

Alter: 15
 Schule: Realschule
 Eltern: Vater ist Chemiker, Mutter ist Hausfrau
 Geschwister: 1 Bruder (12 Jahre)
 Enge Freunde/-innen: 5
 Freizeit zu Hause: 8 Stunden
 Freizeit außerhalb des Hauses: 45 Stunden
 Hobbys: Computerspiele, Sport
 Lieblingssendung: interaktiv, Magic Sports
 Beschäftigungsdauer Computer: 35 Stunden in der Woche
 Lieblingsgenres: Ballerspiele, Autorennspiele, Jump and Run
 Lieblingsspiele: The Need for Speed, Mortal Combat III
 Typ des Computerspielers: Intensivnutzer

Paul gibt mit DM 200.- 10 mal mehr Geld für Computerspiele aus, als sein Taschengeld beträgt. Er verbringt nur 1/5 seiner Freizeit zu Hause. Außerdem verbringt er außergewöhnlich viel Zeit vor dem Fernseher und Computer. Er ist sehr sportinteressiert. Paul kennt sehr viele Computerspiele, besitzt sehr viele und spielt diese regelmäßig. Er liest auch regelmäßig Computerfachzeitschriften.

Martin

Alter: 16
 Schule: Hauptschule
 Eltern: Vater ist Elektromechaniker, Mutter ist Fotografin
 Geschwister: 1 Bruder (13 Jahre)
 Enge Freunde/-innen: 10
 Freizeit zu Hause: 30 Stunden
 Freizeit außerhalb des Hauses: 25 Stunden
 Hobbys: Fernsehen, Computerspiele, Fahrrad
 Lieblingssendung: Arabella, Taff, Explosiv
 Beschäftigungsdauer Computer: 15 Stunden in der Woche
 Lieblingsgenre: Action, Jump and Run, Kampf
 Lieblingsspiele: Mortal Combat II, Hat Trick, Doom
 Typ des Computerspielers: Intensivnutzer

Martin kauft sich selbst keine Computerspiele, besitzt aber 70 Stück, von denen er 20 regelmäßig spielt. Er verbringt ungefähr genauso viel Freizeit zu Hause wie außer Haus. Er schaut doppelt so viel Fernsehen wie er Computer spielt. Bis auf Tetris findet er fast alle Computerspiele gut; er bevorzugt Action- und Sportspiele.

Thilo

Alter: 16
 Schule: Gymnasium
 Eltern: Vater ist Zahnarzt, Mutter ist Hausfrau
 Geschwister: 1 Schwester (22 Jahre), 1 Bruder (19 Jahre)
 Enge Freunde/-innen: 15-20

Freizeit zu Hause: 70 Stunden
 Freizeit außerhalb des Hauses: 110 Stunden
 Hobbys: Musik hören, Freunde treffen
 Beschäftigungsdauer Computer: 3 Stunden in der Woche
 Lieblingsgenres: Adventure, Denkspiele
 Typ des Computerspielers: Wenignutzer

Thilo gibt kein Geld für Computerspiele aus, besitzt wenige und spielt unregelmäßig. Er hat einen großen Freundeskreis und trifft sich oft mit ihnen. Er verbringt 2/3 seiner Freizeit außerhalb des Hauses.

Boris

Alter: 12
 Schule: Realschule
 Eltern: Vater ist Handwerker, Mutter ist Sekretärin
 Geschwister: 1 Bruder (16 Jahre)
 Enge Freunde/-innen: 2
 Freizeit zu Hause: 100 Stunden
 Freizeit außerhalb des Hauses: 68 Stunden
 Hobbys: Fernsehen, Spielen, Computerspiele
 Beschäftigungsdauer Computer: 5 Stunden in der Woche
 Lieblingsgenres: Adventure, Jump and Run
 Lieblingsspiele: Mortal Combat, Monkey Island 1 und 2
 Typ des Computerspielers: Wenignutzer

Boris kauft sich einmal im Jahr ein teures Spiel (120,- DM). Er verbringt mehr Freizeit zu Hause. Obwohl er sehr gut über Computerspiele informiert ist, spielt er verhältnismäßig wenig, davon nur vier Computerspiele regelmäßig.

René

Alter: 10
 Schule: Grundschule
 Eltern: Vater ist Unternehmer, Mutter ist Erzieherin
 Geschwister: 2 Brüder (3 und 7 Jahre)
 Enge Freunde/-innen: 2
 Freizeit zu Hause: 42 Stunden
 Freizeit außerhalb des Hauses: 8 Stunden
 Hobbys: Fernsehen, Sport, Computerspiele
 Beschäftigungsdauer Computer: 4 Stunden in der Woche
 Lieblingsgenres: Jump and Run, Denkspiele
 Lieblingsspiel: Hugo
 Typ des Computerspielers: Wenignutzer

René begeistert sich erst seit kurzem für Computerspiele und besitzt nur drei, von denen eines sein Lieblingsspiel ist. Er darf von seinen Eltern aus nur eine Stunde fernsehen. Er ist „Hugo-Fan“. Er verbringt nur wenig Zeit außer Haus.

Gruppe 2: 2 Diskussionsleiter, 5 Teilnehmer*Janine*

Alter: 12 Jahre

Schule: Gymnasium

Eltern: Vater ist Fröhrentner, Mutter ist Köchin

Geschwister: ein Bruder (20 Jahre)

Hobbys: Lesen, Musik, Sport

Typ des Computerspielers: Wenignutzer

Christoph

Alter: 12 Jahre

Schule: Realschule

Eltern: Vater ist Kaufmann, Mutter ist Verkäuferin

Geschwister: keine

Hobbys: Spielen, Computerspiele, Sport

Typ des Computerspielers: Wenignutzer

Henning

Alter: 12 Jahre

Schule: Gymnasium

Eltern: Vater ist Tierarzt, Mutter ist Lehrerin

Geschwister: ein Bruder (14 Jahre)

Hobbys: Lesen, Spielen, Sport

Typ des Computerspielers: Mittelnutzer

Moritz

Alter: 9 Jahre

Schule: Grundschule

Eltern: Vater ist Lehrer, Mutter ist Wissenschaftlerin

Geschwister: ein Bruder (12 Jahre), eine Schwester (16 Jahre)

Hobbys: Fernsehen, Radio, Computerspiele

Typ des Computerspielers: Wenignutzer

Mirko

Alter: 12 Jahre

Schule: Realschule

Eltern: Vater ist Lehrer, Mutter ist Wissenschaftlerin

Geschwister: ein Bruder (9 Jahre), eine Schwester (16 Jahre)

Hobbys: keine Angabe

Typ des Computerspielers: Intensivnutzer

Gruppe 3: 2 Diskussionsleiter, 5 Teilnehmer*Andrea*

Alter: 9 Jahre

Typ des Computerspielers: Intensivnutzer

Julia

Alter: 9 Jahre

Typ des Computerspielers: Mittelnutzer

Hartwig

Alter: 10 Jahre

Typ des Computerspielers: Mittelnutzer

Sebastian

Alter: 12 Jahre

Typ des Computerspielers: Intensivnutzer

Martin

Alter: 14 Jahre

Typ des Computerspielers: Intensivnutzer

4.1.2 Gesprächsleitfaden

Der Leitfaden orientiert sich zunächst an deskriptiven Themen über den Zugang und die Informationswege zu Computerspielen sowie über die soziale Einbettung des Computerspiels. Anschließend werden Fragen zu Motivhintergründen gestellt. Im nächsten Themenblock geht es um Bewertungsmaßstäbe, mit denen Kinder und Jugendliche im allgemeinen den Computerspielen begegnen. Hierbei werden Wirkungsfragen insofern berührt, als die Orientierung an Idolen und Vorbildern einen Schluß auf die Übernahme inhärenter Wertmaßstäbe zuläßt. Sodann sind spezifische Fragen zu Kriegs- und Ballerspielen zu erörtern, denen unter Jugendschutzgesichtspunkten problematische Wirkungspotentiale zugeordnet werden. Schließlich sollen die Gesprächsteilnehmer beurteilen, wie sich aus ihrer Sicht Wirkungsrisiken und Jugendschutz im Bereich der Computerspiele darstellen.

Der Gesprächsleitfaden ist in Anhang A dokumentiert. Die nachfolgende Auflistung skizziert den Themenplan. In Klammer ist die Fragennummer vermerkt.

I Spielverhalten und soziale Einbettung

- Wege zum Computerspielen (1)
- Eigene Computerspielzukunft (2)
- Spielalternativen und sonstiges Freizeitverhalten (3)
- Alleine versus mit anderen spielen (4)
- Computerzeitschriften (5)
- Information über neue Spiele (6)
- Gespräche über Computerspiele (7)

II Motive für das Computerspielen

- Spaß an Computerspielen (8)
- Gefühle und Stimmungen beim Computerspielen (9, 10)
- Messen mit anderen (12)

- Geschicklichkeit (11)
 - Gründe für Computerspielen (13)
- III *Bewertungen von Computerspielen*
- Sparten des Computerspiels (14, 15)
 - Präferenzen für Computerspielgenres
 - Stärken und Schwächen eines Computerspiels (16)
 - Bewertungskriterien (17)

IV *Umgang mit Kriegs- und Ballerspielen*

- Gegnerische Figuren bei Ballerspielen (19, 20)
- Spielausgang (21)
- Krieg und Kriegsspiele (22, 23)
- Nazi-Symbole in Computerspielen (24)

V *Wirkungsrisiken und Jugendschutz aus Sicht der Nutzer*

- Gefahren von Computerspielen (25)
- Heimliches Spielen (26)
- Indizierte Spiele (28)
- Spielekontrolle und Spieleverbot (27)

4.2 **Ergebnisse**

Die Ergebnispräsentation folgt der Gliederung des Gesprächsleitfadens. Im ersten Schritt wird jeweils der allgemeine Befund skizziert, der im zweiten Schritt, wenn nötig, nach unterschiedlichen Trends bei den Diskussteilnehmern differenziert wird. Der dritte Schritt besteht darin, die Befunde mit Originaläußerungen aus den Verschriftungsprotokollen zu illustrieren. Alle Erkenntnisse über Kinder und Jugendliche, die im folgenden formuliert werden, beziehen sich im engen Sinne auf die Befragungspersonen. Als „Ergebnis“ werden sie nur mitgeteilt, wenn sie durch mehrere Aussagen gestützt sind, welche die Intersubjektivität und eine begrenzte Verallgemeinerungsfähigkeit der Befunde gewährleisten.

4.2.1 **Spielverhalten und soziale Einbettung**

Der Fragekomplex zum Spielverhalten und zur sozialen Einbettung hatte in der Gruppendiskussion einflussreiche Funktion. Eruiert werden sollte, wie die Kinder und Jugendlichen zum Computerspielen gekommen sind und wie sie ihre eigene Computerspielzukunft beurteilen. Von besonderem Interesse waren die Informationskanäle, in denen sich Kinder und Jugendliche über Computerspiele informieren. Wer gibt Tips über neue Spiele? Wie wichtig sind Computerschriftchen? Unter dem Gesichtspunkt einer Gefährdung durch Vereinsamung wurde diskutiert, ob die Kinder und Jugendlichen eher allein oder mit anderen spielen, welche Spielalternativen zur Verfügung stehen und wie generell das Computerspielen in die sonstigen Freizeitaktivitäten eingebettet ist. Abschließend zu diesem Themenkreis sollte geklärt werden, inwieweit Gespräche über Computerspiele eine soziale Isolation der Spieler verhindern bzw. das Verarbeiten von Spielerlebnissen durch Primärkommunikation erleichtern können.

4.2.1.1 **Wege zum Computerspielen**

Die Kinder und Jugendlichen sind überwiegend durch Freunde und in der Schule auf Computerspiele aufmerksam geworden. Auch ältere Geschwister geben, sofern vorhanden, Tips für interessante Spiele.

Zitate:

- „Durch meine Freundin, die hat über uns gewohnt, hat ein Super-Nintendo und da haben wir immer gespielt, den ganzen Tag“ (GD1).
- „Durch Freunde ziemlich viel und auch durch Klassenkameraden, die hatten einen Amiga, ...“ (GD1).
- „Ich auch durch Freunde, hatten einen Super-Nintendo, ...“ (GD1).
- „Damals, als mein Bruder 15 war, da hat er auch einen Computer gehabt. Ich hab immer nebenran gegessen und war ganz begeistert“ (GD2).
- „... weil ich öfters mal bei meinem Freund bin und der hat auch einen Computer. Und der hat mir dann z.B. die ganzen Spiele gezeigt und was man mit dem Gerät alles machen kann“ (GD2).

Eltern befassen sich hingegen kaum mit Computerspielen. Eltern fallen sowohl als Initiatoren als auch als pädagogische Begleiter ihrer Kinder auf diesem Gebiet weitgehend aus.

Zitat:

- Auf die Nachfrage, ob auch der Vater spielt, antwortet ein Kind:
 „Spielt weniger, programmiert ab und zu“ (GD1).

4.2.1.2 **Eigene Computerspielzukunft**

Die Kinder und Jugendlichen können sich im Moment gut vorstellen, auch in 10 Jahren Computer zu spielen, vor allem, weil sie vermuten, daß die Spiele dann noch attraktiver sind als heute. Sie glauben aber nicht, daß sie im Alter ihrer Eltern die Zeit für Computerspiele haben.

Zitate:

- „Ja, ich spiele bestimmt noch in 10 Jahren, da kommen viele neue Spiele heraus, die sind besser“ (GD1).
- „Später hat man bestimmt viele andere Sachen zu tun, das würde ablenken“ (GD1).

4.2.1.3 **Spielalternativen und sonstiges Freizeitverhalten**

Außer Computerspielen mögen die Kinder und Jugendlichen Brettspiele, Rollenspiele (Magic etc.), Karten- und Gesellschaftsspiele. Häufig werden diese Spiele den Computerspielen vorgezogen. Eine Fixierung auf Computerspiele liegt bei den Befragungspersonen nicht vor. Im Rahmen der Freizeit ist Computerspielen nur eine unter anderen Beschäftigungen. Vor allem Sport, Treffen mit Freunden und Fernsehen sind wichtige Freizeitaktivitäten.

Zitate:

- „Das [Kartenspiele und andere Gesellschaftsspiele] macht mehr Spaß, weil man zusammen ist“ (GD1).
- „Bei uns in der Schule gibt es halt so ein Kartenspiel, das heißt Magic. Das wird viel gespielt“ (GD1).

4.2.1.4 **Alleine versus mit anderen spielen**

Die Tätigkeit des Computerspiels wird zumeist alleine ausgeübt. Einige berichten aber auch davon, mit anderen zusammen zu spielen.

Zitate:

„Ich spiele meistens alleine, da kann man sich auch besser konzentrieren“ (GD1).

„Ich bin immer alleine“ (GD1).

„Also, wenn ich z.B. Doom spiele, das ist ja so ein Ballerspiel, ziemlich brutal. Das spiele ich nicht so gerne allein, vor allem nicht abends“ (GD2).

„... meistens spiele ich mit meinem Freund ... so ein Autospiele und da fahren wir meistens auf Zeit“ (GD2).

4.2.1.5 Computerzeitschriften

Computerfachzeitschriften werden nur vereinzelt gelesen. Häufiger hingegen greifen die Kinder und Jugendlichen auf die einschlägigen Computerspiel-Zeitschriften wie PC-Games und PC-Play-er zurück, welche zumeist die einzige gedruckte Informationsquelle zum Thema Computer überhaupt sind.

Zitat:

„Ich lese manchmal die Amigazeitschrift von meinem Vater, ...“ (GD1).

4.2.1.6 Information über neue Spiele

Von neuen Spielen erfahren die Kinder und Jugendlichen in der Regel über Freunde, manchmal auch durch Zeitschriften oder im Fachhandel selbst. Fernsehwerbung ist in diesem Zusammenhang irrelevant, da Computerspiele kaum im Fernsehen beworben werden.

Zitate:

„Manchmal guckt man auch im Laden rum oder in Zeitschriften“ (GD1).

„PC und Amiga bringen nie Werbung“ (GD1).

„Das meiste erfahre ich auch über die Schule, also nicht über meine besten Freunde“ (GD2).

4.2.1.7 Gespräche über Computerspiele

Über Computerspiele wird ausgiebig mit Freunden und Bekannten gesprochen. Eltern und Lehrer interessieren sich nach Ansicht der Kinder und Jugendlichen kaum für Computerspiele.

Zitat:

„Wenn Lehrer und Computer, dann muß das direkt mit der Schule zu tun haben ... ich glaube nicht, daß die da rumspielen“ (GD2).

„Die Lehrer sind zu alt (zum Computerspielen) ... Die Lehrerin kann ich mir nicht am Computer vorstellen ... Und die ist irgendwie ziemlich altmodisch und zieht jeden Tag das Gleiche an“ (GD2).

4.2.2 Motive für das Computerspielen

Im Hinblick auf die motivationalen Hintergründe des Computerspielens sind direkt abfragbare Um-zu-Motive wie „Spaß“ und „Langeweile“ nur bedingt aussagekräftig. Ziel der Gruppendiskussionen war es, Triebkräfte des Computerspielens zu ermitteln, die sich hinter vordergründigen Motivangaben verbergen. Wie wichtig sind emotionale Verfassung und Stimmung der Kinder und Jugendlichen? Da es Computerspiele ermöglichen, kompetitive Ziele zu verfolgen, stellt sich die Frage, welche Besonderheiten gerade Computerspiele aufweisen, die ein Sich-Messen-mit-anderen attraktiv erscheinen lassen. Abschließend zu diesem Abschnitt werden die Motive des

Computerspielens bei Kindern und Jugendlichen zusammenfassend genannt und nach ihrer Relevanz bewertet.

4.2.2.1 Spaß an Computerspielen

Der Hauptreiz des Computerspielens liegt in der Überwindung von Schwierigkeiten, die den „Spaß“ am Spielen maßgeblich konstituieren.

Zitate:

„Man versucht das Spiel durchzupacken. Wenn man es nicht schafft, versucht man es immer wieder“ (GD1).

„Wenn Spiele einfach sind, sitzt man auch nicht so lange dran und macht schnell wieder aus“ (GD1).

4.2.2.2 Gefühle und Stimmungen beim Computerspielen

Je nach momentaner Stimmung werden unterschiedliche Spielarten präferiert. Im allgemeinen bevorzugen es die Kinder und Jugendlichen bei guter Laune zu spielen. Aber es gibt auch genre-spezifische Trends. So werden Ballerspiele eher in „schlechter“ Stimmung gespielt, um sich „abzureagieren“. Bei „guter“ Stimmung bevorzugen die Kinder und Jugendlichen eher Action-spiele und „Jump and Run“. Geschicklichkeitsspiele werden vor allem aus „Langeweile“ gespielt. Die Stimmung nach dem Spielen ist abhängig vom eigenen Erfolg beim Spielen. Ein Spielsieg oder das Erreichen einer hohen Punktzahl versetzen die Kinder und Jugendlichen in Freude, Mißerfolge hingegen können Trauer und Frustration auslösen.

Zitate:

„Gut gelaunt. Wenn ich schlecht gelaunt bin, werde ich mich nicht zum Computer setzen, dann höre ich mir Musik an“ (GD1).

„Wenn man schlechte Laune hat, kann man etwas nervös sein und macht irgend etwas falsch und man geht schnell kaputt. Dann hat man keine Konzentration“ (GD1).

„Bei schlechter Laune wahrscheinlich Ballerspiele, da kann man sich irgendwie abreagieren“ (GD1).

„Also, manchmal, wenn ich sauer bin, spiele ich Doom, wenn mir langweilig ist, spiele ich Tetris“ (GD2).

„Es ist schon gut, wenn man schlecht drauf ist, so Dinger abzuballern“ (GD2).

„Es ist schon gut zu wissen, du hast das Spiel gewonnen“ (GD2).

„Wenn ich vorher schon wütend bin, dann spiel ich halt so Kampfspiele und so, daß ich dann die Aggression loskriege, daß ich die dann net woanders rauslasse, wo's grad net angebracht ist. Und wenn ich gute Laune hab, dann spiel ich eigentlich mehr so ruhige Spiele“ (GD3).

„Wenn ich gut drauf bin, dann spiel ich so Wirtschaftssimulationen. Des is 'ne Herausforderung. Und wenn ich ganz schlecht gelaunt bin, dann setz ich mich halt davor und spiel entweder 'Mortal Combat' oder 'Doom' oder 'Wolfenstein'. Aber des auch nur im allergrößten Notfall. Des weißt mei Mutter dann ach net, dann schließ ich mei Zimmer zu. Kumm't'n Zettel davor: Net störe! Und dann spiel ich des halt, bis ich durchkumm. Und nach 'ner Stund bin ich halt dann durch, durch alle Level“ (GD3).

Da bin ich immer gut gelaunt, wenn ich an den Computer geh. Dann spiel ich meistens immer 'Grand Prix', weil ich da nämlich immer auf den Rasen geh in den Kurven und net auf der Straße bleib“ (GD3).

„Wenn ich schlecht gelaunt bin, dann spiel ich eigentlich gar nicht“ (GD3).

4.2.2.3 Messen mit anderen

Kinder und Jugendliche messen sich gerne mit anderen und empfinden es als befriedigend, ein Spiel zu gewinnen. Eine Niederlage frustriert sie häufig so, daß sie sich ärgern. Oftmals wird getestet, wer unter Freunden und Schulkameraden der Bessere ist. Viele sind bemüht, sich ständig zu steigern. Hohe Geschicklichkeit beim Computerspielen ist eine Quelle für die Anerkennung in der Gruppe Gleichaltriger.

Zitate:

„Bei Rennautospielen gibt es ja auch welche für zwei Personen, wer zum Beispiel besser fährt“ (G1).

„Man setzt sich Ziele“ (GD1).

„Wenn ich auf dem Computer mit meinem Bruder Karate spiele ..., dann tricks ich den immer aus. ... Der würd ja so gern gewinnen. ... Der schreit dann immer rum, wenn er net gewinnt: Schon wieder kaputt gegangen!“ (GD3).

4.2.2.4 Geschicklichkeit

Das Training von Geschicklichkeit ist ein zentrales Motiv des Computerspielens, das nicht nur bei sogenannten Geschicklichkeitsspielen wie „Tetris“ und „Pacman“ zum Tragen kommt. Hohe Geschicklichkeit beim Computerspielen ist für Kinder und Jugendliche eine Möglichkeit, ihre Fähigkeiten in der Gruppe Gleichaltriger zu demonstrieren und sich selbst eine Überlegenheit der Erwachsenenwelt gegenüber zu affirmieren.

Alle Diskutanten waren der Ansicht, auf dem Gebiet der Computerspiele höhere Fähigkeiten zu besitzen als ihre Eltern. Aufgrund von Fähigkeitsdefiziten der Eltern im Umgang mit Computern fühlen Kinder und Jugendliche gerade auf diesem Gebiet eine gewisse Überlegenheit, die ansonsten im Alltagsleben kaum besteht.

Die Kinder und Jugendlichen sind im Umgang mit Computerspielen geschickter als ihre Eltern, da diesen die Lust und die Zeit zum Üben fehlt. Die Kids brauchen in der Regel nicht lange, um ein Spiel zu beherrschen. Die Erfahrung, auf dem Gebiet der Computerspiele den eigenen Eltern überlegen sein zu können, steigert die Zuwendungsattraktivität dieses Medienbereichs für Kinder und Jugendliche und verringert zugleich die Kontrollmöglichkeiten.

Zitate:

„Die Eltern...blicken nicht durch, kapierten gar nicht, um was es geht ...“ (GD1).

„Die spielen ja nicht so oft. Vielleicht macht es ihnen auch keinen Spaß“ (GD1).

„Das ist für sie Zeitverschwendung“ (GD1).

„Die [Eltern] können des nämlich net“ (GD3).

„Wenn meine Mama oder mein Papa immer gegen mich spielen wollen, dann verlieren se immer, weil se nicht so gut spielen können, weil se nicht so oft spielen“ (GD3).

„Meine Mutter eigentlich net [kennt sich nicht aus]; und mein Vater, der weiß grad mal so, wie der an geht oder wie er dann in ein Schreibprogramm reinkommt. Die interessieren sich net so dafür“ (GD3).

„Naja, mein Vater interessiert sich für sowas net. Meine Mutter hat selber einen Computer, aber die schreibt damit. Aber ich weiß auch so, daß sie auch gern Gameboy spielt, wenn sie allein ist“ (GD3).

4.2.2.5 Gründe für Computerspiele – zusammenfassend

Wichtige Gründe für die Jugendlichen Computer zu spielen sind Einsamkeit, Langeweile, gute Laune, Entspannen und das Ziel, seine Geschicklichkeit zu verbessern.

4.2.3 Bewertungen von Computerspielen

Bewertungen von Computerspielen hängen zunächst davon ab, welche Spartenenteilung die Kinder und Jugendlichen kennen und für sich verwenden, sodann von den Bewertungsmaßstäben. Sind eher Spielinhalte, Spielziele oder formale Eigenschaften wie Grafik und Sound dafür ausschlaggebend, ob eine Genrepräferenz entsteht?

4.2.3.1 Sparten des Computerspiels

Die Versuchspersonen konnten mit der gängigen Einteilung der Computerspiele in verschiedene Kategorien wenig anfangen. Sie konnten auch nur vereinzelt den Kategorien ein Spiel zuordnen.

4.2.3.2 Präferenzen für Computerspielgenres

Mädchen tendieren eher zu Geschicklichkeitsspielen, während Jungen aktionsreiche Spiele wie Strategie-, Sport- und Ballerspiele bevorzugten. Jump and Run wird von Kindern und Jugendlichen beiderlei Geschlechts gerne gespielt.

4.2.3.3 Stärken und Schwächen eines Computerspiels

Als Stärken eines Computerspiels wurden in freier Nennung bezeichnet: Sound, Grafik, Spielspaß, Spielidee, Kontrolle über Figuren und Geschwindigkeit, Schwierigkeitsgrade. Neben formalen Charakteristika gelten auch Spielinhalte und Spielidee als Stärken.

Schwächen eines Computerspiels sind die nicht vorhandenen Stärken. Explizit wurden Software-Probleme und technische Schwierigkeiten beim Installieren und Laden von Spielen als Schwäche genannt. Als schlecht wird empfunden, wenn hohe technische Anforderungen erfüllt sein müssen, um ein Spiel spielen zu können (Pentium-Prozessor oder großer Arbeitsspeicher).

Zitat:

„... wenn man ein Spiel nicht auf die Festplatte machen kann, weil man da zwölf Disketten einschieben muß ...“ (GD2).

4.2.3.4 Bewertungskriterien

Bewertungskriterien nach Vorgabe in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit: 1. Inhalt, 2. Realismus, 3. Spaß, 4. Grafik, 5. Schwierigkeit, 6. Sound, 7. Dauerspaß, 8. Fantasy.

4.2.4 Umgang mit Kriegs- und Ballerspielen

Der Themenkomplex Kriegs- und Ballerspiele ist im vorliegenden Zusammenhang von zentraler Wichtigkeit. Er wird daher ausführlich dokumentiert. Gefragt wurde nach der Art gegnerischer Figuren und der Bedeutung expliziter Brutalität. Machen Kinder und Jugendliche in Ballerspielen einen Unterschied zwischen Monstern und „menschlichen“ Gegnern? Sind Schreie und Blut getroffener Gegner für Kriegs- und Ballerspiele essentiell? Schließlich sollte geklärt werden, ob neben dem ansonsten obligatorischen „Sieg“ eventuell auch friedliche bzw. kooperative Lösungen in einem Kriegs- oder Ballerspiel „attraktiv“ wären. Unter Jugendschutzaspekten ist überdies re-

levant, inwieweit Kinder und Jugendliche zwischen Krieg als Realität und Krieg als Spiel unterscheiden können.

4.2.4.1 Gegnerische Figuren bei Ballerspielen

Die Kinder und Jugendlichen sehen keinen prinzipiellen Unterschied darin, ob sie bei Ballerspielen auf Monster oder Menschen schießen, da sie die „menschlichen“ Gegner ebenso wie die Monster primär als Kunstfiguren im Spielablauf wahrnehmen. Es wird gespielt, um Punkte zu sammeln und weiterzukommen und nicht um zu „töten“. Einige Kinder lehnen es jedoch ab, auf Kinder und auf Tiere zu schießen, die Empathie und Mitleid besonders stark ansprechen.

Zitate:

„Wenn das realistisch wie ein Mensch gemacht ist, kann es egal sein, ob sie rechtsradikal oder linksradikal sind oder Monster, leben tun sie sowieso nicht“ (GD1).

„Nee, da kriegt man nachts Schiffs. Die Monster werfen mit Schleimbeuteln rum“ (GD1).

„Menschen würd ich schon eher sagen, Monster kann ich mir nicht vorstellen, wenn ich auf jemanden Wut habe, kann ich nicht ein Monster abschießen, das muß schon ein Mensch sein“ (GD2).

„Also, ich schieß auf jeden drauf, wenn's mein Gegner ist.“ Leiter: „Also auch auf Menschen.“ „Ja, aber nur wenn's mein Gegner ist“ (GD3).

„Auf so bedrohte Tierarten tät ich nie schießen, weil – nur auf die, die net bedroht sind, auf die kann man ja schießen, aber auf die Blawwale net, die werden oft gejagt“ (GD3).

Allerdings ist der Hauptbefund in bezug auf Jugendliche über 10 Jahre zu differenzieren. Thilo (16 J) und Sebastian (13 J) aus GD 1 sehen weniger den Hintergrund der Figuren bzw. des Spiels als vielmehr das Spielkonzept. Für sie ist die Art des Gegners ohne Bedeutung. René (10 J) und Boris (12 J) haben vor Monstern Angst und wollen sie daher nicht so gern als Gegner haben. Dies scheint ein altersspezifisches Phänomen zu sein, das insbesondere die 10- bis 12jährigen betrifft.

Schreie von Opfern oder die Farbe des Blutes erscheinen den Kindern bei Ballerspielen eher nebensächlich, da sie für das Spielziel, Gegner zu besiegen, irrelevant sind und der gesamte Vorgang als nicht real eingestuft wird.

Zitate:

„Mir ist es egal, ob es lila oder orange ist“ (GD1).

„Real ist dabei egal, weil das ganze Spiel ist ja unreal“ (GD1).

„Also, wenn immer nur die gleichen Schreie kommen, dann finde ich es dumm ..., es müssen verschiedene Schreie sein und das müßte richtig ausgearbeitet sein“ (GD2).

„Ob grün oder rot, ich mag Blut so oder so nicht“ (GD2).

Kinder und Jugendliche stellen Vergleiche zwischen Realität und Spiel an, die auf eine relativ klare Trennung zwischen Fiktion und Wirklichkeit hindeuten. Allerdings werden die fiktiven Angebote auch zu „spielerischen“ Probehandlungen in der Phantasie benutzt, die vielleicht doch einmal für die Wirklichkeit relevant werden könnten.

Zitat:

„Wenn die im Computer aufstehen würden wieder, dann könnt ma gleich wieder druffballern. Und dann, wenn man echte Patronen reintun würde, dann wären sie endlich mal tot. Aber wenn die dann wieder aufstehen, dann kann ma länger spielen“ (GD3).

Leiter : „Würdest du auf jemanden schießen?“ „M-m.“ Leiter: „Niemals?“ „Nur wenn's notwendig wär“ (GD3).

„Wenn ich 'ne echte hätt, dann würd ich ach nur ins Bein schieße, weil do wüßst ich, da könnt ma net arg verletze mit“ (GD3).

4.2.4.2 Spielausgang

Auch das Ende eines Ballerspiels oder Kriegsspiels scheinen die meisten nicht so wichtig zu nehmen. Es interessiert vor allem der Spielablauf selbst. Allerdings merken sie auch kritisch an, daß Spiele mit friedlichem Ausgang wohl weniger Erfolg am Markt hätten.

Zitate:

„Ich glaub, daß die Verkäufer damit keinen so großen Erfolg machen würden, die meisten Kinder wollen ja Spiele, wo man richtig bumbum macht“ (GD1).

„Mir ist es eigentlich ziemlich egal wie es ausgeht, mich interessiert nur das Spiel“ (GD1).

„Ich find es nicht unbedingt schlechter, wenn sie jetzt einen Friedensvertrag schließen. ... Wenn ich mich mit meinem Bruder streite ..., dann kloppen wir uns schon, aber nach einer Weile ... ist man wieder gut miteinander“ (GD2).

„Das Spiel bleibe praktisch dasselbe. Wenn ich mich am Ende entscheiden müßte, am Ende Krieg oder Frieden, dann würd ich den Friedensvertrag nehmen. Das fände ich besser. Die Leute, die das Spiel herstellen, denen ist das egal, Hauptsache, die Leute kaufen das Spiel und deswegen endet es meistens mit Krieg“ (GD2).

„Also, wenn ich so ein Spiel spiel, dann hätte ich lieber, also, wenn was passiert, daß ich das ganze wieder aufbauen könnte“ (GD2).

4.2.4.3 Krieg und Kriegsspiele

Kinder und Jugendliche unterscheiden strikt zwischen einem fiktiven Kriegsspiel und einem realen Krieg. Realistische Stilmittel in Kriegsspielen werden als abschreckend empfunden.

Zitate:

„Mir gefällt ein Spiel, aber ich denk da nicht darüber nach, ob da jetzt Krieg gemacht wird oder nicht“ (GD1).

„Es kommt auf den Hintergrund drauf an, ob man da jetzt den 2. Weltkrieg nachspielt oder ein Krieg der noch sein wird, so mit Marsmenschen“ (GD1).

„Krieg ist kindisch, das ist, wie wenn zwei Kinder sich streiten und damit anfangen, rechthaberisch zu sein und anfangen, aufeinander einzuschlagen ... Erwachsene ... machen Krieg, weil sie sich mit jemand geärgert haben, das ist eigentlich unsinnig – wenn überhaupt, dann sollten sie es selbst unter sich austragen“ (GD2).

„Inzwischen sieht es im Spiel schon genauso aus, wie es wirklich ist. Also das mit dem Blut ist ziemlich realistisch dargestellt. ... Wenn man das sieht, wie Krieg wirklich ist, dann wird einem schon schlecht“ (GD2).

Die Kinder und Jugendlichen, die an den Gruppendiskussionen teilnahmen, sehen für sich selbst keine gefährlichen Auswirkungen beim Spielen von Kriegsspielen. Gefahren der Nachahmung sehen sie aber in bezug auf jeweils andere und jüngere Spieler.

Zitate:

„Manche kaufen sich Kriegsspiele und dann gehen sie auf die Straße und machen es nach, was sie da eben gespielt haben“ (GD1).

„Es kommt auch darauf an, auf die Einstellung der Spieler, auch schon vor dem Spiel. Wie man auch dran geht an die Spiele. Wenn man jetzt nur irgendwie irgendein Karatespiel spielt, um ein paar Tritte zu lernen, dann ist es halt klar, daß man sie auch anwendet“ (GD1).

„Ich meine, ab 10 oder 12 ist es nicht mehr so gefährlich. Für kleinere Kinder find ich es schon gefährlich“ (GD2).

„Also, wenn man keine Eltern hat, die einem klar machen, daß es in Wirklichkeit anders ist und daß es nicht so gut ist, also, wenn man ganz alleine den Computer hat, dann kann ich mir das schon vorstellen [daß es gefährlich ist]“ (GD2).

4.2.4.4 Nazi-Symbole in Computerspielen

Nazi-Symbole werden von den Computerkids generell abgelehnt, besonders wenn es darum geht, sich ein dementsprechendes Spiel selbst zu kaufen. Falls man aber Spiele, wie z.B. Raubkopien, umsonst besorgen kann, werden auch diese Spiele, sofern sie einem gefallen, gespielt. Historische Kenntnisse über die Nazizeit sind in Ansätzen vorhanden, ebenso wie eine kritisch-ablehnende Einstellung zu den Greueln dieser Periode.

Zitate:

„Man kann darauf [auf Nazi-Symbole] verzichten, muß nicht unbedingt sein“ (GD1).

„Kaufen könnte ich es mir ja nicht wenn es zensiert wäre. Höchstens, man könnte es über den Schwarzmarkt kriegen, aber das würd ich auch nicht machen“ (GD1).

„Schindlers Liste, ich hab da so ziemlich viel davon gehört ... Ja, man erfährt's halt so und bekommt auch von den Eltern erzählt, wie schrecklich das war, z.B. daß die Juden die Judensterne tragen mußten als Erkennungszeichen und daß sie umgebracht worden sind“ (GD2).

„Ich würd's vielleicht spielen, wenn's darum geht, Hitler zu vernichten, aber nicht, daß Hitler die Juden vernichtet“ (GD2).

4.2.5 Wirkungsrisiken und Jugendschutz aus Sicht der Nutzer

4.2.5.1 Gefahren von Computerspielen

Die Kinder und Jugendlichen sehen für sich selbst keine gefährlichen Auswirkungen der Computerspiele im allgemeinen und der Kriegsspiele im besonderen. Allerdings vermuten viele von ihnen bei den jeweils jüngeren ein Risikopotential. Gefährdungen können nach Ansicht der meisten Diskutanten nicht verallgemeinert werden, sondern seien stark personenabhängig.

Zitate:

„Es kommt auf die Person drauf an. Viele lassen sich dadurch beeinflussen, andere läßt das total kalt“ (GD1).

„Z.B. schüchtere Personen. Wenn sie dann so ein Spiel wie Wolfenstein spielen und die Leute werden abgeknallt und da haben sie nachts auch manchmal Alpträume davon. Die Spiele machen sie psychisch fertig“ (GD1).

„Wenn ein kleines Kind sowas sieht, dann wird's auch später aggressiv“ (GD2).

„Wenn jetzt ein 5-jähriger hingibt und jetzt meinetwegen Doom spielt und keine Angst davor hat, aber immer denkt, ob, die sind ja toll, will er, wenn er groß ist, vielleicht immer nur kämpfen“ (GD2).

„Da gibt's schon manche Leute, die sind dafür, die probieren des [Basteln einer Bombe] halt dann auch aus, also ... Des kommt drauf an, wie ma halt selbst ...wie der halt is. Ob er sich vom Computerspiel halt überzeugen läßt, oder ob er genau weiß, des is nur ein Spiel und ... Manche Spieler, die des dann spielen, die setzen des dann in die Wahrheit um, also auch so Bomben Basteln und so“ (GD3).

Zu einer Gefahr wird Computerspielen aus der Sicht der Kinder und Jugendlichen vor allem dann, wenn es zur Gewohnheit oder „Sucht“ wird. Auf Nachfrage antworteten die Diskutanten wiederum, daß dies aber für sie selbst kein Problem darstelle.

Zitat:

„Ich find eigentlich, alle Spiele sind negativ, weil ich kenn ein paar, die sind vom Computer abhängig. Die kumme häm, setze sich davor und spiele durch bis um acht und dann gehe se schlofe. Und dann gehn se morgens wieder in die Schul...“ Ein Mitdiskutant ergänzte: „Da ham se meistens die Hausaufgaben net.“ „Ja, und so kann ma ach abhängig were. Also kann ma eigentlich sagen, daß alle Computerspiele negativ sind“ (GD3).

4.2.5.2 Heimliches Spielen

Die meisten Kinder und Jugendlichen haben es nicht nötig, heimlich zu spielen, weil die Eltern ihren Kindern bei den Computerspielen nur wenig Vorschriften machen. Es gibt allerdings auch Ansätze zur elterlichen Kontrolle.

Zitate:

„Deine Eltern sagen nichts dagegen?“ „Nein!“ (GD1).

„... also dem sein Vater, die haben einen Super-Nintendo und dem sein Vater hocket da mehr dran als sein Sohn“ (GD1).

Aber es gibt auch elterliche Kontrolle: „Sie [die Eltern] haben nicht soviel damit [mit der Kontrolle des Computerspiels] am Hut. ... Aber wenn ich jetzt Doom spiele, kommt auch meine Mutter rein und sagt, was spielst du denn Schreckliches, das ist doch Blödsinn. ... Auf die Finger hauen tut sie nicht, aber sie sagt, ich soll's ausmachen. Also, ich kann's schon mal spielen, aber sie findet's nicht gut und das sagt sie auch, das findet sie Käse, genauso auch, wenn ich was im Fernsehen gucke“ (GD2). „Also, meine Eltern lassen mich nicht alles gucken, was ich anschalte ...“ (GD2).

„Also, es gibt Mortal Kombat, das darf ich nicht spielen“ (GD2).

4.2.5.3 Indizierte Spiele

Die Jugendlichen wissen zum Teil sehr genau Bescheid darüber, welche Spiele indiziert sind und welche einer Altersbeschränkung unterliegen. „Verbotene“ Spiele wie „Doom“ kennen und spielen jedoch die meisten von ihnen. Einige sind auch der Ansicht, daß der Reiz des Verbotenen das Interesse verstärken kann.

Zitate:

„Das liest man auch manchmal auf Verpackungen“ (GD1).

„Doom und Doom II ist verboten“ (GD1).

„Es gibt ja Doom ab 16 und Doom ab 18. Doom ab 16 ist nicht so brutal, aber ab 18 ist schon brutal“ (GD1).

„Manche Leute haben auch Beziehungen zu anderen und die können dann auch Spiele spielen, die total verboten sind“ (GD1).

„Für manche ist es ja auch noch ein Ansporn, verbotene Spiele zu spielen, anscheinend weil es ihnen Spaß macht“ (GD1).

„Für manche gilt der Grundsatz, was verboten ist, muß man ausprobieren“ (GD1).

„Ich find es eigentlich nicht so schwer, an verbotene Spiele heranzukommen. Es gibt so viele, die einen Computer haben; und wenn die einen haben, haben sie auch die Möglichkeit, an die Spiele heranzukommen, entweder ausleihen oder irgendwie über einen anderen Computer“ (GD2).

4.2.5.4 Spielkontrolle und Spielverbot

Die Kinder und Jugendlichen vertreten hierzu gegensätzliche Meinungen. Das Verbot von Spielen habe Vor- und Nachteile. Einerseits seien Kontrollen leicht zu umgehen, so daß deren Sinnhaftigkeit in Frage gestellt wird. Andererseits werden aber Verbote besonders kritischer Inhalte wie Nazi-Propaganda, Sex und Gewalt befürwortet. Manche halten die Kontrollen insgesamt für zu „lasch“.

Zitate:

„Ich find es Quatsch, wenn man einzelne Spiele verbietet, entweder alle oder man soll es ganz lassen“ (GD1).

„Ich finde es teilweise schon gut, wenn man es ab einem bestimmten Alter setzt“ (GD1).

„Wenn das Spiel gerade rauskommt, dann kauft sich das jeder und wenn es dann zu brutal ist – z. B. Mortal Combat – und verboten wird, dann hat es ja schon jeder kopiert“ (GD2).

„Solche Spiele sollte man erst kontrollieren und dann auf den Markt bringen“ (GD2).

„Des is des, was mich ach ärgere tut beim Computerspiele. Do gewee se se frei ab achtzehn, und dann kriegt ma se doch. Sollt ma härter durchgreife“ (GD3).

„Auch, daß des strenger durchgeführt werden soll oder daß se dann die Altersangabe ganz weglassen sollen, weil des nutzt ja dann überhaupt nix“ (GD3).

Die geäußerte Kritik an den Kontrollen steht in auffälligem Widerspruch zu der Tatsache, daß man selbst derlei Spiele zu Hause hat, sei es als Raubkopie, sei es durch Bestellung oder Kauf entstanden. Zwar wird angegeben, daß Spiele wie „Doom“ und „Wolfenstein“ nicht unbedingt zu den Lieblingsspielen gehören, sie scheinen aber doch (zumindest eine gewisse Zeit lang) relativ oft gespielt worden zu sein. Möglicherweise tragen Kontrollen und Verbote dazu bei, die Spiele zusätzlich interessant zu machen und mit der pädagogischen Kontrolle sein jugendliches Katz- und-Maus-Spiel zu treiben. Sodann lassen sich dann trefflich die schlechten Kontrollen beklagen.

Trotz aller Bedenken halten die Kinder und Jugendlichen Altersbeschränkungen prinzipiell für notwendig und begrüßenswert. Für eine vollständige Freigabe von Computerspielen hat sich kein Diskussionssteilnehmer ausgesprochen.

Zitat:

„Da bin ich net dafür [gemeint ist die völlige Freigabe von Computerspielen]. „Also dafür bin ich eigentlich net. Ich denk schon, entweder die sollen des richtig hart durchführen...“ Genau.“ Oder sie sollen's halt lassen.“ „Dafür bin ich auch, weil do könnt' sich ja 'n sechsjähriges Mädchen wie mei Schwester, die könnt sich Doom oder Wolfestä kafe“ (GD3).

Altersbeschränkungen und Indizierungen sind nur dann sinnvoll, wenn sie konsequent und vor allem rechtzeitig durchgeführt werden. Halbherzige Dinge sollte man aus der Sicht der Kinder und Jugendlichen besser unterlassen.

5 Schlussresümee

Haben Erfindungen wie Videorecorder, Kabel- und Satellitenfernsehen sowie die Einführung einer dualen Rundfunkordnung mit privaten TV-Anbietern bereits einen enormen Schub der Zugangserleichterung in bezug auf Medieninhalte aller Art (inklusive der jugendschutzrelevanten) erzeugt, so potenzieren unübersichtliche Verhältnisse auf dem Computerspiel-Markt sowie die Abrufbarkeit von Kriegsspielen, Kinderpornographie und neonazistischem Propagandamaterial via Modem die Hilfslosigkeit traditioneller Formen des Jugendschutzes. Unausweichlich erscheint daher eine Reorganisation des Jugendschutzes, indem Funktionen der zentral- und bundesstaatlichen Steuerung teilweise von einer verstärkten Selbstkontrolle der Medien übernommen werden. In Anbetracht deregulierter Medienmärkte hat auch eine solche doppelgleisige Kontrolle nur Aussicht auf Erfolg, wenn sie durch rezipientenseitige, dezentrale Ansätze medienpädagogischer Begleitung ergänzt wird, die eines Grundverständnisses für den jugendlichen Medienkonsum und die dahinterstehenden Motive unbedingt bedürfen.

Die Analyse aktueller Trends ergab, daß der gesamte Computerbereich (auch außerhalb der Unterhaltungsindustrie) vom Computerspiele-Markt entscheidende Impulse erhält. Dies betrifft die Weiterentwicklung von Soft- und Hardware. Spielebedürfnisse breiter Massen – zuvörderst von Kindern und Jugendlichen – sowie spezielle Vermarktungsinteressen der Unterhaltungsproduzenten entscheiden darüber, was in anderen gesellschaftlichen Bereichen – an Schulen, in Haushalten und in der Industrie – an Computertechnologie zur Verfügung steht. Computer- und Spieleindustrie wachsen immer mehr zusammen, wobei Produktzyklen der Chip-Hersteller neue Spielgenerationen anregen und umgekehrt das Interesse an immer aufwendigeren Grafikdarstellungen die Weiterentwicklung der Chip-Technologie stimuliert. Ähnliche Interferenzen sind zwischen Filmindustrie und Computer- bzw. Spiele-Markt zu beobachten.

Die Spielinhalte selbst zeigen gegenwärtig Innovationsermüdungen. Es kommt kaum etwas auf den Markt, was es nicht schon vor einigen Jahren gab. Die Grafik- und Sound-Performance wird immer perfekter, die Spiel-Ideen bleiben gleich. Trotz Einführung der USK-Selbstkontrolle und diverser Selbstverpflichtungserklärungen ist keine merkliche Abrüstung im Bereich gewaltthematizierender Spiele festzustellen. Dies liegt nicht nur an der Uneinsichtigkeit der Hersteller und Händler, sondern auch an Unsicherheiten darüber, wie und anhand welcher Kriterien ein effektiver Jugendschutz erreicht werden kann. Die Produzenten sind zwar bemüht, eine gewisse Anpassung an USK- und BPS-Prüfkriterien zu verwirklichen, es ist jedoch unverkennbar, daß sie zugleich versuchen, Verantwortung auf die Verkaufsebene zu verlagern. Die Folgen einer Indizierung treffen aber gerade Handel und Verkauf in existentieller Weise. Das Dilemma besteht darin, daß die Händler nur sehr beschränkt auf die Produkte Einfluß nehmen können, obwohl sie die Hauptadressaten staatlicher Interventionen sind und auch das wirtschaftliche Risiko einer Indizierung oder Beschlagnahme zu tragen haben. In Zukunft sollten daher die an der Verbreitung wirkenden Kräfte neben den Herstellern stärker in die Selbstkontrolle einbezogen werden, um so schon im Vorfeld für sie risikoreiche Spielinhalte vermeiden zu können. Damit wäre eine strukturelle Verbesserung der Jugendschutzbedingungen im Computerspiel-Sektor zu erreichen.

Indizierte Spiele wurden von den 827 befragten Kindern und Jugendlichen in eher bescheidenem Umfang genannt. Dennoch sind gewalthematisierende Inhalte bei den Computerspielern sehr beliebt. Dies geht von einfachen Ballerspielen über Prügelspiele der „Tekken“-Reihe und kriegerische Strategiespiele – z.B. „Command & Conquer“ – bis hin zu laborierten Kriegssimulationen wie „Seal Team“, „Strike Commander“ und „Apache Longbow“. In Analogie zur Fernsehnutzung sind vor allem Jungen an „Action“ interessiert. Mädchen bevorzugen eher Geschicklichkeitsspiele à la „Tetris“ und „Jump and Run“. Interessanterweise steigt mit dem Bildungsgrad die Wahrscheinlichkeit des Kontakts mit indizierten Spielen. Vor allem Gymnasiasten und Kinder von Akademikern neigen den Computerspielen der härteren Gangart zu. Dies bedeutet, daß die Hauptwirkungsrisiken des Computerspiels nicht in den sozialen Randgruppen, sondern eher im Bildungsbürgertum angesiedelt sind. Es erscheint daher angebracht, gezielte Aufklärungsarbeit gerade in den gehobenen Bildungsschichten zu leisten. Für die Zukunft ist allerdings damit zu rechnen, daß sich mit der Ausbreitung des Computers in allen Gruppen der Gesellschaft auch die Wirkungsrisiken dementsprechend verbreitern.

Aus Nutzersicht sind Computerspiele anders zu beurteilen als etwa Spielfilme oder Videos. Während die Film- und Fernsehrezeption durch den Nachvollzug vorgegebener Perspektiven bestimmt wird, besteht beim Computerspielen die Möglichkeit, aktiv in das Geschehen einzugreifen. Damit sind Akzentverschiebungen von der Opfer- zur Täterseite verbunden, deren Folgen im einzelnen heute noch nicht absehbar sind. Ergebnisse der Fernsehforschung belegen, daß Gewaltdarstellungen in Spielfilmen und Nachrichtensendungen primär aus der Opferperspektive verarbeitet werden. Dies läßt sich jedoch nicht ohne weiteres auf Computerspiele übertragen. Die Untersuchung von Motivhintergründen durch Gruppendiskussionen führte zur Erkenntnis, daß Kinder und Jugendliche vor allem Spaß am Spielen haben wollen. In der Computerspielwelt können sie alles das tun, was sie im wirklichen Leben nicht tun dürfen. Das zeitweilige Übertreten von Tabus und das Ausprobieren von Grenzbereichen macht den besonderen Reiz der Computerspiele aus. Selbst Baller- und Kriegsspiele sind unter diesem Gesichtspunkt zunächst nicht aus Gründen einer Gewaltaffinität interessant, sondern als Tableau gewinnorientierter, durchsetzungsstarker Handlungskonzepte, in denen Grenzen dazu da sind, überschritten zu werden. In erster Linie bieten Baller- und Kriegsspiele Gelegenheit, sich in Spielwelten Herausforderungen verschiedener Art zu stellen und Ziele zu verfolgen. Dabei überwindet man Hindernisse, räumt diese (in welcher Form auch immer) aus dem Weg, um schließlich seinen persönlichen Erfolg in Gestalt gewonnener Punkte zu erringen. Konkrete Symbole wie Hakenkreuze und Wehrmachtsabzeichen sind für die Computerspieler eher nebensächlich. Kinder und Jugendliche empfinden sie sogar zum Teil als störend. Daher bleibt als Quintessenz festzuhalten, daß in diesem Punkt Spieleinteresse und Jugendschutzinteresse einmal nicht konfliktieren, sondern stattdessen zu konvergieren scheinen. Als Konsequenz bietet sich an, auf gewalt- und kriegsverherrlichende Spielinhalte zu verzichten, zumal sich die dahinter stehenden Funktionserwartungen ebenso gut in nichtkriegerischen oder abstrakten Kontexten realisieren lassen. Allerdings darf nicht übersehen werden, daß „Spielgewalt“ im allgemeinen von Kindern und Jugendlichen deutlich von realer Gewalt getrennt und in symbolischer Weise umgedeutet wird. Auf diese Weise werden Kämpfe in fiktionalen Welten zu Instrumenten des Gefühlsmanagements, die sich bei entsprechender pädagogischer Begleitung durchaus nicht zwangsläufig schädlich auf Kinder und Jugendliche auswirken müssen. So sehr also eine direkte Gewaltbefürwortung in realen Kontexten zu verurteilen ist, so klar und eindeutig sollte auch eine unterschiedslose Verurteilung aller Formen von Action und Wettbewerb unterbleiben.

ANHANG A Leitfaden für Gruppendiskussionen

Hinweise: Kids als Fachleute ansprechen! Insgesamt nicht zu lange bei einer Frage verweilen, aber auch nichts „Wesentliches abwürgen“. Altersunterschied ruhig mal ansprechen, um Hemmungen zu lösen.

1. Wie seid ihr eigentlich zum Computerspielen gekommen? Durch Freunde, Geschwister, Klassenkameraden? Werbung? Wie lange ist das schon her? (einzeln abfragen)
2. Könnt ihr euch vorstellen, daß ihr in 10 Jahren mit dem Computer spielt? Oder denkt ihr, daß es euch irgendwann langweilt oder ihr den Spaß verliert? (Nachhaken, warum?)
3. Macht Ihr auch Spiele, die nicht mit Computer, Gameboy usw. zu tun haben? Was ist denn gerade „in“? (Nachhaken: Was ist bei diesen Spielen anders als bei Computerspielen?)
4. Wie ist die Situation, wenn ihr Computer spielt? Seid ihr allein oder mit anderen? Situation schildern! Nebentätigkeit?
5. Welche Computerzeitschriften kennt ihr? Lest ihr regelmäßig oder gelegentlich eine Computerzeitschrift? Welche sind gut, welche schlecht? Warum? (Nachfrage: Liegen die Unterschiede vielleicht auch am Alter?)
6. Wie erfahrt ihr in der Regel von einem neuen Computerspiel und wie kriegt ihr es dann? Über Zeitschrift, über Freunde, aus anderen Medien? (Rundfragen).
7. Gespräche über Computerspiele: Wenn ihr in der Schule seid, sprecht ihr dann mit euren Freunden und Klassenkameraden über Computerspiele? Reden eigentlich Jungen und Mädchen miteinander über Computerspiele, oder bleibt da jede Seite eher für sich? Wie ist das zwischen Älteren und Jüngeren? Redet ihr auch mit den Lehrern oder mit euren Eltern darüber? (Nachfrage: Warum nicht? Woran liegt das? Wie könnte man das ändern? Sollte man das überhaupt ändern?)
8. Was macht Euch an Computerspielen Spaß? (aufzählen lassen)
9. Wie ist das so, wenn Ihr Computerspiele spielt, spielt Ihr wenn ihr gut oder wenn ihr schlecht drauf seid? Wie fühlt ihr euch nach einem Computerspiel, seid ihr aufgedreht oder entspannt?
10. Welche Art von Spielen spielt ihr, wenn ihr nicht so gut gelaunt seid? Welche, wenn ihr gut gelaunt seid?
11. Spiele wie „Tetris“ und „Sportsiege“ drehen sich ja hauptsächlich um Geschicklichkeit, interessiert euch solche Spiele? Warum? (Nachfrage: Seid Ihr eigentlich geschickter als eure Eltern? Habt Ihr lange üben müssen? Wie stellen sich eure Eltern an?)
12. Meßt ihr euch gerne mit anderen Spielern? Spielt ihr zusammen mit Freunden? Wie wichtig ist es für Euch herauszufinden, wer der beste Spieler ist? Wie wichtig ist es für euch, euch zu verbessern oder zu gewinnen? Regt ihr euch auf, wenn ihr ein Spiel verliert oder nicht so gut abschneidet oder nehmt ihr das gelassen auf?
13. Wie wichtig sind die folgenden Gründe für euch persönlich: (auf Flipchart vorher aufschreiben und von jedem einzeln mit Punkten zwischen 1 und 5 bewerten lassen) Langeweile weil ich mich geärgert habe weil ich etwas lernen will um meine Geschicklichkeit zu verbessern um mein Wissen zu erweitern weil ich gute Laune habe weil ich mich entspannen will weil ich allein bin.
14. Welche Arten von Computerspielen kennt ihr? (An Flipchart sammeln, Überschrift: Computerspiel-Arten, zwei Spalten: Mögen/Nichtmögen, siehe Frage 11) Welche Unterschiede bestehen zwischen den Genres? Welche mögt ihr und warum? (Diskutieren lassen und auf Flipchart eintragen)

15. Wir haben hier so ein paar Namen für Arten von Spielen. Für welches könnt ihr ein Beispiel nennen, mit welchen könnt ihr nichts anfangen? Genres auf Flipchart vorgeben (der Industrie und der USK). Diskutieren lassen, welche Einteilung sinnvoll ist, welche nicht. Warum? (Frage nicht ausufern lassen, falls nichts kommt, weiter machen)
16. Stärken und Schwächen von Spielen. Was macht ein gutes Computerspiel aus? (Flipcharts: Eigenschaften sammeln in der Gruppe). Was macht ein schlechtes Computerspiel aus? (Flipcharts: Eigenschaften sammeln in der Gruppe; Flipchart enthält zwei Überschriften: Stärken/Schwächen).
17. Wie wichtig sind folgende Bewertungskriterien: Sound, Grafik, Inhalte, Spaß, Dauerspaß, Schwierigkeit, realistisches Szenario, Fantasy-Szenario? (am Flipchart Punktebewertung von 1 bis 5, wie oben)
18. Welche Helden, Vorbilder, Idole habt ihr so? (Aufzählen lassen) Sind da welche drunter, die von Computerspielen stammen oder auch auf Computerspielen zu sehen sind?
19. Wir kommen zu einem Bereich, über den man geteilter Meinung sein kann. Wie seht ihr das? Da gibt es zum Beispiel „Ballerspiele“, bei denen man irgendwelche Gegner abschießen muß. Macht es euch was aus, wenn die Gegner „menschlich“ sind? Schießt ihr lieber auf ein Monster? Welchen Unterschied macht das eigentlich? Gibt es etwas, auf das ihr bei einem Computerspiel nicht schießen würdet?
20. Manche meinen, daß es für Kinder besser ist, wenn das Blut statt rot grün gefärbt ist? Wie seht ihr das? (Nachfrage: Sollten die getroffenen Gegner schreiben und stöhnen, wenn sie Schmerz empfinden? Oder wollt ihr das lieber nicht hören?)
21. Welche Rolle spielt das Ende eines Spiels? Bei Wing Commander I, II, III wird am Schluß des Weltraumszenarios die Rasse der außerirdischen Gegner vernichtet. Genau darin besteht das Ziel des Spiels. Könnte das Spielziel auch darin bestehen, einen Friedensvertrag abzuschließen? Oder wäre das zu langweilig?
22. Wer ist von euch für Krieg? Wer spielt gerne Strategie oder Kriegsspiele? (Traut sich keiner? Welche?) Nachfrage: Ist das nicht Kriegsverherrlichung oder wie seht ihr das? Wenn einer gerne Strategie- und Kriegsspiele spielt, ist der aus eurer Sicht gefährlich, weil er in Zukunft vielleicht wirklich als Soldat andere Menschen abschachtet? Oder ist der womöglich kuriert oder sogar besser auf die Situation eingestellt, wenn sie denn einmal wirklich käme?
23. Würdet ihr eurem kleinen Bruder oder eurer Schwester Kriegsspiele empfehlen? Warum, warum nicht?
24. Wißt ihr, was Nazi-Symbole sind? Wer kennt sich da aus? Nach historischem Wissen fragen. Wie seht ihr das, sollten solche Symbole aus Gründen der historischen Genauigkeit in Computerspielen vorkommen, oder sollten sie da ganz raus bleiben? Würdet ihr euch ein Spiel kaufen, das solche Symbole verwendet? Ist das euch egal oder spielt das beim Kauf eine Rolle?
25. Findet ihr, daß Computerspiele rundweg positiv zu sehen sind oder gibt es da auch Gefahren? Welche Gefahren seht ihr? Treffen die auf euch zu? Oder nur auf andere, die ihr kennt? (Erläutern lassen)
26. Müßt ihr heimlich spielen oder haben eure Eltern nichts gegen Computerspiele? Kennen sich eure Eltern aus mit Computerspielen oder interessieren sie sich nicht dafür?
27. Glaubt ihr, daß einzelne Spiele verboten werden müßten? Welche? Warum?
28. Was passiert, wenn ein Spiel indiziert wurde? Wißt ihr, wenn ein Spiel eigentlich verboten ist? Gibt es dann trotzdem die Möglichkeit, an das Spiel heranzukommen? Ist das dann leicht oder schwer?