



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„*Paidia* und *ludus* im Computerspiel:
eine qualitativ-empirische Untersuchung zum Spielerleben der
Computerspieler“

Verfasserin

Natalie Denk

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt: Diplomstudium Pädagogik

Betreuer: Univ.-Prof. Mag. Dr. Christian Swertz M.A.

Danksagung

Mein besonderer Dank geht an:

...meine Eltern, die mir mein Studium ermöglicht und mich stets dabei unterstützt haben, meine Träume zu verwirklichen. Bildung ist eines der schönsten Geschenke, die Eltern ihren Kindern geben können.

...meinen Freund Nicholas, der mir während meines Studiums immer mit Rat und Tat zur Seite gestanden und mit vielen aufmunternden Worten in schwierigen Zeiten eine unverzichtbare Stütze gewesen ist.

...Christian Swertz für die kompetente Betreuung meiner Arbeit und die Unterstützung meiner Interessen.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
1. Caillois‘ Spielbegriff	5
1.1. Caillois‘ Spieldefinition und dessen Anschluss an Huizinga.....	5
1.2. <i>Agôn</i> , <i>alea</i> , <i>mimicry</i> und <i>ilinx</i> – zur Kategorisierung der Spiele	7
1.3. Die Spielweisen <i>paidia</i> und <i>ludus</i>	9
2. <i>Paidia</i> und <i>ludus</i> in der Computerspielforschung	13
3. Hypothese und Fragestellungen der Diplomarbeit	17
4. Methodisches Vorgehen	18
4.1. Überblick.....	19
4.2. Erhebungsverfahren	19
4.2.1. Transkription	21
4.3. Auswertungsverfahren	21
5. Zur Erstellung des Interviewleitfadens und der Kategorien	24
5.1. Eigenschaften von <i>paidia</i> und <i>ludus</i> nach Caillois	24
5.1.1 <i>paidia</i>	25
5.1.2 <i>ludus</i>	26
5.2. Zentrale Themenfelder bezogen auf die Spielweisen	27
5.3. Entwicklung und Ausweisung des Interviewleitfadens	30
5.3.1. Interviewleitfaden.....	31
5.3.2 Sondierungsfragen.....	34
5.4. Entwicklung und Ausweisung des Kodierleitfadens.....	35
6. Zur praktischen Arbeit mit den Interviews	41
6.1. Zur Durchführung der Interviews	41
6.2. Auswertung	42
6.3. Interpretation der Ergebnisse	55
6.3.1. Die Ausprägungen von <i>paidia</i> und <i>ludus</i> in den verschiedenen Themenfeldern ...	56
6.3.2. Die Ausprägungen von <i>paidia</i> und <i>ludus</i> im Allgemeinen	63
6.3.3. Beantwortung der zentralen Fragestellungen.....	64
6.3.4. Überprüfung der Hypothese	68
7. Diskussion	70
7.1. Zur Einstufung des Computerspielerlebens zwischen <i>paidia</i> und <i>ludus</i>	71

7.1.1. Zur Relevanz für medienpädagogische Ansätze	71
7.1.2. Zur Relevanz für die Bewertung von Computerspielen.....	73
7.2. Mögliche weitere Forschungsansatzpunkte	74
8. Resümee.....	76
Literaturverzeichnis.....	77
Anhang	79
Leitfadenerstellung nach dem SPSS-Prinzip nach Helfferich.....	79
Transkriptionssystem	90
Interviewprotokolle und Transkripte.....	91
Interview 1: Interviewprotokollbogen.....	91
Interview 1: Transkript.....	92
Interview 2: Interviewprotokollbogen.....	106
Interview 2: Transkript.....	107
Interview 3: Interviewprotokollbogen.....	116
Interview 3: Transkript.....	117
Interview 4: Interviewprotokollbogen.....	127
Interview 4: Transkript.....	128
Interview 5: Interviewprotokollbogen.....	135
Interview 5: Transkript.....	136
Verzeichnis der Computerspiele	145
Abstract (Deutsch).....	153
Abstract (Englisch).....	154
Curriculum Vitae: Natalie Denk.....	155

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ablaufmodell der skalierenden Strukturierung (Mayring 2008, 93)	23
Abbildung 2: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Phantasie.....	56
Abbildung 3: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Regeln.....	58
Abbildung 4: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Leistung	59
Abbildung 5: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Freiheit.....	60
Abbildung 6: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Wettbewerb	61
Abbildung 7: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Spielziel	62
Abbildung 8: Häufigkeit der Aussagen, die zu <i>paidia</i> , <i>ludus</i> oder im Mittelbereich anzusiedeln sind	63
Abbildung 9: Vergleich der Aussagen pro Spieler.....	64

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Verteilung der Spiele nach Caillois (Caillois 1960, 46)	13
Tabelle 2: Zentrale Charakteristika von <i>paidia</i> nach Caillois.....	26
Tabelle 3: Zentrale Charakteristika von <i>ludus</i> nach Caillois	27
Tabelle 4: Interviewleitfadensystem	34
Tabelle 5: Kodierleitfaden.....	40
Tabelle 6: Auswertungstabelle	55

Einleitung

1958 erschien mit „Les jeux et les hommes“ (zu Deutsch: die Spiele und die Menschen) des französischen Soziologen, Literaturkritikers und Philosophen Roger Caillois (1913 – 1978) ein bedeutendes Werk der Spielforschung. Noch heute wird bezüglich der Frage nach einer Definition von Spiel oft auf Caillois‘ Einteilung des Spiels verwiesen, daran angeknüpft oder kritisiert. Ebenfalls 1958 wurde *Tennis for Two*, das als erstes Videospiel der Geschichte gilt, vorgestellt. Die Tragweite dieser Erfindung und dessen Bedeutung in der heutigen Zeit konnte damals wohl kaum erahnt werden. So waren Computerspiele¹ natürlich auch in Caillois‘ Werk noch kein Thema. Doch heute – über ein halbes Jahrhundert später – haben Computerspiele einen fixen Stellenwert in der Gesellschaft eingenommen und auch im Bereich der Spielforschung hat sich einiges getan. Angesichts der aktuellen Entwicklungen stellt sich die Frage, ob und in wie weit sich Caillois‘ Einteilung der Spiele auch auf Computerspiele übertragen lässt.

Hauptanliegen der vorliegenden Diplomarbeit ist es, einen im Hinblick auf Computerspiele erst wenig behandelten Aspekt von Caillois‘ Spieltheorie in den Fokus zu nehmen: seine Unterscheidung zwischen den beiden Spielweisen *paidia* und *ludus*. Mit *ludus* betitelt Caillois stark geregeltes, zielgerichtetes Spielen; mit dem Begriff *paidia* wird vor allem das freie, unkontrollierte Moment im Spiel bezeichnet. Dabei sind *paidia* und *ludus* als zwei entgegengesetzte Pole zu verstehen, zwischen denen sich einzelne Spiele – bezogen auf die jeweils vorzufindende Spielweise – unterschiedlich einordnen. In der Computerspielforschung gibt es bereits einige interessante Ansätze zur Frage nach der Zuordnung des Computerspielens zu *paidia* oder *ludus*. (vgl. dazu u.a. Frasca 1999 u. 2003, Eskelinen/Tronstad 2003) Dennoch erweist sich die Forschung hier noch als lückenhaft – vor allem im Bereich der empirischen Prüfung. Dies war der Anlass dafür, die Diplomarbeit dieser Thematik zu widmen und bei der Frage nach *paidia* und *ludus* im Computerspiel nicht die Spielstruktur, sondern das Spielerleben der Computerspieler ins Zentrum der Betrachtung zu stellen. Im Zuge einer qualitativen Untersuchung wird der Frage nachgegangen, ob die Begriffe *paidia* und *ludus* angemessen sind, um das Spielerleben der Computerspieler zu beschreiben. Dabei soll vor allem überprüft werden, ob die beim Computerspielen vorgefundenen Spielweisen auch in Richtung *paidia* tendieren. Da keine empirische Studie zu

¹ Die Bezeichnung Computerspiel wird in der vorliegenden Arbeit als Sammelbegriff für alle Spiele verwendet, die auf Computertechnologie basieren – darunter fallen somit neben Spielen am PC etwa auch alle Arten von Konsolenspielen. Die in der Arbeit und in den Interviews erwähnten Computerspiele werden im Haupttext nicht genauer erklärt. Stattdessen findet sich im Anhang der Arbeit ein Verzeichnis aller erwähnten Computerspiele mit einer Kurzbeschreibung.

finden ist, die sich auf ähnlicher Art und Weise mit den Spielweisen *paidia* und *ludus* beschäftigten, ist die Studie der Diplomarbeit als Pilotstudie zur Thematik zu verstehen.

Die Diplomarbeit gliedert sich inhaltlich in zwei Teile – einen theoretischen und einen empirischen. Im theoretischen Teil wird Caillois' Spielbegriff, seine Einteilung der Spiele in vier Grundkategorien und die Unterscheidung zwischen den Spielweisen *paidia* und *ludus* erläutert. Im Anschluss daran wird ein Blick in die Computerspielforschung geworfen und auf aktuelle Rezensionen von Caillois' Theorie eingegangen. Darauf aufbauend werden die Hypothese und zentrale Fragestellungen der Diplomarbeit entwickelt. Es folgt eine genaue Darstellung des methodischen Vorgehens der empirischen Untersuchung zum Spielerleben der Computerspieler. Deren Umsetzung wird im zweiten Teil der Diplomarbeit beschrieben – angefangen bei der Erstellung des Interviewleitfadens bis hin zu Durchführung, Auswertung und Interpretation der Ergebnisse. Die Arbeit schließt mit einer Diskussion über die Bedeutung der Ergebnisse für das Forschungsfeld Medienpädagogik, dem Aufzeigen möglicher Forschungsansatzpunkte und einem kurzen Resümee.

1. Caillois' Spielbegriff

Caillois' Definition und Kategorisierung von Spiel gilt als Grundlage der vorliegenden Diplomarbeit. Dabei steht vor allem Caillois' Unterscheidung der beiden Spielweisen *paidia* und *ludus* im Vordergrund. Die damit verbundenen Phänomene werden im empirischen Teil der Arbeit beobachtet. Um die Begriffe zu klären und dessen Kontext in der Theorie darzustellen wird im Folgenden auf drei Aspekte von Caillois' Spielbegriff eingegangen: die Definition von Spiel im Allgemeinen, die Einteilung der Spiele in vier Grundkategorien und die Unterscheidung zwischen den Spielweisen *paidia* und *ludus*.

1.1. Caillois' Spieldefinition und dessen Anschluss an Huizinga

Caillois und Huizinga vereint ihr kulturphilosophischer Zugang zum Spiel. Beide Autoren sehen das Spiel weitgehend abhängig von der jeweiligen Kultur. Huizinga beschäftigte sich bereits 1938 – 20 Jahre vor dem Erscheinen von „Die Spiele und die Menschen“ – in seinem Werk „Homo Ludens“ mit den grundlegenden Charakteristika des Spiels in Abgrenzung zum Ernst. Trotz einiger Übereinstimmungen kritisiert Caillois das zentrale Anliegen Huizingas. Er sieht in Huizingas Werk weniger eine Untersuchung der Spiele als eine Untersuchung der

Auswirkungen des Spielgeistes auf dem Feld der Kultur. (Caillois 1960, 9) Huizinga definiert Spiel in seinem Werk „Homo Ludens“ als

„eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“. (Huizinga 1949, 45f)

Des Weiteren sieht Huizinga das Spiel losgelöst von jeglichem materiellen Interesse. (vgl. Huizinga 1949, 21) Dieser Punkt ist ein zentrales Element von Caillois‘ Kritik an Huizinga, da damit Glücksspiele und Wetten im Vorhinein vom Spielbegriff ausgeschlossen werden. Dem widerspricht Caillois, welcher zwar ähnlich behauptet, dass das Spiel keinen Reichtum und kein Werk hervorbringt, womit es sich von der Kunst und der Arbeit unterscheidet. Dennoch kann das Glücksspiel nach Caillois als Spiel angesehen werden, da es hierbei nicht um die Produktion von Gütern geht sondern lediglich um eine Verschiebung des Eigentums. (Caillois 1960, 11f)

Ausgehend von dieser Problematisierung definiert Caillois das Spiel in seinem Werk „Die Spiele und die Menschen“ als:

- „1. eine *freie* Betätigung, zu der der Spieler nicht gezwungen werden kann, ohne daß das Spiel alsbald seines Charakters der anziehenden und fröhlichen Unterhaltung verlustig ginge;
2. eine *abgetrennte* Betätigung, die sich innerhalb genauer und im voraus festgelegter Grenzen von Raum und Zeit vollzieht;
3. eine *ungewisse* Betätigung, deren Ablauf und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht, da bei allem Zwang, zu einem Ergebnis zu kommen, der Initiative des Spielers notwendigerweise eine gewisse Bewegungsfreiheit zugebilligt werden muß.
4. eine *unproduktive* Betätigung, die weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element erschafft und die, abgesehen von einer Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielkreises, bei einer Situation endet, die identisch ist mit der zu Beginn des Spiels;
5. eine *geregelt* Betätigung, die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Gesetze aufheben und für den Augenblick eine neue, alleingültige Gesetzgebung einführen;
6. eine *fiktive* Betätigung, die von einem spezifischen Bewußtsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird.“ (Caillois 1960, 16)

Die letzten zwei Eigenschaften – die *geregelt* und die *fiktive* Betätigung – schließen sich gegenseitig aus. Ein Spiel ist somit entweder geregelt oder fiktiv. (vgl. Caillois 1960, 17)

Dieser Gegensatz bildet die Grundlage für Caillois' Unterscheidung zwischen den beiden Spielweisen *paidia* und *ludus*.

Wenn in der vorliegenden Arbeit von Spiel gesprochen wird, geschieht dies im Sinne der eben beschriebenen Definition von Caillois. Um einen noch genaueren Einblick in Caillois' Spielbegriff zu geben, wird im folgenden Abschnitt seine Kategorisierung der Spiele vorgestellt.

1.2. *Agôn, alea, mimicry* und *ilinx* – zur Kategorisierung der Spiele

Die im vorherigen Abschnitt aufgezählten Eigenschaften des Spiels geben nach Caillois noch keinen Hinweis auf den Inhalt der Spiele. Dazu bedarf es einer Kategorisierung. Anstatt jedoch etwa zwischen Karten-, Geschicklichkeits- oder Gesellschaftsspielen zu unterscheiden plädiert Caillois für eine Orientierung an den grundlegenden Haltungen der Spieler. Damit soll die enorme Fülle an verschiedenen Spielen in wenige gut definierte Kategorien eingeteilt werden. Dafür schlägt der Autor die Einteilung in vier Hauptrubriken vor, welche er *agôn*², *alea*³, *mimicry*⁴, und *ilinx*⁵ nennt. Wie die folgenden Definitionen aufzeigen werden, ist jede dieser Kategorien von einem anderen Prinzip bestimmt. (vgl. Caillois 1960, 18f)

Das vorherrschende Moment des *agôn* ist der Wettkampf. Dieser zeichnet sich dadurch aus, dass zwei Teilnehmer oder zwei gleichstarke Gruppen sich mit gleichen Anfangschancen miteinander messen können. Im sportlichen Wettkampf gehören zu dieser Kategorie etwa Tennis oder Fußball. Aber auch viele Brettspiele sind *agôn* zuzuordnen. Bei Dame oder Schach können sich zwei Spieler mit den gleichen Anfangschancen – in dem Fall dieselbe Anzahl an Spielfiguren – miteinander messen. Trotz der Bestrebung nach einer fairen Startposition ist die absolute Gleichheit nicht vollständig umsetzbar. Ungünstige Umweltbedingungen im sportlichen Wettkampf oder die Vergünstigung durch den ersten Zug bei Schach machen dies unmöglich. Ein Versuch für das Ausschalten dieser Ungleichheiten ist das Los, welches etwa die Startposition bestimmt. Letztendliches Bestreben des Wettkämpfers ist der Sieg. Um diesen zu erreichen muss die persönliche Leistung gesteigert werden, welche im Wettkampf zum Ausdruck gebracht wird. Zentrale Elemente des *agôn* sind daher Geduld, gespannte Aufmerksamkeit, ausdauernde Anstrengungen, Beharrlichkeit, Disziplin, Geschicklichkeit, fachliches Können, Regelmäßigkeit, Training und der Wille zum Sieg. (vgl. Caillois 1960, 22ff)

² *Agôn* stammt aus dem Griechischen und bedeutet so viel wie Kampf, Wettstreit.

³ Im Lateinischen bedeutet *alea* Würfel.

⁴ *Mimicry* ist das englische Wort für Tarnung, Nachahmung.

⁵ *Ilinx* bedeutet im Griechischen Wirbel.

Während beim *agôn* der Ausgang des Spiels maßgeblich vom Spieler selbst beeinflusst werden kann, bezeichnet Caillois mit *alea* Spiele, die allein auf einer Schicksalsentscheidung beruhen. Zu dieser Kategorie zählen Glücksspiele wie das Würfelspiel, Roulette oder die Lotterie. Die Haltung des Spielers bei *alea* ist jener bei *agôn* entgegengesetzt. Das eigene Können, Training, Arbeit oder Geschicklichkeit sind beim *alea* ohne Bedeutung.

„Beim *alea* jedoch verläßt er sich auf alles, rechnet mit dem geringsten Hinweis, mit der geringfügigsten äußeren Abweichung, in denen er alsbald ein verheißendes oder ein warnendes Zeichen sieht, kurz, er verläßt sich auf alles, nur nicht auf sich selbst.“ (Caillois 1960, 25)

So verschieden die Kategorien *alea* und *agôn* auch sind, haben sie doch eine Gemeinsamkeit: das Streben nach einer künstlich geschaffenen vollkommenen Gleichheit der Spieler. Passive Schicksalsentscheidung, Furcht, Hoffnung, totales Missgeschick oder totale Gunst sind zentrale Eigenschaften des *alea*. (vgl. Caillois 1960, 24ff)

Die *mimicry* beschreibt jegliche Illusionsspiele, wobei die Spieler in die Rolle einer illusionären Figur schlüpfen. Bei Kindern zeigt sich *mimicry* vor allem in der Imitation von Erwachsenen. Sie spielen verschiedene Berufe oder Rollen nach, wie etwa Mutter, Vater, Polizist, Ärztin, Koch oder Kriegerin. Mit entsprechendem Spielzeug oder einer Verkleidung kann das Spiel ausgebaut werden – muss es aber nicht. Oft reicht das dementsprechende Verhalten bereits für das Spielvergnügen aus. Aber auch in der Erwachsenenwelt ist *mimicry* zu beobachten. Man denke dabei an jede Vergnügung, die auf Maskierung oder Verkleidung beruht. So gehören auch jegliche Theateraufführungen in diese Gruppe. Sowohl beim Kind als auch beim Erwachsenen versucht der Verkleidete nicht Zuschauer ernsthaft zu täuschen, da es sich hierbei um ein Spiel handelt. Bis auf die fünfte Betätigung von Caillois‘ Spieldefinition – die *geregelt* Betätigung – weist *mimicry* alle Eigenschaften des Spiels auf.

„Die *mimicry* ist eine unaufhörliche Erfindung. Das Spiel kennt nur eine Regel: Der Darsteller ist verpflichtet, den Zuschauer zu faszinieren, und er muß dabei jeden Fehler vermeiden, der letzterem die Illusion nehmen könnte; der Zuschauer wiederum muß bereit sein, sich der Illusion hinzugeben (...).“ (Caillois 1960, 31f)

Eigenschaften der *mimicry* sind Aktivität, Imagination, Interpretation, Freiheit, Konvention, Aufhebung des Realen, begrenzter Raum und begrenzte Zeit. (vgl. Caillois 1960, 27ff)

Die Kategorie *ilinx* ist von dem Moment des Rausches bestimmt. Als Beispiele nennt Caillois die Exerziten der tanzenden Derwische und das gefährliche Spiel eines mexikanischen Brauches, bei dem sich Männer an Seilen befestigt, angetrieben durch die Fliehkraft um einen hohen Masten drehen. Beide Spiele sind auch im Kinderspiel wiederzufinden, wie etwa beim

Kreiselspiel, bei dem sich das Kind immer schneller um sich selbst dreht, bis es in Schwindel gerät. Eine Institution, die derartige Spiele mit dem Rausch ermöglichen, sind Jahrmärkte, bei denen sich Erwachsene und Kinder mit Vergnügen dem Spiel des *ilinx* hingeben. *Ilinx* ist bestimmt von Rausch, Verwirrung, Trance und Verlust der Wahrnehmung und des klaren Bewusstseins. (vgl. Caillois 1960, 32ff)

Spiele sind nach Caillois nicht immer nur einer dieser Kategorien zuzuordnen. *Agôn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx* verbinden sich in unterschiedlicher Weise. So gibt es Spiele, die *agôn* und *alea* trotz ihrer Gegensätzlichkeit miteinander kombinieren. Caillois nennt in diesem Zusammenhang Spiele wie Domino und die meisten Kartenspiele. Das Schicksal entscheidet über die erhaltenen Spielkarten oder Spielsteine (*alea*); der Ausgang des Spiels hängt trotzdem noch maßgeblich vom Talent des Spielers ab (*agôn*). (vgl. Caillois 1960, 25f) Zwischen *mimicry* und *alea* hingegen sieht Caillois keine Verbindung. Die Aktivität der *mimicry* geht nicht mit der Unbeweglichkeit und dem Schauer der Erwartung des *alea* einher. (vgl. Caillois 1960, 30)

1.3. Die Spielweisen *paidia* und *ludus*

Agôn, *alea*, *mimicry* und *ilinx* beschreiben nach Caillois zwar die grundsätzlichen Prinzipien der Spiele, umfassen jedoch nicht den ganzen Umkreis des Spiels. (vgl. Caillois 1960, 19)

„Sie teilen es in Quadranten, deren jeder von einem ursprünglichen Prinzip regiert wird. Sie begrenzen Sektoren, in denen sich Spiele der gleichen Art zusammenfinden. Aber innerhalb dieser Sektoren bauen sich die verschiedenen Spiele in derselben Ordnung gemäß einer vergleichbaren Reihenfolge stufenweise auf. Daher lassen sie sich zwischen zwei entgegengesetzten Polen einreihen.“ (Caillois 1960, 18f)

Diese Pole betitelt Caillois mit *paidia*⁶ und *ludus*⁷, welche nicht als Kategorien zu verstehen sind, sondern als Spielweisen. (vgl. Caillois 1960, 63) Grundzüge der *paidia* sind freie Improvisation und Vergnügen. Dabei kommt eine gewisse unkontrollierte Phantasie zum Ausdruck. Dieser anarchischen Natur von *paidia* steht *ludus* gegenüber. „*Ludus* erscheint als Komplement und Weiterentwicklung der *paidia*, die er diszipliniert und bereichert.“ (Caillois 1960, 39) *Ludus* manifestiert sich in Konventionen, Regeln und Hindernissen, die den Weg zum Ziel des Spieles möglichst unbequem gestalten. (vgl. Caillois 1960, 20) So bietet *ludus* Gelegenheit zu einem Training mit einem bestimmten Ziel, etwa der Erwerbung einer bestimmten Geschicklichkeit oder der Erringung einer besonderen Meisterschaft. (vgl. Caillois 1960, 39)

⁶ *Paida* hat – so Caillois – den Namen des Kindes zum Ursprung.

⁷ Das Wort *ludus* stammt aus dem Lateinischen und bedeutet Spiel.

Eine bedeutende Thematik in der Unterscheidung zwischen *paidia* und *ludus* ist die Regelmäßigkeit des Spiels. Wie bereits im ersten Abschnitt angesprochen, definiert Caillois das Spiel unter anderem als eine „*geregelt* Betätigung, die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Gesetze aufheben und für den Augenblick eine neue, alleingültige Gesetzgebung einführen“. (Caillois 1960, 16) Dem gegenüber steht die *fiktive* Betätigung, welche ebenso ein Charakteristikum des Spiels ist. Beide Eigenschaften – die Regel und die Fiktion – schließen sich gegenseitig aus. Ein Spiel, das fiktiv ist, kann somit nicht gleichzeitig geregelt sein. Aus dieser Feststellung formt Caillois die Begriffe *paidia* und *ludus*, die sich als zwei Pole gegenüberstehen. (vgl. Caillois 1960, 16f) Dies würde bedeuten, dass *paidia* gänzlich ohne Regeln auskäme. Caillois' Argumentation folgend sind Regeln erst untrennbar vom Spiel, sobald dies einen institutionellen Charakter aufweist. Regeln machen das Spiel zu einem „fruchtbaren und entscheidenden Werkzeug der Kultur“. (Caillois 1960, 36) Die Rolle der *paidia* ist trotzdem nicht unbedeutend, denn diese ist quasi der Motor zum Spiel, welches nach Caillois „ursprünglich auf einem Freiheits- und Entspannungsbedürfnis und insgesamt auf Unterhaltung und Phantasie“ beruht. (Caillois 1960, 36)

Caillois beschreibt *ludus* als das Komplement und die Weiterentwicklung der *paidia*. Trotzdem wertet er keine Spielweise besser als die andere, beide sind für sich relevant. Der Weg von *paidia* zu *ludus* wird nun im Folgenden beschrieben. Dabei soll vor allem die Regelmäßigkeit der beiden Spielweisen diskutiert werden. Auf dem Weg von der Ausgelassenheit zur Regel steht am Anfang das elementare Bedürfnis nach Bewegung und Lärm. *Paidia* umfasst die „spontanen Manifestationen des Spieltriebes“. (Caillois 1960, 37) *Paidia* zeigt sich zunächst als Trieb und ist bei Kindern zu beobachten, die ihre Welt durch Berühren, Schmecken oder Beriechen erforschen. Daraus entwickelt sich der Trieb des Zerstörens, der sich etwa in der Freude zeigt, ein Wollknäuel zu entrollen oder unaufhörlich Papier mit der Schere zu zerschneiden. Als weiterer Schritt in der kindlichen Entwicklung folgt die Lust am Mystifizieren oder Herausfordern; das Kind streckt beispielsweise die Zunge heraus oder schneidet Grimassen um Aufmerksamkeit zu erringen. Nach und nach entwickeln sich so erste Grundaspekte des Spielens. Bald entsteht auch die Neigung Regeln zu erfinden und sich diesen zu unterwerfen. Dies zeigt sich etwa in der Abschließung von Wetten, welche unter anderem mit möglichst langem Ertragen von Schmerzen oder dem Ausüben einer bestimmten Geschicklichkeit, wie das Hüpfen auf einem Bein, zusammenhängen. Diese ersten Manifestationen der *paidia* haben nach Caillois noch keinen Namen. (vgl. Caillois 1960, 38)

„Aber sobald die Konventionen, die Techniken und die Utensilien in Erscheinung treten, tauchen mit ihnen auch die ersten charakteristischen Spiele auf: Bockspringen, Versteckenspielen, Drachensteigen, Kreiselspielen, Schlittern, Blinde Kuh, mit Puppen spielen.“ (Caillois 1960, 39)

In diesen ersten Manifestationen von *paidia* sind noch keine Regeln zu finden. Nach Caillois bedürfen viele Spiele keiner Regel. Dies betrifft Spiele,

„die eine freie Improvisation voraussetzen und deren Hauptanziehungskraft in dem Vergnügen liegt, eine Rolle zu spielen, sich so zu verhalten, *als ob* man der oder jener oder auch dieses oder jenes sei, eine Maschine zum Beispiel.“ (Caillois 1960, 15)

Als Beispiel dazu nennt er etwa das Spielen mit einer Puppe, das Soldat-, Räuber und Gendarm-, Pferd- oder Flugzeugspielen. Bei derartigen Spielen sieht Caillois keine oder zumindest keine festen und strengen Regeln. Das *als ob* ersetzt hier die Regel und erfüllt genau die gleiche Funktion. (vgl. Caillois 1960, 15) Die Regellosigkeit macht nur einen kleinen Teil auf der Skala von *paidia* zu *ludus* aus, denn nach und nach wird auf dem Weg zu *ludus* auch *paidia* immer geregelter. Die ersten Anzeichen von *ludus* zeigen sich durch das Vergnügen bestimmte Schwierigkeiten zu schaffen und diese daraufhin zu lösen. Hier tritt die Disziplinierung der *paidia* durch *ludus* in den Vordergrund. (vgl. Caillois 1960, 39) So entwickelt sich etwa spontanes Herumlaufen der Kinder durch selbst eingeführte Regeln zu einem Wettlauf. Trotzdem steht dieses Spiel noch näher zu *paidia* als zu *ludus*. Auf dem Weg zu *ludus* nimmt die Fiktion mit ihren „*als ob* Regeln“ nach und nach ab und das geregelte Spiel zu. Regeln und Fiktion schließen sich somit nur in der reinsten Form von *paidia* und *ludus* aus. Der Übergang von Spielen mit größerem *paidia*-Anteil zu jenen mit einem größeren *ludus*-Anteil scheint sich in der Art der Regeln zu zeigen. Sobald ein Spiel die Regeln vorgibt und nicht mehr die Spieler selbst entscheiden, nach welchen Regeln sie spielen wollen, tritt die Dimension des *ludus* in den Vordergrund.

Ein kurzer Exkurs aus dem herkömmlichen Kinderspiel soll im Folgenden die Bedeutung von Regeln beziehungsweise dem *als ob* bei der Spielweise *paidia* abseits von Caillois' Theorie veranschaulichen: In einer Abhandlung über Realistik und Phantasie im Spiel beschreibt Leontjew eine Beobachtung aus einer Arbeit von Fradkina: Eine Gruppe von Kindern spielt die Pockenschutzimpfung nach. Dabei folgen sie der Handlungsabfolge, wie sie diese zuvor beim Arzt kennengelernt haben. Als ersten Schritt reiben sie die Haut mit „Spiritus“ ab, danach machen sie einen „Einschnitt“ um im Anschluss den „Impfstoff“ aufzutragen. Der Versuchsleiter schlägt vor, richtigen Spiritus zu holen und diesen im Spiel einzubringen. Die Kinder sind von der Idee begeistert bis der Versuchsleiter meint, sie sollen doch, während er

den Spiritus holt, inzwischen schon mal „impfen“ und danach den Spiritus auf die Haut aufbringen. Dies würde jedoch den Handlungsablauf durcheinander bringen und somit den Spielregeln widersprechen. Der Vorschlag echten Spiritus zu verwenden wird daraufhin abgelehnt. (vgl. Leontjew 1978, 134) Diese Beobachtung zeigt, dass derartige – scheinbar regellose Spiele – Regeln unterworfen sind, die sich die Spieler selbst auferlegen. Die Kinder ahmen Arzt und Patient nach. Das kindliche Nachahmungsspiel ist nach Caillois stark dem Pol *paidia* zugeordnet. Leontjews Beschreibung zu Folge kann somit auch *paidia* über strenge – jedoch selbst auferlegte – Regeln verfügen.

Die Einteilung der Spiele in die vier Grundkategorien betrachtend stellt sich die Frage, inwiefern diese mit den zwei Spielweisen im Zusammenhang stehen. Caillois stellt fest, dass nicht jede Kategorie mit *paidia* und *ludus* kombinierbar ist. So ist etwa zwischen der *paidia* und *alea* keine Verbindung möglich.⁸ Die „Tumult und Ausgelassenheit“ der *paidia* passt nicht mit der „passiven Erwartung der Schicksalsentscheidung“ von *alea* zusammen. Mit *ludus* hingegen verbindet sich *alea* häufig. Dies zeigt sich etwa bei Spielen wie dem Kartenlegen. Das Entscheidende dabei ist der Zufall (*alea*); trotzdem kann der Spieler – wenn auch nur zu einem geringen Teil – auf sein Talent und seine Geschicklichkeit rechnen. *Mimicry* verbindet sich mit *ludus* und *paidia*. Je disziplinierter die Verbindung desto eher tritt *ludus* in den Vordergrund, wie zum Beispiel bei der Theateraufführung. (vgl. Caillois 1960, 40ff) Die *mimicry* der Hemmungslosigkeit des Karnevals, steht der *paidia* näher als dem *ludus*. (vgl. Caillois 1960, 149) Die stärkste Verbindung erkennt Caillois zwischen *ludus* und *agôn*.

„In Wirklichkeit lebt es ganz und gar aus der Atmosphäre des Wettbewerbs. Es hält sich nur, solange die Inbrunst einiger Begeisterter es zu einem virtuellen *agôn* verwandelt. Fehlt dieser Antrieb, so ist es unfähig, aus sich selbst weiterzuleben.“
(Caillois 1960, 42)

Um seine Einteilung der Spiele zu veranschaulichen, gibt Caillois einige konkrete Beispiele und verdeutlicht die Verteilung verschiedener Spiele in einer Tabelle (siehe Tabelle 1), in welcher die Spiele zwischen den Polen *paidia* und *ludus* eingestuft und einer bestimmten Kategorie zugeordnet sind. So zeigt sich etwa, dass Sportwettkämpfe zur Kategorie *agôn* gehören und stark zu *ludus* tendieren, während kindliche Nachahmungsspiele in die Kategorie *mimicry* fallen und die Spielweise dabei mit *paidia* zu beschreiben ist. Die Regelmäßigkeit der bestimmten Spiele lässt sich nach der Tabelle so interpretieren, dass etwa der nichtgeregelte

⁸ Wobei hier zu diskutieren wäre, warum Caillois in seiner Tabelle (Tabelle 1) die Auszahlspiele aus der Kategorie *alea* eindeutig der Spielweise *paidia* zuordnet.

Wettlauf – wie der Name schon sagt – auf kaum oder keinen Regeln beruht, also eine starke *paidia* Dimension aufweist. Beim Kreuzworträtsel ist demnach die Spielweise *ludus* vorherrschend und beruht somit auf strikten Regeln. Andere Spiele, wie das Boxen, Fußball oder das Schachspielen sind in der Mitte zwischen *paidia* und *ludus* angesiedelt. (vgl. Caillois 1960, 46)

Tabelle I
VERTEILUNG DER SPIELE

	AGON (Wettkampf)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Verkleidung)	ILINX (Rausch)
PAIDIA Lärm Bewegung unbändiges Gelächter	Nichtgeregelter Wettlauf, Kampf usw. Athletik	Auszählspiele „Zahl oder Adler“	Kindliche Nach- ahmung Illusionsspiele Puppe, Rüstung Maske Travestie	Kindliche Dreh- spiele Zirkus Schaukel Walzer
Drachen Grillenspiel Patiencen	Boxen, Billard, Fechten, Damespiel, Fußball, Schach	Wette Roulette		„volador“ Jahrmarkts- attraktionen
Kreuzwort- rätsel LUDUS	Sportwettkämpfe im allgemeinen,	Einfache Lotterie Zusammengesetzte Lotterie Lotterie auf Buchung	Theater Schaukünste im all- gemeinen	Ski Alpinismus Kunstsprünge

Anmerkung: In jeder senkrechten Rubrik sind die Spiele annähernd so in einer Ordnung klassifiziert, daß das Element *paidia* ständig abnimmt, während das Element *ludus* ständig wächst.

Tabelle 1: Verteilung der Spiele nach Caillois (Caillois 1960, 46)

2. Paidia und ludus in der Computerspielforschung

Nachdem im vorherigen Kapitel Caillois' Spielbegriff dargestellt wurde, wirft dieses einen Blick in die Computerspielforschung und fragt nach dem Einfluss Caillois' in diesem doch sehr jungen Forschungszweig. Dabei wird – um die Hypothese der Diplomarbeit zu entwickeln – das Hauptaugenmerk auf die Rezension von *paidia* und *ludus* in Bezug auf Computerspiele gelegt. Bestimmte Interpretationen von *paidia* und *ludus* werden dabei aus der Theorie im Hinblick auf die empirische Untersuchung dieser Arbeit übernommen.

In der Regel wird Computerspielen eher dem Pol *ludus* zugeordnet. (vgl. Fromme 2007, 13) So schrieb etwa die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel in ihrer Dissertation: „Fragt man, wo das Videospiel hier einzuordnen wäre, so wäre es eindeutig in die Nähe des ludus zu

bringen.“ (Neitzel 2000, 29) Dabei beruft sie sich vor allem auf die starke Trainings- und Wettkampfkomponekte von Computerspielen und deren Zielgerichtetkeit. (vgl. Neitzel 2000, 29) Doch es gibt auch dazu gegensätzliche Meinungen – vor allem in der Literatur zu den „Game Studies“, der Computerspielforschung im angelsächsischen Bereich. Wie bereits festgestellt, ist die Regelhaftigkeit des Spiels eine entscheidende Komponente in der Unterscheidung zwischen *paidia* und *ludus*. Auf den ersten Blick passt die stark von Regeln bestimmte Welt der Computerspiele kaum mit der Freiheit und Ausgelassenheit der *paidia* zusammen. Doch genau hier setzen Forscher an, die die Behauptung aufstellen, in Computerspielen wären beide Spielweisen vorzufinden. Um derartige Sichtweisen darzustellen, wird im Folgenden auf zwei Abhandlungen zur Thematik eingegangen – auf jene von Frasca und jene von Eskelinen und Tronstad. Dabei wird sich zeigen, dass beide ähnlichen Argumentationen folgen.

Während der Game Designer und Spieleforscher Gonzalo Frasca Caillois' Einteilung der Spiele in die vier Grundkategorien *alea*, *agôn*, *ilinx* und *mimicry* ablehnt, da sie seiner Meinung nach zu sehr überlappen würden, sieht er für die Computerspielforschung Potential in der Unterscheidung zwischen *paidia* und *ludus*. Frasca spricht in seiner Abhandlung von „*paidia* games“ und „*ludus* games“ und sieht beide Spielweisen im Computerspiel vertreten. Er weist darauf hin, dass Caillois *paidia* und *ludus* mit Beispielen erklärt, jedoch keine strikte Definition vorgibt. Frascas Definition beruht auf der Regelhaftigkeit, die er beiden Spielweisen zuschreibt.

„It is common to think that *paidia* has no rules, but this is not the case: a child who pretends to be a soldier is following the rule to be a soldier and not as a doctor.“
(Frasca 2003, 230)

Der Unterschied zwischen *paidia* und *ludus* zeigt sich nach Frasca in der Art der Regeln. Während die Regeln des *ludus* einen Gewinner und einen Verlierer definieren, ist dies bei den Regeln der *paidia* nicht der Fall. „*Paidia* games“ geben zu dem das Hauptziel des Spiels nicht vor, dieses kann vom Spieler selbst bestimmt werden. Bei „*ludus* games“ ist das Hauptziel bereits vorgegeben und in den Regeln des Spiels verankert. (vgl. Frasca 2003, 230f) Nach Frasca sind demnach Computerspiele wie *Sim City* oder *Grand Theft Auto* „*paidia* games“. Beide Spiele überlassen es dem Spieler selbst welches Ziel er verfolgen und wann er demnach ein Spiel als gewonnen oder verloren ansehen möchte. Als „*ludus* games“ können Computerspiele wie *Tetris* oder *Pacman* bezeichnet werden. Hier ist das Spielziel strikt vorgegeben, erreicht der Spieler es nicht oder hält er sich nicht an die vorgegebenen Regeln, verliert er. (vgl. Frasca 2003, 229ff)

Markku Eskelinen und Ragnhild Tronstad sehen es ebenso möglich Caillois' Modell auf Computerspiele anzuwenden. Dabei betonen sie wie Frasca, dass sich die vier Kategorien – *agôn*, *alea*, *ilinx* und *mimicry* – sehr stark vermischen können. Die Unterscheidung zwischen *ludus* und *paidia* sehen die Autoren mit den wichtigsten Eigenschaften dieser Kategorien verbunden:

Especially so if we do the usual trick and reduce those categories to their main experiential attractions: competition (winning through struggling), maximum anticipation (waiting to be thrilled or surprised, exposing oneself to chance), losing (perceptual and or bodily) control, and role-playing (impressing and influencing others). When these are required or need to be endured it is *ludus* or a game; if they can be chosen (and enjoyed) at will it is *paidia* or playing.“ (Eskelinen, Tronstad 2003, 214)

Demnach ist *paidia* – ähnlich wie bei Frasca – nicht zwingend von Regeln befreit. Der Unterschied zu *ludus* ist lediglich, dass *paidia* es ermöglicht nach Belieben zu wählen, nach welchen Regeln ein Spiel gespielt werden soll. (vgl. Eskelinen, Tronstad 2003, 214)

Diese Interpretationen von Frasca, Eskelinen und Tronstad kommen am ehesten Caillois' Unterscheidung zwischen dem *als ob* und der Regel nahe. Bei dem *als ob* bestimmt der Spieler selbst, an welche Regeln er sich hält – ob er nun Räuber, Gendarm oder ein Flugzeug spielen möchte oder eine Hausfrau bei den *Sims*, einen Gangster bei *Grand Theft Auto*⁹. Es ist zudem vorstellbar, dass dieses *als ob* nicht allein bei Spielen vorkommt, bei denen der Spieler in eine andere Rolle schlüpft. Nach Caillois ist damit jedes Spiel angesprochen, das freie Improvisation voraussetzt. (vgl. Caillois 1960, 15) Auch Frascas Behauptung, dass die Regeln der *paidia* keinen Gewinner oder Verlierer definieren, die Regeln des *ludus* hingegen sehr wohl, ist durch den Blick auf die Unterscheidung zwischen Caillois' *als ob* und der Regel nachvollziehbar.

Die genannten Interpretationen von *paidia* und *ludus* bezüglich Hauptziel, Gewinner und Verlierer werden in dieser Form nicht von Caillois beschrieben. Da sie dennoch Caillois' Auffassung sehr nahe stehen und die Argumentation der Autoren nachvollziehbar ist, werden folgende Definitionen der Spielweisen in der empirischen Untersuchung der Diplomarbeit übernommen und berücksichtigt:

1. Die Regeln der *paidia* (*als ob*) definieren nicht zwingend einen Gewinner oder Verlierer.

⁹ Beide Spiele – *Die Sims* und *Grand Theft Auto* – überlassen es dem Spieler selbst, welche Rolle sie übernehmen möchten. Die Rolle ergibt sich nicht allein durch die Charaktererstellung sondern durch das Spiel selbst. Je nachdem wie man sich in dem Spiel *als ob* verhält, schreibt man sich eine bestimmte Rolle zu.

2. Die Regeln des *ludus* definieren einen Gewinner oder Verlierer.
3. Das Hauptziel und die Regeln des Spiels sind bei *paidia* nicht vorgegeben und können vom Spieler selbst bestimmt werden.
4. Das Hauptziel und die Regeln des Spiels sind bei *ludus* vom Spiel selbst vorgegeben.

An dieser Stelle ist kritisch anzumerken, dass ein entscheidender Aspekt in der Unterscheidung von *paidia* und *ludus* nach Caillois sowohl bei Frasca als auch bei Eskelinen und Tronstad übersehen wird: *paidia* und *ludus* werden von Caillois als zwei entgegengesetzte Pole beschrieben, zwischen denen es Abstufungen gibt. Diese Abstufungen werden von den Autoren nicht in den Blick genommen. Vielmehr wird der Sachverhalt eher so dargestellt, als ob *paidia* und *ludus* nur als zwei Extreme existieren würden. Wenn in der vorliegenden Arbeit *paidia* und *ludus* definiert werden, werden hierbei zwar auch die zwei Extreme, also *paidia* und *ludus* in ihrer reinsten Form, beschrieben; trotzdem soll bei der Auswertung der empirischen Untersuchung beachtet werden, dass es zwischen den beiden Polen Abstufungen gibt. So können die vorgefundenen Spielweisen womöglich nicht mit *paidia* oder *ludus* in ihrer reinsten Form beschrieben werden, sehr wohl aber tendenziell in die eine oder andere Richtung gehen.

Die Überlegungen von Frasca, Eskelinen und Tronstad bewegen sich im theoretischen Rahmen und beziehen sich vor allem auf die Spielstruktur, welche es den Spielern ermöglicht nach einer bestimmten Spielweise zu spielen. Der Ludologe Jesper Juul streicht in seinem Buch „Half-Real“, einer Abhandlung über Computerspiele zwischen realen Regeln und fiktionalen Welten, hervor, dass ein grundsätzlicher Unterschied darin besteht, ob das Spiel oder der Spieler erforscht wird. Dabei zitiert er Linda Hughes, welche feststellt, dass Spieler ein und dasselbe Spiel spielen und doch daraus unterschiedliche Erlebnisse machen können. Letzteres geschieht dadurch, dass die Spieler selbst stets einen entscheidenden Einfluss auf das Spiel haben, indem sie sich gegen oder für bestimmte Regeln entscheiden oder neue einführen. Trotzdem, so Juul, ist dabei nicht zu übersehen, dass unterschiedliche Spiele unterschiedliche Erlebnisse hervorrufen. Spieler entscheiden sich nicht ohne Grund für ein bestimmtes Spiel und kein anderes. (vgl. Juul 2005, 11f)

Vorhaben der Diplomarbeit ist es, die Frage nach *paidia* und *ludus* im Computerspiel aus dem Blickwinkel der Spieler zu betrachten – als Weiterführung und Ergänzung zu den Ausführungen von Frasca, Eskelinen und Tronstad, die sich hauptsächlich auf die Spielstruktur beziehen. Um das Spielerleben der Computerspieler zu untersuchen, ist es unerlässlich die Spieler selbst

dazu zu befragen. So soll im Rahmen der Diplomarbeit eine qualitativ empirische Studie darüber Aufschluss geben, inwiefern das Spielerleben der Computerspieler in Richtung *paidia* beziehungsweise *ludus* einzuordnen ist.

3. Hypothese und Fragestellungen der Diplomarbeit

Das vorangegangene Kapitel hat gezeigt, dass Caillois' Spieltheorie in der Computerspielforschung durchaus Anklang gefunden hat und in Betrachtungen zum Computerspiel mit einbezogen wird. Doch herrscht noch in einigen Punkten Unklarheit. Dies betrifft vor allem die Interpretation von *paidia* und *ludus* und die Untersuchung von Computerspielen hinsichtlich ihrer *paidia*- oder *ludus*-Dimension. Durch die rasante Entwicklung der Computerspielindustrie eröffnen sich stets neue Aspekte des Spielerlebens, die es zu untersuchen gilt. Computerspiele sind längst nicht mehr so starr und vom Spieler unbeeinflussbar wie in ihren den Anfangszeiten. Doch stellt sich die Frage, ob diese gewonnene Freiheit ausreichend dafür ist, um neben *ludus* auch Aspekte von *paidia* beim Computerspielen vorzufinden. Autoren wie Frasca, Eskelinen und Tronstad sind davon überzeugt. Folgt man deren Überlegungen sind beide Spielweisen – *ludus* und *paidia* – beim Computerspielen zu beobachten. Darauf aufbauend soll folgende Hypothese in der vorliegenden Diplomarbeit empirisch überprüft werden:

Die Art und Weise, wie Computerspiele gespielt werden, kann auch im Sinne von *paidia* verstanden werden.

Bei der Überprüfung der Hypothese wird sehr nah an der Begrifflichkeit von Caillois gearbeitet. Als Ergänzung zu Caillois' Ausführungen werden zusätzlich die Definitionen von Frasca, Eskelinen und Tronstad bezüglich Gewinnen, Verlieren und Hauptziel im Spiel übernommen. Doch anders als bei den genannten Autoren aus der Computerspielforschung wird durchaus beachtet, dass es sich nach Caillois bei *paidia* und *ludus* um zwei Pole handelt, die sich gegenüberstehen und zwischen denen es Abstufungen gibt. Es ist anzunehmen, dass die beschriebenen Spielweisen sich zwischen den Polen unterschiedlich einordnen werden, vielleicht auch in den zwei Extremen anzusiedeln sind. Dabei ist zu bedenken, dass bei der Nennung von nur einem oder wenigen Aspekten von *paidia* in Verbindung mit dem Spielerleben, es noch lange nicht bedeutet, dass folglich die Spielweise nur *paidia*

zuzuschreiben ist. Aber es könnte durchaus zutreffen, dass sie sich näher zu dem Pol *paidia* lehnt, als zu *ludus*.

Um die Hypothese zufriedenstellend zu untersuchen, wird versucht durch die empirisch qualitative Untersuchung der Diplomarbeit verschiedene Fragestellungen zu beantworten. Wie bereits erwähnt, steht im Zentrum der Betrachtung das Spielerleben der Computerspieler. Daher steht allem voran die Frage:

- *Sind die Begriffe paidia und ludus angemessen, um das Spielerleben der Computerspieler zu beschreiben?*

Des Weiteren sollen folgende Fragestellungen beantwortet werden:

- *Welche Eigenschaften von paidia und ludus kommen beim Computerspielen zum Vorschein?*
- *Wie werden Aspekte von paidia beziehungsweise ludus beim Computerspielen bewertet?*
- *Welche Spielweise dominiert das Computerspielen?*

Um die Hypothese zu überprüfen ist es nicht notwendig nach konkreten Computerspielen zu fragen. Das allgemeine Spielerleben und dessen unterschiedliche Facetten stehen im Zentrum der Betrachtung. Lässt sich die Hypothese bestätigen, können noch – abhängig vom ausgewerteten Material – folgende Fragestellungen untersucht werden:

- *Welche konkreten Computerspiele ermöglichen die Spielweise paidia?*
- *Wie muss ein Computerspiel strukturiert sein, um paidia zu begünstigen?*

4. Methodisches Vorgehen

Um die zentrale Hypothese der Diplomarbeit zu überprüfen und auf alle Fragestellungen einzugehen wurde ein qualitativer Zugang gewählt. In diesem Kapitel wird das genaue methodische Vorgehen geklärt. Es beinhaltet einen Überblick über die Rahmenbedingungen der Studie und eine Beschreibung des Erhebungsverfahrens und der Auswertungsmethode.

4.1. Überblick

Da es sich bei *paidia* und *ludus* um Spielweisen handelt und anzunehmen ist, dass diese von Spieler zu Spieler sehr variieren, fiel die Wahl auf eine qualitative Forschungsmethode. So ist es möglich einen sehr individuellen Blick auf das Spielerleben der Befragten zu werfen. Als Interviewpartner wurden gezielt Personen ausgewählt, die gerne und regelmäßig computerspielen und bereits viele Erfahrungen damit gemacht haben. Dadurch können auch solche Phänomene des Spielerlebens erhoben werden, die einem Computerspielneuling möglicherweise verwehrt bleiben. Es wurden zwei weibliche und drei männliche Computerspieler im Alter von sechzehn bis achtzehn Jahren befragt. Genauer zur Auswahl der Interviewpartner ist im sechsten Kapitel der Arbeit nachzulesen.

Als Erhebungsverfahren diente das problemzentrierte Interview, welches im zweiten Kapitelabschnitt näher erläutert wird. Als Basis für die Auswertung wurden die Interviews transkribiert. Die Transkripte befinden sich im Anhang der Arbeit. Auf Transkriptionstechnik und –schema wird ebenso im zweiten Kapitelabschnitt eingegangen. Zur Auswertung, die im dritten Kapitelabschnitt beschrieben wird, wurde eine Form der qualitativen Inhaltsanalyse herangezogen, die strukturierende Inhaltsanalyse.

4.2. Erhebungsverfahren

Als Interviewmethode wurde das problemzentrierte Interview gewählt. Diese Interviewform, welche 1982 von Andreas Witzel geprägt wurde, ermöglicht die Kombination zwischen theoriegeleiteter Forschung, spezifischen Fragestellungen und Offenheit. Es zeichnet sich durch drei wichtige Grundlagen der qualitativen Forschung aus: der Problemzentrierung, der Gegenstandzentrierung und der Prozessorientierung. Eine Problemstellung – in diesem Fall die Eigenschaften von *paidia* und *ludus* und deren Verbindung mit Computerspielen – wird im Vorfeld vom Forscher analysiert. Darauf aufbauend wird ein Interviewleitfaden mit einzelnen Thematiken des Gesprächs zusammengestellt und auf dessen Grundlage die Interviews geführt. Allerdings handelt es sich hierbei nicht um eine strenge Abarbeitung eines Fragenkatalogs. Die Befragten sollen einerseits offen, ohne Antwortvorgaben antworten können, andererseits soll genügend Raum bleiben, um auf die individuellen Interessen der Befragten einzugehen. Somit setzen sich die Gespräche aus folgenden drei Fragetypen zusammen: 1. Allgemein gehaltene Einstiegsfragen in einen Themenbereich, so genannte Sondierungsfragen; 2. Leitfadenfragen auf Basis des Interviewleitfadens; 3. Ad-hoc-Fragen, Fragen, die sich aus dem Gesprächsverlauf ergeben und für diesen oder die Themenstellung wichtig sind, jedoch nicht im Leitfaden aufscheinen. Das Prinzip der Offenheit des

problemzentrierten Interviews bringt entscheidende Vorteile. Diese beschreibt Mayring mit einem Verweis auf Kohli folgendermaßen:

„Man kann überprüfen, ob man von den Befragten überhaupt verstanden wurde. Die Befragten können ihre ganze subjektiven Perspektiven und Deutungen offen legen. Die Befragten können selbst Zusammenhänge, größere kognitive Strukturen im Interview entwickeln. Die konkreten Bedingungen der Interviewsituation können thematisiert werden.“ (Mayring 2002, 68)

Angestrebter Vorteil dieses Verfahrens ist es zudem eine Vertrauenssituation zwischen Interviewer und Interviewtem zu gründen. Dies ist besonders bei persönlichen Themen äußerst relevant, wie auch in der Befragung zum Spielerleben der Computerspieler. Der Interviewte, der hier als Experte gilt, soll sich in erster Linie ernst genommen und nicht ausgehorcht fühlen. Durch großen Antwortfreiraum und Eingehen auf individuelle Bedürfnisse kann dies ermöglicht werden. Das problemzentrierte Interview profitiert aus dem Zusammenspiel einer genauen Analyse des Problemfeldes im Vorfeld, einem gut durchdachten Interviewleitfaden und der Kompetenz des Interviewers. Eine Pilotphase, die zur Leitfadenerprobung und Interviewerschulung dient, ist dafür unerlässlich. (vgl. Mayring 2002, 67ff)

Um die Interviews zufriedenstellend durchführen zu können, sind vom Interviewer bestimmte Kompetenzen gefragt. Bortz und Döring beschreiben als Hauptaufgabe des Interviewers „die Überwachung und Steuerung des Gesprächsablaufes, d.h., eigene Reaktionen und auch das nonverbale Verhalten des Gesprächspartners sollten aufmerksam verfolgt werden.“ (Bortz, Döring 2006, 311) Die Überwachung und Steuerung des Gesprächsablaufes zeigt sich zudem darin, dass weiterführende Fragen – spontan oder in Anlehnung an den Interviewleitfaden – passend gestellt werden. Dabei muss der Interviewer stets beachten, dass der Befragte nicht zu weit vom Thema abschweift. Gleichzeitig darf er den Befragten nicht zu sehr in eine Richtung leiten. (vgl. Bortz, Döring 2006, 311) Im Falle der Untersuchung zum Spielerleben der Computerspieler muss besonders darauf geachtet werden, dass der Befragte auch Themengebiete abseits des vorgegebenen Interviewleitfadens ansprechen kann. Es kann nicht angenommen werden, dass im Vorhinein alle relevanten Eigenschaften des Spielerlebens, welche in Verbindung mit *paidia* und *ludus* gesehen werden können, ausgearbeitet werden. Daher ist es notwendig, dass den Interviewten genügend Freiraum geboten wird, um auch solche Aspekte anzusprechen, die im Vorfeld nicht berücksichtigt wurden.

4.2.1. Transkription

Als Grundlage für die Auswertung der Interviews dienen dessen Transkripte. „Für eine ausführliche Auswertung ist die Herstellung von Transkripten zwar aufwändig, aber doch unabdingbar.“ (Mayring 2002, 89) Bei der Auswahl der konkreten Transkriptionstechnik stellt sich zunächst die Frage, welche Inhalte aus den Interviews herausgelesen werden sollen. Im Falle der Befragung zum Spielerleben der Computerspieler steht die inhaltlich-thematische Ebene im Vordergrund; der Befragte tritt vor allem als Experte und Informant auf. Diese Tatsache legt eine Übertragung der Interviews in normales Schriftdeutsch nahe. Bei dieser Protokolltechnik wird der Dialekt bereinigt, Satzbaufehler behoben und der Stil geglättet. Da sich jedoch letztendlich herausstellte, dass die Dialekte der Befragten generell nicht sehr stark ausgeprägt waren, wurde die Technik der literarischen Umschrift gewählt, welche Dialekte in unserem gebräuchlichen Alphabet wiedergibt. Dies hat zudem den Vorteil, dass sich die allgemeine Interviewsituation besser in der Transkription widerspiegelt. Zusätzlich zum wörtlichen Protokollieren wird die Transkription kommentiert. Damit können Auffälligkeiten der Sprache vermerkt und gegebenenfalls in der Auswertung berücksichtigt werden. (vgl. Mayring 2002, 89ff) Das genaue Transkriptionssystem befindet sich im Anhang der Arbeit.

4.3. Auswertungsverfahren

Als Methode zur Auswertung der Interviews wurde der Weg der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring gewählt. Die qualitative Inhaltsanalyse zeichnet sich dadurch aus, dass „sie streng methodisch kontrolliert das Material schrittweise analysiert.“ (Mayring 2002, 114) Das Material wird in Einheiten zerlegt und nacheinander bearbeitet. Im Zentrum der Analyse steht ein Kategoriensystem. Dieses wird theoriegeleitet am Material entwickelt und legt diejenigen Aspekte fest, die aus dem Material herausgefiltert werden sollen. (vgl. Mayring 2002, 114) Die Kategorien können auf zwei unterschiedliche Arten definiert werden. Mayring unterscheidet hier zwischen der induktiven und der deduktiven Kategoriendefinition. Bei der induktiven Vorgehensweise werden die Kategorien direkt aus dem Material abgeleitet ohne sich auf vorab formulierte Konzepte zu beziehen. Im Gegensatz dazu werden bei der deduktiven Kategoriendefinition die Kategorien im Vorfeld aus der Theorie entwickelt. Die Selektionskriterien werden so im Vorfeld festgelegt und das Material darauf bezogen untersucht. (vgl. Mayring 2008, 74f)

Bei der Entscheidung für das konkrete Auswertungsverfahren für die Untersuchung der Diplomarbeit spielte vor allem dessen starker Theoriebezug eine große Rolle. Somit wurde

das Verfahren der strukturierenden Inhaltsanalyse gewählt, welche auf eine deduktive Kategoriendefinition aufbaut.

„Diese wohl zentralste inhaltsanalytische Technik hat zum Ziel, eine bestimmte Struktur aus dem Material herauszufiltern. Diese Struktur wird in Form eines Kategoriensystems an das Material herangetragen. Alle Textbestandteile, die durch die Kategorien angesprochen werden, werden dann aus dem Material systematisch extrahiert.“ (Mayring 2008, 82f)

Als konkrete Form der strukturierenden Inhaltsanalyse bietet sich die skalierende Strukturierung nach Mayring an. Ziel dieser Auswertungstechnik ist es, Teile des Materials auf einer Skala einzuschätzen. (vgl. Mayring 2008, 92) Dieses entspricht dem Ziel der Diplomarbeit, bestimmte Aspekte des Spielerlebens der Computerspiele zwischen oder zu den Polen *paidia* und *ludus* einzuordnen. Die skalierende Strukturierung weicht nicht vom Grundschema der strukturierenden Inhaltsanalyse ab. Die deduktiv entwickelten Kategorien bestimmen, welche Inhalte zur Beantwortung der Forschungsfrage relevant sind und daher aus dem Material extrahiert werden sollen. Um genau festzulegen, welcher Materialbestandteil unter eine Kategorie fällt, empfiehlt Mayring ein Verfahren, das in drei Schritten vorgeht:

- „1. *Definition der Kategorien* Es wird genau definiert welche Textbestandteile unter eine Kategorie fallen.
2. *Ankerbeispiele* Es werden konkrete Textstellen angeführt, die unter eine Kategorie fallen und als Beispiele für diese Kategorie gelten sollen.
3. *Kodierregeln* Es werden, dort, wo Abgrenzungsprobleme zwischen Kategorien bestehen, Regeln formuliert, um eindeutige Zuordnungen zu ermöglichen.“ (Mayring 2008, 83)

Mayring stellt das Ablaufmodell der skalierenden Strukturierung wie folgt modellhaft dar:

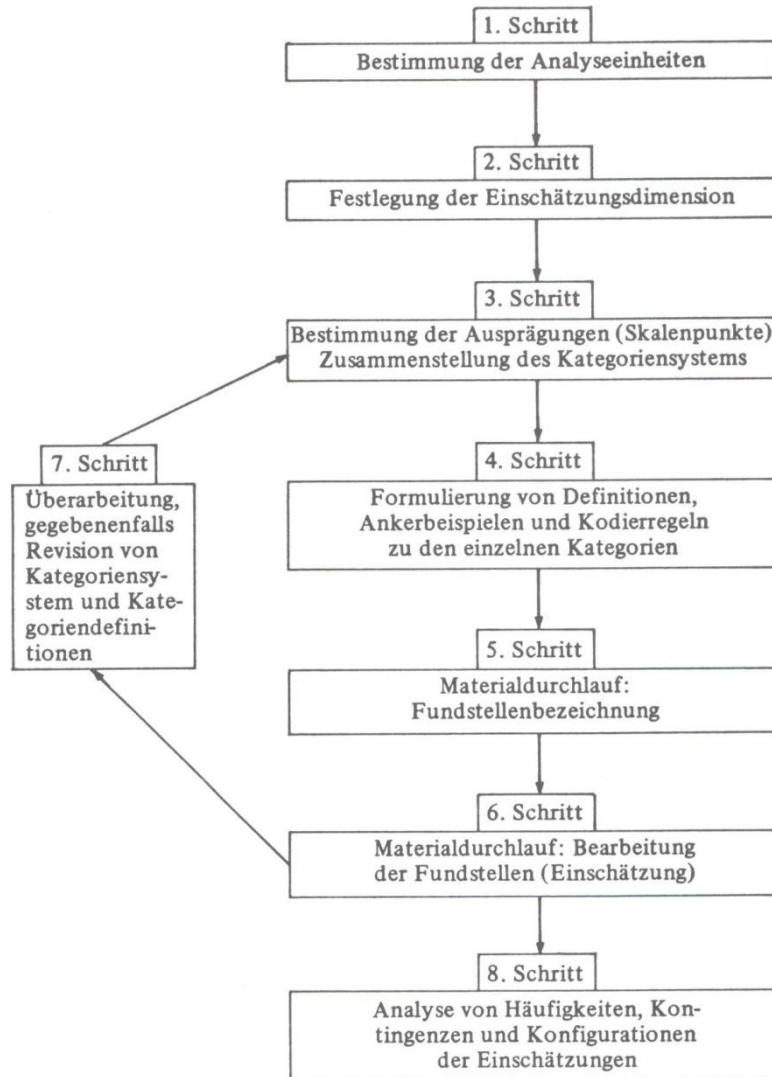


Abbildung 1: Ablaufmodell der skalierenden Strukturierung (Mayring 2008, 93)

Die Art der Skalierung wird im zweiten Schritt des Ablaufmodells festgelegt. Die Einschätzungsdimensionen stellen Variablen mit bestimmten Ausprägungen dar. Diese sollen mindestens ordinalskaliert sein, also zum Beispiel darüber Aufschluss geben, ob etwas viel, mittel oder wenig ausgeprägt ist. Die Einschätzungsdimensionen werden von der Hauptfragestellung abgeleitet. (vgl. Mayring 2008, 92f)

Mayring empfiehlt die Erstellung eines Kodierleitfadens, welcher die Definitionen der Kategorien, Ankerbeispiele und Kodierregeln übersichtlich zusammenfasst. Ein solcher soll auch in der Untersuchung der vorliegenden Diplomarbeit erstellt werden. In einem Kodierleitfaden werden „explizite Definitionen, prototypische Textstellen und Abgrenzungsregeln zwischen den Kategorien zusammengetragen und im Analyseprozess

erweitert und überarbeitet.“ (Mayring 2000) Ein Probedurchlauf ist dabei unerlässlich. So können Fehler in der Auswahl und Definition der Skalenpunkte behoben werden. Das Kategoriensystem und seine Definitionen werden im Probedurchlauf überarbeitet. Erst dann wird der eigentliche Materialdurchlauf vollzogen. (vgl. Mayring 2008, 94)

5. Zur Erstellung des Interviewleitfadens und der Kategorien

Der im vorherigen Kapitel beschriebenen Methodik folgend, ergibt sich für die Diplomarbeit folgende Arbeitsweise:

In einem ersten Schritt werden die zentralen Charakteristika von *paidia* und *ludus* aus Caillois' Werk „Die Spiele und die Menschen“ herausgearbeitet und in einer Tabelle aufgelistet. Mit Hinblick auf die Entwicklung des Interviewleitfadens und des Kategoriensystems werden anschließend Begriffe gebildet, die die einzelnen Aspekte der Spielweisen in grobe Themenfelder einteilen. Bei der Erstellung des Leitfadens wird darauf geachtet, dass jedes dieser Themenfelder angesprochen wird. Dabei ist es wichtig, diese möglichst offen zu halten und die Antworten nicht nur in Richtung einer Spielweise zu lenken. Die herausgearbeiteten Themenfelder bilden zudem die Grundlage für die Erstellung der Kategorien und der Festlegung der Einschätzungsdimensionen.

Entsprechend den eben beschriebenen Arbeitsschritten, werden nun im Folgenden die wichtigsten Eigenschaften der Spielweisen nach Caillois ausgewiesen, um daraufhin im zweiten Kapitelabschnitt die zentralen Themenfelder der Spielweisen zu erörtern. Der dritte Kapitelabschnitt beschäftigt sich explizit mit der Erstellung des Interviewleitfadens. Der letzte Kapitelabschnitt geht auf die deduktive Kategorienbildung im Hinblick auf die Auswertung der Interviews ein.

5.1. Eigenschaften von *paidia* und *ludus* nach Caillois

Caillois verwendet in seinem Werk eine Vielzahl von Begriffen um *paidia* und *ludus* zu beschreiben. Diese werden nun aufgegriffen um möglichst viele Aspekte der beiden Spielweisen in den Blick zu nehmen und gleichzeitig einen Überblick zu schaffen. *Paidia* und *ludus* werden dabei getrennt voneinander betrachtet und in Schlagwörtern oder einzelnen längeren Zitaten in tabellarischer Form beschrieben.

5.1.1 *paidia*

Zentrale Charakteristika der Spielweise <i>paidia</i> nach Caillois ¹⁰	
Das Spiel ist fiktiv	15ff
Prinzip des Vergnügens	20
Freie Improvisation	20
Unbekümmerte Lebensfreude	20
Unkontrollierte Phantasie	20
Überschäumende Eulenspiegelerei	20
Anarchische Natur	20
Launenhafte Natur	20
Ausgelassenheit	36
Freiheitsbedürfnis	36
Entspannungsbedürfnis	36
Unterhaltung	36
Ursprüngliche Begabung zur Improvisation und Fähigkeit zur Freude	36
Umfasst die spontanen Manifestationen des Spieltriebes	37
„Sie [die Vokabel <i>paidia</i>] trifft auf jeden glücklichen Überschwang zu, der eine unmittelbare und ungeordnete Tätigkeit, eine ursprüngliche, losgelöste und oft exzessive Freude bezeichnet, deren unvorhergesehenes und unregelmäßiges Wesen der entscheidende, wenn nicht der einzige Grund des Spieles ist.“	37
Elementares Bedürfnis nach Lärm und Bewegung	37
Tumult	41
Turbulenz	43
Energieüberschuss	43
„Perspektive der Sudelei“	63
„Lärm“	63
Anarchistische Improvisation	149
Tohuwabohu	149
Gestikulation	149
Reine Energieverschwendung	149
„Katzbalgerei“	154

¹⁰ In der rechten Spalte sind jeweils die Seiten von Caillois' „Die Spiele und die Menschen“ (1960) eingetragen, auf denen die Beschreibung des aufgelisteten Begriffs zu finden ist.

Spiele, in denen Caillois eine sehr starke <i>paidia</i> Dimension sieht: - Nichtgeregelter Wettlauf - Auszählspiele - Kindliche Nachahmungsspiele - Kindliche Drehspiele - Karneval - Jahrmarkt	
--	--

Tabelle 2: Zentrale Charakteristika von *paidia* nach Caillois

5.1.2 *ludus*

Zentrale Charakteristika der Spielweise <i>ludus</i> nach Caillois ¹¹	
Das Spiel ist geregelt	15ff
Willkürliche, gebieterische, absichtlich hemmende Konventionen	20
Schwierige Hindernisse	20
Weg zu ersehnten Resultat möglichst unbequem gestaltet	20
Erfordert Anstrengungen	20
Erfordert Geduld	20
Treibt anarchische Natur in die Enge	20
Erfordert Geschicklichkeit	20
Erfordert Erfindungsgabe	20
Regel	36
Hang zur Meisterung künstlicher Schwierigkeiten	36
Zivilisierender Einfluss	37
Spiele beleuchten moralische und intellektuelle Werte einer Kultur	37
Spiele präzisieren und entwickeln diese Werte	37
Komplement und Weiterentwicklung der <i>paidia</i>	39
Diszipliniert und bereichert <i>paidia</i>	39
„Bietet Gelegenheit zu einem Training und endet normalerweise in der Erwerbung einer auf ein bestimmtes Ziel gerichteten Geschicklichkeit, der Erringung einer besonderen Meisterschaft, der Handhabung dieses oder jenes Apparates oder in der Fähigkeit, eine befriedigende Antwort auf streng abgegrenzte Probleme zu finden.“	39
Berechnung und Kombination	41
Neigung Schwierigkeit zu meistern	41
Selbstbeherrschung	41

¹¹ In der rechten Spalte sind jeweils die Seiten von Caillois' „Die Spiele und die Menschen“ (1960) eingetragen, auf denen die Beschreibung des aufgelisteten Begriffs zu finden ist.

„Auf sich selbst beschränkt, scheint es, bleibt das <i>ludus</i> unvollkommen, eine Art Notbehelf, um über die Langeweile hinwegzutäuschen.“	41
Ungeheure Abhängigkeit von der Mode	42
„In Wirklichkeit lebt es [das <i>ludus</i>] ganz und gar aus der Atmosphäre des Wettbewerbs. Es hält sich nur, solange die Inbrunst einiger Begeisterter es zu einem virtuellen <i>agôn</i> verwandelt. Fehlt dieser Antrieb, so ist es unfähig, aus sich selbst weiterzuleben.“	42
„Es findet tausend Möglichkeiten und Formen, um sowohl den Wunsch nach Entspannung zu befriedigen, als auch das scheinbar unablässige Streben des Menschen, sein Wissen, seinen Fleiß, seine Geschicklichkeit, seine Intelligenz, ohne von der Selbstbeherrschung zu sprechen, die Fähigkeit, dem Leiden, der Müdigkeit, der Panik oder der Trunksucht zu widerstehen, zweckfrei anzuwenden.“	43
„Symphonie“	63
„gelehrte Anwendung der Gesetze“	63
Spiele, in denen Caillois eine sehr starke <i>ludus</i> Dimension sieht: - Theateraufführung - Kreuzworträtsel - Sportwettkämpfe - Lotterie auf Buchung - Hobby, zwecklose Nebenbeschäftigung: besondere Form des <i>ludus</i> ; entstanden durch industrielle Zivilisation	

Tabelle 3: Zentrale Charakteristika von *ludus* nach Caillois

5.2. Zentrale Themenfelder bezogen auf die Spielweisen

Nach der genauen Betrachtung von *paidia* und *ludus* haben sich sechs Themenfelder herauskristallisiert, die durch die Beschreibungen der Spielweisen angesprochen werden. Diese werden nun im Folgenden vorgestellt und entsprechend hergeleitet. Dabei ist zu beachten, dass sich manche Themenfelder überschneiden. Das Bemühen um Vollständigkeit macht es jedoch unerlässlich auch überlappende Themenfelder separat anzuführen. Die Themenfelder bilden den Grundstein für den Interviewleitfaden und die Kategorienbildung. Dabei ist nicht auszuschließen, dass von den Befragten weitere Themenfelder angesprochen werden, die relevant für die Unterscheidung des Spielerlebens hinsichtlich dessen *paidia*- beziehungsweise *ludus*-Dimension sind. Etwaige zusätzliche Themenfelder sollen ebenso in der Auswertung berücksichtigt werden.

Themenfeld 1: Phantasie

Durch *paidia* kommt nach Caillois eine gewisse „unkontrollierte Phantasie“ zum Ausdruck. Dies ist möglich, wenn das Spiel genügend Platz für freie Improvisation und unbekümmerte Lebensfreude lässt. (vgl. Caillois 1960, 20) Es ist anzunehmen, dass die eigene Phantasie bei den Spielen immer weniger eine Rolle spielt, je mehr sie in Richtung *ludus* tendieren. Durch

das Ansprechen des Themenfeldes Phantasie in der Untersuchung zu Computerspielen soll herausgefunden werden, wie „phantastisch“ die Spieler ihr Spielerleben empfinden und wie sie ihre eigene Phantasie im Spiel ausleben können.

Themenfeld 2: Regeln

Ein in der vorliegenden Arbeit bereits ausgiebig diskutiertes Themenfeld sind die Regeln. Hier wird an Frascas Interpretation von Caillois angeschlossen, in dem zwischen Regeln unterschieden wird, die sich der Spieler selbst auferlegt und solchen, die bereits von der Spielstruktur vorgegeben und nicht zu umgehen sind. (vgl. Frasca 2003, 230f) Je mehr die Computerspieler ihr Spielen durch vorgegebene Spielregeln bestimmt fühlen, desto mehr ist die Spielweise *ludus* zuzuordnen. In diesem Themenfeld wird auch das so genannte Cheaten berücksichtigt. Dabei handelt es sich um das absichtliche Umgehen oder Abändern von Spielregeln.

Themenfeld 3: Leistung

Caillois betont, dass *ludus* Anstrengungen, Geduld, Geschicklichkeit und Erfindungsgabe erfordert. Er spricht von schwierigen Hindernissen und willkürlichen, gebieterischen, absichtlich hemmenden Konventionen. Bei seinen Beschreibungen von *paidia* schwingt hingegen stets eine gewisse Leichtigkeit mit. (vgl. Caillois 1960, 20) Daher ist der empfundene Schwierigkeitsgrad des Computerspiels in der Untersuchung von Bedeutung. Dieser soll jedoch stets im Kontext mit anderen Themenfeldern gesehen werden, da ein Spiel auch durch regelmäßiges Üben leichter werden kann. Dies würde – trotz empfundener Leichtigkeit – jedoch nicht der Definition von *paidia* entsprechen. Aus diesem Grund wird in der Auswertung zusätzlich das Begriffspaar Entspannung – Anspannung berücksichtigt. Je mehr Computerspielen generell als leicht und entspannend empfunden wird, desto eher ist die Spielweise in Richtung *paidia* einzuordnen; beschreibt der Spieler sein Spiel als anspannend beziehungsweise anstrengend und generell schwierig ist eine Tendenz zu *ludus* erkennbar.

Themenfeld 4: Freiheit

Caillois beschreibt die Freiheit als Motor des Spiels. In *paidia* spiegelt sich das Freiheitsbedürfnis eines jeden Menschen wider.

„Dennoch beruht das Spiel ursprünglich auf einem Freiheits- und Entspannungsbedürfnis und insgesamt auf Unterhaltung und Phantasie. Diese Freiheit ist sein unerlässlicher Motor und sie liegt auch seinen komplexesten und am strengsten organisierten Formen zugrunde. Solch ursprüngliche Begabung zur Improvisation und

Fähigkeit zur Freude, die ich *paidia* nenne, verbindet sich mit dem Hang zur Meisterung künstlicher Schwierigkeiten, die ich *ludus* bezeichnen möchte (...).“ (Caillois 1960, 36)

Durch das Ansprechen des Themenfelds Freiheit im Interview soll ermittelt werden, inwiefern sich die befragten Computerspieler in ihrem Handeln während des Spielens frei fühlen. Teilweise überschneidet sich dieses Themenfeld mit dem Themenfeld Regeln, da die Art der Spielregeln auch über den Freiheitsgrad bestimmen kann. Dennoch wird die Freiheit als eigenes Themenfeld angeführt, da hiermit jegliche Freiheitseinschränkungen im Spiel angesprochen werden sollen, auch solche, die etwa nicht von den Spielern als Spielregeln empfunden werden. Ein Beispiel wäre der Unterschied zwischen einer offenen Computerspielwelt und einer geschlossenen oder einem nicht linearen und einem linearen Handlungsablauf. Computerspiele, die dem Spieler ein starkes Gefühl von Freiheit vermitteln, kommen der Spielweise *paidia* näher als *ludus*.

Themenfeld 5: Wettbewerb

Caillois sieht *ludus* sehr stark von der Wettbewerbssituation abhängig. Daher ist auch der Wettbewerb ein wichtiges Themenfeld der Untersuchung.

„In Wirklichkeit lebt es [das *ludus*] ganz und gar aus der Atmosphäre des Wettbewerbs. Es hält sich nur, solange die Inbrunst einiger Begeisterter es zu einem virtuellen *agôn* verwandelt. Fehlt dieser Antrieb, so ist es unfähig, aus sich selbst weiterzuleben.“ (Caillois 1960, 42)

Dabei spricht Caillois nicht nur den Wettbewerb mit anderen Personen an, sondern auch jenen mit sich selbst. Ist der Spieler in der Lage seine Leistungen zu messen, möchte er stets besser werden als zuvor. (vgl. Caillois 1960, 40) Computerspiele bieten hier ein breites Feld der Messbarkeit. So können etwa die eigenen Leistungen oft durch Highscorelisten überprüft werden oder die Spieler treten direkt in Multiplayerspielen gegeneinander an. Besonders die Vernetzung durch das Internet scheint hier eine entscheidende Komponente zu sein. Beschreiben die Computerspieler ihr Handeln immer als Wettbewerb, steht hier deutlich die *ludus* Komponente im Vordergrund; werden auch Computerspielerlebnisse ohne Wettbewerbssituation geschildert, so finden sich auch Aspekte von *paidia*.

Themenfeld 6: Spielziel

Bei der Frage nach dem Spielziel wird erneut an Frasca angeknüpft. Er sieht den Unterschied zwischen *paidia* und *ludus* darin, dass bei *paidia* das Spielziel selbst gewählt wird, es bei *ludus* hingegen bereits vorgegeben ist. (vgl. Frasca 2003, 230f) Dementsprechend schwierig

gestaltet sich bei *ludus* der Weg zum Ziel. Bei *paidia* wird das Spielziel selbst festgelegt und kann folglich auch beliebig geändert werden ohne dadurch negative Auswirkungen wie „Verlieren“ befürchten zu müssen. Somit ist hier einerseits die Frage nach dem Weg zum Ziel von Bedeutung, andererseits die Frage, ob das Spielziel oder die Spielziele vorgegeben oder selbst bestimmt sind. Hier kann es natürlich auch zu Vermischungen kommen, etwa bei Computerspielen, die zwar ein großes Hauptziel vorgegeben, den Weg dahin jedoch völlig frei lassen. Bei derartigen Spielen ist der Spieler in der Lage mehrere Ziele etappenweise für sich selbst festzulegen, um auf das Hauptziel hinzuarbeiten. Typische Beispiele für eine derartige Spielstruktur sind Strategiespiele am Computer. Hier müsste diskutiert werden – abhängig von dem Spielerleben der Spieler – ob und inwiefern die Spielweise dabei in Richtung *paidia* geht. Ein Punkt aus dem Themenfeld 4, der in diesem Themenfeld erneut relevant wird, ist die Unterscheidung zwischen einem linearen Handlungsablauf, der in der Regel das Ziel oder die Ziele vorgibt und einem nicht linearen Handlungsablauf. Bei letzterem kann der Spieler selbst entscheiden, welchen Schritt er als nächstes machen möchte.

Zusätzliches Themenfeld 7: Emotionen

Zusätzlich zu den sechs Themenfeldern, die sich aus der genauen Betrachtung von *paidia* und *ludus* ergeben haben, wird noch ein siebentes für die Befragung zu Computerspielerleben herangezogen. Das Themenfeld Emotionen wurde nicht unmittelbar aus Caillois' Beschreibungen von *paidia* und *ludus* abgeleitet, sondern soll Emotionen ansprechen, die eventuell einen Hinweis auf die jeweilige Spielweise geben könnten.

5.3. Entwicklung und Ausweisung des Interviewleitfadens

Im vorherigen Abschnitt wurden sieben Themenfelder ausgearbeitet, die für die Beschreibung von *paidia* und *ludus* relevant sind: Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit, Wettbewerb, Spielziel und Emotionen. Der Interviewleitfaden dient dazu das Gespräch gezielt auf diese sieben Themenfelder hinzulenken. Gleichzeitig soll dem Interviewten genügend Freiraum gelassen werden, um neue Themenfelder anzusprechen, die für die Auswertung relevant sein könnten. Wie bereits in Kapitel 4 angesprochen besteht ein Gespräch im Sinne des problemzentrierten Interviews im Wesentlichen aus Sondierungsfragen, Leitfadenfragen und Ad-hoc-Fragen. (vgl. Mayring 2002, 70) In diesem Abschnitt wird dezidiert auf die Leitfaden- und Sondierungsfragen der Interviews der Diplomarbeit eingegangen. Die Ad-hoc-Fragen ergeben sich spontan aus der jeweiligen Gesprächssituation.

5.3.1. Interviewleitfaden

Leitfragen agieren als „Bindeglied zwischen den theoretischen Vorüberlegungen und qualitativen Erhebungsmethoden.“ (Gläser, Laudel 2009, 90) Der Interviewleitfaden ist maßgeblich dafür verantwortlich, welches empirische Material nach der Befragung zur Verfügung steht. (vgl. Gläser, Laudel 2009, 91) Im Falle der Untersuchung zum Spielerleben der Computerspieler sollen durch die Leitfragen alle Themenfelder angesprochen werden, die im vorherigen Kapitel ausgearbeitet wurden. Um dies zu gewährleisten finden sich im Interviewleitfaden zu jedem Themenfeld „wenige, komplexe, zugespitzte Fragen“. (Gläser, Laudel 2009, 91) Ziel dabei ist es nicht, jede Frage Schritt für Schritt abzuarbeiten. Vielmehr sollen die Fragen im Sinne des problemzentrierten Interviews nur dann gestellt werden, wenn die Interviewperson einen Anstoß braucht, der Gesprächsfluss abbricht oder lange in eine Richtung geht, die nicht für die Beantwortung der zentralen Fragestellungen und der Überprüfung der Hypothese relevant ist. Des Weiteren soll darauf geachtet werden, die Fragen möglichst offen zu stellen, den Befragten nicht in eine Richtung zu drängen und genügend Freiraum zu lassen, um eventuell neue Themenkomplexe zu erschließen, die nicht im Vorfeld ausgearbeitet wurden.

Zur Erstellung des Interviewleitfadens wurde das so genannte „SPSS-Prinzip“ nach Helfferich herangezogen. Die Abkürzung SPSS steht dabei für Sammeln, Prüfen, Sortieren und Subsumieren und beschreibt die grundlegenden Schritte auf dem Weg zu einem Leitfaden. (vgl. Helfferich 2009, 182ff) Die genaue Ausarbeitung des Interviewleitfadens nach diesem Prinzip befindet sich im Anhang der Diplomarbeit.

Die Ausarbeitung ergab – nach der Überarbeitung in Folge eines Probeinterviews¹² – folgendes Leitfragensystem, das nach einer Vorlage von Helfferich (Helfferich 2009, 186) erstellt wurde und in dieser Form bei den Interviews vorlag:

Leitfrage (Erzählaufforderung)	Check – Wurde das erwähnt? Memo für mögliche Nachfragen – nur stellen wenn nicht von allein angesprochen! Formulierung anpassen	Konkrete Fragen – bitte an passender Stelle (auch am Ende möglich) in dieser Formulierung stellen	Aufrechterhaltungs- und Steuerungsfragen
Zu Beginn: <i>Ich möchte dich nun zu sieben unterschiedlichen</i>			Möglich bei jeder Leitfrage: - Nonverbale

¹² Unter anderem wurden dabei manche Themenfelder umbenannt oder bekamen einen Zusatz in der Leitfrage, um die Antworten klarer in eine Richtung zu leiten. Die genauen Änderungen des Fragenkataloges nach dem Probeinterview sind im Anhang „Leitfadenerstellung nach dem SPSS-Prinzip nach Helfferich“ ersichtlich.

<p><i>Themenfelder bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen befragen. Denke dabei an deine Erlebnisse bei möglichst vielen Computerspielen! Du kannst auch konkrete Beispiele geben, Spiele vergleichen oder nur allgemein zu deinem Spielerleben erzählen. Wenn du möchtest, kannst du auch Computerspielerlebnisse aus früheren Jahren schildern.</i></p>			<p>Aufrechterhaltung - Kannst du dazu noch etwas mehr erzählen? - Kannst du dich an konkrete Spielsituationen erinnern? - Hast du auch noch andere unterschiedliche Erfahrungen gemacht?</p>
<p><i>1. Was kannst du bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen zum Thema Phantasie erzählen? Denke dabei an deine eigene Phantasie!</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ausleben der eigenen Phantasie - phantastische Spielinhalte - Kreieren von neuen eigenen Spielinhalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Fühlst du dich im Ausleben deiner Phantasie eingeschränkt? - Kannst du deine Phantasie im Computerspiel einbringen? - Nenne konkrete Situationen bzw. Erlebnisse bei denen deine Phantasie eine Rolle spielte! 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie, inwiefern fühlst du dich eingeschränkt oder eben nicht? Nenne konkrete Beispiele!
<p><i>2. Was kannst du bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen zum Thema Regeln erzählen?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regeln, die vom Spiel bestimmt werden - Regeln, die man sich selbst aufstellt - Befolgen oder nicht Befolgen von Regeln - Cheaten - Auswirkungen - Möglicher Unterschied: Einzel- oder Multiplayerspiel 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Rolle spielen für dich Regeln beim Computerspielen? - Kannst du die Regeln im Spiel beeinflussen oder sind die Regeln starr im Spiel verankert? - Hältst du dich immer an die Regeln beim Computerspielen? - Versuchst du diese auch zu umgehen, wie z.B. beim sogenannten „Cheaten“? - Welche Spielelemente empfindest du als Regeln? - Gibt es Unterschiede, je nachdem ob du alleine oder mit anderen, also im Multiplayermodus (online oder offline) spielst? 	<p>Falls prinzipiell dabei Unklarheit besteht: - Was verstehst du unter Regeln? Und wie äußern sich diese im Computerspiel?</p> <p>- Falls die Person cheatet: Warum hast du Interesse daran? Wieso machst du das? Was bedeutet das für dein Spiel?</p>
<p><i>3. Was kannst du bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen zu den Themen Leistung, Anforderungen an dich, Anspannung, Entspannung erzählen?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Spaßfaktor verbunden mit Schwierigkeitsgrad - Anspannung, Entspannung 	<ul style="list-style-type: none"> - Ist Computerspielen für dich eher anspannend oder eher entspannend? - Wie schwer oder leicht empfindest du Computerspielen im Allgemeinen? - Wann ist ein Computerspiel schwierig? Wann stellt sich eine gewisse Leichtigkeit ein? 	<p>Nenne konkrete Spielsituationen!</p> <p>- Warum? Wie äußert sich das? In welchen Situationen?</p>

		- Welche Rolle spielen für dich beim Computerspielen Geduld und Geschicklichkeit?	
4. Was kannst du bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen zum Thema Freiheit erzählen?	- Freiheitsgefühl - Einschränkung, Grenzen - freie Entscheidung - linearer vs. nicht linearer Handlungsverlauf - offene vs. geschlossene Spielwelt	- Stellt sich bei dir beim Computerspielen manchmal ein Freiheitsgefühl einstellen? - Welche Rolle spielen für dich Grenzen beim Computerspielen? - Wie frei bzw. eingeschränkt bist du in deinem Handeln beim Computerspielen? - Welche Rolle spielt für dich freie Entscheidung beim Computerspielen?	- Wenn ja, wie äuserst sich das? Wenn nein, wieso nicht; wie fühlst du dich eingeschränkt? - Auf welche Art von Grenzen stoßt du beim Computerspielen? - Wie frei fühlst du dich bei deinen Entscheidungen?
5. Was kannst du bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen zum Thema Wettbewerb erzählen? Dabei meine ich nicht Computersportveranstaltung, E-games, sondern deine Erlebnisse in Bezug auf Wettbewerb bei normalen Einzel- oder Multiplayerspielen.	- Gegner (andere Personen oder sich selbst steigern) - Bedeutung der Wettbewerbssituation	- Empfindest du Computerspielen als einen Wettbewerb? - Wenn ja: Gegen wen spielst du in einer Wettbewerbssituation?	- Wenn ja: welche Bedeutung hat der Wettbewerb für dich? Wenn nein: Wieso nicht? - Willst du besser als du selbst werden oder besser als andere Personen?
6. Was kannst du bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen zum Thema Spielziel erzählen?	- Weg zum Ziel - Vorgabe von Spielziel durch Computer oder Spieler - Verlieren, Gewinnen - lineare vs. nicht lineare Spielhandlung	- Wie gestaltet sich der Weg zum Ziel beim Computerspiel? - Wer gibt das Spielziel oder die Spielziele vor? Ist das Spielziel immer nur durch das Computerspiel vorgegeben oder kannst du auch selbst über das Spielziel bestimmen? - Welche Rolle spielt für dich Verlieren und Gewinnen beim Computerspiel?	- Denke an die unterschiedlichsten Erlebnisse beim Computerspielen und vergleiche!
7. Was kannst du bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen zum Thema Emotionen erzählen?	- Art der Gefühle - Situationen - negativ, positiv	- Welche Gefühle kommen bei dir beim Computerspielen auf? - Nenne dazu konkrete Situationen!	
Am Ende: Fällt dir noch etwas ein, das du erzählen möchtest? Hast du sonst noch Erlebnisse beim Computerspielen gehabt, die bist jetzt noch nicht angesprochen worden sind? Was wünschst du dir für zukünftige Computerspiele?			

5.3.2 Sondierungsfragen

Sondierungsfragen dienen nach Mayring zum Einstieg in die Thematik und sind in der Regel sehr allgemein gehalten. Dadurch soll darüber Aufschluss gegeben werden, wie wichtig die Thematik – in diesem Fall Computerspiele – für den Befragten ist, welche subjektive Bedeutung sie für ihn besitzt. (vgl. Mayring 2002, 70) Sie sind nicht zwingend notwendig, um die Hypothese der Diplomarbeit zu überprüfen, geben jedoch wichtige Hintergrundinformationen und erleichtern den Gesprächsaufbau für Interviewer und Befragten.

Folgende Sondierungsfragen dienten als Intervieweinstieg. Sie wurden im Rahmen der Ausarbeitung des Leitfadens nach dem „SPSS-Prinzip“ formuliert und vom eigentlichen Leitfaden separiert.

1. Wie alt bist du?
2. Welche Schulstufe besuchst du?
3. Wie lange spielst du schon Computerspiele?
4. Wie oft spielst du Computerspiele?
5. Wo spielst du Computerspiele?
6. Welche Art von Computerspielen spielst du?
7. Spielst du eher alleine oder mit anderen Personen gemeinsam?
8. Spielst du lieber online oder offline?
9. Was ist dein Lieblingsgenre? Warum?
10. Was sind deine konkreten Lieblingscomputerspiele? Warum?
11. Wer sucht die Spiele aus?
12. Welchen persönlichen Stellenwert nehmen Computerspiele in deinem Leben ein?

Ziel ist es durch die eben genannten Sondierungsfragen, neben der Erleichterung des Einstiegs in die Thematik, die Computerspielgewohnheiten der Befragten zu erfassen. Es wurden zwar gezielt Personen ausgewählt, die gerne und regelmäßig computerspielen oder eine lange „Computerspielvergangenheit“ hinter sich haben; dennoch sind Unterschiede zu erwarten, etwa bezüglich Genrepräferenz, Spielintensität oder persönlichem Stellenwert der Computerspiele. All dies könnte eine Auswirkung auf das Spielerleben der Computerspieler haben und darf deswegen in der Auswertung nicht vernachlässigt werden.

5.4. Entwicklung und Ausweisung des Kodierleitfadens

Wie bereits in Kapitel 4 beschrieben, wurde für die Auswertung der Interviews zum Spielerleben der Computerspieler das Verfahren der skalierenden Strukturierung gewählt, welche auf eine deduktive Kategoriendefinition aufbaut. Ein Kodierleitfaden soll dabei die Auswertung erleichtern und nachvollziehbar machen. Dessen Entwicklung wird im Folgenden beschrieben.

In einem ersten Schritt wurden die für die skalierende Strukturierung notwendigen Einschätzungsdimensionen festgelegt. Diese wurden von der Hauptfragestellung abgeleitet. Ziel der Diplomarbeit ist es herauszufinden, ob die Computerspieler ihr Spielerleben auch im Sinne von *paidia* beschreiben und somit eine Einteilung der Spielweisen zwischen *paidia* und *ludus* sinnvoll ist. Da *paidia* und *ludus* als zwei gegenübergesetzte Pole zu verstehen sind, zwischen denen bestimmte Abstufungen zu erkennen sind, ist es auch in der Auswertung sinnvoll, die Aussagen der Befragten in skalierender Form zu betrachten. Als Grundlage dafür dienen die ausgearbeiteten Themenfelder – Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit, Wettbewerb, Spielziel und Emotionen – welche Aufschluss darüber geben sollen, wie sich die vorgefundene Spielweise zwischen oder zu *paidia* und *ludus* einordnet. Zu jedem Themenfeld mit Ausnahme der Emotionen¹³ wurden ordinalskalierte (z.B.: hoch – mittel – niedrig) Kategorien aufgestellt. Auf eine weitere Einteilung in Unterkategorien wurde verzichtet. Die hier angeführten Kategorien beziehen sich lediglich auf jene Aspekte des Spielerlebens, die am deutlichsten zu oder zwischen *paidia* und *ludus* eingeordnet werden können. Dies erscheint für das Vorhaben der Diplomarbeit angemessen. Es ist jedoch durchaus denkbar, in einer weiterführenden, größer angelegten Studie zur Thematik mit passenden Unterkategorien mehr ins Detail zu gehen und so mehr Aspekte von *paidia* und *ludus* zu behandeln.

Nach der Festlegung der Einschätzungsdimensionen wurden die Kategorien genau definiert. Diese Definitionen wurden daraufhin mit verschiedenen Ankerbeispielen aus den Transkripten beschrieben. Dazu wurden konkrete Textstellen, die unter eine Kategorie fallen, aus dem Interviewmaterial angeführt und dienen als Beispiele für die jeweilige Kategorie. Um bei der Auswertung alle Textstellen sinngemäß einer Kategorie zuordnen zu können, wurden danach Regeln formuliert, um Abgrenzungsproblemen zwischen Kategorien entgegenzuwirken. Diese Vorgehensweise ergab – nach mehreren Probedurchläufen – folgenden Kodierleitfaden:

¹³ Das Themenfeld Emotionen dient vor allem dazu, zusätzliche Informationen zu bekommen. Hier wird überprüft, ob einzelne Aussagen andere bekräftigen, unterstreichen oder widerlegen.

Kategorie ¹⁴	Definition	Ankerbeispiele	Kodierregeln ¹⁵
<i>Themenfeld Phantasie</i>			
K1: Phantasie beim Computerspielen stark angeregt und/oder Ausleben der Phantasie möglich	Subjektives Empfinden, dass Phantasie angeregt und/oder ausgelebt werden kann, in den Aussagen deutlich erkennbar.	„I: (...) wie fühlst du dich eingeschränkt im Ausleben deiner Phantasie? CS2w: (2) Überhaupt nicht eingeschränkt ().“ (CSw2, Z.77)	Aussagen entsprechen klar der Definition – werden Beschränkungen angegeben, ist die Aussage K2 zuzuordnen.
K2: Phantasie beim Computerspielen mittelmäßig angeregt und/oder Ausleben der Phantasie beschränkt möglich	Es werden Einschränkungen angegeben, diese jedoch nicht als sehr hohe Barriere im Ausleben der Phantasie gewertet.	„(.) aber jetzt Phantasiespeziell : (.) Ja ich glaub schon, dass es das anregt und angeregt hat.“ (Z. 118-120) „Aba:: (1) vielleicht eher: am: auf eine andere Art und Weise als das normale Spielen unter Führungszeichen wenn ich mich, zurückerinnere“ (Z.122-124)	Aussagen entsprechen klar der Definition oder sind weder deutlich K1 noch K3 zuzuordnen.
K3: Phantasie beim Computerspielen wenig angeregt und/oder Ausleben der Phantasie nicht möglich	Subjektives Empfinden, dass Phantasie weder angeregt noch ausgelebt werden kann, in den Aussagen deutlich erkennbar.	Aber grundsätzlich meine eigene Phantasie ist nicht beeinflusst von Computerspielen.“ (CSm3, Z.80-81)	Aussagen entsprechen klar der Definition. Kein Hinweis auf K1 oder K2.
<i>Themenfeld Regeln</i>			
K4: Spiel wenig durch vorgegebene Regeln bestimmt	Spieler fühlt sich nicht durch vorgegebene Regeln eingeschränkt bzw. empfindet, dass das Spiel über keine oder nur minimal über	Bezogen auf die Sims: „Nein. Gibt eigentlich gar keine Regeln.“ (CSw2, Z.104)	Aussagen entsprechen klar der Definition – werden Beschränkungen durch vorgegebene Regeln angegeben, ist die Aussage K5

¹⁴ Die Kategorien beziehen sich jeweils auf die subjektive Sichtweise zum Computerspielerleben der Befragten.

	Regeln verfügt.		<p>zuzuordnen.</p> <p>Zu unterscheiden sind Regeln, die vom Spiel vorgegeben sind und solche, die sich der Spieler selbst vorgibt. Letztere schließen eine Zuordnung in diese Kategorie nicht aus, sondern können eine Zuordnung auch bekräftigen.</p>
K5: Spiel mittelmäßig durch vorgegebene Regeln bestimmt	<p>Spieler fühlt sich nur zum Teil durch vorgegebene Regeln eingeschränkt.</p> <p>Spieler nennt Ausweichmöglichkeiten, wie Cheaten, dem Brechen oder Umgehen von Regeln.</p>	<p>Ist natürlich immer schön wenn man sich dann einen Vorteil verschaffen kann [durch Cheaten]. Grad eben also grad offline ist es manchmal einfach lustig wenn ich jetzt nicht weiterkomm. Dann missacht ich einfach die Regeln oder so. (CS3m, Z.116-119)</p>	<p>Aussagen entsprechen klar der Definition oder sind weder deutlich K6 noch K4 zuzuordnen.</p>
K6: Spiel stark durch vorgegebene Regeln bestimmt	<p>Aussagen des Spielers deuten klar darauf hin, dass er sein Spiel deutlich durch vorgegebene Regeln bestimmt sieht.</p>	<p>„I: Kannst du die Regeln im Spiel beeinflussen oder sind die Regeln starr im Spiel verankert? CS3m: Meistens sind sie schon verankert würd ich sagen. (...) Also ich- mir würden jetzt nicht viele Sachen einfallen wo ichs mir aussuchen könnte.“ (CS3m, Z.121-127)</p>	<p>Aussagen entsprechen klar der Definition. Kein Hinweis auf K4 oder K5.</p>
<i>Themenfeld Leistung</i>			
K7: Computerspielen wird als entspannend,	<p>Spieler empfindet Computerspielen generell als leicht.</p> <p>Spieler kann ohne</p>	<p>„Ich würde das [Computerspielen im Allgemeinen] sagen das ist was Leichtes also °ja°.“ (CS3m,</p>	<p>Aussagen entsprechen klar der Definition. Anstrengung, Frustration spielen im Spielerleben keine</p>

„leicht“ erlebt	Anstrengung spielen und findet beim Spiel Entspannung.	Z.175)	Rolle.
K8: Computerspielen wird als mittelmäßig anspannend erlebt	Spieler beschreibt eine Mischung zwischen K7 und K9, ordnet das Spielerleben nicht genau ein.	„Also körperlich eher leicht. (...)Ich glaub fürs Gehirn sozusagen eher schwer.“ (CS5w, Z.216-223)	Aussagen entsprechen klar der Definition und sind weder deutlich K7 noch K9 zuzuordnen.
K9: Computerspielen wird als anspannend erlebt	Spieler empfindet Computerspielen an sich als schwierig. Anstrengung, Frustration spielen dabei eine große Rolle.	„(...);es gibt Spiele die dann zum Beispiel keine Ahnung (.) Horror-artig sind oder so die sind dann natürlich anspannend“ (CS4m, Z.135-137)	Aussagen entsprechen klar der Definition. Kein Hinweis auf K7 oder K8.
<i>Themenfeld Freiheit</i>			
K10: starkes Freiheitsgefühl	Spieler fühlt sich in seiner Freiheit nicht oder nur minimalst beschränkt. Spieler weist deutlich auf ein starkes Freiheitsgefühl hin.	„I: Aber würdest du sagen dass sich ein gewisses Freiheitsgefühl dann einstellt bei dir? Also zum Beispiel bei Gothic zum Beispiel? CS1m: Jaja sicher Ja doch sicher. Auf jeden Fall.“ (CS1m, Z.271-273)	Aussagen entsprechen klar der Definition – werden Einschränkungen der Freiheit angegeben, ist die Aussage K11 zuzuordnen.
K11: mittleres Freiheitsgefühl	Spieler spricht von einem gewissen Freiheitsgefühl, führt jedoch gleichzeitig Einschränkungen an.	„Ja bei Adventures is ma halt schon wichtig dass steht was man machen soll. Aber ob mans jetzt macht oder nicht wenn das jetzt nicht überprüft wird ist die Freiheit dann eh groß.“ (CS2w, Z.169-171)	Aussagen entsprechen klar der Definition oder sind weder deutlich K10 noch K12 zuzuordnen.
K12: niedriges Freiheitsgefühl	Spieler fühlt sich deutlich in seiner Freiheit eingeschränkt.	„Naja also es gibt da schon Spiele die sehr (1) strikt einer Linie folgen (.) wo ma	Aussagen entsprechen klar der Definition. Kein Hinweis auf K10 oder K11.

		wo ma wo ma : genau jetzt (.) das nach einem Plan genau durchführn muss alles" (CS1m, Z.109-111)	
<i>Themenfeld Wettbewerb</i>			
K13: Niedriger Wettbewerbscharakter	Spiel ohne empfundene Wettbewerbs- charakter wird genannt.	I:Und gibt es auch Computerspiele wo du denkst das ist kein Wettbewerb? (...) CS2w: (...) Ja ich glaub da falln eh die Adventures rein, was dann zum Schluss keinen Highscore gibt sondern dann will man einfach fertig werden mit dem Spiel und wissen was am Ende passiert." (CS2w, Z.224-229)	Aussagen entsprechen klar der Definition – werden Wettbewerbs- situationen genannt ist die Aussage je nach Ausprägung K13 oder K15 zuzuordnen.
K14: Mittlerer Wettbewerbscharakter	Wettbewerb im Computerspiel wird nicht als vordergründig gesehen, jedoch nicht gänzlich ausgeschlossen.	„Wettbewerb: Also ich glaub schon dass das ein bisschen in die Richtung geht alles auf jeden Fall. Also nicht nur; es kommt auch wie gesagt wieder auf das Spiel an.“ (CS1m, Z.320-322)	Aussagen entsprechen klar der Definition oder sind weder deutlich K13 noch K15 zuzuordnen.
K15: Starker Wettbewerbscharakter	Spieler charakterisiert Computerspielen deutlich als Wettbewerb.	„Na eigentlich sind Computerspiele immer ein Wettbewerb weil hier- weiterkommen oder halt dann immer Aufgaben zu lösen oder so. Darum ist es eigentlich immer ein Wettbewerb. Was halt dann schaffen will. (1) Ja eigentlich	Aussagen entsprechen klar der Definition. Kein Hinweis auf K14 oder K15.

		schon.“ (CS4m, Z.208-211)	
<i>Themenfeld Spielziel</i>			
K16: Ziel vom Spieler stark beeinflussbar	Spieler weist konkret darauf hin, dass er selbst das Spielziel bestimmen kann.	„I: Und gibt's auch Spiele wo du dir selber dein Spielziel festlegst? CS2w: Ja auch wieder bei den Sims. Äh: (.) Leg ich mir halt als Ziel fest ja einen schönen großen Stammbaum zu machen.“ (CS2w, Z. 249-252)	Aussagen entsprechen klar der Definition.
K17: Ziel vom Spieler mittelmäßig beeinflussbar	Spieler kann das Spielziel nur beschränkt selbst bestimmen oder nur in bestimmten Situationen.	„Weil ich kann mir schon selber Ziele auch vorgeben. Aber im Prinzip sind sie doch immer irgendwie gesetzt in dem Spiel. Nur auf der anderen Seite wenn ich mir ein Spiel kauf oder eins wünsch oder nachschau was es gibt. Dann schau ich auch wieder worum geht's da und was muss ich da machen. Also insofern ist es auch wieder, schließt sich der Kreis wieder, weil ich such mir ja das aus was ich spielen möchte.“ (CS1m, Z.367-375)	Aussagen entsprechen klar der Definition oder sind weder deutlich K17 noch K18 zuzuordnen.
K18: Ziel vom Spieler wenig beeinflussbar	Spieler sieht das Spielziel fest mit dem Spiel verankert.	„Aber bei Einzelspielerspielen ist glaub ich schon allgemein so dass die Ziele vorgegeben sind.“ (CS5w, Z.299-300)	Aussagen entsprechen klar der Definition. Kein Hinweis auf K16 oder K18.

Tabelle 5: Kodierleitfaden

6. Zur praktischen Arbeit mit den Interviews

Nachdem im vorherigen Kapitel das Erhebungs- und Auswertungsverfahren geklärt und der Kodierleitfaden vorgestellt wurde, widmet sich dieses Kapitel der praktischen Arbeit mit den Interviews zum Computerspielerleben. Im ersten Abschnitt wird auf die Durchführung der Interviews eingegangen. Darunter fallen die Auswahl der Interviewpartner, die Kontaktherstellung und der Interviewablauf. Die Auswertung der Interviews ist im zweiten Abschnitt nachzulesen. Mit Berücksichtigung des Kodierleitfadens wird eine Auswertungstabelle erstellt, die erste Aufschlüsse über das Computerspielerleben der Befragten und dessen Einteilung zu oder zwischen *paidia* und *ludus* geben soll. Der letzte Abschnitt dieses Kapitels widmet sich der Interpretation der Ergebnisse, der Beantwortung der zentralen Fragestellungen der Diplomarbeit und der Überprüfung der zentralen Hypothese.

6.1. Zur Durchführung der Interviews

Die letztendlich fünf Interviewpartner wurden nach folgenden Kriterien ausgewählt: Sie sollten sechzehn bis achtzehn Jahre sein, bereits viel Erfahrung mit Computerspielen gemacht haben, gerne und regelmäßig computerspielen oder zumindest früher begeisterte Computerspieler gewesen sein. Es wurde sowohl nach weiblichen als auch männlichen Computerspielern gesucht. Die Entscheidung für die genannte Altersgruppe ist vor allem durch den erwarteten Erfahrungswert zu begründen, da es sich hierbei um eine Generation handelt, die schon in sehr jungen Jahren mit Computertechnologie konfrontiert wurde.

Da ich selbst als Gutachterin bei der BuPP¹⁶ tätig bin, beschloss ich die Jugendgutachter der BuPP bezüglich meiner Diplomarbeit zu kontaktieren und sie um ein Interview zu bitten. Aufgabe der Jugendgutachter bei der BuPP ist es ungefähr einmal im Quartal zwei Computerspiele zu spielen und ein Kurz-Gutachten zu erstellen, das in der Bewertungskommission berücksichtigt wird. Der Erstkontakt zu den Jugendlichen erfolgte über eine von mir verfasste Rund-Email durch eine Mitarbeiterin der BuPP. Innerhalb kurzer Zeit meldeten sich auf diesem Wege ein achtzehnjähriges Mädchen und drei Jungen im Alter von achtzehn, siebzehn und sechzehn Jahren. Alle wurden per Email genauer über das Interviewvorhaben aufgeklärt und zur Ersteinschätzung ihres Computerspielverhaltens nach

¹⁶ BuPP steht für Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen. Es handelt sich dabei um eine Serviceeinrichtung des Bundesministeriums für Wirtschaft, Familie und Jugend. Auf www.bupp.at veröffentlicht die BuPP eine Liste empfehlenswerter Computerspiele für unterschiedliche Altersstufen.

Alter, Computerspielerfahrung, Lieblingscomputerspiel und der durchschnittlichen Spielzeit pro Woche gefragt. Da alle in das gewünschte Profil passten, wurden individuell Interviewtermine per Email vereinbart.

Ursprünglich geplant war eine ausgewogene Befragung von weiblichen und männlichen Computerspielern. Leider meldete sich nur eine weibliche Jugendgutachterin. Daher war ich bemüht noch mindestens eine weibliche Person für die Befragung zu finden. Ich annoncierte über die Online-Jobbörse der ÖH¹⁷ und einen stark frequentierten Online-Flohmarkt¹⁸, der auch ein Portal für Jobangebote beinhaltet. Trotz der Inserate und der angebotenen Aufwandsentschädigung von zehn Euro meldete sich lediglich ein achtzehnjähriges Mädchen, das bereit war, das Interview zu machen.

Um den Interviewpartnern Sicherheit zu geben, wurde viel Wert darauf gelegt, dass diese den Zeitpunkt und vor allem den Ort des Interviews selbst wählten. Zwei bevorzugten einen öffentlichen Ort, drei kamen zum Interview in meine Wohnung. Der Interviewablauf gestaltete sich bei allen Befragten im Grunde reibungslos und in einer entspannten Atmosphäre. Genauere Angaben zu den Interviewpartnern, Ablauf, Ort und Zeit der Interviews sind in den Interviewprotokollen im Anhang der Diplomarbeit nachzulesen.

6.2. Auswertung

Als Vorbereitung zur eigentlichen Auswertung wurde das Interviewmaterial genau durchgesehen. Stellen, die auf die jeweiligen Kategorien – mit Berücksichtigung der vorab festgelegten Definitionen – hinweisen, wurden in unterschiedlichen Farben, dem Themenfeld entsprechend, markiert. Fundstellen, die besonders eindeutig einer Kategorie zuzuordnen sind, wurden als Ankerbeispiele in den Kodierleitfaden (Tabelle 5) aufgenommen.

Nach der Fertigstellung des Kodierleitfadens wurde das Interviewmaterial erneut durchgesehen. Entsprechende Textstellen wurden in eine Auswertungstabelle (Tabelle 6) eingetragen, welche die Aussagen einem bestimmten Interviewpartner und einer Kategorie zuordnet. Diese Methode soll ermöglichen, einen Überblick darüber zu schaffen, wie und in welchen Punkten sich die vorgefundenen Spielweisen zu oder zwischen *paidia* und *ludus* einordnen. Um die Ausprägungen von *paidia* und *ludus* in der Tabelle ersichtlich zu machen, wurden die Kategorien entsprechend gereiht. Auf der linken Seite befindet sich jeweils die Kategorie, die auf Aspekte der Spielweise *paidia* schließen lässt, auf der rechten jene, die auf

¹⁷ www.jobwohnen.at

¹⁸ www.flohmarkt.at

Aspekte von *ludus* schließen lässt¹⁹. Die mittlere Kategorie beschreibt Abstufungen. Die Auswertungstabelle bildet die Grundlage für die Ergebnisinterpretation im nächsten Abschnitt der Arbeit.

Jede der befragten Personen wies darauf hin, dass ihr Spielerleben von Spiel zu Spiel variiert. Dementsprechend sind auch die Aussagen zu den einzelnen Themenfeldern unterschiedlich. Meist trifft es also zu, dass ein Themenfeld von einem Spieler in mehreren Ausprägungen geschildert wurde. Dies wurde auch in der Auswertungstabelle berücksichtigt. So beziehen sich die einzelnen Aussagen meist auf ein bestimmtes Computerspiel oder Genre und somit auf einen Aspekt des Spielerlebens des Befragten.

	K1: Phantasie beim Computerspielen stark angeregt und/oder Ausleben der Phantasie möglich	K2: Phantasie beim Computerspielen mittelmäßig angeregt und/oder Ausleben der Phantasie beschränkt möglich	K3: Phantasie beim Computerspielen wenig angeregt und/oder Ausleben der Phantasie nicht möglich
CS1m		<p>„(.) aber jetzt Phantasiespeziell: (.) Ja ich glaub schon, dass es das anregt und angeregt hat.“ (Z. 118-120)</p> <p>„Aba:: (1) vielleicht eher: am: auf eine andere Art und Weise als das normale Spielen unter Führungszeichen wenn ich mich, zurückerinnere“ (Z.122-124)</p> <p>„I: inwiefern fühlst du dich eingeschränkt oder frei? CS1m: Na es is ein es is ein anderes Level einfach;“ (...) „es bietet doch sehr viel mehr Möglichkeiten am PC“ (...) Dafür hat man mit dem [Lego oder Playmobil] wieder mehr Freiheiten gehabt hab ich mir gedacht.“ (Z.125-132)</p>	

¹⁹ Erläuterungen dazu befinden sich in den Beschreibungen der einzelnen Themenfelder im Abschnitt 5.2.

CS2w	<p>„Also Sims regen sicher die Phantasie an.“ (Z.64)</p> <p>„I: fühlst du dich oder wie fühlst du dich eingeschränkt im Ausleben deiner Phantasie? CS2w: (2) Überhaupt nicht eingeschränkt ().“ (Z.77)</p>		<p>„(...) und da ärger ich mich dann eh am meisten dass irgendwelche Antworten vorgeben sind (.) und dann würd ich dann gerne selber irgendwelche eigene sagen aber das gibt's dann nicht zur Auswahl.“ (Z.71-74)</p>
CS3m			<p>„Phantasie grundsätzlich spielt sich eine große Rolle bei mir. (1) Ahm jetzt im Bezug mit Computerspielen (.) weis ich gar nicht so (.) also (2) Phantasie würd ich sagen wecken Computerspiele eigentlich nicht wirklich also wenns jetzt eine- wenns jetzt was gut eine gut ausgedachte Geschichte oder einen: halt lustiges Setting und so weiter ist dann mach ich mir schon drüber Gedanken. Aber grundsätzlich meine eigene Phantasie ist nicht beeinflusst von Computerspielen.“ (Z.74-81)</p> <p>„I: Mhm ja also kannst du deine Phantasie in Computerspielen ausleben? CS3m:Nein.“ (Z.85-86)</p>
CS4m	<p>„(...) da denk ich mal an Spore ich weis nicht ob du das kennst wo man ne eigene eigene Lebensform erschafft und da ist halt wirklich sehr viel Phantasie gefragt weil man kann wirklich alles machen. (...) Irgendwie keine Ahnung Knochen</p>	<p>„I: Also und fühlst du dich irgendwie im Ausleben deiner Phantasie eingeschränkt? Oder- CS4m: Man muss man muss halt irgendwo überlegen wenn man jetzt Phantasie ausleben will was ich nie bewusst mache dann muss man sich halt die richtigen Spiele aussuchen (.)</p>	

	<p>Wirbelsäulen und alles mögliche formen. Da braucht man natürlich viel Phantasie. (.) Aber eigentlich braucht man bei allen Spielen Phantasie weil man in allen Spielen irgendwie ne eigene Strategie oder so entwickelt. (...) Also das ist für mich die Phantasie in Computerspielen.“ (Z. 66-76)</p>	<p>aber in Spore ist das eigentlich relativ (.) kann man ziemlich alles machen. (...) Bis auf die Art sterben lassen.“ (Z.83-90)</p>	
CS5w	<p>„Ja ich glaub schon dass Computerspiele zur Phantasie beitragen; weil praktisch neue Ideen und so auf einen einkommen, die man vielleicht beim PC Spielen hat.“ (Z.86-88)</p> <p>„Also ich glaub es ist auch so dass man die eigene Phantasie beim PC Spielen ausleben kann und in die Rolle von irgendeiner anderen Figur hineinschlüpfen kann und andere Erlebnisse erleben die man in der echten Welt nicht erleben wird und (.) dass mans eben auch eben ausleben kann.“ (Z.110-114)</p> <p>„Genau wenn man (.) zum Beispiel ich weis nicht (.) sich jetzt mal vorstellt wenn man jetzt irgendein Action Held oder so: und das geht im echten Leben nicht wirklich aber in PC Spielen geht das eben alles oder auch.“ (Z.116-119)</p>	<p>Bezüglich Kreieren von neuen Spielinhalten:</p> <p>„Na da kann man eigentlich eh ziemlich viel machen denk ich ich mein. A bissl eingeschränkt in dem Sinne dass ich mich vielleicht nicht noch nicht ganz zu gut auskenne wenn ich erst anfangen damit dass ich vielleicht noch nicht wirklich alles verwirklichen kann was ich mir denk. Aber sonst °eigentlich ja°.“ (Z.136-140)</p>	

	K4: Spiel wenig durch vorgegebene Regeln bestimmt	K5: Spiel mittelmäßig durch vorgegebene Regeln bestimmt	K6: Spiel stark durch vorgegebene Regeln bestimmt
CS1m	<p>„Also es kommt sehr stark drauf an weil es gibt ja Spiele wo:: wo ma quasi keine Regeln hat.“</p> <p>„Also grad was ich eben immer so gespielt hab, Strategiespiele und Aufbaustrategiespiele und solche Sachen. (1) Da war das eigentlich eher weniger dass man da irgendwelche Regeln ghabt hat. (1) Ma hat eher versuchen müssen selber irgendwas da sich selbst Regeln festzulegen dass ma überhaupt (1) da irgendeinen Gewinn machen kann“ (Z.148-156)</p>	<p>„Ja es gibt schon: was ich jetzt zurückblicken könnte ein Formel 1 Rennspiel hab ich gespielt. Und da hats schon Regeln gegeben die hat man aber einstellen können das ist nach der Schwierigkeit gegangen. (1) Und: ahm: (1) Es konnte man sich dann natürlich auch so richten wie man wollte.“ (Z. 162 - 166)</p> <p>„Ahm: (3) Na man ist schon eingeschränkt aber es is jetzt nicht in in dem Ausmaß mehr oder weniger als es sonst auch immer ist im normalen Leben würd ich jetzt sagen. Es ist einfach alles begrenzt irgendwie und es muss dann auch Regeln geben.“ (Z.194-197)</p>	
CS2w	[Bezogen auf die Sims] „Nein. Gibt eigentlich gar keine Regeln.“ (Z.104)		
CS3m		<p>Ist natürlich immer schön wenn man sich dann einen Vorteil verschaffen kann[durch Cheaten]. Grad eben also grad <u>offline</u> ist es manchmal einfach lustig wenn ich jetzt nicht weiterkomm. Dann missacht ich einfach die Regeln oder so. (Z.116-119)</p> <p>I: Und hältst du dich immer an die Regeln? CS3m: Nein. @(.)@ (Z.136-137)</p>	<p>„I: Kannst du die Regeln im Spiel beeinflussen oder sind die Regeln starr im Spiel verankert? CS3m: Meistens sind sie schon verankert würd ich sagen. (...) Also ich- mir würden jetzt nicht viele Sachen einfallen wo ichs mir aussuchen könnte.“ (Z.121-127)</p>

CS4m		<p>„(...) Regeln (.) ja es gibt halt die programmiertechnischen Regeln was wie das Spiel gemacht ist; da kann man relativ wenig gegen machen außer man will das Spiel jetzt umbauen darum; Ich weiß nicht was es für Regeln gibt an die man sich halten kann. (.) Mit Freunden kann man Regeln beim Spiel ausmachen aber sonst. I: Mhm also fühlst du dich nicht sehr von Regeln eingeschränkt? CS4m: Nein überhaupt nicht. I: Ok. CS4m: Außer halt von dem Spiel sozusagen wie das Spiel funktioniert. Außer von Spielregeln, wie das Spiel aufgebaut ist, davon ist man halt eingeschränkt aber sonst.“ (Z.108-119)</p>	
CS5w	<p>„Ahm also:: (1) Regeln. Ja in Einzelspielerspielen (.) denk ich spielerisch nicht so eine große Rolle außer dass man vielleicht Regeln überschreiten kann zum Beispiel (.) wenn man jetzt an psychologische Regeln denkt weil in der echten Welt gibt's eben bestimmte Regeln die einen (1) dass man nicht so gut spielen kann oder bestimmte Dinge einfach nicht funktionieren oder dass zum Beispiel keine Magie gibt oder so was man eben; in PC Spielen gibt's es schon.“ (Z.143-149)</p>	<p>„(...)und wenns dann zum Beispiel grad ein langweiliges Level gibt wo man sich nicht durchkämpfen will und sterben will oder so dann aktiviert man eben einfach den God-Mode (.) was eben schon gut ist dass man die Regeln beeinflussen kann. Oder dass man "ich weiß nicht" in verschiedenen Spielen kann man ja auch Gegenstände kaufen oder Verbesserungen wo man sich dann einfach Geld hercheatet oder so weil man das wirklich grad unbedingt haben will und nicht und grad nicht genug Geld hat.“ (Z.174-181)</p>	<p>„U:nd ahm in (.) Mehrspielerspielen also zum Beispiel wenn man jetzt gegeneinander in Halo spielt oder so (.) dass da eben bestimmte Regeln gibt dass a:hm wer das Spiel gewinnt wenn man den Gegner so und so oft eben abgeschossen hat oder in World of Warcraft jetzt zum Beispiel speziell, dass eben auch Regeln gibt weils ja auch (.) ahm so Spiele gibt wie () dass da auch bestimmte Regeln gibt u:nd ich denk schon dass sowas wichtig ist bei Mehrspielerspielen weil sonst jeder irgendwas machen würde.“ (Z.157-164)</p>

	K7: Computerspielen wird als entspannend, „leicht“ erlebt	K8: Computerspielen wird als mittelmäßig anspannend erlebt	K9: Computerspielen wird als anspannend erlebt
CS1m	<p>„Weil da gibt's Spiele wo ich mich früher sehr schwer getan hab und die sind jetzt mehr nebenbei, Berieselung und Entspannung einfach ja“ (Z.216-218)</p> <p>„(...) und du musst halt aufpassen dass er dich nicht erwischt aber das ist einfach irre witzig und entspannend“ (Z.238-239)</p>		<p>„Also es gibt ahm:: Spiele bei denen man sich wirklich anstrengen muss und wo man dann nachher auch; da braucht man dann wirklich Pause von diesem Spiel.“ (Z. 210-212)</p> <p>„also wie ich bei meiner Schwester das mitgespielt hab war das eher Stress und Anspannung“ (Z.223-225)</p>
CS2w	<p>„(...) und das ist für mich eher entspannend weil das kann man endlos spielen oder: halt bis kein () mehr möglich ist.“ (Z. 124-126)</p> <p>„Ja es [Computerspielen im Allgemeinen] ist schon leicht, weil meistens mit der linken Maustaste wählt man alles aus und probiert halt rum und dann probiert ma Leertaste, Entertaste aus ob da irgendwas passiert (...) vielleicht auch weil ich schon viele gspielt hab, dass da leichter wird.“ (Z.136-141)</p>	<p>„Wenn die Schwierigkeit mit dem fortgeschrittenen Spiel steigt ist eh gut, weil dann merkt man gar nicht dass das so schwierig ist. (.) Aber es macht sicher mehr Spaß wenns a bissal schwerer is als wenns eh so einfach ist und es wird einfach nicht schwerer.“ (Z.159-162)</p>	<p>„Aber anspannend ist dann eher wenn ich irgendein Autorennen fahr“ (Z.128)</p>
CS3m	<p>„Aber sonst zum Beispiel Wirtschaftssimulationen und solche Sachen find ich eher entspannend. Weil da kann ich dann langsam hinaufbaun und hinaufbaun und es gibt eigentlich</p>		<p>„Zum Beispiel ganz sicher Shooter sind ganz sicher anspannend (.) Weil natürlich dann da Spannung aufgebaut werden soll wenn ich jetzt da sitz und links und rechts schau dann is natürlich nicht</p>

	<p>keine wirkliche Gefahr für mich.“ (Z.166-169)</p> <p>„Ich würde das [Computerspielen im Allgemeinen] sagen das ist was Leichtes also °ja°.“ (Z.175)</p>		entspannend.“ (Z.163-165)
CS4m	<p>„(...) Ja. Ich mein ich spiel jetzt schon ziemlich lange dadurch kenn ich mich mittlerweile so weit aus dass ich mir schon leicht fällt zu spielen. (...) Es gibt natürlich Sachen die dann schwerer sind. (.) Vom Schwierigkeitsgrad her, aber schwer? (1) Das ist halt nicht immer leicht zu meistern aber besonders schwer? (.) Eigentlich nicht nein.“ (Z.124-130)</p> <p>„(...) aber die meisten Spiele sind eigentlich entspannend.“ (Z.137-138)</p>		<p>„(...); es gibt Spiele die dann zum Beispiel keine Ahnung (.) Horror-artig sind oder so die sind dann natürlich anspannend“ (Z.135-137)</p>
CS5w	<p>„Also allgemein eher entspannend weil wenn ich zum Beispiel früher von der Schule nach Hause kommen bin hab ich mich gerne vorm PC gessen und hab ein PC Spiel gespielt. Weils eben einfach (.) es auch vom Stress in der Schule loslassen lässt=in irgendeine andere Welt eintauchen und weils eben einfach auch Spaß macht denk ich ists entspannend.“ (Z.202-207)</p>	<p>„Also körperlich eher leicht. (...) Ich glaub fürs Gehirn sozusagen eher schwer.“ (Z.216-223)</p>	<p>„Nur manchmal auch anspannend wenns irgendwelche Situationen gibt wenns zum Beispiel einen ahm End Gott gibt in irgendeinem Spiel. Und dann schafft mans einfach nicht ihn zu besiegen und du sitzt schon so lang. Und wirst auch richtig grantig einfach nur. Und dann ists wirklich anspannend.“ (Z.207-211)</p>

	K10: starkes Freiheitsgefühl	K11: mittleres Freiheitsgefühl	K12: niedriges Freiheitsgefühl
CS1m	<p>„Also da da rennt man überall in der Gegend herum, man kann überall irgendwas machen, aber eigentlich (1) ist das irgendwie schon schon zu offen. Also da da da bin ich schon zu frei“ (Z.263-265)</p> <p>„I: Aber würdest du sagen dass sich ein gewisses Freiheitsgefühl dann einstellt bei dir? Also zum Beispiel bei Gothic zum Beispiel? CS1m: Jaja sicher Ja doch sicher. Auf jeden Fall.“ (Z.271-273)</p>	<p>Bezüglich freier Entscheidung: „Das ist schwer. Weil (2) es ist ja doch beschränkt irgendwie alles dann immer weil hundertprozentig frei kann man da nicht sein in einem Computerspiel (.)“ (Z. 289-291)</p> <p>„(...) sondern es hat mich mehr interessiert wenn ich mich ein bisschen freier bewegen konnte. So wie das jetzt auch bei den neueren eher ist“ (Z.112-114)</p>	<p>„Naja also es gibt da schon Spiele die sehr (1) strikt einer Linie folgen (.) wo ma wo ma wo ma : genau jetzt (.) das nach einem Plan genau durchführn muss alles“ (Z.109-111)</p>
CS2w	<p>„I: Wie ist das bei den Sims? (1) Also fühlst dich da frei oder- CS2w: Ja sehr.“ (Z.180-181)</p>	<p>„Ja bei Adventures is ma halt schon wichtig dass steht was man machen soll. Aber ob mans jetzt macht oder nicht wenn das jetzt nicht überprüft wird ist die Freiheit dann eh groß.“ (Z.169-171)</p>	<p>„Wenn der halt sagt Geh dort hin und hold das und dann muss man das machen und vorher- bevor man das nicht erledigt hat kann man nicht was anderes machen gehen. () (...) Wenig Freiheit °eigentlich°“ (Z.114-118)</p> <p>„Ahm wenn man dann aber nichts anderes machen darf bevor man nicht ich weis nicht das Pferd abgesattelt hat ist man dann doch ziemlich eingeschränkt.“ (Z.175-177)</p> <p>„I: Und ah wie frei fühlst du dich bei deinen Entscheidungen? CS2w: (2) Bei den Adventures eher weniger, (...) ja da is halt eingeschränkt, aber das is halt so vorgeben, daran muss man sich halt</p>

			halten.“ (Z.196-203)
CS3m	<p>„I: (...) ja also stellt sich bei dir beim Computerspielen manchmal ein Freiheitsgefühl ein? CS3m: Ahm: @schon@ eigentlich ja in gewissen Spielen natürlich. I: Zum Beispiel? CS3m: Ahm GTA; (.) weil man einfach im Prinzip alles machen kann.“ (Z.188-192)</p>		<p>„I: Ja und fühlst du dich auch manchmal eingeschränkt durch Grenzen oder also bei der Freiheit? CS3m: (.) Ahm scho:n eigentlich ja; also es gibt einfach gewisse Spiele da: ist einfach nichts zu tu:n.“ (Z.197-200)</p>
CS4m	<p>„I: Mhm. (1) Also fühlst du dich da generell frei? CS4m: (2) Ist ne gute Frage. (.) Na über Freiheit hab ich eigentlich dabei noch nie nachgedacht. Das ist von Spielen also fühl ich mich schon frei. Besonders gibt's auch viele Spiele zum Beispiel wie Spore wo ich halt einfach genau machen will was ich will und eigentlich überhaupt nicht eingeschränkt bin da fühlt man sich natürlich schon frei. Aber sonst; Freiheit hab ich eigentlich noch nie drüber @nachgedacht beim Spielen@.“ (Z.149-156)</p>	<p>„I: Und welche Rolle spielt für dich freie Entscheidung beim Computerspielen? CS4m: (.) Das ist verschieden. Eigentlich find ich das sehr gut; wobei es nur sehr sehr wenig Spiele gibt wo die freie Entscheidungen wirklich was beeinflussen und wo das gut gemacht ist. I: Ja. CS4m: Also ich hab schon relativ viele Spiele gespielt die damit- die sich halt anpreisen damit dass man: das Spiel selbst steuern kann und so weiter aber: im Endeffekt hat man dann immer so zwei Entscheidungsmöglichkeiten und dann passiert nicht wirklich Verschiedenes und das ist auch nicht wirklich individuell.“ (Z.169-179)</p>	
CS5w	<p>„Eigentlich schon weil (.) man kann (.) schnell hinterein- also ich denk ma man muss schnell hintereinander Entscheidungen treffen und hat bei dieser Entscheidung</p>	<p>„Ahm: ja also ich glaub das einzige was einen einschränkt ist eben (.) ahm das vielleicht manchmal die Welt ein bissl klein ist oder (1) Ich mein in Oblivion ist's eigentlich eh ziemlich groß aber</p>	

	<p>eigentlich eine große Freiheit vor allem auch weils auch Spielstände gibt die man wieder laden kann, das heißt man kann verschiedene Entscheidungen ausprobieren was da passiert u:nd ahm: es gibt auch größere Freiheit wie gsagt von den Regeln her oder zum Beispiel gibt's in Computerspielen nichts das einen für irgendwas bestrafen würd ich mein theoretisch schon wie bei Oblivion dass zum Beispiel Drachen kommen wenn man jemanden umbringt und so. Aber das kann man eigentlich auch mit Cheats beeinflussen also gibt's eigentlich schon eine größere Freiheit als in der realen Welt." (Z.226-236)</p>	<p>ahm dass ma vielleicht wenn man das Spiel wirklich schon lang spielt oder oft spielt hat dass man wirklich schon alles kennt oder schon wünschen würd dass es noch mehr geben wird. Und ahm: dass eben irgendwann das Spiel aus ist und man gar nichts mehr zu tun hat u:nd (.) oder halt einfach allgemein wenn das Spiel aus ist und dass man dann eigentlich schon nochmal durchspielen kann mit anderen Entscheidungen aber trotzdem das Gleiche nicht nochmal." (Z.243-252)</p>	
	K13: Niedriger Wettbewerbscharakter	K14: Mittlerer Wettbewerbscharakter	K15: Starker Wettbewerbscharakter
CS1m	<p>„I: Gibt's auch Spiele wo du das überhaupt nicht als Wettbewerb empfindest, wo du einfach nur so (.) vor dich hinspielst? CS1m: Hmm (.) Ist ne gute Frage. Ja gibt schon. Kommt schon vor. (.) Wenn man nur so vor sich hinspielt.“ (Z.353-356)</p>	<p>„Wettbewerb: Also ich glaub schon dass das ein bisschen in die Richtung geht alles auf jeden Fall. Also nicht nur; es kommt auch wie gsagt wieder auf das Spiel an.“ (Z.320-322)</p>	<p>„Da geht's im Prinzip auch drum dass man dann im Endeffekt den Gegner besiegt. (.) Mit welchen Mitteln auch immer. Und das ist natürlich schon Wettbewerb“ (Z.327-329)</p>
CS2w	<p>I:Und gibt es auch Computerspiele wo du denkst das ist kein Wettbewerb? (...) CS2w: (...) Ja ich glaub da falln eh die Adventures rein, was dann zum Schluss keinen Highscore</p>		<p>„I: Also: was bedeutend für dich die Wettbewerbssituation ist beim Computerspiel? CS2w: (.) Ja das ist dann manchmal im Spiel, wenn dann meine</p>

	gibt sondern dann will man einfach fertig werden mit dem Spiel und wissen was am Ende passiert.“ (Z.224-229)		Eltern auch spielen, dann versuchen sie einen aus dem Highscore wieder rauszuschmeißen. (.) Das ist dann auch wieder so ein Ziel dass ich wieder an erster Stelle bin. Dass halt dann überall mein Name steht.“ (Z.212-215)
CS3m			„Also ich find es gibt schon eigentlich immer einen Wettbewerb weil wenn: also es gibt ich würd sagen es gibt ganz ganz wenige Spiele wos keinen gibt weil es geht doch irgendwie immer darum dass man irgendetwas erreicht.“ (Z.252-255)
CS4m			„Na eigentlich sind Computerspiele immer ein Wettbewerb weil hier- weiterkommen oder halt dann immer Aufgaben zu lösen oder so. Darum ist es eigentlich immer ein Wettbewerb. Was halt dann schaffen will. (1) Ja eigentlich schon.“ (Z.208-211)
CS5w			„Ich glaub es gibt nicht wirklich welche ohne Wettbewerb (...)“ (Z.263)
	K16: Ziel vom Spieler stark beeinflussbar	K17: Ziel vom Spieler mittelmäßig beeinflussbar	K18: Ziel vom Spieler wenig beeinflussbar
CS1m		„Weil ich kann mir schon selber Ziele auch vorgeben. Aber im Prinzip sind sie doch immer irgendwie gesetzt in dem Spiel. Nur auf der anderen Seite wenn ich mir ein Spiel kauf oder eins wünsch oder nachschau was es gibt. Dann schau ich auch wieder worum	

		geht's da und was muss ich da machen. Also insofern ist es auch wieder, schließt sich der Kreis wieder, weil ich such mir ja das aus was ich spielen möchte." (Z.367-375)	
CS2w	„I: Und gibt's auch Spiele wo du dir selber dein Spielziel festlegst? CS2w: Ja auch wieder bei den Sims. Äh: (.) Leg ich mir halt als Ziel fest ja einen schönen großen Stammbaum zu machen.“ (Z. 249-252)		„Ja da gfalln ma besonders die Strategiespiele weil die sagen dann immer so kurzfristige Ziele, die man erreichen soll. Und also dass man ein Ziel vor Augen hat, auf das kann man hinarbeiten. Aber: wenn dann irgendwo steht hol das und dann hol das dann irgendwie verliert man das Spiel aus den Augen und denkt warum hol ich das eigentlich?“ (Z.237-241)
CS3m	„(...) aber oft zum Beispiel (.) bei Wirtschaftsaufbauspielen oder so was denk ich ma dann einfach ich will zum Beispiel jetzt das Imperium so groß haben dass was weis ich dass ich fünfzigtausend Einwohner hab und das ist zwar dann auch ein Ziel aber das ist dann eigentlich nichts Vorgegebenes ()“ (Z.275-279)		„Vorgegeben sind sie [die Spielziele] sicher bei Shootern oder Geschicklichkeitsspielen wo man dann einfach dahin muss zu dem Punkt oder so“ (Z.273-275)
CS4m	„Dafür gibt's ja ahm: Karteneditoren, dass man selber Sachen baut. (.) Weil das einzige Spiel dass ist halt Warcraft 3 wo man das machen kann. (...) Und da kann man halt alle möglichen Effekte und Sachen selber		

	<p>programmieren. (.) Das ist- da kann man halt- oder es gibt halt immer: (.) Editoren wo man selbst Ziele einstellen kann. Also Spielziele kann man eigentlich beliebig variieren.“(Z.220- 224)</p>		
CS5w	<p>„Ahm: (.) also bei den Spielen wo ich gspielt hab; Wobei bei World of Warcraft (.) gibt's nicht wirklich so ein endgültiges Ziel, also da kann man sich glaub ich seine Ziele schon selber setzen was man erreichen will.“(Z.296-299)</p>	<p>„Also ich glaub das Ziel allgemein; ich mein es gibt im Spiel halt verschiedene Ziele die man erreichen sollte; zum Beispiel (.) ahm: (1) Ich denk- aber was ich mir persönlich denk für mich ist eigentlich das Ziel dass ich Spaß hab an dem Spiel und (.) wenn ich praktisch das Ziel vom Spiel erreicht hab dann (1) dann (1) ist es praktisch für mich nicht mehr das Ziel weils ja dann vorbei ist und weil ich dann ja nicht mehr wirklich Spaß dran hab. Also (.) da kann man wirklich so sagen der Weg ist @das Ziel@“ (Z.281-289)</p>	<p>„Aber bei Einzelspielerspielen ist glaub ich schon allgemein so dass die Ziele vorgegeben sind.“ (Z.299-300)</p>

Tabelle 6: Auswertungstabelle

6.3. Interpretation der Ergebnisse

In diesem Abschnitt werden nun, nach der Fertigstellung der Auswertungstabelle, die Ergebnisse interpretiert, indem die Ausprägungen von *paidia* und *ludus* in den Aussagen der Befragten diskutiert werden. Dazu wird theoretisch an den Ausführungen im zweiten und fünften Kapitel der Arbeit festgehalten. Der Hauptfokus liegt dabei – entsprechend der Vorgehensweise in der Diplomarbeit – auf den unterschiedlichen Ausprägungen pro Themenfeld, also getrennt auf einzelne Aspekte von *paidia* und *ludus*. Erst danach wird versucht *paidia* und *ludus* als Ganzes zu fassen. Im Anschluss daran werden die Hauptfragestellungen der Diplomarbeit beantwortet und die Hypothese überprüft.

Fragestellungen, die sich dezidiert auf die Spielweise *paidia* beziehen, werden nach der Überprüfung der Hypothese am Ende des Kapitels beantwortet.

6.3.1. Die Ausprägungen von *paidia* und *ludus* in den verschiedenen Themenfeldern

Obwohl es sich hierbei um eine qualitative Untersuchung handelt, werden – nicht zuletzt auf Grund des quantitativen Charakters der skalierenden Strukturierung nach Mayring – die Häufigkeiten der vorgekommenen Kategorien in den Interviews zunächst statistisch in Diagrammen dargestellt, um sie anschließend im qualitativen Sinne zu beschreiben. Diese Vorgehensweise soll die Suche nach Regelmäßigkeiten und Auffälligkeiten erleichtern. (vgl. Grunenberg, Kuckartz 2010, 490) Die X-Achse der Diagramme bezieht sich auf die Anzahl der entsprechenden Aussagen. Gibt es von einer Person mehrere Aussagen passend zu einer Kategorie, wird dies trotzdem als eine Aussage gewertet. Die Y-Achse bezieht sich auf die jeweilige Kategorie²⁰.

Im Zuge der Interpretation der Ergebnisse wird neben der Darstellung der Häufigkeiten auch detailliert auf einzelne Aussagen zum jeweiligen Themenfeld eingegangen; Ähnlichkeiten und Unterschiede werden aufgezeigt.

Themenfeld 1: Phantasie

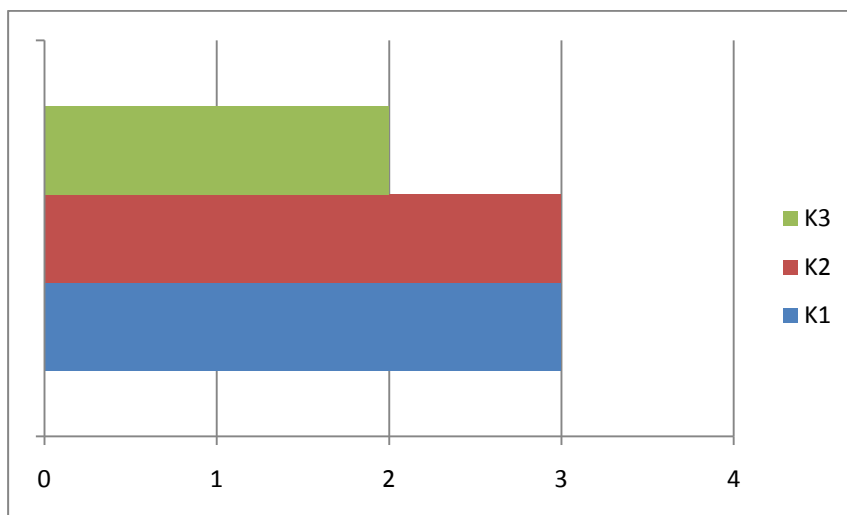


Abbildung 2: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Phantasie

²⁰ Die Definitionen der Kategorien sind in Tabelle 5 nachzulesen.

Caillois beschreibt *paidia* unter anderem als fiktives Spiel, welches durch unkontrollierte Phantasie bestimmt ist. (vgl. Caillois 1960, 20) Ob die befragten Computerspieler tatsächlich das Ausleben ihrer Phantasie als vollkommen unkontrolliert bezeichnen würden, ist fraglich. Allerdings tendieren zumindest drei der Befragten in diese Richtung und nennen Erlebnisse, die durchaus im Sinne von *paidia* verstanden werden können. So beschreibt etwa CS2w, bezogen auf ihr Lieblingscomputerspiel *Die Sims*, dass dieses sicher die Phantasie anregen würde (CS2w, Z.64) und sie sich dabei im Ausleben ihrer Phantasie überhaupt nicht eingeschränkt fühlen würde (CS2w, Z.77). Auch CS4m beschreibt ein Computerspiel, bei dem seiner Ansicht nach sehr viel Phantasie gefragt ist. Dabei spricht er das Spiel *Spore* an, welches dem Spieler ermöglicht neue Lebensformen zu erstellen. (CS4m, Z.65–69) CS5w, die sich selbst als phantasievollen Menschen bezeichnet (CS5w, Z.88ff), ist ebenso der Meinung, dass Computerspiele ein Ausleben der Phantasie ermöglichen. Hier streicht sie vor allem ihr Lieblingsgenre Rollenspiele heraus, bei denen sie die Möglichkeit sieht in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen und Erlebnisse zu erleben, die in der echten Welt nicht erlebbar sind. (CS5w, Z.110-119) Als Einschränkungen im Ausleben der Phantasie nennen die Jugendlichen mangelnde Antwortmöglichkeiten (CS2w, Z.71–74), Einschränkungen im Handeln (CS4m, Z.83-90) oder technische Barrieren beim Kreieren von neuen Spielinhalten (CS5w, Z.136-140). Lediglich CS3m sieht durch Computerspiele keinen Einfluss auf seine eigene Phantasie; ein Ausleben derselben ist für ihn beim Computerspielen generell nicht möglich. (CS3m, Z.74–86) Letztere Beschreibung des Spielerlebens tendiert in diesem Themenbereich eindeutig mehr in Richtung *ludus* als zu *paidia*. Die Aussagen aller anderen Befragten deuten darauf hin, dass ihre Phantasie beim Computerspielen zumindest mittelmäßig angeregt wird und das Ausleben ihrer Phantasie durchaus möglich ist, wenn auch oft mit Einschränkungen.

Themenfeld 2: Regeln

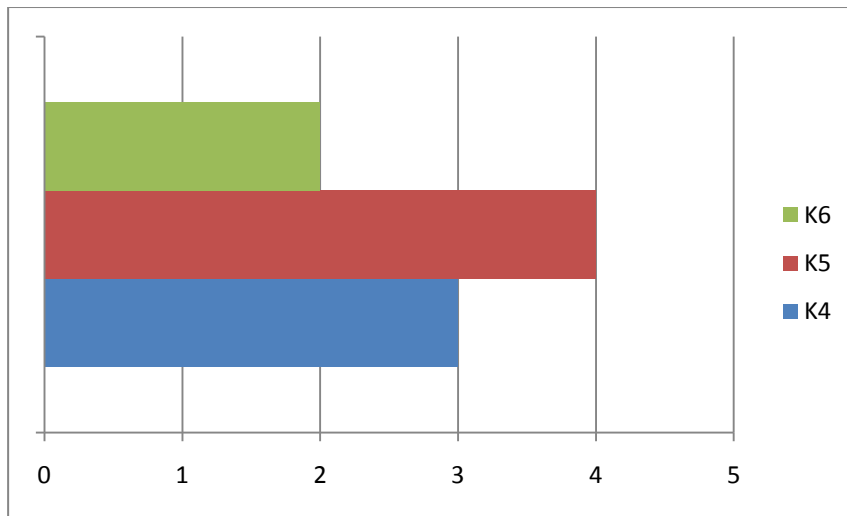


Abbildung 3: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Regeln

Caillois bezeichnet *ludus* als geregeltes Spiel, *paidia* hingegen als fiktives Spiel, bei welchem das *als ob* die Regel ersetzt und doch genau die gleiche Funktion erfüllt. (vgl. Caillois 1960, 15) Im Zuge der Auswertung wurde vor allem hinterfragt, wie sehr die Spieler ihr Spiel durch vorgegebene Regeln bestimmt sehen. Unter vorgegebenen Regeln sind dabei jene Regeln angesprochen, die der Spieler vom jeweiligen Spiel und dessen Struktur auferlegt bekommt. Die Befragung hat unterschiedliche Ansichten zu dieser Thematik ans Licht gebracht. Zwei der Befragten sagen aus, dass sie Spiele kennen, bei denen es quasi keine vorgegebenen Regeln gibt. CS1m spricht dabei Strategie- und Aufbauspiele an, bei denen man seiner Ansicht nach versuchen muss selbst Regeln festzulegen, um einen Gewinn zu erlangen. (CS1m, Z. 148-156) CS2w hat ähnliche Erfahrungen mit den *Sims*, bei denen sie „eigentlich gar keine Regeln“ erkennen kann. (CS2w, Z.104) Auch eine Aussage von CS5w deutet darauf hin, dass sie sich manchmal wenig von Regeln im Computerspiel eingeschränkt fühlt. Sie meint dazu, dass Regeln eher in der echten Welt einschränken; im Virtuellen – insbesondere in Einzelspielerspielen – spielen sie oft nicht so eine große Rolle, da ein Überschreiten der Regeln der echten Welt möglich ist. (CS5w, Z.143-149) Im Gegensatz dazu empfindet CS3m, dass die Regeln im Spiel meistens fest verankert sind. (CS3m, Z.121-127) Allerdings muss sich der Spieler nicht immer an die Regeln halten und kann sich etwa durch Cheaten einen Vorteil verschaffen und die Regeln missachten, so CS3m. (CS3m, Z.136-137) Auch CS5w spricht über Cheaten und dem damit verbundenen Beeinflussen der Regeln. (CS5w, Z.174-181) Ein anderer Weg die Spielregeln zu umgehen, beziehungsweise sie nach eigenem

Belieben zu gestalten, ist das Einstellen des Schwierigkeitsgrades, welches viele Computerspiele zulassen. Auf diesen Aspekt weist CS1m hin. (CS1m, Z.162-166) Im Themenfeld Regeln sind demnach sowohl Aussagen im Sinne von *paidia*, als auch von *ludus* zu erkennen.

Themenfeld 3: Leistung

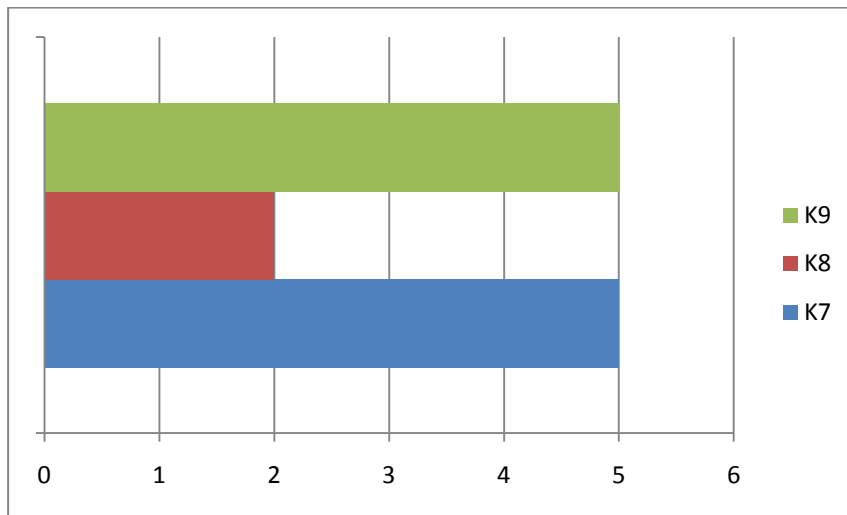


Abbildung 4: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Leistung

Im Themenfeld *Leistung* wurde in der Auswertung vor allem der Gegenpol Anspannung – Entspannung berücksichtigt. Aussagen, die Entspannung und eine gewisse Leichtigkeit schildern, gehen eher in Richtung *paidia* als solche, die von Anspannung und Anstrengung berichten. Allerdings ist die Interpretation der Ergebnisse gerade hier problematisch, wenn man berücksichtigt, dass Anspannung und Entspannung während des Spiels auch abwechseln können. Alle Befragten haben sowohl von anspannenden als auch von entspannenden Erlebnissen in Computerspielen berichtet. Daher wird in diesem Themenbereich der Fokus auf die Frage gelegt, ob Computerspielen für die Befragten generell als leichte oder als schwere Beschäftigung angesehen wird. Hier besteht der allgemeine Konsens, dass Computerspielen zumindest körperlich eine leichte Tätigkeit ist. Lediglich CS5w weist darauf hin, dass das Gehirn bei manchen Spielen, wie etwa *Portal*, doch sehr gefordert ist und demnach Computerspielen, obwohl körperlich leicht, eine schwere geistige Betätigung sein kann. (CS5w, Z.216-223) Im Großen und Ganzen schwingt – im Sinne von Caillois‘ *paidia* – in den Aussagen zum Umgang mit Computerspielen generell stets eine gewisse Leichtigkeit mit.

Themenfeld 4: Freiheit

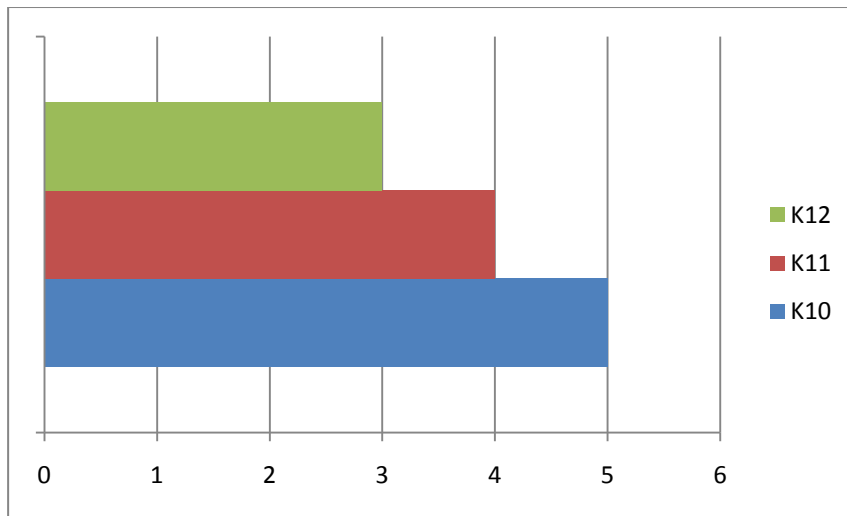


Abbildung 5: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Freiheit

Paidia bezeichnet vor allem das freie, unkontrollierte Moment im Spiel. Daher ist der vom Spieler empfundene Freiheitsgrad von großer Bedeutung für die Einstufung des Spielerlebens zu oder zwischen den Polen *paidia* und *ludus*. Das Diagramm (Abbildung 5) zeigt gut, dass die Befragten hier viele unterschiedliche Erlebnisse schildern. Wieder sind die Aussagen sehr abhängig von dem jeweiligen Spiel. Für CS2w ist es ihr Lieblingsspiel *die Sims*, bei dem sie sich sehr frei fühlt. (CS2w, Z.180-181) CS3m nennt hier *Grand Theft Auto* (CS3m, Z. 188-192) und CS4m *Spore* (CS4m, Z. 149-156); beide mit der Begründung, dass sie hier einfach alles machen können, was sie möchten. (CS3m, Z. 188-192, CS4m, Z.149-156) CS5w empfindet, dass sie im Spiel *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, das eine sehr große, offene Spielwelt aufweist, mehr Freiheiten hat als in der echten Welt. Zudem weist sie darauf hin, dass es meistens möglich ist Spielstände abzuspeichern; somit können unterschiedliche Entscheidungen ausprobiert werden ohne die Konsequenzen fürchten zu müssen. (CS5w, Z.226-236) CS1m beschreibt zum Thema Freiheit seine Erlebnisse mit dem Computerspiel *Gothic 3*. Dieses ist für ihn sogar schon „zu frei“. (CS1m, Z.263-265) Ein extremes Freiheitsgefühl muss sich also nicht zwingend positiv auf das Spielerleben auswirken. Mittleres oder niedriges Freiheitsgefühl entsteht im Allgemeinen durch Einschränkungen der Handlungen im Spiel oder durch Grenzen bezüglich der freien Entscheidung. Hier werden vor allem Computerspiele angesprochen, die einem sehr linearen Handlungsverlauf folgen und dem Spieler wenig bis keine freien Entscheidungsmöglichkeiten bieten. Auch eine zu kleine Spielwelt wird als Freiheitsgrenze beschrieben. (CS5w, Z.243-252) Den Aussagen der Spieler

zu Folge scheint es sehr von der Spielstruktur abzuhängen, in wie weit ein Freiheitsgefühl aufkommt oder welchen Stellenwert freie Entscheidung hat.

Themenfeld 5: Wettbewerb

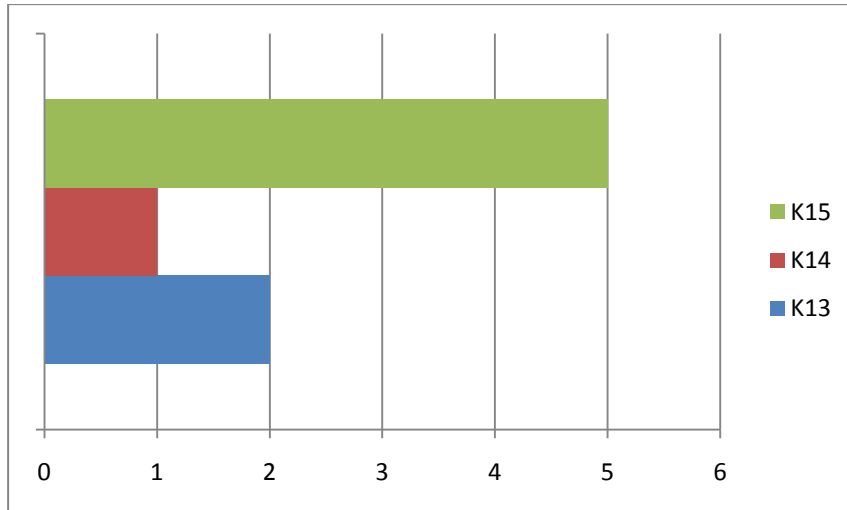


Abbildung 6: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Wettbewerb

Wie bereits im zweiten Kapitel der Arbeit erwähnt, begründet Neitzel ihre Zuordnung von Computerspielen zu *ludus* mit dem starken Trainings- und Wettkampfcharakter derselben. (vgl. Neitzel 2000, 29) Caillois schreibt, dass *ludus* „in Wirklichkeit ganz und gar aus der Atmosphäre des Wettbewerbs“ leben würde. (Caillois 1960, 42) Somit muss auf diese Komponente ein besonderes Augenmerk in der Auswertung gelegt werden. Tatsächlich nennen alle der Befragten Erlebnisse, die auf einen starken Wettbewerbscharakter von Computerspielen schließen lassen. Es geht also oft um Highscorelisten und das Sich-messen – ob mit dem Computer, mit anderen Personen oder den eigenen früheren Leistungen. Der Austausch mit anderen Spielern über das Internet eröffnet hier zusätzlich neue Dimensionen des Wettbewerbs. Dennoch dominiert beim Computerspielerleben der Befragten nicht ausschließlich der Wettbewerb, denn CS1m und CS2w nennen zusätzlich Erlebnisse, die auf einen niedrigen beziehungsweise mittleren Wettbewerbscharakter schließen lassen. CS2w spricht in dem Zusammenhang konkret das Genre der Adventurespiele an, mit der Begründung, dass es dort zum Schluss keinen Highscore gibt und man nur einfach fertig werden möchte, um zu wissen, was am Ende passiert. (CS2w, Z.224-229) CS1m erzählt von Spielen, bei denen man einfach nur so „vor sich hin spielen“ könne und keinen Wettbewerb dabei hat. (CS1m, Z. 353-356) Gegen Ende des Interviews fällt ihm dazu noch ein Beispiel

ein: das Adventure *The Book of Unwritten Tales*, von dem er offensichtlich sehr begeistert ist. (CS1m, Z. 479)

Themenfeld 6: Spielziel

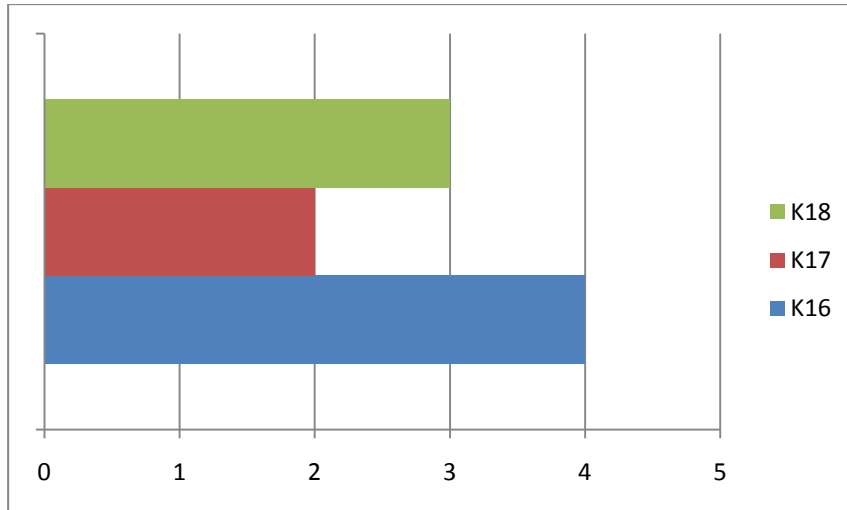


Abbildung 7: Häufigkeit der genannten Kategorien zum Themenfeld Spielziel

Eine in der Diplomarbeit übernommene Definition Frascas ist es, dass bei „*Paidia games*“ das Hauptziel des Spiels nicht vorgegeben ist, sondern vom Spieler selbst gewählt werden kann. (vgl. Frasca 2003, 230f) Daher ist auch in der Auswertung die Frage relevant, inwiefern die befragten Computerspieler das Ziel des Spiel beeinflussbar sehen. CS2w nennt dazu das Computerspiel *Die Sims*, bei dem sie empfindet sich ihre Ziele selbst vorgeben zu können, wie zum Beispiel einen „schönen großen Stammbaum zu machen“. (CS2w, Z. 249-252) Auch klassische Strategiespiele, wie *Warcraft 3*, werden als Beispiel für das Beeinflussen des Spielziels herangezogen. (CS3m, Z.275-279, CS4m, Z. Z.220-224) CS5w spricht in dem Zusammenhang auch das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* an, bei dem es ihrer Ansicht nach kein wirkliches endgültiges Ziel gibt und die Ziele vom Spieler selbst gesetzt werden. Doch auch das genaue Gegenteil zu dieser Selbstbestimmung wird erwähnt; von CS3m sind das etwa Shooter oder Geschicklichkeitsspiele, welche das Spielziel strikt vorgeben. (CS3m, Z.273 – 275) CS1m hat einen weiteren interessanten Punkt zu diesem Themenfeld aufgezeigt. Er meint dazu:

„Weil ich kann mir schon selber Ziele auch vorgeben. Aber im Prinzip sind sie doch immer irgendwie gesetzt in dem Spiel. Nur auf der anderen Seite wenn ich mir ein Spiel kauf oder eins wünsch oder nachschau was es gibt. Dann schau ich auch wieder worum geht's da und was muss ich da machen. Also

insofern ist es auch wieder, schließt sich der Kreis wieder, weil ich such mir ja das aus was ich spielen möchte.“ (CS1m, Z.367-375)

Auch CS5w hat zum Ziel des Spiels eine etwas andere Sichtweise. Sie meint dazu, dass beim Computerspielen eigentlich der Weg das Ziel ist, denn wenn das Spiel aus ist, ist auch der Spaß am Spiel vorbei. (CS5w, Z.281-289)

Themenfeld 7: Emotionen

Das zusätzliche Themenfeld Emotionen brachte kaum Aufschluss über die Spielweise der Befragten und dessen Zuordnung zu *paidia* oder *ludus*. Trotzdem konnten so interessante Aspekte des Spielerlebens der Jugendlichen aufgezeigt werden, welche in Kapitel 7 kurz andiskutiert werden.

6.3.2. Die Ausprägungen von *paidia* und *ludus* im Allgemeinen

Ein Rückschluss von den Ausprägungen der beiden Spielweisen in den einzelnen Themenfeldern auf die Ausprägungen im Allgemeinen ist mit Vorsicht zu betrachten, da die Spielweisen in der Befragung stets in einzelne Themenfelder getrennt untersucht wurden. Zwar ist es möglich in quantitativer Art und Weise die Häufigkeiten der „*paidia*-Aussagen“ und der „*ludus*-Aussagen“ zu vergleichen (siehe Abbildung 8); dennoch kann davon nicht abgelesen werden, ob die vorgefundenen Spielweisen voll und ganz – im Sinne von Caillois – *paidia* oder *ludus* entsprechen. Der Vergleich in Abbildung 8 zeigt, dass es nahezu ebenso viele Aussagen gibt, die mehr in Richtung *ludus* tendieren wie solche, die eher *paidia* zuzuordnen sind. Dies würde die Vermutung bestätigen, dass die Befragten in ihrem Spiel beide Spielweisen vorfinden.

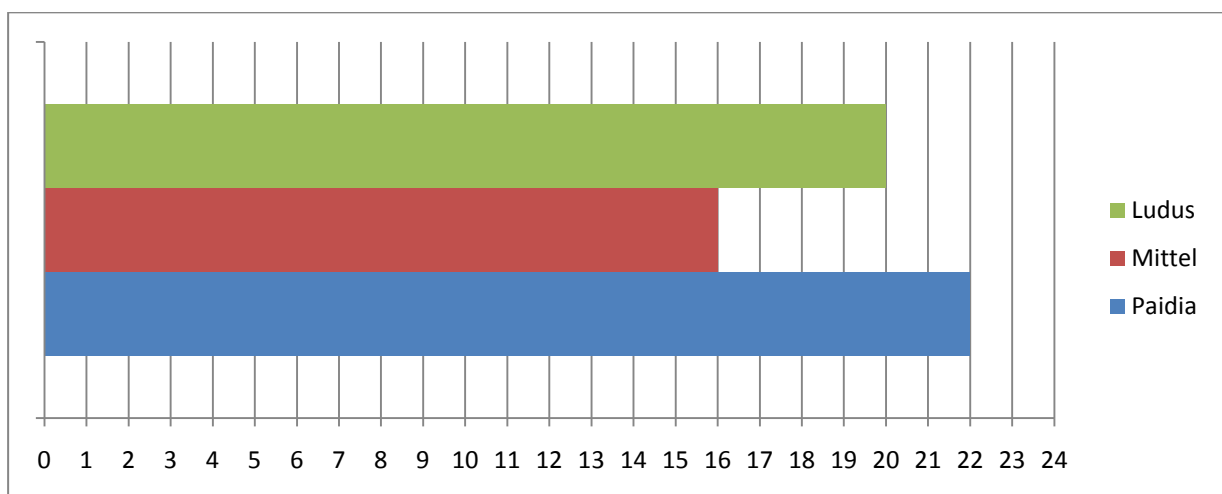


Abbildung 8: Häufigkeit der Aussagen, die zu *paidia*, *ludus* oder im Mittelbereich anzusiedeln sind

Im ganzheitlichen Blick auf die vorgefundenen Aussagen zur Spielweise bestätigt sich auch die Annahme, dass das Spielerleben von Spieler zu Spieler variiert. Angenommen wurde dies zum einen dadurch, dass nicht jeder Mensch ein und dasselbe Spiel gleich erlebt und zum anderen natürlich auch durch das unterschiedliche Spielverhalten, etwa bezüglich Genrepräferenz oder Spielintensität. Der Vergleich der Häufigkeiten²¹ von „*paidia*-Aussagen“ und „*ludus*-Aussagen“ bezogen auf bestimmte Personen in der Befragung, stellt sich wie folgt dar:

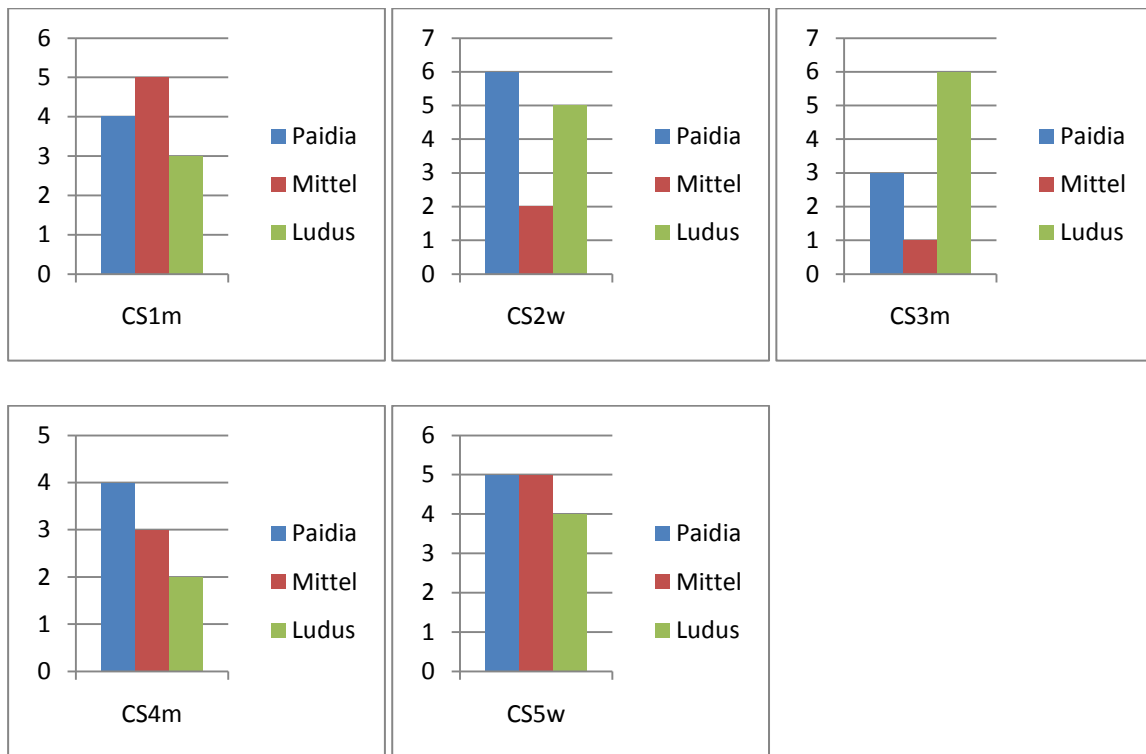


Abbildung 9: Vergleich der Aussagen pro Spieler

6.3.3. *Beantwortung der zentralen Fragestellungen*

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit der Beantwortung der zentralen Fragestellungen der Diplomarbeit. Die Antworten basieren auf den Erkenntnissen aus der empirischen Untersuchung zum Spielerleben der Computerspieler.

- *Sind die Begriffe paidia und ludus angemessen, um das Spielerleben der Computerspieler zu beschreiben?*

²¹ Wie in den vorherigen Diagrammen gilt: Gibt es von einer Person mehrere Aussagen passend zu einer Kategorie, wird dies trotzdem als eine Aussage gewertet.

Die Untersuchung im Rahmen der Diplomarbeit hat gezeigt, dass Caillois' Begriffe *paidia* und *ludus* durchaus auch einen Wert für die Einstufung des Computerspielerleben haben. Hauptziel der Diplomarbeit ist es zu analysieren, ob Computerspielen neben *ludus* auch Aspekte der freien, unkontrollierten *paidia* hervorrufen kann. Tatsächlich haben alle befragten Personen zumindest in einigen Teilbereichen ihr Spielerleben im Sinne von *paidia* beschrieben. In manchen Bereichen (Phantasie, Regeln, Freiheit und Spielziel) tendieren die Aussagen sogar mehr in Richtung *paidia* als zu *ludus*. Dennoch stellt sich im Anschluss dieser Studie die Frage, ob die Begriffe *paidia* und *ludus* tatsächlich angemessen sind, das Computerspielerleben zu beschreiben. Die Begriffe stammen aus der herkömmlichen Spielforschung. Es ist anzunehmen, dass Computerspiele Bereiche eröffnen, die es beim herkömmlichen Spiel nicht gibt. Umgekehrt birgt das herkömmliche Spiel Komponenten, die dem Computerspiel möglicherweise verwehrt bleiben. Daher fällt es schwer das Erleben von Computerspiel und herkömmlichen Spiel auf eine Ebene zu stellen. CS1m sagt dazu im Interview, bezogen auf den Themenbereich Phantasie:

„(.) aber jetzt Phantasiespeziell: (.) Ja ich glaub schon, dass es das anregt und angeregt hat.“ (Z. 118-120) „Aba:: (1) vielleicht eher: am: auf eine andere Art und Weise als das normale Spielen unter Anführungszeichen wenn ich mich, zurückerinnere“ (CS1m, Z.122-124)

Trotzdem befindet sich das beobachtete Spielererleben auch beim Computerspiel im Grunde zwischen Freiheit und Regel. Um den Unterschied zwischen Computerspiel und herkömmlichem Spiel hervorzuheben, wäre vermutlich eine neue Begriffswahl oder zumindest eine überarbeitete Definition der Begriffe notwendig.

- *Welche Eigenschaften von paidia und ludus kommen beim Computerspielen zum Vorschein?*

Im Zuge der Untersuchung wurden sechs Themenfelder, die durch die Spielweisen *paidia* und *ludus* angesprochen werden, ins Zentrum der Betrachtung gestellt: Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit, Wettbewerb und Spielziel. Innerhalb eines jeden Themenfeldes können bestimmte Ausprägungen von *paidia* und *ludus* beschrieben werden. Als Ausgangspunkt für die Benennung der Themenfelder wurden zentrale Charakteristika der Spielweisen nach Caillois herangezogen. (siehe Tabelle 2 und 3) Zur Beantwortung der zuvor gestellten Frage wird nun auf diese Begriffe Caillois' zurückgegriffen, um die wichtigsten Eigenschaften im Hinblick auf das Computerspielerleben zu diskutieren.

Als Antrieb der Spielweise *paidia* sieht Caillois ein Freiheits- und Entspannungsbedürfnis. (vgl. Caillois 1960, 36, 43) Die Befragung der Computerspieler zeigt, dass Computerspiele durchaus Freiheiten ermöglichen. Auch solche, die im normalen Leben vielleicht nicht gestattet sind. So weist etwa CS5w darauf hin, dass im Computerspiel Regeln durch Cheaten umgangen werden können und sie sich dadurch in manchen Computerspielen freier fühlt als im echten Leben. Ein starkes Freiheitsgefühl bewirkt bei ihr auch die Möglichkeit der Abspeicherung von Spielständen. So ist es möglich, Entscheidungen auszuprobieren, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen. (CS5w, Z.226-236) Ein Freiheitsbedürfnis kann also durchaus beim Spielen von bestimmten Computerspielen ausgelebt werden. Auch erfüllen, den Aussagen der Jugendlichen zufolge, bestimmte Computerspiele das Bedürfnis nach Entspannung. Alle Befragten bezeichnen Computerspielen als eine entspannende Tätigkeit – vorausgesetzt es wird ein passendes Spiel gewählt.

Beim Spielen im Sinne von *paidia* bestimmt nach Caillois das Prinzip des Vergnügens, freie Improvisation und unkontrollierte Phantasie das Spiel. (vgl. Caillois 1960, 20) Dass Computerspielen vor allem positive Emotionen bei den Befragten auslösen, zeigt der Blick auf die Antworten zum Themenfeld Emotionen. Bis auf CS3m empfinden alle, dass beim Computerspielen positive Emotionen überwiegen. Demnach wird Computerspielen dem Prinzip des Vergnügens durchaus gerecht. Etwas anders verhält es sich hier beim Blick auf freie Improvisation und unkontrollierte Phantasie in Verbindung mit Computerspielen. Die Befragten erzählen zwar teilweise Erlebnisse, die darauf schließen lassen, dass die Phantasie im Computerspiel stark angeregt und auch ausgelebt werden kann; meistens werden jedoch Beschränkungen genannt – ob durch technische Barrieren oder durch die Spielstruktur ausgelöst.

Des Weiteren beschreibt Caillois *paidia* mit Begriffen wie „Perspektive der Sudelei“, „Katzbalgerei“, reine Energieverschwendung oder Tohuwabohu. Zwar wird Computerspielen in der Befragung als eine generelle leichte Tätigkeit beschrieben, ob es jedoch tatsächlich Caillois' „Perspektive der Sudelei“ oder „Katzbalgerei“ gerecht wird ist fraglich.

Ludus, der Gegenpol zu *paidia*, wird von Caillois als Komplement und Weiterentwicklung der *paidia* gesehen. Er bereichert und diszipliniert *paidia*. (Caillois 1960, 39) Beim Blick auf die zentralen Charakteristika von *ludus* in Tabelle 3 fällt auf, dass nahezu alle darin vorkommenden Eigenschaften von den Computerspielern in der Befragung angesprochen wurden oder zumindest deren Antworten darauf hindeuten. So gibt es im Computerspiel Regeln, „willkürlich, gebieterische, absichtlich hemmende Konventionen“ und schwierige

Hindernisse. Auch erfordern bestimmte Computerspiele Anstrengungen und Geduld. Am stärksten kommt die Dimension des *ludus* im Computerspiel im Bereich des Wettbewerb zum Vorschein. Alle Befragten sagten aus, dass Computerspiele generell einen hohen Wettbewerbscharakter haben. Nur zwei nannten Ausnahmen; drei waren davon überzeugt, dass Computerspielen immer mit einem Wettbewerb verbunden ist.

Die vorangegangene Betrachtung der Eigenschaften von *paidia* und *ludus* zeigt, dass eine Zuordnung des Computerspielerlebens in Richtung *ludus* deutlich leichter fällt als eine Zuordnung in Richtung *paidia*. Trotzdem ist daraus nicht unmittelbar zu schließen, dass beim Computerspielen ausschließlich die Spielweise *ludus* zum Vorschein kommt. Der Vergleich in Tabelle 8 im vorherigen Abschnitt stellt dar, dass sogar minimal mehr „*paidia*-Aussagen“ in der Auswertung der Befragung aufscheinen als „*ludus*-Aussagen“. Demnach sind die vorzufindenden Aspekte von *paidia* im Computerspiel nicht zu vernachlässigen.

- *Wie werden Aspekte von paidia beziehungsweise ludus beim Computerspielen bewertet?*

Bei den Aussagen der befragten Computerspieler ist generell eher wenig Wertung zu erkennen. Es fällt jedoch auf, dass Freiheiten oder die Möglichkeit zur freien Entscheidung eher positiv bewertet werden und umgekehrt extreme Einschränkungen dabei als negativ angesehen werden. So meint etwa CS2w, dass sie sich ärgert, wenn bei Dialogen im Spiel Antwortmöglichkeiten vorgegeben sind und keine Antwort dabei ist, die man eigentlich sagen möchte. (CS2w, Z.71-74) CS2w und CS5w beschreiben ein starkes Freiheitsgefühl und bewerten dies durchaus positiv, da auch ihr jeweiliges Lieblingsspiel – *Die Sims* bei CS2w und *Oblivion* bei CS5w – viele Freiheiten zulässt. (CS2w, Z.180-181, CS5w, Z.226-236) CS1m hingegen wertet zu viel Freiheit im Computerspiel, wie er dies bei *Gothic 3* erlebte, als eher negativ, ist aber generell nicht von Spielen abgeneigt, die dem Spieler etwas mehr Freiraum gestatten. (CS1m, Z.263-265, Z.112–114)

- *Welche Spielweise dominiert das Computerspielen?*

Das Diagramm in Abbildung 8 vergleicht die Aussagen über Erlebnisse der Befragten, die eher zu *ludus* tendieren mit jenen, die eher zu *paidia* neigen. Zudem werden Aussagen berücksichtigt, welche in der Mitte der beiden Pole anzusiedeln sind. Der Vergleich zeigt, dass Aspekte beider Spielweisen nahezu gleich oft angesprochen werden und auch im Mittelbereich viele Aussagen zu finden sind. Dies lässt vermuten, dass das Computerspielen generell ein breites Spektrum an Erlebnissen abdeckt. Welche Spielweise tatsächlich

dominant ist, ist einerseits vom Spieler und andererseits vom gespielten Spiel abhängig und müsste noch genauer in weiterführenden Studien untersucht werden.

6.3.4. Überprüfung der Hypothese

Wie bereits in Kapitel 3 ausgewiesen, soll folgende Hypothese im Rahmen der Diplomarbeit überprüft werden:

Die Art und Weise, wie Computerspiele gespielt werden, kann auch im Sinne von *paidia* verstanden werden.

Autoren wie Frasca, Eskelinen und Tronstad pflichten dieser Behauptung auf theoretischer Basis bei und beziehen sich dabei auf die Spielstruktur. Hauptsächliches Ziel der Untersuchung der Diplomarbeit ist es, diese These durch die Befragung von Computerspielern zu ihrem Spielerleben empirisch zu prüfen. Die Interpretation der Ergebnisse hat gezeigt, dass Computerspiele auf unterschiedliche Art und Weise gespielt werden und dabei sowohl Aspekte von *paidia* als auch von *ludus* zum Vorschein kommen. Fraglich ist jedoch, ob *paidia* beim Computerspielen in einer derart reinen Form vorkommt, wie sie Caillois etwa im kindlichen Drehspiel oder dem nichtgeregelten Wettlauf beobachtet (Caillois 1960, 46). Wie die Befragung der Jugendlichen zeigt, schränken Computerspiele in vielen Punkten ein. So wird etwa das empfundene Freiheitsgefühl bei Computerspielen oft durch eine zu kleine Spielwelt, Einschränkungen in der Handlungsfreiheit oder mangelnde Entscheidungsfreiheit gedämpft. Inwieweit derartige Einschränkungen tatsächlich als solche empfunden werden, ist jedoch sehr vom Spieler abhängig. Zudem ist bei der Einstufung des Spielerlebens stets zu bedenken, dass Caillois kaum konkrete Spiele nennt, die tatsächlich voll und ganz *paidia* zuzuordnen sind. Er beschreibt *ludus* als die Disziplinierung der *paidia*. Diese Disziplinierung setzt schon in ganz einfachen kindlichen Spielen ein und zeigt sich im Vergnügen durch Einführen von Regeln Schwierigkeiten zu schaffen. (vgl. Caillois 1960, 39) Ob eine Spielweise nun näher zu *ludus* oder zu *paidia* steht, offenbart sich unter anderem in der Art der Regeln. Nach Frasca ist, je nachdem in welchem Ausmaß die Regeln des Spiels vom Spieler selbst bestimmt werden oder bereits vom Spiel vorgeben sind, die vorgefundene Spielweise näher zu *paidia* oder zu *ludus* einzuordnen. Den Aussagen der Jugendlichen in den Interviews zufolge sind sowohl empfundene Regellosigkeit als auch das Aufstellen von selbst auferlegten Regeln beim Computerspielen möglich. Dieser Umstand und weitere Beschreibungen des Spielerlebens, wie die Möglichkeit des Auslebens der eigenen Phantasie, des Setzens von individuellen Spielzielen oder ein starkes Freiheitsgefühl, lassen vermuten,

dass die Art und Weise wie Computerspiele gespielt werden, sehr wohl im Sinne von *paidia* verstanden werden oder zumindest auf einer Skala von *paidia* zu *ludus* Nahe zum Pol *paidia* stehen kann. Dies trifft natürlich nicht auf alle Computerspiele zu und ebenso ist anzunehmen, dass auch nicht jeder Computerspieler *paidia* erlebt.

In welchen konkreten Computerspielen dies möglich ist und welche Spielstruktur das Erleben von *paidia* anregen kann, liegt nicht im Fokus der Untersuchung der Diplomarbeit. Allerdings wurden im Zuge der Befragung eine Reihe von Computerspielen und grundsätzliche strukturelle Eigenschaften derselben genannt, sodass die folgenden zwei Fragestellungen zumindest ansatzweise beantwortet werden können.

- Welche konkreten Computerspiele ermöglichen die Spielweise *paidia*?

Aspekte der Spielweise *paidia* werden, wie mehrere Aussagen von CS2w darauf hindeuten (CS2w, Z.64, 77, 104, 180-181, 249-152), beim Spielen von *Die Sims* erlebt. Laut CS2w ist in dem Spiel das Festlegen eigener Ziele und das Ausleben der eigenen Phantasie möglich. Zudem hat sie dabei ein großes Freiheitsgefühl und fühlt sich nicht durch Regeln eingeschränkt.

CS4ms Beschreibungen des Spiels *Spore* lassen vermuten, dass sich dort ebenso Aspekte von *paidia* wiederfinden lassen, wenn vielleicht auch nicht in dem Ausmaß wie bei *Die Sims*. (CS4m, Z.66-76, 149-156) Er beschreibt, dass er bei *Spore* machen kann, was er möchte und somit ein gewisses Freiheitsgefühl aufkommt. Damit spricht er vor allem das Modellieren der eigenen Spielfigur an, was einen großen Teil des Spieles ausmacht. Durch die Freiheiten, die der Spieler dabei hat, ist auch viel Phantasie gefragt, welche laut CS4m im Spiel ausgelebt werden kann.

Ein Genre, in dem nach den Aussagen von CS1m, CS3m und CS4m Aspekte der Spielweise *paidia* wiedergefunden werden, ist jenes der Strategiespiele. CS1m empfindet, dass bei Strategiespielen die Regeln vom Spieler selbst festgelegt werden, da vom Spiel selbst wenig vorgegeben wird. (CS1m, Z.148-156) CS3m und CS4m meinen, dass derartige Spiele es erlauben sich die Spielziele selbst zu setzen. CS3m spricht hier Wirtschaftaufbauspiele an, bei denen man sich etwa als Ziel vorgeben kann, ein Imperium mit fünfzigtausend Einwohnern zu gründen. (CS3m, 275-279) CS4m zeigt hier eine andere Art auf, wie der Spieler seine Ziele in bestimmten Strategiespielen selbst bestimmen kann: das Verwenden von Karteneditoren. Speziell spricht er hier *Warcraft 3* an, das es dem Spieler ermöglicht „alle möglichen Effekte

und Sachen selbst zu programmieren“ und seine Spielziele selbst zu bestimmen. (CS4, Z.220-224)

Auch das Spielerleben in Rollenspielen wird oft im Sinne von *paidia* beschrieben. Laut CS5w ermöglicht das Online Rollenspiel *World of Warcraft* das Setzen von eigenen Zielen im Spiel, da es dort kein endgültiges Ziel gibt. (CS5w, Z.296-299) Auch ihre Beschreibungen zum Spiel *The Elder Scrolls IV: Oblivion* deuten darauf hin, dass sie dort die Spielweise *paidia* zumindest ansatzweise erlebt. Sie beschreibt eine große offene Spielwelt und freie Entscheidungsmöglichkeiten – nicht zuletzt durch das Abspeichern und Neuladen von Spielständen. Auch das Ausleben der eigenen Phantasie durch das Schlüpfen in andere Rollen und Erlebnisse fern von der echten Welt ist in Rollenspielen möglich. (CS5w, Z.110-11, 116-119, 226-236) Ein starkes Freiheitsgefühl in Rollenspielen beschreiben auch CS1m und CS3m. CS1m nennt hier *Gothic 3*, CS3m *Grand Theft Auto*, welches auch teilweise Rollenspielelemente beinhaltet. Beide begründen mit einer empfundenen großen Handlungsfreiheit im Spiel. (CS1m, Z.263–265, 271–273, CS3m, Z.188-192)

- *Wie muss ein Computerspiel strukturiert sein, um paidia zu begünstigen?*

Die Befragung zum Computerspielerleben der Jugendlichen gibt zu wenig Hinweise, um diese Frage ausführlich zu beantworten. Die Art und Weise wie ein Spiel erlebt wird, ist auch nicht zwingend von der Spielstruktur abhängig. Trotzdem lassen sich in den Aussagen der Jugendlichen gewisse Spielmerkmale erkennen, welche das Erleben der Spielweise *paidia* begünstigen könnten. So ermöglichen Computerspiele, die dem Spieler eine große Handlungs- und Entscheidungsfreiheit geben, eher *paidia*, als Computerspiele, die sehr linear aufgebaut sind. Ebenso verhält es sich bei Spielen, bei denen der Spieler stark in das Spieldesign involviert ist, indem er etwa die Option hat, einzelne Spielinhalte, Spielfiguren oder ganze Spielwelten selbst zu kreieren.

7. Diskussion

Nach Auswertung und Interpretation der Ergebnisse der Studie dient dieses Kapitel zur Diskussion der Bedeutung derselben. Im ersten Abschnitt wird die Einstufung des Computerspielerlebens zwischen *paidia* und *ludus* im Hinblick auf die Erkenntnisse der

Studie thematisiert. Im zweiten Abschnitt werden weitere mögliche Forschungsansatzpunkte aufgezeigt, die nicht unmittelbar mit den Spielweisen in Verbindung stehen.

7.1. Zur Einstufung des Computerspielerlebens zwischen *paidia* und *ludus*

Eine Einstufung des Computerspielerlebens zwischen *paidia* und *ludus* ist in unterschiedlichen medienpädagogischen Bereichen relevant. Zwei Beispiele werden in diesem Zusammenhang im Folgenden andiskutiert. Im ersten Beispiel wird die Relevanz einer derartigen Einstufung und insbesondere der Spielweise *paidia* für medienpädagogische Ansätze aufgezeigt. Dabei werden die Spielweisen einmal als Ganzes diskutiert und einmal wird deren Aufteilung in einzelne Themenbereiche in den Blick genommen. Das zweite Beispiel beschäftigt sich mit der Relevanz für die Bewertung von Computerspielen.

7.1.1. Zur Relevanz für medienpädagogische Ansätze

In der Medienpädagogik ist bei der Unterscheidung zwischen *paidia* und *ludus* vor allem deren Bezug zum englischen *play* und *game* bedeutsam. Mit *play* werden informellere Spielaktivitäten bezeichnet, *game* hingegen steht für durch Regeln stärker formalisierte Spiele. (Fromme 2007, 13) Diese Definition legt es nahe eine Verbindung mit *paidia* und *ludus* herzustellen, obwohl Caillois in seinem Werk dies nicht dezidiert macht. (vgl. dazu u.a. Mitgutsch 2001) Die Bedeutung einer Unterscheidung zwischen *paidia* und *ludus* im Computerspiel und dessen medienpädagogische Relevanz zeigen sich gut in einer Abhandlung von Konstantin Mitgutsch über *Digital Play-Based Learning*. Den Unterschied der beiden Spielweisen und dessen Auswirkungen auf den Lernprozess beim Computerspielen beschreibt Mitgutsch mit der Gegenüberstellung des Begriffs des *Digital Play-Based Learnings* und des von Marc Prensky (2001) geprägten Begriffs des *Digital Game-Based Learnings*. (vgl. Mitgutsch 2007) *Play* und *game* werden hier von Mitgutsch im Sinne von *paidia* und *ludus* gebraucht. So fokussiert *Digital Game-Based Learning* auf das *game-play*, im Sinne von Regeln, Zielen und Strukturen, während *Digital Play-Based Learning* auf dem unstrukturierten, spontanen und freien Akt des Spielens basiert. (vgl. Mitgutsch 2007, 7)

„Digital Play-Based Learning is a phenomenon that refers to a nonlinear, but circulating, process of learning and the unstructured act of play in games. It can be characterized as an act of learning anew from negative instances experienced in an opened virtual learning environment. It aims to teach the learner about his prior horizon of experience and to relativize his prejudgments and his premature believes. Therefore, learning based on play does not only engage the learner by entertainment and challenge, but by confrontation and passion.“ (Mitgutsch 2007, 8)

Einer derartigen Sichtweise auf Lernen in Computerspielen liegt die Annahme zu Grunde, dass Computerspiele die Spielweise *paidia* ermöglichen. Durch die Studie der Diplomarbeit konnten dazu grundlegende Erkenntnisse zum Spielerleben der Computerspieler gewonnen werden. Eine Einstufung des Spielerlebens zwischen *paidia* und *ludus* kann demnach in engem Zusammenhang mit „digitalen“ Lernmethoden stehen.

Im Rahmen der Untersuchung zum Computerspielerleben wurden die beiden Spielweisen meist in einzelne Komponenten aufgeteilt betrachtet. Dabei steht jeder Bereich nicht nur für sich, sondern vielmehr stets in Verbindung mit anderen Bereichen. Im Zentrum der Betrachtung standen dabei die Themenfelder Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit, Wettbewerb und Spielziel. Letztendlich stellt sich die Frage, ob in der Einstufung des Computerspielerlebens zwischen *paidia* und *ludus* eine Betrachtung der einzelnen Themenfelder seine Berechtigung hat. Um dies zu veranschaulichen wird im Folgenden auf einen Ansatz von James Paul Gee eingegangen.

Ein Aspekt des Spielerlebens, der vor allem die Themenfelder Phantasie und Freiheit betrifft, ist das Herstellen neuer Spielinhalte seitens des Spielers. CS4m hat in dem Zusammenhang das Spiel *Spore* erwähnt, welches dem Spieler erlaubt, durch ein integriertes Tool die Spielfigur selbst zu modellieren. (vgl. CS4m, Z.149-156 und Z.66-76) Derartige kreative Freiheiten in Computerspielen, welche einen Aspekt der Spielweise *paidia* darstellen, spricht auch James Paul Gee in seinem Buch „What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy“ (2007) an. Darin hat er 36 „Learning principles“ herausgearbeitet, welche sich auf das komplexe selbstgesteuerte Lernen, mit dem jeder Spieler konfrontiert wird, wenn er ein neues Computerspiel lernt, beziehen. Eines dieser 36 Prinzipien betitelt Gee mit „Learners as insiders and producers“. Hier unterstreicht er den pädagogischen Wert, der in Computerspielen steckt, welche es dem Spieler ermöglichen, selbst in das Spieldesign einzugreifen. So kann der Spieler neben der passiven Konsumentenrolle, jene des aktiven Produzenten einnehmen. (vgl. Gee, 2007, S. 208f) In der Rolle des Spielentwicklers ist der Spieler auch mit dessen üblichen Problemen und Herausforderungen konfrontiert. Hier geht es um Spielbarkeit, Optik, Effizienz und Wirkung der geschaffenen Spielwelt. Dies alles gilt es zu lernen und umzusetzen. Gee sieht viel Potential in einer derartigen Lernmethode:

„(...) they are experiencing a much more powerful view of learning when they are playing video games, an enterprise that many in our culture think is a ‘waste of time’, than they are in school.“ (Gee, S. 211)

Dieses Zitat von Gee zeigt, welchen pädagogischen Wert Computerspiele haben können, die in den Bereichen Phantasie und Freiheit eine starke *paidia*-Dimension aufweisen. Neben einem ganzheitlichen Blick auf *paidia* und *ludus* kann somit auch die nähere Auseinandersetzung mit einzelnen, von den Spielweisen angesprochenen, Themenfeldern von Bedeutung sein.

7.1.2. Zur Relevanz für die Bewertung von Computerspielen

Die bisher diskutierten Ansätze zur Einstufung des Computerspielerlebens zwischen *paidia* und *ludus* beziehen sich vor allem auf den Lernaspekt von Computerspielen. Medienpädagogisch relevant ist die Einstufung des Computerspielerlebens hinsichtlich *paidia* und *ludus* auch in einem weiteren Bereich – der Bewertung von Computerspielen. Auf diesen wird im Folgenden kurz eingegangen.

Einer Bewertung von Computerspielen – wie zum Beispiel bezüglich dessen Altersfreigabe – liegt zumeist der Blick auf das Computerspiel und dessen Struktur zu Grunde. Doch ein und dasselbe Computerspiel muss nicht immer zwingend zu denselben Erlebnissen führen. Die Studie hat zum Beispiel gezeigt, dass CS3m nicht empfindet, dass er seine Phantasie beim Computerspielen ausleben kann (CS3m, Z. 85-86), während der Großteil der Befragten sehr wohl Spiele nennt, die das Ausleben der Phantasie ermöglichen. CS2w fühlt sich beim Spielen von *Die Sims* im Ausleben ihrer Phantasie sogar überhaupt nicht eingeschränkt. (CS2w, Z.77) Die Art und Weise wie Computerspiele gespielt werden und die damit verbundenen Ausprägungen von *paidia* und *ludus* können also von Mensch zu Mensch unterschiedlich sein. Dennoch zeigen sich in den Aussagen der Jugendlichen gewisse Tendenzen, welche Spiele eher *paidia* und welche eher *ludus* hervorrufen. Die genauen Erkenntnisse dazu wurden bereits in Kapitel 6 im Zuge der Beantwortung der zentralen Fragestellungen beschrieben. Um tatsächlich sagen zu können, wie sich das Spielerleben eines bestimmten Computerspiels zwischen *paidia* und *ludus* einreicht, sind noch weiterführende Studien notwendig und vor allem eine methodische Überarbeitung. Dabei ist anzunehmen, dass ein qualitativer Ansatz hierfür wahrscheinlich unumgänglich bleibt. Eine Einordnung von bestimmten Computerspielen auf einer Skala von *paidia* zu *ludus* – wie es auch Caillois mit herkömmlichen Spielen macht – könnte dem Käufer eines Spieles einen guten Überblick darüber geben, welches Spielerleben ihn erwartet. Auch Pädagogen können durch eine derartige Einteilung profitieren und etwa gezielt Spiele zu Lernzwecken auswählen die Raum für *paidia* schaffen, um so kreative Prozesse in Gang zu setzen. Neben der Einstufung zwischen *paidia* und *ludus* ordnet Caillois die Spiele auch einer bestimmten

Kategorie (*agôn*, *alea*, *mimicry* oder *ilinx*) zu. Auch mit Computerspielen ist eine derartige Vorgehensweise denkbar. Natürlich bedarf es auch hier – wie bei *paidia* und *ludus* – noch einer genaueren Betrachtung der Begriffe und einer etwaigen Ergänzung.

7.2. Mögliche weitere Forschungsansatzpunkte

Die Studie der Diplomarbeit hat viele interessante Aspekte des Computerspielerlebens hervorgebracht – auch solche, die nicht unmittelbar für eine Einstufung des Spielerlebens zu oder zwischen den Polen *paidia* und *ludus* relevant sind, aber trotzdem mögliche Ansatzpunkte für weitere Forschung im Bereich des Computerspielerlebens aufzeigen. Auf jene wird im Folgenden kurz eingegangen. Die Erkenntnisse stammen zum einen aus dem Themenfeld Emotionen, zum anderen aus allgemeinen Feststellungen aus der Studie.

In der Befragung zum Themenfeld Emotionen sind insbesondere zwei Aspekte des Spielerlebens aufgefallen. Der erste bezieht sich auf die Frage, ob bei den Befragten beim Computerspielen positive oder negative Emotionen überwiegen würden. Diese wurde in allen Interviews gestellt. (siehe CS1m, Z.439–442, CS2w, Z.310 –311, CS3m, Z.319–327 u. Z.352–368, CS4m, Z.259–262, CS5w, Z.324–326) Bis auf eine Person antworteten alle, dass die positiven Gefühle überwiegen – meist mit der Begründung, dass sie bei überwiegend negativen Emotionen nicht computerspielen würden. Allein CS3m antwortete sehr konkret, dass Computerspielen bei ihm überwiegend negative Emotionen hervorrufen:

I: Ja stimmt. Okay: also überwiegen eher die negativen oder die positiven

CS3m: ↳ schon eher negative.

I: Doch negative?

CS3m: Wollt ich wollt ich wollt ich auch grad sagen. Also es gibt meistens geht's darum dass man zum Beispiel erschrocken ist oder jemanden hassen muss oder praktisch dazu gezwungen wird keine=schwer zu sagen aber auf jedenfall negative Gefühle (.) ganz selten dass es positive gibt; es gibt doch ein paar Spiele wos auch positive gibt.

(CS3m, Z.319–327)

CS3m: Und das war jetzt eigentlich das einzige Spiel (.) fast wo auch ein paar positive Gefühle überwiegt haben.

I: Mhm @(.)@ Eigentlich interessant weil bis jetzt ham alle gsagt so ja die positiven überwiegen. @(.)@

CS3m: Ja echt? Nein.

I: Also alle=ich hab erst zwei ghabt also:

CS3m: Ja ok nein aber grundsätzlich (.) nein eigentlich nicht

I: Ja is eh interessant.

CS3m: (.) Weil ich mein natürlich kann man sich zum Beispiel im Endeffekt darüber freuen dass man jetzt was weis ich den Gegner ausgeschalten

hat und juhu ich hab ihn umgebracht oder so was aber das ist nicht wirklich Freude das is

I: Da geht's ja auch um das was im Spiel passiert, nicht nur zum Schluss.

CS3m: Genau. Ja eben. Und da geht's eigentlich meistens grundsätzlich nur darum dass der hat was Böses angestellt und deswegen muss ich mich jetzt rächen dafür oder so was aber;

(CS3m, Z.352–368)

Eine derartige Sichtweise wirft natürlich viele Fragen auf. Allem voran die Frage, was jemanden dazu veranlasst Computerspiele zu spielen, obwohl dabei negative Gefühle überwiegen. Vielleicht war auch genau dies der Grund, dass CS3m heute im Gegensatz zu früher – bis auf seine Tätigkeit als Jugendgutachter bei der BuPP – kaum mehr Computerspiele spielt. (CS3m, Z.11-19) Um näher auf diese Thematik einzugehen wäre es durchaus interessant nach weiteren Personen zu suchen, die ähnlich über ihre Emotionen beim Computerspielen sprechen.

Die zweite Auffälligkeit, die dem Bereich Emotionen zuzuordnen ist, betrifft Frustration und Ärger beim Computerspielen. Der Großteil der Befragten sagte aus, dass derartige Gefühle vor allem durch technische Fehler im Spiel verursacht werden oder dies zumindest ein entscheidender Grund ist. (CS1m, Z.442-451, CS2w, Z.285-309, CS4m, Z.260-268) Wie CS4m bemerkt, ist Verlieren ein Teil des Spiels und bei einem spannenden Spiel nicht unbedingt störend oder gar frustrierend. (CS4m, Z. 230-245) Daher ist es durchaus wichtig, auch die technische Komponente in Betrachtungen rund um das Spielerleben von Computerspielern mit einzubeziehen und diesen Themenbereich womöglich noch genauer zu untersuchen.

Neben diesen Erkenntnissen aus dem Themenfeld Emotionen sind insbesondere zwei weitere Feststellungen möglicherweise interessant für anknüpfende Studien. Die erste bezieht sich auf die allgemeine Schwierigkeit computerspielende Mädchen zu finden, die bereit sind über ihr Spielerleben zu sprechen. Zur Studie der Diplomarbeit meldeten sich lediglich zwei Mädchen, letztere erst nach längerem Suchen. CS2w meinte, abseits der Tonbandaufnahme des Interviews, sie habe zwar eine Freundin, die auch *Die Sims* spielt, aber nicht zum Interview bereit ist – nicht zuletzt aus dem Grund, dass ihre Eltern einer Teilnahme am Interview nicht beipflichten würden. CS5w sprach im Interview an, dass sie kaum computerspielende Mädchen kennt und sie in dieser Hinsicht eher ein Außenseiter ist. Zudem meinte sie, dass sie es sich gut vorstellen könnte, dass Mädchen, die Computerspielen, ausgelacht werden.

(CS4w, Z.53-54, Z.59-76) Dabei stellt sich natürlich die Frage, warum Computerspielen zumindest bei dieser Altersgruppe bei Mädchen eher die Ausnahme zu sein scheint. Bezogen auf die Aussage von CS2w könnte man auch vermuten, dass Mädchen nicht gern über ihr Computerspielverhalten sprechen – vielleicht weil diese Form von Spielen beim weiblichen Geschlecht weniger akzeptiert wird. Einen weiteren geschlechtsspezifischen Aspekt, die CS5w anspricht, ist ihr Wunsch nach mehr weiblichen Hauptcharakteren in Computerspielen. Dadurch kann sie sich besser mit der Spielfigur identifizieren. (CS5w, Z.340-345)

Die zweite Feststellung bezieht sich auf das Alter der Computerspieler. CS1m und CS3m erwähnten, dass sie früher – etwa vom zehnten bis ins fünfzehnte Lebensjahr – wesentlich mehr am Computer spielten als heute. (CS1m, Z.15-25, CS3m, Z.11-21) In der Befragung wurde zwar versucht, mit der Aufforderung auch von früheren Erlebnissen zu berichten, diesen Umstand zu kompensieren, allerdings wäre eine ähnliche Studie mit Computerspielern in der erwähnten Altersklasse durchaus sinnbringend. Eine Anpassung des Fragebogens oder der gesamten Methode wäre hierfür eventuell erforderlich.

8. Resümee

Obwohl die Untersuchung zum Spielerleben der Computerspieler, basierend auf Caillouis' Unterscheidung der Spielweisen *paidia* und *ludus*, noch bei Weitem nicht als abgeschlossen angesehen werden kann, hat die Arbeit im Rahmen der Diplomarbeit viele interessante Aspekte aufgezeigt. Dies betrifft das Spielerleben im Allgemeinen und insbesondere dessen Einstufung zu oder zwischen den Polen *paidia* und *ludus*. Allem voran steht die Erkenntnis, dass *paidia* oder zumindest einige Aspekte dieser Spielweise nicht nur im herkömmlichen Spiel zu finden sind. Auch im Computerspiel bewegt sich demnach die erlebte Spielweise zwischen unkontrollierter Freiheit und unveränderbarem Regelwerk. Dies bedeutet nicht zuletzt auch, dass Computerspiele es dem Spieler ermöglichen können, selbstbestimmt, phantasievoll und frei zu handeln. Der Blick auf diesen Umstand bringt für die Auseinandersetzung um Serious Games, medienpädagogische Lerntheorien und die Bewertung von Computerspielen interessante Ansatzpunkte. Auf Grund der aktuellen Entwicklungen im Computerspielbereich ist anzunehmen, dass die Spiele der Zukunft noch viele weitere Facetten des Computerspielerlebens zum Vorschein bringen. So wird womöglich auch der Raum für *paidia* im Virtuellen immer größer.

Literaturverzeichnis

Bortz, Jürgen / Döring, Nicola (2006): Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Berlin: Springer-Verlag

Caillois, Roger (1960): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch: Curt E. Schwab Stuttgart

Eskelinen, Markku / Tronstad, Ragnhild (2003): Video Games and Configurative Performances. In: Wolf, Mark J.P / Perron, Bernard (2003): The Video Game Theory Reader. Routledge, New York London

Frasca, Gonzalo (2003): Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. In: Wolf, Mark J.P / Perron, Bernard (2003): The Video Game Theory Reader. Routledge, New York London

Frasca, Gonzalo (1999): Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Online im WWW unter <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Download: 26.03.2010]

Fromme, Johannes (2007): Spiele in virtuellen Umgebungen. Überlegungen zur Beschreibung und Analyse eines neuen Mediums. In: Hartwich, Dietmar/ Swertz, Christian/ Witsch, Monika (Hrsg.) (2007): Mit Spieler. Überlegungen zu nachmodernen Sprachspielen in der Pädagogik. Verlag Königshausen und Neumann GmbH, Würzburg

Gee, James Paul (2006): What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Revised and updated edition. New York. Palgrave Macmillan.

Gläser, Jochen / Laudel, Grit (2009): Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse. VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden

Grunenberg, Heiko / Kuckartz, Udo (2010): Deskriptive Statistik in der qualitativen Sozialforschung. In: Friebertshäuser, Barbara / Langer, Antje / Prengel, Annedore (2010): Handbuch qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft. JUVENTA Verlag Weinheim und München

Helfferrich Cornelia (2009): Die Qualität qualitativer Daten. Ein Manual für die Durchführung qualitativer Interviews. VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden

Huizinga, Johan (1949): Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur. Akad. Verl.-Anst. Pantheon

Juul, Jesper (2005): Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts London, England

Leontjew, Alexejew N. (1978): Realistik und Phantasie im Spiel. In: Flitner, Andreas (1978): Das Kinderspiel, R.Piper & Co. Verlag, München

Mayring, Phillip (2008): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. Beltz Verlag, Weinheim, Basel

Mayring, Phillip (2002): Einführung in die Qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zum qualitativen Denken. Beltz Verlag, Weinheim, Basel

Mayring, Philipp (2000): Qualitative Inhaltsanalyse [28 Absätze]. Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research, 1(2), Art. 20. Online im WWW unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0002204> [Download: 28.05.2010]

Mitgutsch, Konstantin (2007): Digital Play-Based Learning. A Philosophical-Pedagogical Perspective on Learning and Playing in Computer Games. Online im WWW unter http://medienpaedagogik.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/ag_medpaed/mitgutschDigitalPlayBasedLearning.pdf [Download: 25.10.2010]

Neitzel, Britta (2000): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. Online im WWW unter <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf> [Download: 04.07.2010]

Prensky, Marc (2001): Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. Online im WWW unter <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-DigitalGame-BasedLearning-Ch5.pdf> [Download: 25.10.2010]

Przyborski, Aglaja (2004): Gesprächsanalyse und dokumentarische Methode: qualitative Auswertung von Gesprächen, Gruppendiskussionen und anderen Diskursen. VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden

Anhang

Leitfadenerstellung nach dem SPSS-Prinzip nach Helfferich

1. Schritt: „S“ wie das Sammeln von Fragen

Der erste Schritt stellt das Sammeln von Fragen dar. Es werden alle Fragen aufgelistet, die für die Beantwortung der zentralen Fragestellungen von Bedeutung sind. Zunächst wird dabei noch nicht auf die Formulierung oder die Eignung geachtet. Dies ist Teil des zweiten Schrittes. (vgl. Helfferich 2009, 182)

Folgende 46 Fragen wurden für die Untersuchung zum Spielerleben der Computerspieler gesammelt²²:

1. Wie alt ist die Person?
2. Wie lange spielt sie schon Computerspiele?
3. Wie oft spielt sie Computerspiele?
4. Bildungsgrad, gegebenenfalls Schulstufe?
5. Wo spielt sie Computerspiele?
6. Welche Art von Computerspielen spielt die Person? (Am PC, Konsole, tragbare Geräte etc.)
7. Spielt sie eher alleine oder mit anderen Personen gemeinsam?
8. Spielt sie lieber online oder offline?
9. Was ist das Lieblingsgenre? Warum?
10. Was sind die konkreten Lieblingscomputerspiele? Warum?
11. Bei Jugendlichen: Wer sucht die Spiele aus?
12. Welchen persönlichen Stellenwert nehmen Computerspiele im Leben der Person ein?
13. Welche Erlebnisse hat die Person mit Computerspielen?
14. Hat sie schon negative Erlebnisse gemacht?
15. Welche positiven Erlebnisse beschreibt sie?

²² Durch die vorangegangene Ausarbeitung in Kapitel 5 der Arbeit erfolgte hier bereits eine gewisse Ordnung in Themenfelder. Dies ist nach Helfferich in diesem Schritt noch nicht notwendig.

Phantasie

16. Welche Rolle spielt für die Person die eigene Phantasie beim Computerspielen?
17. Hat die Person das Gefühl bei Computerspielen die eigene Phantasie ausleben zu können?
18. Würde sie ihr Spielerleben als phantasievoll bezeichnen?
19. Kann die Person ihre eigenen (phantasievollen) Ideen in das Spiel einbringen?

Regeln

20. Welche Rolle spielen für die Person Regeln beim Computerspielen?
21. Würde sie ihr Spiel als stark geregelt bezeichnen?
22. Kann sie die Regeln im Computerspiel ändern?
23. Wie geht die Person mit Regeln um?
24. Welche Spielelemente empfindet die Person als Regeln?
25. Wer bestimmt die Regeln?

Schwierigkeitsgrad

26. Wie schwer oder leicht empfindet die Person Computerspielen?
27. Wie geht die Person mit Computerspielen um?
28. Würde die Person Computerspielen als anstrengend bezeichnen?
29. Ist Computerspielen für sie frustrierend?
30. Ist Computerspielen anspannend oder entspannend?
31. Wie sehr spielen für sie beim Computerspielen Geduld und Geschicklichkeit eine Rolle?
32. Wann ist ein Computerspiel schwierig? Wann stellt sich eine gewisse Leichtigkeit ein?

Freiraum

33. Kann sich bei der Person beim Computerspielen ein Freiheitsgefühl einstellen? Wenn ja, wie äußert sich das? Wenn nein, wieso nicht; wie fühlt sich die Person eingeschränkt?
34. Welche Rolle spielen für sie Grenzen beim Computerspielen? Auf welche Art von Grenzen stößt die Person?
35. Wie frei ist die Person in ihrem Handeln beim Computerspielen?
36. Welche Rolle spielt freie Entscheidung beim Computerspielen?

Spielziel

37. Wie gestaltet sich der Weg zum Ziel beim Computerspiel?
38. Wer gibt das Spielziel vor?
39. Gibt es ein Ziel oder mehrere?
40. Welche Rolle spielt Verlieren und Gewinnen beim Computerspiel?
41. Gibt es Computerspiele bei denen die Person empfindet nicht verlieren zu können oder auch nicht gewinnen zu können?

Wettbewerb

42. Empfindet die Person Computerspielen als einen Wettbewerb?
43. Welche Rolle spielt der Wettbewerb beim Computerspielen?
44. Gegen wen spielt die Person in einer Wettbewerbssituation? Will sie besser als sie selbst werden oder besser als andere Personen?

Emotionen

45. Welche Gefühle kommen bei der Person beim Computerspielen auf?
46. In welchen konkreten Situationen äußern sich diese Gefühle?

2. Schritt: „P“ wie Prüfen: Durcharbeiten der Liste unter Aspekten des Vorwissens und der Offenheit

Im zweiten Schritt werden die Fragen nun reduziert und strukturiert. Dazu stellt Helfferich fünf verschiedene Prüffragen auf: (vgl. Helfferich 2009, 182ff)

Erste Prüffrage: Eliminierung aller Faktenfragen; diese fallen in den Bereich der Sondierungsfragen und werden zu Beginn des Interviews gestellt.

Zweite Prüffrage: Eignen sich Fragen für das Interviewvorhaben? Erzeugen sie offene Antworten oder Erzählungen? „Werden sie dem gerecht, was für die Erzählperson erzählbar und erzählwürdig ist?“ (Helfferich 2009, 183)

Dritte Prüffrage: Welche implizite Erwartungen habe ich? Was ist mir bereits bekannt und soll durch die Fragen von der Erzählperson nur bestätigt werden? Alle Fragen, die nur Vorwissen abfragen werden gestrichen oder neu formuliert mit Elementen, die ich noch nicht weiß.

Vierte Prüffrage: „Sind die Fragen so formuliert, dass Erzählpersonen auch völlig andere Zusammenhänge berichten können als erwartet?“ (Helfferrich 2009, 183)

Fünfte Prüffrage: Eliminierung von Fragen nach abstrakten Zusammenhängen, die darauf abzielen, eine Antwort zum übergeordneten Forschungsinteresse, zur zentralen Forschungsfrage zu bekommen. Dies ist nicht von der Erzählperson zu erwarten, da sie nicht im wissenschaftlichen Diskurs, sondern im Alltag verortet ist.

Fragen, die durch die eben genannten Prüffragen komplett gestrichen werden, sind in der folgenden Auflistung durchgestrichen. Fragen, die durch die Prüffragen geändert worden sind, sind in Fettdruck, Faktenfragen, welche den Sondierungsfragen zugeordnet werden, in kursiv geschrieben. Die Kommentare in den Klammern begünden in Stichworten die Vorgehensweise.

1. *Wie alt ist die Person?*
2. *Wie lange spielt sie schon Computerspiele?*
3. *Wie oft spielt sie Computerspiele?*
4. *Bildungsgrad? Ev. Schulstufe?*
5. *Wo spielt sie Computerspiele?*
6. *Welche Art von Computerspielen spielt die Person? (Am PC, Konsole, tragbare Geräte...)*
7. *Spielt sie eher alleine oder mit anderen Personen gemeinsam?*
8. *Spielt sie lieber online oder offline?*
9. *Was ist das Lieblingsgenre? Warum?*
10. *Was sind die konkreten Lieblingscomputerspiele? Warum?*
11. *Bei Jugendlichen: Wer sucht die Spiele aus?*
12. *Welchen persönlichen Stellenwert nehmen Computerspiele im Leben der Person ein?*
- ~~13. Welche Erlebnisse hat die Person mit Computerspielen? (Zu allgemein)~~
- ~~14. Hat sie schon negative Erlebnisse gemacht? (Dem Themenfeld Emotionen zuzordnen)~~
- ~~15. Welche positiven Erlebnisse beschreibt sie?~~

Phantasie

16. *Welche Rolle spielt für die Person die eigene Phantasie beim Computerspielen?*
17. *Hat die Person das Gefühl bei Computerspielen die eigene Phantasie ausleben zu können?*
18. *Fühlt sie sich in irgendeiner Weise in der Phantasie eingeschränkt?*

~~19. Würde sie ihr Spielerleben als phantasievoll bezeichnen? (Zu unkonkret, Fragen vorher sprechen das schon an. Dasselbe gilt für die folgende Frage.)~~

~~20. Kann die Person ihre eigenen (phantasievollen) Ideen in das Spiel einbringen?~~

Regeln

21. Welche Rolle spielen für die Person Regeln beim Computerspielen?

~~22. Würde sie ihr Spiel als stark geregelt bezeichnen? (Ja-Nein-Frage und lenkt zu sehr auf stark geregelt.)~~

~~23. Kann sie die Regeln im Computerspiel ändern? (Zu wenig offen. Siehe nächste Frage)~~

24. Wie geht die Person mit Regeln um? **Kann sie die Regeln beeinflussen oder sind die Regeln starr im Spiel verankert?**

25. Welche Spielelemente empfindet die Person als Regeln?

~~26. Wer bestimmt die Regeln? (Siehe Frage 24)~~

Schwierigkeitsgrad

27. Wie schwer oder leicht empfindet die Person Computerspielen im Allgemeinen? Wann ist ein Computerspiel schwierig? Wann stellt sich eine gewisse Leichtigkeit ein?

~~28. Wie geht die Person mit Computerspielen um? (Zu unkonkret)~~

~~29. Würde die Person Computerspielen als anstrengend bezeichnen? (Siehe Frage 27)~~

~~30. Ist Computerspielen für sie frustrierend? (Frage suggeriert etwas)~~

31. Ist Computerspielen eher anspannend oder eher entspannend und warum?

32. Welche Rolle spielen für sie beim Computerspielen Geduld und Geschicklichkeit?

~~33. Wann ist ein Computerspiel schwierig? Wann stellt sich eine gewisse Leichtigkeit ein? (Hängt zusammen mit Frage 27)~~

Freiraum

34. Kann sich bei der Person beim Computerspielen ein Freiheitsgefühl einstellen? Wenn ja, wie äußert sich das? Wenn nein, wieso nicht; wie fühlt sich die Person eingeschränkt?

35. Welche Rolle spielen für sie Grenzen beim Computerspielen? Auf welche Art von Grenzen stößt die Person?

36. Wie frei bzw. eingeschränkt ist die Person in ihrem Handeln beim Computerspielen?

37. Welche Rolle spielt für die Person freie Entscheidung beim Computerspielen?

Spielziel

38. Wie gestaltet sich der Weg zum Ziel beim Computerspiel?

39. Wer gibt das Spielziel vor?

~~40. Gibt es ein Ziel oder mehrere?~~ (Bereits bekannt, dass es in Computerspielen oft mehrere Ziele gibt. Unnötig, wenn nicht selbst vom Spieler angesprochen.)

41. Welche Rolle spielt Verlieren und Gewinnen beim Computerspiel?

~~42. Gibt es Computerspiele bei denen die Person empfindet nicht verlieren zu können oder auch nicht gewinnen zu können?~~ (Müsste mit der Frage 41 abgedeckt werden; eventuell nachfragen.)

Wettbewerb

43. Empfindet die Person Computerspielen als einen Wettbewerb? Wenn ja, welche Rolle spielt der Wettbewerb beim Computerspielen?

~~44. Welche Rolle spielt der Wettbewerb beim Computerspielen?~~ (Siehe Frage 43)

45. Gegen wen spielt die Person in einer Wettbewerbssituation? Will sie besser als sie selbst werden oder besser als andere Personen?

Emotionen

46. Welche Gefühle kommen bei der Person beim Computerspielen auf?

47. In welchen konkreten Situationen äußern sich diese Gefühle?

3. Schritt: „S“ wie Sortieren

Die Sortierung wurde in diesem Fall bereits durch die Untergliederung in die sieben Themenbereiche – Phantasie, Regeln, Schwierigkeitsgrad, Freiraum, Spielziel, Wettbewerb, Emotionen (siehe Ausarbeitung in Kapitel 5 der Diplomarbeit) – durchgeführt. Die Sondierungsfragen werden am Anfang der Interviews gestellt, sehr allgemein gehaltene Fragen wie Frage 12 und 13 danach. Im Anschluss daran wird zu den einzelnen Themenbereichen ausführlich befragt.

4. Schritt: „S“ wie Subsumieren

Ziel des Subsumierens ist es pro Themenbündel eine möglichst einfache Erzählaufforderung, unter die die Einzelaspekte „subsumiert“ (= untergeordnet) werden, zu bilden.

Hier werden zunächst die sieben Themengebiete in jeweils einer Frage benannt: „Was kannst du bezogen auf Computerspiele zum Thema ‚...‘ erzählen?“ Dazu passend wird eine Tabelle nach einer Vorlage von Helfferich (Helfferich 2009, 186) aufgestellt, die als Unterstützung für die problemzentrierten Interviews dienen soll. Bei der Entwicklung der konkreten Fragen wurde stets auf die zuvor in der Diplomarbeit ausgearbeitete Theorie Rücksicht genommen. Die Tabelle gestaltete sich in ihrer ersten Form wie folgt:

Leitfrage (Erzählaufforderung)	Check – Wurde das erwähnt? Memo für mögliche Nachfragen – nur stellen wenn nicht von allein angesprochen! Formulierung anpassen	Konkrete Fragen – bitte an passender Stelle (auch am Ende möglich) in dieser Formulierung stellen	Aufrechterhaltungs- und Steuerungsfragen
Zusatz zu jeder Leitfrage: <i>Denke dabei an möglichst viele Computerspiele! Du kannst auch konkrete Beispiele geben, Spiele vergleichen oder nur allgemein zu deinem Spielerleben erzählen.</i>			<ul style="list-style-type: none"> - Nonverbale Aufrechterhaltung - Kannst du dazu noch etwas mehr erzählen?
1. Was kannst du bezogen auf Computerspiele zum Thema Phantasie erzählen?	<ul style="list-style-type: none"> - Ausleben der eigenen Phantasie - phantastische Spielinhalte - Kreieren von neuen eigenen Spielinhalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Fühlst du dich im Ausleben deiner Phantasie eingeschränkt? - Kannst du deine Phantasie im Computerspiel einbringen? - Nenne konkrete Situationen bzw. Erlebnisse bei denen deine Phantasie eine Rolle spielte! 	
2. Was kannst du bezogen auf Computerspiele zum Thema Regeln erzählen?	<ul style="list-style-type: none"> - Regeln, die vom Spiel bestimmt werden - Regeln, die man sich selbst aufstellt - Befolgen oder nicht Befolgen von Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Rolle spielen für dich Regeln beim Computerspielen? - Kannst du die Regeln im Spiel beeinflussen oder sind die Regeln starr im Spiel verankert? - Welche Spielelemente 	<ul style="list-style-type: none"> - Hältst du dich immer an die Regeln beim Computerspielen? Falls dabei Unklarheit besteht: - Was verstehst du unter

	- Auswirkungen	empfindest du als Regeln?	Regeln? Und wie äußern sich diese im Computerspiel?
3. Was kannst du bezogen auf Computerspiele zum Thema Schwierigkeitsgrad erzählen?	- Spaßfaktor verbunden mit Schwierigkeitsgrad - Anspannung, Entspannung	- Wie schwer oder leicht empfindest du Computerspielen im Allgemeinen? - Wann ist ein Computerspiel schwierig? Wann stellt sich eine gewisse Leichtigkeit ein? - Ist Computerspielen für dich eher anspannend oder eher entspannend? - Welche Rolle spielen für dich beim Computerspielen Geduld und Geschicklichkeit?	Nenne konkrete Spielsituationen! - Warum? Wie äußert sich das? In welchen Situationen?
4. Was kannst du bezogen auf Computerspiele zum Thema Freiraum erzählen?	- Freiheitsgefühl - Einschränkung, Grenzen - freie Entscheidung - linearer vs. nicht linearer Handlungsverlauf	- Stellt sich bei dir beim Computerspielen manchmal ein Freiheitsgefühl einstellen? - Welche Rolle spielen für dich Grenzen beim Computerspielen? - Wie frei bzw. eingeschränkt bist du in deinem Handeln beim Computerspielen? - Welche Rolle spielt für dich freie Entscheidung beim Computerspielen?	- Wenn ja, wie äußert sich das? Wenn nein, wieso nicht; wie fühlst du dich eingeschränkt? - Auf welche Art von Grenzen stoßt du beim Computerspielen?
5. Was kannst du bezogen auf Computerspiele zum Thema Spielziel erzählen?	- Weg zum Ziel - Vorgabe von Spielziel durch Computer oder Spieler - Verlieren, Gewinnen	- Wie gestaltet sich der Weg zum Ziel beim Computerspiel? - Wer gibt das Spielziel oder die Spielziele vor? - Welche Rolle spielt für	- Denke an die unterschiedlichsten Erlebnisse beim Computerspielen und vergleiche! - Spielziel durch Computerspiel oder

		dich Verlieren und Gewinnen beim Computerspiel?	Spieler vorgegeben
6. Was kannst du bezogen auf Computerspiele zum Thema Wettbewerb erzählen?	<ul style="list-style-type: none"> - Gegner (andere Personen oder sich selbst steigern) - Bedeutung der Wettbewerbssituation 	<ul style="list-style-type: none"> - Empfindest du einen Wettbewerb? - Gegen wen spielst du in einer Wettbewerbssituation? 	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn ja: welche Bedeutung hat der Wettbewerb für dich? Wenn nein: Wieso nicht? - Willst du besser als du selbst werden oder besser als andere Personen?
7. Was kannst du bezogen auf Computerspiele zum Thema Emotionen erzählen?	<ul style="list-style-type: none"> - Art der Gefühle - Situationen - negativ, positiv 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Gefühle kommen bei dir beim Computerspielen auf? - Nenne dazu konkrete Situationen! 	

Um die Sinnhaftigkeit und das Verständnis der Fragen seitens der Interviewpersonen zu prüfen wurde ein Probeinterview mit einem erwachsenen männlichen Computerspieler geführt. Dabei wurde auch stets das Verständnis der Fragen diskutiert. Es stellte sich heraus, dass manche Themenfelder umbenannt werden mussten, um eine klarere Antwort zubekommen. Zudem wurden auch konkrete Fragen umformuliert und Aufrechterhaltungs- beziehungsweise Steuerungsfragen hinzugefügt.

Durch diese Überarbeitung ergab sich folgendes Leitfadensystem, welches in dieser Form bei den Interviews vorlag: (Etwaige Änderungen sind durch Unterstreichen hervorgehoben.)

Leitfrage (Erzählaufforderung)	Check – Wurde das erwähnt? Memo für mögliche Nachfragen – nur stellen wenn nicht von allein angesprochen! Formulierung anpassen	Konkrete Fragen – bitte an passender Stelle (auch am Ende möglich) in dieser Formulierung stellen	Aufrechterhaltungs- und Steuerungsfragen
Zu Beginn: <u>Ich möchte dich nun zu sieben unterschiedlichen Themenfelder bezogen auf deine Erlebnisse beim Computerspielen befragen.</u> <u>Denke dabei an deine Erlebnisse bei möglichst vielen Computerspielen! Du</u>			Möglich bei jeder Leitfrage: <ul style="list-style-type: none"> - Nonverbale Aufrechterhaltung - Kannst du dazu noch etwas mehr erzählen? - <u>Kannst du dich an konkrete Spielsituationen</u>

<p>kannst auch konkrete Beispiele geben, Spiele vergleichen oder nur allgemein zu deinem Spielerleben erzählen. <u>Wenn du möchtest kannst du auch Computerspielerlebnisse aus früheren Jahren schildern.</u></p>			<p><u>erinnern?</u> - Hast du auch noch andere unterschiedliche Erfahrungen gemacht?</p>
<p>1. Was kannst du bezogen auf <u>deine Erlebnisse beim Computerspielen</u> zum Thema Phantasie erzählen? <u>Denke dabei an deine eigene Phantasie!</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ausleben der eigenen Phantasie - phantastische Spielinhalte - Kreieren von neuen eigenen Spielinhalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Fühlst du dich im Ausleben deiner Phantasie eingeschränkt? - Kannst du deine Phantasie im Computerspiel einbringen? - Nenne konkrete Situationen bzw. Erlebnisse bei denen deine Phantasie eine Rolle spielte! 	<p>- <u>Wie, inwiefern fühlst du dich eingeschränkt oder eben nicht? Nenne konkrete Beispiele!</u></p>
<p>2. Was kannst du bezogen auf <u>deine Erlebnisse beim Computerspielen</u> zum Thema Regeln erzählen?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regeln, die vom Spiel bestimmt werden - Regeln, die man sich selbst aufstellt - Befolgen oder nicht Befolgen von Regeln - <u>Cheaten</u> - Auswirkungen - <u>Möglicher Unterschied: Einzel- oder Multiplayerspiel</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Rolle spielen für dich Regeln beim Computerspielen? - Kannst du die Regeln im Spiel beeinflussen oder sind die Regeln starr im Spiel verankert? - Hältst du dich immer an die Regeln beim Computerspielen? <u>Versuchst du diese auch zu umgehen, wie z.B. beim sogenannten „Cheaten“?</u> - Welche Spielelemente empfindest du als Regeln? - <u>Gibt es Unterschiede, je nachdem ob du alleine oder mit anderen, also im Multiplayermodus (online oder offline) spielst?</u> 	<p>Falls prinzipiell dabei Unklarheit besteht: - Was verstehst du unter Regeln? Und wie äußern sich diese im Computerspiel?</p> <p>- <u>Falls die Person cheatet: Warum hast du Interesse daran? Wieso machst du das? Was bedeutet das für dein Spiel?</u></p>
<p>3. Was kannst du bezogen auf <u>deine Erlebnisse beim Computerspielen</u> zu den Themen Leistung, Anforderungen an dich, Anspannung, Entspannung erzählen?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Spaßfaktor verbunden mit Schwierigkeitsgrad - Anspannung, Entspannung 	<ul style="list-style-type: none"> - Ist Computerspielen für dich eher anspannend oder eher entspannend? - Wie schwer oder leicht empfindest du Computerspielen im Allgemeinen? - Wann ist ein Computerspiel schwierig? Wann stellt sich eine gewisse Leichtigkeit ein? - Welche Rolle spielen für dich beim Computerspielen Geduld 	<p>Nenne konkrete Spielsituationen!</p> <p>- Warum? Wie äußert sich das? In welchen Situationen?</p>

		und Geschicklichkeit?	
4. Was kannst du bezogen auf <u>deine Erlebnisse beim Computerspielen</u> zum Thema Freiheit erzählen?	<ul style="list-style-type: none"> - Freiheitsgefühl - Einschränkung, Grenzen - freie Entscheidung - linearer vs. nicht linearer Handlungsverlauf - <u>offene vs. geschlossene Spielwelt</u> 	<ul style="list-style-type: none"> - Stellt sich bei dir beim Computerspielen manchmal ein Freiheitsgefühl einstellen? - Welche Rolle spielen für dich Grenzen beim Computerspielen? - Wie frei bzw. eingeschränkt bist du in deinem Handeln beim Computerspielen? - Welche Rolle spielt für dich freie Entscheidung beim Computerspielen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn ja, wie äußerst sich das? Wenn nein, wieso nicht; wie fühlst du dich eingeschränkt? - Auf welche Art von Grenzen stoßt du beim Computerspielen? - <u>Wie frei fühlst du dich bei _____ deinen Entscheidungen?</u>
5. Was kannst du bezogen auf <u>deine Erlebnisse beim Computerspielen</u> zum Thema Wettbewerb erzählen? <u>Dabei meine ich nicht Computersportveranstaltung, also E-games, sondern deine Erlebnisse mit Wettbewerb bei normalen Einzel- oder Multiplayerspielen.</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Gegner (andere Personen oder sich selbst steigern) - Bedeutung der Wettbewerbssituation 	<ul style="list-style-type: none"> - Empfindest du Computerspielen als einen Wettbewerb? - Wenn ja: Gegen wen spielst du in einer Wettbewerbssituation? 	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn ja: welche Bedeutung hat der Wettbewerb für dich? Wenn nein: Wieso nicht? - Willst du besser als du selbst werden oder besser als andere Personen?
6. Was kannst du bezogen auf <u>deine Erlebnisse beim Computerspielen</u> zum Thema Spielziel erzählen?	<ul style="list-style-type: none"> - Weg zum Ziel - Vorgabe von Spielziel durch Computer oder Spieler - Verlieren, Gewinnen - lineare vs. nicht lineare Spielhandlung 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie gestaltet sich der Weg zum Ziel beim Computerspiel? - Wer gibt das Spielziel oder die Spielziele vor? <u>Ist das Spielziel immer nur durch das Computerspiel vorgegeben oder kannst du auch selbst über das Spielziel bestimmen?</u> - Welche Rolle spielt für dich Verlieren und Gewinnen beim Computerspiel? 	<ul style="list-style-type: none"> - Denke an die unterschiedlichsten Erlebnisse beim Computerspielen und vergleiche!
7. Was kannst du bezogen auf <u>deine Erlebnisse beim Computerspielen</u> zum Thema Emotionen erzählen?	<ul style="list-style-type: none"> - Art der Gefühle - Situationen - negativ, positiv 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Gefühle kommen bei dir beim Computerspielen auf? - Nenne dazu konkrete Situationen! 	
<p><u>Am Ende:</u> <u>Fällt dir noch etwas ein, das du erzählen möchtest? Hast du sonst noch Erlebnisse beim _____ Computerspielen gehabt, die bist jetzt noch nicht angesprochen worden sind?</u></p> <p><u>Was wünschst du dir für zukünftige Computerspiele?</u></p>			

Transkriptionssystem

Zur Transkription der Interviews wurde folgendes System verwendet: (Przyborsky 2004, 331ff)

L	Beginn einer Überlappung, bzw. direkter Anschluss beim Sprecherwechsel
(.)	kurzes Absetzen, Zeiteinheiten bis knapp unter einer Sekunde
(3)	Anzahl der Sekunden, die eine Pause dauert
<u>nein</u>	betont
nein	laut (in Relation zur üblichen Lautstärke der Sprecherin/des Sprechers)
°nee°	sehr leise (in Relation zur üblichen Lautstärke der Sprecherin/des Sprechers)
.	stark sinkende Intonation
;	schwach sinkende Intonation
?	stark steigende Intonation
,	schwach steigende Intonation
vielleicht-	Abbruch eines Wortes
oh=nee	Wortverschleifung
nei:n	
ja:::	Dehnung, Häufigkeit von ::: entspricht der Länge der Dehnung
(doch)	Unsicherheit bei der Transkription, schwer verständliche Äußerung
()	unverständliche Äußerung, Länge der Klammer entspricht etwa Länge der Dauer unverständlicher Äußerungen
((rülpst))	Kommentar bzw. Anmerkungen zu parasprachlichen nichtverbalen oder gesprächsexternen Ereignissen; die Länge der Klammer entspricht im Fall von parasprachlichen Äußerungen etwa der Dauer der Äußerung.
@nein@	lachend gesprochen
@(.)@	kurzes Auflachen
@(3)@	3 Sekunden Lachen

Interviewprotokolle und Transkripte

Interview 1: Interviewprotokollbogen²³

Interviewer: Natalie Denk

Datum: 16.08.2010

Dauer: 15:22 – 15:55

Ort/Räumlichkeit: Wohnung der Interviewerin

Teilnahmemotivation: Jugendgutachter bei der BUPP, langjähriger Computerspieler

Befragte/r (anonymisiert): CS1m (Computerspieler 1, männlich)

Alter: 18

Ausbildung: Matura (2010)

Zusätzliche Informationen, besondere Vorkommnisse bei der Kontaktierung oder im Interview:

Kontaktierung per Email; Vermittlung über die Bupp; Rundmail an alle Jugendgutachter; per Email wurde im Vorfeld nach Alter, Computerspielerfahrung, Lieblingscomputerspiel und der durchschnittlichen Spielzeit pro Woche gefragt; keine besonderen Vorkommnisse bei der Kontaktierung

Ort des Interviews durfte der Befragte selbst wählen, entschied sich für die Wohnung der Interviewerin.

Interviewatmosphäre, Stichworte zur personalen Beziehung:

Gute Atmosphäre, Befragter sehr freundlich und offen

Interaktion im Interview, schwierige Passagen:

Der Befragte war sehr reflektiert (wahrscheinlich auch durch seine Tätigkeit als Jugendgutachter bei der Bupp), überlegte Antworten; gutes Verständnis der Fragen; Vieles wurde angesprochen, ohne explizit danach zu fragen

²³ Interviewprotokollbögen nach einer Vorlage von Helfferich (Helfferich 2009, 181)

Interview 1: Transkript

- 1 I: Gut, wahrscheinlich frag ich dich jetzt irgendwelche Fragen, die du
2 mir eh schon gesagt hast, im Email.
- 3 CS1m: Lja L nicht schlimm.
- 4 I: Ja jetzt muss ich noch kurz auf die Uhr schau'n, 15 Uhr 22 (3) Ok::
5 das Alter ist 18 gell?
- 6 CS1m: Mhm.
- 7 I: Ja also Schulstufe: du bist jetzt fertig gell?
- 8 CS1m: Ich hab jetzt maturiert. Ja.
- 9 I: Genau. Matura. (.) Und wie lange spielst du schon Computerspiele?
- 10 CS1m: (4) Also eigentlich relativ früh wie wir den ersten PC gekriegt haben
11 und das muss mit sieben acht gewesen sein.
- 12 I: Ok, ja
- 13 CS1m: Also gleich von Anfang an.
- 14 I: Mhm. (1) Und wie oft circa
- 15 CS1m: L Also früher in in das hab ich glaub ich auch
16 schon im Mail auch schon gschrieben so zwischen zwölf bis fünfzehn da
17 hab ich am meisten gspielt, das warn so: doch zwanzig Stunden in der
18 Woche (.) eher mehr auch manchmal.
- 19 I: (.) Ok: Und jetzt? Mittlerweile?
- 20 CS1m: Jetzt, eigentlich hauptsächlich nur noch wenn ich was für die Bupp
21 teste (.)
- 22 I: Mhm
- 23 CS1m: Aber sonst auch noch hin und wieder wenn ich irgendein Spiel finde
24 was mich interessiert aber eher weniger. Also: das ist jetzt ganz
25 unregelmäßig.
- 26 I: Mhm.
- 27 CS1m: Das heißt wenn ich Zeit hab dann kanns schon vorkommen dass ich auch
28 noch viel spiele, aber so grob gesagt aber eigentlich eher weniger
29 jetzt. in den letzten Monaten.
- 30 I: L ok. Und wo spielst du (.) also zu Hause:
31 oder:
- 32 CS1m: zu Hause ja (.) meistens.
- 33 I: Und du hast gesagt, dass du eher PC Spiele spielst oder ja?
- 34 CS1m: PC Spiele hauptsächlich ja.
- 35 I: Mhm. Und spielst du da online oder offline?
- 36 CS1m: Eher offline aber auch dass ich über Lan mit anderen spiel, mit
37 Freunden (.)
- 38 I: Mhm

39 CS1m: A: manchmal auch übers Internet aber eher selten. (.) Also solche:
40 World of Warcraft solche Online Rollenspiele: eigentlich überhaupt
41 nicht.
42 I: OK. Und trotzdem; also immer meistens alleine oder dann trotzdem in
43 der Gruppe?
44 CS1m: Meistens alleine aber es ist natürlich nett wenn sich was ergibt dass
45 man irgendwo gemeinsam spielen kann. Gegeneinander oder miteinander
46 wie auch immer.
47 I: Am: was ist dein Lieblingsgenre? (2) Wenns das gibt, also;
48 CS1m: Ja:: eigentlich Strategiespiele und Simulationen und solche
49 Geschichten
50 I: Mhm. Und konkrete Lieblingscomputerspiele?
51 CS1m: Hmmm (3) Da muss ich jetzt zurückdenken.
52 I: Ja kannst auch mehrere nennen.
53 CS1m: Jaja also sehr gern hab ich Stronghold Crusader gespielt. Das ist so
54 ein Mittelalterstrategiespiel ein relativ altes eigentlich schon. (.)
55 Das war eben so wie ich wie ich dreizehn war war ist das gerade
56 neu rausgekommen. Und (.) das war dann mein Favourit.
57 I: L Mhm @(..)@
58 CS1m: Über Jahre hinweg eigentlich. Und sonst (3)°mal überlegen°(3) Ja
59 jetzt vor Kurzem hat ma ja wieder ganz gut gefalln, hab ich bei der
60 Bupp entdeckt dieses Emergency 4 da hats einen Mod gegeben für
61 Österreich und den hab ich ein paar Wochen sehr intensiv gespielt.
62 I: Aah gut.
63 CS1m: Ja.
64 I: Suchst du selbst deine Spiele aus? Oder eher von Freunden;
65 CS1m: (.) Meistens schau ich selber. Ich mein natürlich kriegt man schon
66 auch hin und wieder von Freunden was und sagt he das ist doch cool
67 schau dir das mal an
68 I: L oder von der Bupp
69 CS1m: Ja oder von der Bupp, das man dort einfach hinten schaut was
70 herumliegt.
71 I: Stimmt. Ja das geht ja auch. Mhm Ja welchen persönlichen Stellenwert
72 nehmen Computerspiele in deinem Leben ein?
73 CS1m: (1) Also sie haben früher einen sehr hohen Stellenwert eingenommen.
74 I: Mhm.
75 CS1m: Wie ich jünger war. Ah jetzt mittlerweile ist das eigentlich; das
76 mach ich nur noch wenn mir wirklich fad ist und wenn ich daheim sitz
77 oder wenn ich eben für die Bupp was testen muss (.) ahm und: ja also
78 früher war das schon ein sehr wichtiger Faktor.
79 I: Mhm. Wie alt warst du da circa?

80 CS1m: Ja eben so zwischen zwölf und fünfzehn.

81 I: Aha ja.

82 CS1m: So in der Gegend (.) da hab ich sehr viel gespielt

83 I: Ja. Ich auch. @(.)@

84 CS1m: @(.)@

85 I: Ja also ich befrag dich jetzt zu sieben unterschiedlichen

86 Themenfeldern

87 CS1m: L Mhm

88 I: Ich sag dir mal was das ist. Kommt dann eh noch mal. Das wär

89 Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit, Wettbewerb, Spielziel und

90 Emotionen.

91 CS1m: Mhm

92 I: Und du kannst, also denk dabei an alle verschiedenen Erlebnisse, die

93 du jemals gemacht hast, also muss jetzt nicht nur von heute sein.

94 Und: du kannst konkrete Beispiele geben, Spiele vergleichen, oder

95 allgemein erzählen.

96 CS1m: Mhm.

97 I: Und eben auch von früheren Jahren kein Problem.

98 CS1m: Jaja.

99 I: Und einfach nur drauf los reden. Und wenn dir nicht einfällt hab ich

100 eh genug Fragen. @(.)@ ok

101 CS1m: L Ok

102 I: Ja also zu erst mal über Phantasie: und da geht's also um deine

103 eigene Phantasie

104 CS1m: L Mhm

105 I: Also zum Beispiel ob du sagen würdest dass Computerspiele deine

106 eigene Phantasie wecken oder wie du deine eigene Phantasie einbringen

107 kannst (.) oder es geht auch so bissal ums kreieren von neuen

108 Spielinhalten und so weiter

109 CS1m: L Mhm mhm mhm mhm ok (3) Naja also es gibt da schon Spiele die

110 die sehr (1) strikt einer einer Linie folgen (.) wo ma wo ma wo ma:

111 genau jetzt (.) das nach einem Plan genau durchführn muss alles; das

112 hab ich eigentlich eher weniger gemacht auch, sondern es hat mich

113 mehr interessiert wenn ich mich ein bisschen freier bewegen konnte.

114 So wie das jetzt auch bei den neueren eher ist weil früher war das ja

115 (.) ein Level irgendwie eine Bahn durch und genau das musste man

116 gehen. Und da hat man irgendwie: (1) wenig Bereich sich zu, also man

117 fühlt sich nicht sehr sehr individuell und dadurch ist das natürlich

118 auch eingeschränkt was man machen kann und: (.) aber jetzt

119 Phantasiespeziell: (.) Ja ich glaub schon, dass es das anregt und

120 angeregt hat.

121 I: L Mhm

122 CS1m: (.) Aba:: (1) vielleicht eher: am: auf eine andere Art und Weise als
123 das normale Spielen unter Anführungszeichen wenn ich mich ,
124 zurückerinnere.

125 I: L Mhm Und äm: inwiefern fühlst du dich eingeschränkt oder
126 frei?

127 CS1m: Na es is ein es is ein anderes Level einfach; weil wenn ma: ja weil
128 es ist (.) es bietet doch sehr viel mehr Möglichkeiten am PC weil was
129 man da im Spiel machen kann kann man so wenn man so mit irgendwelchen
130 Figuren oder was das jetzt war Playmobil oder: Lego oder was auch
131 immer. Das kann man oft gar nicht (.) äh alles machen. Dafür hat man
132 mit dem wieder mehr mehr Freiheiten gehabt hab ich mir gedacht.

133 I: Mhm Okay ja (1) Ahm fallen dir irgendwelche konkreten
134 Spielsituationen dazu ein? ()

135 CS1m: Ich muss nachdenken: das is

136 I: Ja kannst ruhig lange denken @(.)@ kein Problem.

137 CS1m: jajaja: (6) Na also konkret fällt ma jetzt nix ein.

138 I: Mhm

139 CS1m: Aber vielleicht später noch. (.) Dass ich nochmal nachdenk drüber

140 I: L Ja is kein Problem (.) geht eh
141 in die Richtung weiter ja. Nächstes Themenfeld sind die Regeln:

142 CS1m: Mhm.

143 I: Also:: da geht's einerseits eben um das Befolgen der Regeln, also
144 welche Rolle für dich Regeln in Computerspielen spielen. Ahm (.)ob du
145 fühlst du kannst sie ein bisschen beeinflussen; also ein bisschen
146 geht's eh in die Richtung Freiheit:

147 CS1m: Mhm mhm mhm Also es kommt sehr stark drauf an weil es gibt ja Spiele
148 wo:: wo ma quasi keine Regeln hat.

149 I: Mhm.

150 CS1m: Also grad was ich eben immer so gspielt hab, Strategiespiele und
151 Aufbaustrategiespiele und solche Sachen. (1) Da war das eigentlich
152 eher weniger dass man da irgendwelche Regeln ghabt hat. (1) Ma hat
153 eher versuchen müssen selber irgendwas da sich selbst Regeln
154 festzulegen dass ma überhaupt (1) da irgendeinen Gewinn machen kann
155 oder jetzt überleben kann oder sowas. (.) Aber

156 I: Also das ist eher von dir ausgegangen?

157 CS1m: Jaja und sonst weil bei bei bei bei Sportspielen oder sowas wo das
158 der klassische Fall wär hab ich eher weniger gespielt. Also so jetzt
159 Fußballmanager oder irgend sowas in die Richtung. Ahm:

160 I: L Jaja. L Mhm.

161 CS1m: Ja na es gibt schon: was ich jetzt zurückblicken könnte ein Formel 1
162 Rennspiel hab ich gespielt. Und da hats schon Regeln gegeben die hat
163 man aber einstellen können das ist nach der Schwierigkeit gegangen.
164 (1) Und: ahm: (1) Es konnte man sich dann natürlich auch so richten
165 wie man wollte.
166 I: Mhm.
167 CS1m: Also:: Und da am Anfang natürlich schaut man schon eher da möchte man
168 dann irgendwie gewinnen aber dann ist halt die Herausforderung da,
169 jetzt kann ich das so schon jetzt stell ich mas schwieriger ein. Oder
170 realistischer unter Anführungszeichen. (.) und ja.
171 I: Mhm. (.) Ahm versuchst du auch (.) da gibt's ja dieses Cheaten beim
172 Computerspielen, also machst du das?
173 CS1m: Ja sicher macht man das.
174 I: Macht man schon
175 CS1m: Ja. Es kommt natürlich total drauf an: also (3) Cheaten nur wenns;
176 also ich cheate nur wenns irgendwie gegen an Computergegner geht.
177 I: Ja.
178 CS1m: Weil gegen Freunde ist das irgendwie irgendwie macht das den ganzen
179 (.)Spaß kaputt
180 I: Ja Mhm
181 CS1m: Das ist irgendwie: Aber wenn man zum Beispiel jetzt unbedingt
182 irgendwie wenn man bei einem Spiel nicht weiterkommt und irgendwas
183 freischalten möchte und dass das schon in die Frustration geht fast.
184 (.) Ahm: dann cheat ich schon ja. Ich glaub dass das auch viele
185 andere so machen. (.)
186 I: Ok also bei der Regel vielleicht noch; welche Spielelemente
187 empfindest du als Regeln? Also: da geht's auch bisschen um Grenzen:
188 obwohl das schon glaub ich eh wieder eine eigene: also (.) wie fühlst
189 du dich ein bisschen vom Computerspiel eingeschränkt oder nicht? Also
190 es gibt ja verschiedene Arten von Regeln.(.)
191 CS1m: Ja ok. Ist eine gute Frage.
192 I: @(.)@
193 CS1m: Ahm: (3) Na man ist schon eingeschränkt aber es is jetzt nicht in in
194 dem Ausmaß mehr oder weniger als es sonst auch immer ist im normalen
195 Leben würd ich jetzt sagen. Es ist einfach alles begrenzt irgendwie
196 und es muss dann auch Regeln geben.
197 I: Ok. Ja super. Ahm (5) Vielleicht fällt mir nachher noch was ein,
198 @mach mas so@.
199 CS1m: LJa.
200 I: Das nächste Thema da geht's eben um Leistung, Anforderungen an dich,
201 Anspannung, Entspannung;

202 CS1m: Mhm.

203 I: Da geht's darum ob Computerspielen für dich eher anspannend ist oder
204 entspannend; ahm inwiefern der Spaßfaktor mit Schwierigkeitsgrad
205 verbunden ist. Also wie schwer oder leicht du Computerspielen
206 empfindest. Also da geht es nicht unbedingt darum dass es immer
207 schwieriger wird oder (.)

208 CS1m: LJajaja versteh schon ja. Das kommt total auf
209 das Spiel an find ich. Also es gibt ahm:: Spiele bei denen man sich
210 wirklich anstrengen muss und wo man dann nachher auch; da braucht man
211 dann wirklich Pause von diesem Spiel. (.) Weil das jetzt ahm:: egal
212 ob das jetzt von der Reaktion her anspruchsvoll ist oder von von ahm
213 von die Gedankengängen her einfach; aber es gibt dann auch welche wo:
214 wo: was wirklich einfach relaxend ist. Das hängt aber hab ich auch
215 gemerkt das hängt mit Alter zusammen. Weil da gibt's Spiele wo ich
216 mich früher sehr schwer getan hab und die sind jetzt mehr nebenbei,
217 Berieselung und Entspannung einfach ja, (1)

218 I: Ok ähm;

219 CS1m: LAlso zum Beispiel jetzt eine Runde Super Mario am Game Boy
220 spielen oder so was das ist Entspannung.

221 I: L ja entspannend ja.

222 CS1m: Und früher wie ich so sieben acht war, wie das grad auf- also wie ich
223 bei meiner Schwester das mitgespielt hab war das eher Stress und
224 Anspannung und ich weis nicht was alles.(.)

225 I: LJa. LMhm. Ah und vielleicht
226 kannst du noch bissl noch mehr Beispiele nennen, also wann ist ein
227 Computerspiel schwierig und wann stellt sich eine gewisse
228 Leichtigkeit ein? (.) Ist eh schon ähnlich was du gemeint hast (.)

229 CS1m: L Ja es
230 kommt auf den Inhalt des Spiels an weil zum Beispiel wenn das jetzt
231 irgendeine (1) da denk ich auch an ein Spiel das is- ich weis nicht;
232 Böse Nachbarn? (.)Kennst du das?

233 I: L Sagt ma nichts nein.

234 CS1m: Da geht's drum dass ma: a:m irrsinnig witzig im Comic Style und da
235 geht's im Prinzip darum dass du der böse Nachbar bist und du musst
236 deine Nachbarn ärgern. So Streiche spielt halt im Level; es wird auch
237 komplizierter; und du musst halt aufpassen dass er dich nicht
238 erwischt aber das ist einfach irre witzig und entspannend.

239 I: Ok ja.

240 CS1m: Also das is ja.

241 I: Also es kann auch ein schwieriges Spiel sein und trotzdem
242 entspannend?

243 CS1m: Jajajajaja Also es kommt drauf an wie wie das drum herum alles
244 aufgebaut ist und: wahrscheinlich auch auf die auf die Graphik und
245 auf die Effekte und so weiter. Weil es kann jetzt auch (2) ah: (.)
246 das die Spannung in die Höhe treiben und dadurch kann man irgendwie
247 (.) also mehr geschafft sein von dem Spiel.

248 I: Ok: Ja.

249 CS1m: Weils einen auch einfach emotional auch mehr mitnimmt.

250 I: Mhm. (2) Okay. Am: Nächstes Thema ist die Freiheit. Hab ich eh schon
251 bisschen angesprochen gehabt

252 CS1m: L genau ja

253 I: über Freiheitsgefühl, Einschränkung, Grenzen, also offene,
254 geschlossene Spiele, lineare, nicht linearer Handlungsverlauf, also
255 wie du halt das empfindest. (1) alles. @(.)@

256 CS1m: Ja also ich habs lieber wenns ahm:: wenn ich doch Möglichkeiten hab,
257 wenns eher offen is. (.) Nur was ich nicht mag is wenns komplett
258 offen is also wenn ich wirklich irgendwas tun kann (.) ah und und
259 sich es da überhaupt keine Linie gibt. Also ich habs gern wenns zum
260 Beispiel wenn das jetzt ich weis nicht ahm Gothic 3 zum Beispiel. Da
261 gibt's- da hab ich mal kurz reingespielt, das ist mir zu offen schon.
262 Also da da rennt man überall in der Gegend herum, man kann überall
263 irgendwas machen, aber eigentlich (1) ist das irgendwie schon schon
264 zu offen. Also da da da bin ich schon zu frei, da hab ich irgendwie
265 dann verliert man dann den Anreiz find ich fast. (.) Man muss auch
266 überlegen was tut man da jetzt und- also ich finds besser wenns ah:
267 das muss ne gute Mischung sein. Zwischen ich kann mich frei bewegen
268 oder ich hab den Eindruck dass ich Freiheiten hab und: zwischen das
269 und das muss aber erledigt werden.

270 I: Mhm. (.)Aber würdest du sagen dass sich ein gewisses Freiheitsgefühl
271 dann einstellt bei dir? Also zum Beispiel bei Gothic zum Beispiel?

272 CS1m: L Jaja sicher L Ja doch
273 sicher. Auf jeden Fall.

274 I: Ok. Mhm. Ahm. Ja also wie is der Unterschied dann zwischen linearem
275 und nicht linearem Handlungsverlauf, ist dann genau dann das? (.)
276 Oder kann man das vielleicht gar nicht so sagen?

277 CS1m: Ist schwer. Weil es is einerseits (2) Es ist wieder; also ich hab am
278 liebsten wenns ein Mittelding ist. Wenn ich zwar Ziele hab aber wenn
279 ich frei- selber entscheiden kann wie ich die wie ich die erreich;
280 Oder wenn ich die auf Umwegen so zu sagen auch erreichen kann. Aber
281 wenns dann wirklich komplett frei ist dann (.) ist das eher mühsam.

282 I: Also eine Mischung ja.

283 CS1m: Ja.

284 I: Mhm. Ahm: Ja also welche Rolle spielt für dich freie Entscheidung
285 beim Computerspielen? Also (.) würdest du dich öfters gern lieber
286 frei entscheiden oder lässt du dir gerne Sachen vorgeben oder
287 empfindest du das es das gar nicht gibt freie Entscheidung?

288 CS1m: Das ist schwer. Weil (2) es ist ja doch beschränkt irgendwie alles
289 dann immer weil hundertprozentig frei kann man da nicht sein in einem
290 Computerspiel (.) Aber: (5)°welche Rolle das spielt° (.) Es kommt
291 auch wieder auf den Kontext an vom Spiel. Ahm: Um was es da jetzt
292 geht. Irgendwie. Aber es ist es ist schon wichtig dass ein gewisses
293 Freiheitsgefühl entsteht. Also dass der der der Spieler oder ich
294 in dem Fall ahm das Gefühl hat ich kann da schon mitentscheiden was
295 ich tu.

296 I: Mhm. Würdest du sagen dass beim echten Spiel also beim realen Spiel
297 unter Anführungszeichen hundert Prozent Freiheit gibt?

298 CS1m: Na auch nicht wirklich. Weil man ist ja auch wieder gebunden an was
299 man hat und was man nicht hat und- (.)

300 I: Ahm. (.) Was empfindest du als Grenzen im Spiel? Also zum Beispiel
301 die Spielwelt oder Regeln; Was würdest du als Grenzen bezeichnen?

302 CS1m: Hm (4) Ja die Spielwelt das ist manchmal ist das sehr abrupt dass ma
303 da wirklich da ist es aus und da geht's nicht mehr weiter. Das ist
304 aber dann auf der anderen Seite auch wieder gut weil sonst würd ma
305 sich da irgendwo: wie gesagt wenns zu frei ist verliert man sich da
306 total. (.) Ahm Regeln jetzt (4) ja gibt schon auch Grenzen. Aber die
307 Regeln kann man natürlich auch meistens irgendwie brechen und da hat
308 man auch Konsequenzen davon. In guten Spielen (.) natürlich.

309 I: Ok fein. Ja nächstes Thema Wettbewerb.

310 CS1m: Mhm

311 I: Dabei meine ich nicht E-Games, Sportveranstaltungen. Sondern eher so
312 wie du halt jetzt in: mit anderen Personen hast, ob jetzt in
313 Multiplayerspielen, aber auch in Einzelspielen, wie du dich
314 halt messen kannst oder halt auch mit Computer messen.

315 CS1m: Mhm. Jajaja versteh schon. Mhm.

316 I: Und: also im Prinzip ob du Computerspielen prinzipiell als Wettbewerb
317 empfindest und wer halt deine Gegner sind oder wer halt deine Gegner
318 sein können?

319 CS1m: Wettbewerb: Also ich glaub schon dass das ein bisschen in die
320 Richtung geht alles auf jeden Fall. Also nicht nur; es kommt auch wie
321 gesagt wieder auf das Spiel an. (.) Und:

322 I: Beispiele vielleicht einfach nennen?

323 CS1m: (1) Ja klassisch ist wenns um um irgendeine irgendein ahm: (1) um
324 irgendein Battle oder was geht. Wenn einer einer besser sein muss als

325 der andere um zu gewinnen. (2) Kommt jetzt auch wieder auf Stronghold
326 Crusader zurück, das alte Spiel. Da geht's im Prinzip auch drum dass
327 man dann im Endeffekt den Gegner besiegt. (.) Mit welchen Mitteln
328 auch immer. Und das ist natürlich schon Wettbewerb. Gegen den
329 Computer aber ist das dann wird langweilig, wenn man zu lang gegen
330 den spielt.

331 I: Mhm

332 CS1m: Und: dann sucht man sich schon irgendwie Konkurrenz unter
333 Anführungszeichen und da möchte man das natürlich auch gegen oder mit
334 seinen Freunden spielen. Das gibt eben einen viel größeren Reiz noch
335 amal.

336 I: L Mhm. Ok. Also
337 würdest du sagen Computerspiele ohne Wettbewerbcharakter sind
338 irgendwann nicht mehr reizvoll oder-

339 CS1m: Sie: sie werden: Ja sie verlieren an Reiz auf jeden Fall. Mit der
340 Zeit. Aber es ist eh fast in jedem Spiel. Es gibt ja auch
341 irgendwelche Online Highscores wo ma sich da irgendwie dann sehen
342 kann, wer besser ist als ich oder wer noch nicht besser ist als ich.
343 Nur ich weis jetzt auch nicht ob das so das Tolle jetzt unbedingt
344 ist. Also ich schau da eher weniger rein. Also ich spiel ich
345 persönlich spiel eigentlich eher für mich und wenn dann nur gegen
346 Freunde so aus Spaß. Also so richtig E-Sport oder sowas in die
347 Richtung hab ich auch nie gmacht. Hat mich auch nicht zu gereizt.

348 I: Mhm. (.) Ja willst du besser werden als du selbst oder als andere
349 Personen? Also auch wenn du allein spielst?

350 CS1m: Beides, beides. Natürlich möchte ma: mindestens so gut wie vorher
351 wenn nicht besser werden und das natürlich auch perfektionieren.

352 I: Gibt's auch Spiele wo du das überhaupt nicht als Wettbewerb
353 empfindest, wo du einfach nur so (.) vor dich hinspielst?

354 CS1m: Hmm (.) Ist ne gute Frage. Ja gibt schon. Kommt schon vor. (.) Wenn
355 man nur so vor sich hinspielt.

356 I: Weist du ein Beispiel?

357 CS1m: Nein. Fällt mir im Moment nichts ein. Aber ich wird noch drüber
358 nachzudenken. °Vielleicht fällt ma noch was ein°

359 I: Ok. Ja: das sechste Themenfeld. Das vorletzte. Ist das Spielziel. Da
360 geht's halt eben: wie gestaltet sich der Weg zum Ziel? Und was sind
361 da deine Vorlieben? Es geht um Verlieren oder Gewinnen, ob man immer
362 verlieren oder gewinnen kann im Spiel. Ahm oder wer das Spielziel
363 überhaupt vorgibt. Und du kannst natürlich verschiedene Beispiele
364 geben oder Spiele vergleichen.

365 CS1m: Ok. Ja. (.) Na das ist auch sehr unterschiedlich. Kommt auch wieder
366 drauf an was um was geht's in dem Spiel. Weil ich kann mir schon
367 selber Ziele auch vorgeben. Aber im Prinzip sind sie doch immer
368 irgendwie gesetzt.

369 I: Mhm

370 CS1m: in dem Spiel. Nur auf der anderen Seite wenn ich mir ein Spiel kauf
371 oder eins wünsch oder nachschau was es gibt. Dann schau ich auch
372 wieder worum geht's da und was muss ich da machen. Also insofern ist
373 es auch wieder, schließt sich der Kreis wieder, weil ich such mir ja
374 das aus was ich spielen möchte.

375 I: Stimmt. Ja verstehe.

376 CS1m: Ja sonst noch zu zu (2)

377 I: Ja vielleicht, verlieren gewinnen. Also welche Rolle spielt für dich
378 Verlieren oder Gewinnen im Computerspiel?

379 CS1m: Hat schon eine- also schon eine hohe Rolle. Also wichtig. Weil das
380 ist grad am Anfang beim Einstieg wenn man da neu reinkommt ist es
381 wichtig dass man da nicht überhaupt keine Erfolgserlebnisse hat am
382 Anfang wenn man das Spiel jetzt kennenlernt. (.) Da ham wir auch beim
383 Testen oft das das der Anfang der Einstieg viel zu schwer ist und das
384 es da keine Hilfen gibt. Und: das ist oft sehr mühsam und
385 demotivierend und macht dann eigentlich gute Spiele selber- also da
386 wird man dann auch frustriert. Da hängt natürlich dann Alter auch
387 wieder zusammen. Also als Jüngerer gibt man da schnell amal auf. (.)
388 Und später dann wird man vielleicht konsequenter oder man überreißt
389 das Ganze schneller wies abläuft.

390 I: Mhm. Würdest du sagen dass es auch Spiele gibt wo ma auch kein- also
391 nicht verlieren kann (1) oder nicht gewinnen kann?

392 CS1m: (2) Im Prinzip geht's schon nur darum. Aber es gibt sicher Ausnahmen.
393 Aber im Prinzip geht's schon darum dass man in dem Spiel gewinnt weil
394 wenn man ein Ziel erreicht dann will man das ja auch erreichen und
395 somit gewinnen.

396 I: Mhm. Und verlieren?

397 CS1m: (6) Es gibt Spiele wo das gut kaschiert ist. Wo man eigentlich wenn
398 man genau drüber nachdenkt hat man das jetzt nicht geschafft und
399 nicht verloren. Das ist dann irgendwie geschickt verdreht. Ahm:: Das
400 ma da dann mehrere Chancen hat und so weiter. Oder nicht ganz beim
401 Anfang dann wieder anfangen muss. Aber es ist schon auch ah: (.) ja
402 nein was?

403 I: Wegen dem Strategiespiel. Du hast am Anfang glaub ich irgendwas in
404 die Richtung gesagt. Ahm setzt du da dein Ziel selbst oder- Okay das
405 ist jetzt wahrscheinlich wieder Spielabhängig aber

406 CS1m: es ist sehr unterschiedlich ja. (2) Also ich spiel gern ich hab
407 schon immer lieber wenns freier ist. Also wenn ich selbst entscheiden
408 kann was ich tun kann. Das heißt ich bin auch nicht so ein Fan von
409 solchen vorgegebenen Kampagnen jetzt. Oder du musst jetzt ein Level
410 nach dem anderen machen. Auch wenn das innerhalb von dem eher freier
411 ist. Sondern das spiel ich meistens das spiel ich meistens an dann
412 gefallts ma nicht mehr und dann spiel ich meistens die- den freien
413 Modus oder den Sandkastenmodus oder je nachdem.

414 I: Mhm. Also es gibt schon so Situationen wo du das Spielziel quasi
415 selber-

416 CS1m: Quasi selber. Ja. Und man kann sich ja auch oft einstellen, was
417 hab ich da für Gegner oder was muss ich erreichen damit ich gewinn
418 und so weiter.

419 I: Mhm

420 CS1m: In vielen Spielen möglich.

421 I: Okay fein. Ahm. Gut. Letztes Themenfeld sind die Emotionen.

422 CS1m: Mhm. Sind sehr wichtig.

423 I: L Also prinzipiell welche Gefühle aufkommen beim
424 Computerspielen.

425 CS1m: Also das ist ein sehr wichtiges Thema. Vor allem grad bei Jüngeren
426 auch weil die von dem also von dem leichter- also ich hab das gmerkt
427 wenn ich jünger war dass ich mich da leichter ärgert auch wenn ma
428 verliert und das wirklich sehr frustrierend sein kann wenn ma was
429 länger öfter nicht schafft. Deswegen ist es auch noch wichtig das es
430 (.) Es gibt diese Altersangaben aber die sind auch nicht das Beste
431 weil es ist auch sehr unterschiedlich, weil manche einfach in:
432 manchen Bereichen schon viel weiter sind und andere noch nicht. Also.

433 I: Mhm

434 CS1m: Ja weil dann spielt man das selber vielleicht ein Jahr später oder
435 ein paar Monate und dann geht's auf einmal. Und überhaupt kein
436 Problem mehr und dann ist die Frustration gegenüber dem Spiel wieder
437 weg und dann merkst du es ist eigentlich eh leiwand.

438 I: Mhm. (1) Und äh würdest du sagen was ist bei dir, sind da eher
439 negative oder positive Emotionen, also jetzt generell beim
440 Computerspielen. Also was überwiegt sozusagen?

441 CS1m: Ja doch das positive auf jeden Fall weil sonst würd ich nicht spielen.
442 Aber es gibt eben einzelne Spiele wo aus welchen Gründen auch immer
443 ob das technisch irgendwas nicht funktioniert hat

444 I: Mhm Ja.

445 CS1m: Wenn man sich beim Installieren herumärgern muss damits auf dem
446 System läuft oder sowas. (.) Das kann schon amal sehr lästig sein. Ja

447 I: Ja.

448 CS1m: Also das hat- Früher war das für mich ein KO-Kriterium. Da war ich
449 einfach noch nicht fit genug dass ich das dann installier und das das
450 passt.

451 I: Mhm

452 CS1m: Jetzt bin ich konsequenter und schau das ich das dann auch (1) ah
453 durchkrieg und dann mir das zumindest anschau.

454 I: Ok ja.

455 CS1m: Aber das ist ein sehr heikles Thema.

456 I: Mhm ja. Aber im Prinzip würdest schon sagen, dass also die ganze
457 Palette an Emotionen kommt schon auf?

458 CS1m: Es kommt die ganze- es kommt natürlich wieder aufs Spiel an. Aber es
459 kommt im Prinzip die ganze Palette vor ja.

460 I: Mhm.

461 CS1m: Und eben wirklich gut designte Spiele die die (.) machen das- geben
462 da- vermitteln da eine gute Stimmung oft und das bessert auch die
463 Emotionen je nach dem was was halt da jetzt grad gibt.

464 I: Also es kommt wahrscheinlich eher: wie du sagst eher auch auf die
465 Technik dann drauf an; wenns gut funktioniert (.) oder:?

466 CS1m: Ja nicht nur auf die Technik ist ein Punkt amal, ob ich das überhaupt
467 zum Laufen krieg. Das ist das die Frustration schon davor schon
468 einsetzen kann. Wenn ich mich da ewig lang herumärgern muss bis das
469 läuft. Und dann im Spiel natürlich auch wie sich das gestaltet, sind
470 das Charakter die mich ansprechen oder oder ist das jetzt für mich
471 was völlig Abstruses womit ich mich überhaupt nicht identifizieren
472 kann? Was ja auch vorkommt. Das kann aber auch seinen Reiz haben für
473 kurze Zeit aber: je nach dem. kommt drauf an.

474 I: Mhm. Ok. Fällt dir noch irgendwas ein was du sagen möchtest, was du
475 erzählen möchtest?

476 CS1m: Ja mir ist noch ein Spiel eingefallen wo ich einfach so dahingespielt
477 hab.

478 I: Und zwar?

479 CS1m: Und zwar das hat geheißen: The Book of Unwritten Tales. Das hab ich
480 vor Kurzem gespielt.

481 I: Hab ich vor Kurzem irgendwann angeschaut ja.

482 CS1m: Jaja das ist ein Adventurespiel und das ahm ist einfach sehr sehr gut
483 gemacht und und wirklich überlegt und mit Liebe zum Detail und ah mit
484 vielen Anspielungen auch also das ist einerseits könnens kleine
485 Kinder spielen, andererseits ist es aber auch so dass es für die
486 älteren auch interessant ist weil viele viele viel Situationscomic
487 und Witz einfach dahinter ist, den man als kleines Kind vielleicht

488 nicht so versteht aber (1) je älter man ist desto mehr versteht man
489 dann die Anspielungen auch auf andere Computerspiele und so weiter.
490 I: Und was war bei dem? Du hast einfach so:
491 CS1m: Da hat man einfach dahinspielen können und und und ja. Weil einerseits
492 wars auch nicht dramatisch wenn man da aufhören hat müssen, aber
493 andererseits man hat auch lang spielen können ohne dass es langweilig
494 wird oder dass man überanstrengt ist. (1) Weil es ist ja auch immer
495 so ein Punkt wenn ma wenn man irgendwas total Spannendes spielt oder
496 was endlich irgendwas schaffen möchte, da dann aufhören und einen
497 Schlusstrich ziehen ist früher sehr schwer gewesen.
498 I: Das stimmt ja. Ja ahm noch irgendetwas was dir dazu einfällt?
499 CS1m: Könn ma nochmal schaun was die die
500 I: Themenfelder
501 CS1m: Themenfelder warn?
502 I: Also das war mal Phantasie, das erste. Dann Regeln, dann diese
503 Leistungsache, Freiheit, Wettbewerb, Spielziel und Emotionen.
504 CS1m: Ja zur Phantasie noch. Da glaub ich schon dass man ahm (.) es ist
505 schwer weil ein Computerspiel kann das schon an- anregen. Aber (1)
506 man darf sich dazu also nicht zu drauf fixieren nur auf diese
507 Computerwelt weil das ist (.) kann schon auch sehr einschränken.
508 I: Mhm.
509 CS1m: Wenn man da ein Spiel nur wirklich extrem spielt und da vielleicht
510 auch noch süchtig wird da irgendwann drauf.
511 I: Mhm ja.
512 CS1m: Ja irgendsowas.
513 I: @(.)@
514 CS1m: Sollt fällt ma da jetzt nicht wirklich irgendwie großartig noch was
515 ein.
516 I: Ja na passt eh super.
517 CS1m: Passt. Gut.
518 I: Abschlussfrage noch, was wünschst du dir für zukünftige
519 Computerspiele? (1) Also was fehlt dir jetzt noch?
520 CS1m: Mhm. (6) Naja dass das Ganze ahm:: umfangreicher wird, also
521 komplexer. Dass ma wenn man jetzt ein Spiel hat, diesen einen ganz
522 kleinen Teilbereich behandelt, sondern dass das irgendwie; es hat
523 zwar eine Geschichte oder mehrere: Geschichtenstränge nach denen man
524 entlang gehen kann, aber das jetzt irgendwie das drum herum ahm
525 realistischer wird. Also das- Aber auf der anderen Seite muss ich
526 aber auch sagen, dass diese ganzen 3D Gschichten jetzt (.) das viele
527 von diesen Spielen jetzt irgendwie den Charme verloren haben. Also da
528 ist jetzt zwar eine Supertopgraphik aber irgendwie, das wirklich Spaß

529 macht das oft nicht mehr weil das (.) es ist muss irgendwo da ein
530 Mittelding gefunden werden zwischen zwischen Realität und Spiel, das
531 es doch ein Spiel bleibt. Man kann natürlich dann auch unterscheiden,
532 was ist wirklich eine Simulation und was ist ein Spiel.
533 I: Mhm. (3)Okay. (1) Ja dann danke fürs Interview.
534 CS1m: Ja bitte.

Interview 2: Interviewprotokollbogen

Interviewer: Natalie Denk

Datum: 25.08.2010

Dauer: 17:23 – 17:44

Ort/Räumlichkeit: Wohnung der Interviewerin

Teilnahmemotivation: Jugendgutachterin bei der Bupp, langjährige Computerspielerin

Befragte/r (anonymisiert): CS2w (Computerspieler 2, weiblich)

Alter: 18

Ausbildung: Matura (2010)

Zusätzliche Informationen, besondere Vorkommnisse bei der Kontaktierung oder im Interview:

Kontaktierung per Email; Vermittlung über die Bupp; Rundmail an alle Jugendgutachter; per Email wurde im Vorfeld nach Alter, Computerspielerfahrung, Lieblingscomputerspiel und der durchschnittlichen Spielzeit pro Woche gefragt; keine besonderen Vorkommnisse bei der Kontaktierung

Interviewerin kannte die Befragte bereits flüchtig von einer Schulung der Bupp. Ort des Interviews durfte die Befragte selbst wählen, entschied sich für die Wohnung der Interviewerin.

Interviewatmosphäre, Stichworte zur personalen Beziehung:

Nette Atmosphäre, Befragte sehr freundlich, hat den Eindruck gemacht, als würde ihr die Befragung gefallen, hat sich wahrscheinlich positiv auf die Interviewsituation ausgewirkt, dass wir uns schon etwas kannten.

Interaktion im Interview, schwierige Passagen:

Antworten kurz ausgefallen, daher des Öfteren Fragen aus dem Interviewleitfaden gestellt. Kein Problem im Verständnis. Befragte erkundigte sich nach Diplomarbeitsthema (am Ende des Interviews)

Interview 2: Transkript

- 1 I: Ja wahrscheinlich frag ich dich jetzt eh irgendwelche Sachen, diesd
2 ma schon gsagt hast im Email.
- 3 CS2w: Macht nichts. @(.)@ Dann muss ich wenigstens nicht so lang überlegen.
- 4 I: L Genau ja.
- 5 Also: Du bist achtzehn gell?
- 6 CS2w: Ja.
- 7 I: Schulstufe hast du schon gsagt, du bist fertig. Ja und wie lang
8 spielst du schon Computerspiele?
- 9 CS2w: (.) Ewig @glaub ich.@ Also wie ich ganz klein war da hab ich so ein
10 Emi Spiel von der Computerspielsammlung 1998; Das war da irgendwie so
11 dabei, also ich glaub das war erstes. (.) Und vorher hab ich mit
12 meinem Vater halt irgendwelche- er hat nämlich was tolles- er hat
13 glaub ich keine Ahnung da so Bindestriche im Word oder so gmacht und
14 wenn man die Leertaste drückt ham die sich bewegt und das war dann
15 auch irgendwie ganz witzig () @(.)@
- 16 I: Ah @(.)@ Gut.
- 17 CS2w: Also ich mein ich hab das auch schon @(.)@ als kleines Kind (halt
18 schon verstanden.)
- 19 I: Ja. @(.)@ Wie oft circa?
- 20 CS2w: Ja in den Ferien also eher schon täglich aber (.) während der
21 Schulzeit höchstens am Wochenende oder halt so zwischendurch als
22 Auflockerung irgendein Minispiel:
- 23 I: Ok ja. Ahm wo spielst du Computerspiele?
- 24 CS2w: Ja eigentlich immer daheim.
- 25 I: Mhm. Und sind das PC Spiele oder Konsolenspiele?
- 26 CS2w: PC und Wii. Ich hab mir vor Kurzem eine Wii zugelegt.
- 27 I: Aha. Alleine oder mit anderen Personen?
- 28 CS2w: Meistens alleine. Und wenn halt Freunde kommen dann spiel ma ab und
29 zu ja.
- 30 I: Mhm. Lieber online oder offline?
- 31 CS2w: Wir ham an eigenen PC nur fürs Internet und der ist ziemlich langsam,
32 darum immer nur offline.
- 33 I: Ok: Was ist dein Lieblingsgenre?
- 34 CS2w: Hmm (.) da gibt's mehr mehrere. (.) Ahm ja mein Lieblingsspiel sind
35 halt die Sims. Und da gibt's eben als eigenes Genre die
36 Lebenssimulation. Also eh genau so eher in Richtung Simulation.
- 37 I: Mhm.
- 38 CS2w: (.) Wo du spielst halt Sport oder (.) was anderes
- 39 I: Mhm: Also Lieblingscomputerspiel ist wie du sagst die Sims. Super.
- 40 CS2w: Ja.

41 I: Ahm suchst du dir selber deine Spiele aus oder:

42 CS2w: Ja schon. Also ich meistens schreib ich dann auch auf welche ich mir
43 wünsch und dann schau ich halt dann welche ich davon krieg.

44 I: Mhm. (.) Welchen persönlichen Stellenwert nehmen Computerspiele in
45 deinem Leben ein?

46 CS2w: (.) Sie sind ein Zeitvertreib.

47 I: Mhm

48 CS2w: Ahm (.) ja und mit Freunden macht dann auch Spaß wenn ich irgendein
49 Rennspiel oder so spiel. (1) Aber ich hab auch andere
50 Freizeitbeschäftigungen also eins von vielen. @(.)@

51 I: Gu:t also ich frag dich jetzt Fragen sehr offen zu verschieden
52 Themenfeldern (.) und ich sag dann die Themenfelder einfach, das
53 kommt nachher eh. Das sind Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit,
54 Wettbewerb, Spielziel und Emotionen.

55 CS2w: Mhm

56 I: Und: äh du kannst dabei an alle möglichen Erlebnisse denken, auch von
57 früher, du kannst auch vergleichen, Beispiele nennen, ahm ja also
58 einfach ganz frei erzählen und wenn dir nichts einfällt dann hab ich
59 eh Fragen. Ok. Also das erste Themenfeld ist Phantasie. Und da geht's
60 halt um deine eigene Phantasie. Und ahm ob du sagen würdest, dass
61 Computerspiele deine Phantasie wecken, ob du deine Phantasie ausleben
62 kannst in Computerspielen. Da geht's auch bissal um das Kreieren von
63 neuen Spielinhalten und (.) ja also einfach was dir dazu einfällt.

64 CS2w: Mhm. Also Sims regen sicher die Phantasie an. (.) Ich bau zwar nicht
65 so gerne Häuser, weil meistens wenn ich dann bau mag ich dann
66 unbedingt spielen.

67 I: Mhm.

68 CS2w: Und so spiel ich die meiste Zeit. Auch wenn ich dann eher versuch das
69 reale Leben nachzuspielen. (.) Ahm kann man sich dann trotzdem
70 überlegen was mach ich jetzt oder wie schaut die Person aus. (1) Ahm
71 (1) Ja. (.) Sonst spiel ich auch gern solche Adventures (.) und da
72 ärger ich mich dann eh am meisten dass irgendwelche Antworten
73 vorgeben sind (.) und dann würd ich dann gerne selber irgendwelche
74 eigene sagen aber das gibt's dann nicht zur Auswahl. @(.)@

75 I: L Ok ja. L Stimmt. @(.)@ Ahm ja fühlst du dich
76 oder wie fühlst du dich eingeschränkt im Ausleben deiner Phantasie?

77 CS2w: (2) Überhaupt nicht eingeschränkt ().

78 I: Ok. Und Ahm (3) ja vielleicht bisschen zum Kreieren von neuen
79 Spielinhalten, ich glaub das ist jetzt bei den Sims sehr- also wie
80 geht's dir dabei? Also fühlst du dich da- also

81 CS2w: Ja ich merk zuerst nicht mal welche Möglichkeiten es da alles gibt,
82 also das man da die verschiedenen Farben und Muster auswählen kann.
83 Das erfahre ich dann nur irgendwie durch Zufall (.) aber man braucht
84 halt dann viel Geduld das dann wirklich alles genau nach
85 Vorstellungen zu machen. Und ich glaub das ich ()
86 I: @(.)@ ok. Na gut wenn mir nachher noch was zu dem einfällt oder dir
87 CS2w: Mhm.
88 I: Gut das zweite Themenfeld sind die Regeln. Da geht's halt um
89 Befolgen, Nichtbefolgen der Regeln, Cheaten, ahm: um Regeln, die vom
90 Spiel bestimmt werden oder von dir aufgestellt werden. (.) Ahm ja.
91 CS2w: Ja da fallen mir jetzt wieder die Sims ein. Also cheaten tu ich nur in
92 Ausnahmefällen wenn ich halt wirklich das Haus nach meinen
93 Vorstellungen machen will und dann geht mir halt das Geld aus.
94 I: Mhm
95 CS2w: Ahm Aber sonst setz ich mir halt ein Limit; ich weis nicht
96 zweitausend die ma am Konto bleiben und alles andere kannst du
97 ausgeben.
98 I: Mhm
99 CS2w: Und den halt ich dann auch ein. Oder setz dann sogar die Grenze noch
100 hinauf. ()
101 I: Mhm ahm meinst du kannst du die Regeln dann im Spiel beeinflussen
102 oder meinst du dass das eher fest verankert- oder fühlst du dich da
103 jetzt gar nicht mit Regeln so-
104 CS2w: Nein. Gibt eigentlich gar keine Regeln.
105 I: Bei den Sims jetzt konkret?
106 CS2w: L Ja.
107 I: Mhm
108 CS2w: Bei anderen Spielen muss ich jetzt überlegen. (3) Ahm da fällt ma
109 jetzt kein konkretes Beispiel ein aber sonst ärgert mich halt dann
110 immer wenn ich irgendwas bestimmtes machen will und das geht dann
111 grad nicht weil da jetzt der Programmierer nicht dran gedacht hat.
112 I: Mhm. Ok. (5) Ja vielleicht was verstehst du unter Regeln im
113 Computerspiel?
114 CS2w: Wenn der halt sagt Geh dort hin und Hol das und dann muss man das
115 machen und vorher- bevor man das nicht erledigt hat kann man nicht
116 was anderes machen gehen. ()
117 I: Also sehr linear einfach
118 CS2w: Wenig Freiheit °eigentlich°
119 I: Mhm. (.) Gu:t. Nächstes Themenfeld ist die Leistung. Da geht's um
120 Anforderungen an dich, Anspannung Entspannung, ob Computerspiele eher
121 anspannend oder entspannend für dich sind

122 CS2w: Ahm (.) ich kenn jetzt so ein Spiel (Shuttle) äh: das hab ich mal für
123 die Bupp getestet. Da muss man immer schau dass (.) drei sag ma mal
124 Gesichter in einer Reihe sind und dann zerplatzen sie und das ist
125 halt für mich eher entspannend weil das kann man endlos spielen oder
126 halt bis kein () mehr möglich ist.

127 I: Mhm

128 CS2w: Aber anspannend ist dann eher wenn ich irgendein Autorennen fahr und
129 da will man halt doch die Zeit verbessern und wenss aber nicht klappt
130 dann is scho ärgerlich aber dann lass ma an Tag vergehn und dann
131 probier mas halt neu.

132 I: Mhm: Und findest du Computerspielen im Allgemeinen (.) eher schwierig
133 also jetzt nicht drauf bezogen dass es dann immer schwieriger wird im
134 Spiel sondern eher generell und (.) oder ist das eher so ne- stellt
135 sich da so eine gewisse Leichtigkeit ein?

136 CS2w: Ja es ist schon leicht, weil meistens mit der linken Maustaste wählt
137 man alles aus und probiert halt rum und dann probiert ma Leertaste,
138 Entertaste aus ob da irgendwas passiert

139 I: Mhm

140 CS2w: (1) Ja: vielleicht auch weil ich schon viele gspielt hab, dass da
141 leichter wird.

142 I: Mhm

143 CS2w: Dass dann leichter wird. (2)

144 I: Mhm: welche Rolle spielt für dich beim Computerspielen Geduld und
145 Geschicklichkeit?

146 CS2w: (2) Ahm ja da kommts dann auch wieder auf das Genre oder das genaue
147 Spiel drauf an. (1) Ahm (.) also Geduld setz ich irgendwie gleich mit
148 Ausdauer, da braucht man ja so lang bis man dann endlich mal fertig
149 gspielt hat. Auch wenss schlecht is schau ich trotzdem; ich will
150 wissen was am Ende passiert. (.) Und Geschicklichkeit würd ich jetzt
151 eher sagen weniger weil halt wenn man jetzt irgendwas anklicken muss
152 is jetzt doch eher (.) ziemlich leicht dann (.) zu erwischen. Also
153 wenn man mit der Maus drüber fahrt sieht mans dann auch. Oder es gibt
154 halt dann eigene Geschicklichkeitsspiele da is dann (.) halt
155 schwerer.

156 I: Ok. Mhm: Ahm meinst du das der Spaßfaktor irgendwie verbunden ist mim
157 Schwierigkeitsgrad? Also wenss jetzt schwer ist dass das dann weniger
158 Spaß macht oder mehr Spaß?

159 CS2w: Wenn die Schwierigkeit mit dem fortgeschrittenen Spiel steigt ist eh
160 gut, weil dann merkt man gar nicht dass das so schwierig ist. (.)
161 Aber es macht sicher mehr Spaß wenss a bissal schwerer is als wenss
162 eh so einfach ist und es wird einfach nicht schwerer.

163 I: Mhm. (1) Ok.

164 CS2w: Da ist irgendwie kein Reiz mehr da.

165 I: Ja. (2) Gut nächstes Themenfeld ist die Freiheit. (.) Ahm ja da geht
166 halt darum ob sich ein Freiheitsgefühl einstelln kann, ob du dich
167 eingeschränkt fühlst, Grenzen, geht auch bissal um linearen nicht
168 linearen Handlungsverlauf, offener und geschlossener Spielwelt

169 CS2w: (2) Ja bei Adventures is ma halt schon wichtig dass steht was man
170 machen soll. Aber ob mans jetzt macht oder nicht wenn das jetzt nicht
171 überprüft wird ist die Freiheit dann eh groß. (.) Bei irgendwelchen
172 Reitsimulationen wenn man jetzt irgendwas holt oder ob ma jetzt
173 ausreiten geht ist dann ziemlich wurscht.

174 I: Mhm

175 CS2w: Ahm wenn man dann aber nichts anderes machen darf bevor man nicht ich
176 weis nicht das Pferd abgesattelt hat ist man dann doch ziemlich
177 eingeschränkt.

178 I: Mhm

179 CS2w: (1) Aber ja es kommt dann auch wieder aufs eigene Spiel drauf an.

180 I: Wie ist das bei den Sims? (1) Also fühlst dich da frei oder-

181 CS2w: Ja sehr.

182 I: Ok.

183 CS2w: (.) Also da ist jetzt dann auch neu die Nachbarschaft; dass ma da
184 überall hingehn kann.

185 I: Mhm

186 CS2w: Da störts dann zwar dass sich dann immer die Perspektive wechselt
187 aber (.) muss man dann auch irgendwie damit leben.

188 I: Mhm; (3) Ahm Ja welche Rolle spielen für dich Grenzen beim
189 Computerspielen? Oder auf welche Art von Grenzen stößt du?

190 CS2w: (2) Also Grenzen wenn ich dann nimma weiterkomm wenn ich dann scho:
191 (.) Ja beim Point- and Klickadventure wenn ich dann irgendwas such
192 und ich finds nicht und es gibt keine Hilfe mehr oder keine
193 hilfreiche (.) Hilfe. Dann verliert man leicht den Spaß.

194 I: Mhm

195 CS2w: Und lasst das in einer Ecke liegen. (2) °Aber° (1)

196 I: Und ah wie frei fühlst du dich bei deinen Entscheidungen?

197 CS2w: (2) Bei den Adventures eher weniger, da fällt das dann auch wieder
198 rein wenns scho vorgeschrieben ist was man sagen soll (.) Da war dann
199 auch so a Spiel ahm Magst du nicht das Geschenk vom Dachboden holn?
200 Da fragt man sich auch warum muss das grad ich machen? Sind ja genug
201 andere Personen auch im Raum. (.) Aber (.) ja da is halt
202 eingeschränkt, aber das is halt so vorgeben, daran muss man sich halt
203 halten.

204 I: Ja @(.)@ Ok: Also doch eher (.) eher eingeschränkt?

205 CS2w: Ja

206 I: Mhm (.) Ähm (3) Ok. Nächstes Thema ist der Wettbewerb. Und dabei mein
207 ich nicht E-Games oder so, sondern eher der Wettbewerb entweder mit
208 dir selber, mim Computer oder mit anderen

209 CS2w: Mhm

210 I: Also: was bedeutend für dich die Wettbewerbssituation ist beim
211 Computerspiel?

212 CS2w: (.) Ja das ist dann manchmal im Spiel, wenn dann meine Eltern auch
213 spielen, dann versuchen sie einen aus dem Highscore wieder
214 rauszuschmeißen. (.) Das ist dann auch wieder so ein Ziel dass ich
215 wieder an erster Stelle bin. Dass halt dann überall mein Name steht.

216 I: Mhm

217 CS2w: Aber es ist dann nicht so dass ich dann zu unfairen Mitteln greif und
218 keine Ahnung cheat oder denen verbiet zu spielen. Weil manchmal ist
219 soweit ich spiel a mal und dann hab ich wieder eine Arbeit, dann
220 versuchen die Eltern dich aus dem Highscore rauszuschmeißen.

221 I: Mhm. Ahm (2) Also spielst du dann auch, also hast du dann auch gegen
222 dich selbst quasi den Wettbewerb dass du ()

223 CS2w: Ja.

224 I: Und gibt es auch Computerspiele wo du denkst das ist kein Wettbewerb?
225 (.) Also ist egal ob mit dir selber oder mit wem andern.

226 CS2w: L Mhm. (2) Hmm muss
227 ich überlegen. (3) Ja ich glaub da falln eh die Adventures rein, was
228 dann zum Schluss keinen Highscore gibt sondern dann will man einfach
229 fertig werden mit dem Spiel und wissen was am Ende passiert. (1) Und
230 (.) ja da ist halt nur die Motivation fertig werden.

231 I: Mhm und die Geschichte halt dann spielen?

232 CS2w: Mhm

233 I: Ja ok. (2) Jo vorletztes glaub ich schon Themenfeld. Ahm Spielziel.
234 Da geht's darum wie gestaltet sich der Weg zum Ziel, gibt's da Spiele
235 wo du dein Spielziel selber vorgibst oder gibt das immer das
236 Computerspiel vor?

237 CS2w: Ja da gfalln ma besonders die Strategiespiele weil die sagen dann
238 immer so kurzfristige Ziele, die man erreichen soll. Und also dass
239 man ein Ziel vor Augen hat, auf das kann man hinarbeiten. Aber: wenn
240 dann irgendwo steht hol das und dann hol das dann irgendwie verliert
241 man das Spiel aus den Augen und denkt warum hol ich das eigentlich?

242 I: Mhm

243 CS2w: Und das ist dann irgendwie wieder schlecht gemacht. (3) Ahm was war
244 die Fragestellung?

245 I: Ja einfach nur wie sich der Weg zum Ziel gestaltet?

246 CS2w: Also das sollte linear sein, dass ich weis-

247 I: Also du meinst linear ist der lieber oder?

248 CS2w: Ich will wissen was das Ziel ist, wie ich dann dort hinkomm:

249 I: Ok ja. Und gibt's auch Spiele wo du dir selber dein Spielziel
250 festlegst?

251 CS2w: Ja auch wieder bei den Sims. Äh: (.) Leg ich mir halt als Ziel fest
252 ja einen schönen großen Stammbaum zu machen.

253 I: Mhm

254 CS2w: Was dann auch ziemlich lang dauert °und° (.) aber es ist dann leicht
255 zu erreichen also

256 I: Mhm (4) Ja welche Rolle spielt für dich Gewinnen und Verlieren beim
257 Computerspiel?

258 CS2w: (2) Ja Verlieren gehört dazu. Ahm aber man soll halt wenn man gegen
259 den Computer spielt sollte gerecht sein und nicht der Computer (.) Ja
260 beim Tennis zum Beispiel wenn man gegen den Computer spielt und der
261 erwischt jeden Ball und du verpasst halt einen dann ist das ärgerlich
262 wenn man verloren hat weil der hätte ja auch mal einen Fehler machen
263 können. (1) Aber (.) sonst; meistens hat man dann eh noch eine Chance
264 das nochmal auszuprobieren.

265 I: Mhm. Würdest du sagen es gibt Computerspiele wo jetzt Verlieren keine
266 Rolle spielt? Oder Gewinnen? Also wo man jetzt weder gewinnen noch
267 verlieren kann.

268 CS2w: (2) Würden auch wieder die Sims reinpassen. Man könnte zwar sagen man
269 verliert wenn die Person stirbt (.) aber das ist irgendwie
270 vorhersehbar.

271 I: Mhm

272 CS2w: Und dann erstellt man sich halt eine neue oder speichert halt nicht
273 ab.

274 I: @Alles nicht so tragisch@ @(.)@

275 CS2w: Oder man kann sich auch als Ziel setzen eine Person umzubringen.
276 @Also@

277 I: Genau @(.)@

278 CS2w: Dann hat man auch nicht verloren.

279 I: Mhm: Also dir das Ziel selber vor geben

280 CS2w: Ja

281 I: Mhm ok sehr gut. (1) Das letzte Thema Emotionen.

282 CS2w: Mhm

283 I: Also welche Gefühle kommen bei dir beim Computerspielen auf? Also du
284 kannst konkrete Situationen zum Beispiel nennen.

285 CS2w: Mhm Ich hab mal für die Wii die Simpsons gespielt und da hab ich mich
286 sehr geärgert weil der ist dauernd immer fünf Millimeter vorm Graben
287 wieder- also vorm Land abgestürzt.
288 I: Mhm
289 CS2w: Und da war ich dann auch kurz davor die Fernbedienung
290 @hinzuschmeißen@ aber da hab ich ma einfach dacht ja das Spiel ist
291 halt schlecht und
292 I: Mhm
293 CS2w: Ich hätts halt gern durchgespielt ghabt aber (.) is nicht @gangen@ (.)
294 Aber sonst ist halt dann auch Freude wenn man fertig ist oder: wenn
295 man ein Ziel erreicht. (2) Ja und da braucht man dann auch wieder
296 Geduld weil da weis ich da hatt auch irgendso ein Spiel, da musste
297 ich Flugzeuge abschießen und die hab ich einfach nicht @getroffen@.
298 (.) Und ja bei dem würd ich jetzt sagen ist das schlecht programmiert
299 gewesen weil ich hab dann die Fernbedienung auf an Sessel halt glegt
300 und bin amal weggangen und wie ich zrückkommen bin warn die Flugzeuge
301 natürlich abgeschossen.
302 I: @(.)@
303 CS2w: @(.)@ Hab ich ma dacht ja is auch nicht schlecht.
304 I: @Okay@
305 CS2w: Also Pause machen ist nicht schlecht
306 I: @(.)@ Okay also die Frustration kommt dann wahrscheinlich dann eher
307 wenn das technisch dann nicht funktioniert.
308 CS2w: Ja. Oder wenn dann immer die Kamera dann umspringt dass man dann
309 nicht sieht wo man eigentlich will
310 I: Mm: Ja und sonst überwiegen die positiven Gefühle oder?
311 CS2w: Ja schon weil sonst würd ichs ma ja nimma kaufen.
312 I: Ja klar. @(.)@ Ja: also fällt dir noch irgendwas ein was du sagen
313 willst einfach zu den Themenfeldern oder generell zu Computerspielen
314 oder zum Computerspielerleben?
315 CS2w: Was is denn überhaupt der Titel von deiner Arbeit?
316 I: Es geht ums Computerspielerleben.
317 CS2w: Mhm
318 I: Und ich versuch das Gefühl von Computerspielern bissl einzuordnen
319 zwischen Freiheit, Freiheitsgefühl und geregeltes Spiel
320 CS2w: Mhm
321 I: Also da gibt's so eine alte Spieltheorie auf die ich aufbau
322 CS2w: Ja
323 I: Und versuch das a bissal da so einzuordnen.
324 CS2w: Ok auf die Freiheit achte ich nie so.
325 I: Mhm

326 CS2w: Halt auch nur wenn ich beim Bupp Manual dann die Frage hab, dann muss
327 ich mir überlegen, aja da is vorgekommen und da weniger. (.) Aber
328 sonst merk ich das kaum
329 I: Mhm. Ja: Ja gut wenn du noch was sagen willst, sag, ansonsten;
330 CS2w: Fallt mir zu dem Thema eigentlich nicht was ein.
331 I: Ja Abschlussfrage
332 CS2w: Ja
333 I: Was wünschst du dir für zukünftige Computerspiele?
334 CS2w: (2) Ja dass dieser Bewegung- also alles mit Bewegungssteuerung ist.
335 Find ich schon mal einen guten Fortschritt. Weil dann sitzt man nicht
336 nur die ganze Zeit
337 I: Aso so Wii?
338 CS2w: Ja also (1) °Und ja was ich am Pc° (3) Ja passt eh sonst das meiste.
339 Also sonst a paar Kleinigkeiten jetzt; warum kommen dauernd so viel
340 Add-ons von den Sims raus? (.) Bissl nervend aber
341 I: Das ist nervend obwohlst es spielst?
342 CS2w: Ja weils kostet. @(.)@
343 I: Ah:: Dann wills mans haben @(.)@
344 CS2w: @Ja:@
345 I: @(.)@
346 CS2w: Wenn alle drüber reden und schreiben dann will mans schon.
347 I: Ja stimmt mhm
348 CS2w: Dann wart ich lieber länger bis dann ein Ganzes rauskommt dass
349 vielleicht auch a bissl teurer is.
350 I: Mhm
351 CS2w: Ja gut. Dann danke für das Interview.

Interview 3: Interviewprotokollbogen

Interviewer: Natalie Denk

Datum: 30.08.2010

Dauer: 14:00 – 14:20

Ort/Räumlichkeit: Wohnung der Interviewerin

Teilnahmemotivation: Jugendgutachter bei der Bupp, langjähriger Computerspieler

Befragte/r (anonymisiert): CS3m (Computerspieler 3, männlich)

Alter: 17

Ausbildung: 8.Klasse Gymnasium

Zusätzliche Informationen, besondere Vorkommnisse bei der Kontaktierung oder im Interview:

Kontaktierung per Email; Vermittlung über die Bupp; Rundmail an alle Jugendgutachter; per Email wurde im Vorfeld nach Alter, Computerspielerfahrung, Lieblingscomputerspiel und der durchschnittlichen Spielzeit pro Woche gefragt; keine besonderen Vorkommnisse bei der Kontaktierung. Ort des Interviews durfte der Befragte selbst wählen, entschied sich für die Wohnung der Interviewerin.

Dem Befragten wurden als Einziger versuchsweise die Hauptthemenfelder des Interviews im Vorfeld per Email genannt.

Interviewatmosphäre, Stichworte zur personalen Beziehung:

Gute Atmosphäre, Befragter sehr nett, hat offen und überlegt geantwortet.

Interaktion im Interview, schwierige Passagen:

Antworten eher kurz; es wurden öfter konkrete Fragen gestellt. Keine schwierigen Passagen.

Interview 3: Transkript

- 1 I: Gut; wie alt bist du?
- 2 CS3m: Ich bin siebzehn.
- 3 I: Ok. Ahm: Schulstufe?
- 4 CS3m: Ahm: siebte Klasse, jetzt komm ich in die Achte
- 5 I: Ok. Wie lange spielst du schon Computerspiele?
- 6 CS3m: Also: Weis ich eigentlich gar nicht so genau. Sicher schon länger als
7 ich mich jetzt zurückerinnern kann; sicher seit ich drei bin oder so.
- 8 I: Mhm. (.) Drei? Cool. @(.)@
- 9 CS3m: Ja. Damals irgendwelche so kleinen Autorennenspiele oder so.
- 10 I: Jaja fein. Ah: wie oft spielst du Computerspiele?
- 11 CS3m: Also früher hab ich circa zehn Stunden in der Woche gespielt, jetzt
12 im Moment spiel ich gar nicht mehr eigentlich.
- 13 I: Mhm: wann war das früher?
- 14 CS3m: Ahm (.) immer also am Nachmittag nach der Schule circa eine Stunde
15 und halt am Wochenende zwei-
- 16 I: L Nein ich mein wie alt warst du da?
- 17 CS3m: Wie ich aufgehört hab?
- 18 I: Nein wie du wirklich viel gespielt hast.
- 19 CS3m: Aso ja (1) zwischen ze:hn und fünfzehn.
- 20 I: Mhm
- 21 CS3m: Hab ich am meisten gespielt.
- 22 I: Ja wo spielst du Computerspiele?
- 23 CS3m: Bei mir im Zimmer am Computer;
- 24 I: Ok. Ahm welche Art von Computerspielen?
- 25 CS3m: Ahm (.) alles eigentlich. Also Rennspiele genauso wie Shooter oder
26 Jump & Run oder so Geschicklichkeitsspiele oder Abenteuer also
27 eigentlich alles.
- 28 I: Und ah PC oder Konsole?
- 29 CS3m: PC.
- 30 I: PC. Und auch Multiplayerspiele oder-
- 31 CS3m: Ja auch ja.
- 32 I: Lieber online oder offline?
- 33 CS3m: Ahm: Lieber offline eigentlich.
- 34 I: Ok. (.) Warum?
- 35 CS3m: Aber es- es kommt drauf an also online nur wenn ich mit Freunden
36 gemeinsam spiel einfach mit irgendwelchen Leuten im Internet sonst
37 grundsätzlich nicht so gerne. Aber-
- 38 I: Mhm versteh. Was ist dein Lieblingsgenre wenns sowas gibt?
- 39 CS3m: Ahm: (.) Strategiespiele würd ich sagen.
- 40 I: Ja; konkretes Lieblingsspiel?

41 CS3m: Ahm: (2) Schwer. Eigentlich kein richtig konkretes.
42 I: Ok. Na kein Problem. @(.)@ Ahm: suchst du dir selbst deine Spiele aus
43 oder lasst du auch dir so mal was schenken oder-
44 CS3m: Ahm ich such mir eigentlich selbst die Spiele aus; also wenn mir
45 jemand was schenkt, dann weil ich vorher gesagt hab ich möchte das
46 ham.
47 I: Ok ja. (.) Welchen persönlichen Stellenwert nehmen Computerspiele in
48 deinem Leben ein?
49 CS3m: Ahm: (2) Früher warn sie mir sicher wichtiger als jetzt. Früher warns
50 mir schon recht wichtig jetzt nicht mehr so: jetzt nur noch so bissal
51 als Zeitvertreib aber: (.) früher sehr wichtig.
52 I: Ok. Also ich frag dich jetzt Fragen zu sieben unterschiedlichen
53 Themenfeldern.
54 CS3m: Ok.
55 I: Und das sind Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit, Wettbewerb,
56 Spielziel und Emotionen.
57 CS3m: Mhm
58 I: Und: du kannst dabei: an alle verschiedenen Erlebnisse vom
59 Computerspielen denken; auch von früher also is kein Problem wenn du
60 jetzt nimma so viel spielst.
61 CS3m: Ok Mhm.
62 I: Und du kannst Beispiele geben, Spiele vergleichen (.) also alles was
63 dir einfällt.
64 CS3m: Ok
65 I: Und ich stell dir eher offen und du kannst dann einfach drauf los
66 erzählen und wenn dir nichts einfällt hab ich eh Fragen.
67 CS3m: Ok. °Sehr gut°
68 I: Ja also erstes Themenfeld ist die Phantasie. Dabei geht's um deine
69 eigene Phantasie, also jetzt nicht unbedingt vom Computerspiel
70 vorgegeben. Und da geht's a bissl ums Ausleben deiner eigenen
71 Phantasie: und das Kreieren von Spielinhalten und ja wecken
72 Computerspiele deine Phantasie und welche Rolle spielt die Phantasie
73 bei dir?
74 CS3m: Ok. Mhm. (1) Also (2) Phantasie grundsätzlich spielt sich eine große
75 Rolle bei mir. (1) Ahm jetzt im Bezug mit Computerspielen (.) weis
76 ich gar nicht so (.) also (2) Phantasie würd ich sagen wecken
77 Computerspiele eigentlich nicht wirklich also wenns jetzt eine- wenns
78 jetzt was gut eine gut ausgedachte Geschichte oder einen: halt
79 lustiges Setting und so weiter ist dann mach ich mir schon drüber
80 Gedanken. Aber grundsätzlich meine eigene Phantasie ist nicht
81 beeinflusst von Computerspielen.

82 I: Mhm

83 CS3m: Oder wie konkret wär da zum Beispiel eine Frage weil das ist doch
84 sehr;

85 I: Mhm ja also kannst du deine Phantasie in Computerspielen ausleben?

86 CS3m: Nein.

87 I: Mhm. (.) Ahm: (2) Ja also wie ist das mit so Kreieren von neuen
88 Spielinhalten? Oder fühlst du dich da auch eingeschränkt?

89 CS3m: Wie jetzt?

90 I: Also ich weis nicht ob du so Spiele spielst wo wo man eben neue
91 Spielinhalte kreieren kann.

92 CS3m: L Aso: so in der Art ahm:

93 I: Also würdest du sagen das hat was mit Phantasie zu tun oder eher
94 weniger?

95 CS3m: Ahm: (.) ich weis nicht wo man sich dann für sich selbst Levels
96 erschaffen könnte oder so?

97 I: Zum Beispiel ja. Oder hat irgendwelche Häuser baun.

98 CS3m: Ja das grundsätzlich denk ich hat schon auch ein bissl was mit
99 Phantasie und so weiter zu tun aber (.) da könnt ich mich nicht
100 wirklich darin ausleben. Also das=Dazu ist es doch noch zu sehr
101 festgelegt was ich machen kann.

102 I: Mhm

103 CS3m: Weil es gibt ja doch immer; ich kann so wohl den Stein auswählen oder
104 den Stein aber ich kann nicht den Stein selbst erstellen.

105 I: Mhm.

106 CS3m: Und deswegen.

107 I: Ok. (.) Ja also wenn dir dann irgendwie nachher noch was einfällt.

108 CS3m: Ok ja sicher.

109 I: °Dann tu ich mal weiter° Ahm: zweites Themenfeld sind die Regeln. Da
110 geht's um ahm ja Regeln die vom Spiel bestimmt werden oder: die du
111 dir selber aufstellst, um Cheaten, Befolgen oder Nicht-befolgen von
112 Regeln und welche Rolle halt überhaupt Regeln im Computerspiel für
113 dich spielen?

114 CS3m: Also Cheaten ist doch ganz lustig also so im Spiel

115 I: @(.)@

116 CS3m: @(.)@ Ist natürlich immer schön wenn man sich dann einen Vorteil
117 verschaffen kann. Grad eben also grad offline ist es manchmal einfach
118 lustig wenn ich jetzt nicht weiterkomm. Dann missacht ich einfach die
119 Regeln oder so. Aber (.) sonst jetzt (4) Es ist @(.)@ bissl schwer
120 jetzt; weil ich nicht ganz genau weis was-

121 I: Naja ahm ich kann eh ein paar Fragen stellen. Ahm: Kannst du die
122 Regeln im Spiel beeinflussen oder sind die Regeln starr im Spiel
123 verankert?

124 CS3m: Meistens sind sie schon verankert würd ich sagen.

125 I: Mhm

126 CS3m: Also ich- mir würden jetzt nicht viele Sachen einfallen wo ichs mir
127 aussuchen könnte.

128 I: Ok: Was verstehst du unter Regeln konkret? Oder wie äußern sie sich?

129 CS3m: Ich würd Re:geln find ich sozusagen für mich sind Regeln im
130 Computerspiel Einschränkungen also wo ich zum Beispiel nicht
131 weiterkann oder was ich nicht baun kann oder keine Ahnung was wo zum
132 Beispiel oft bei bei Rennspielen gibt's also irgendwann amal am Rand
133 also einen Rand und da kann ich dann nicht mehr weiterfahrn. Das würd
134 Re:gel beschreiben aber in einem Computerspiel aber sonst (.) wüsst
135 ich jetzt nicht so:

136 I: Und hältst du dich immer an die Regeln?

137 CS3m: Nein. @(.)@

138 I: @(.)@ Also eben wie beim Cheaten dann kann mans umgehen?

139 CS3m: L Ja. Ja

140 I: Mhm (1) ahm: (.) Gibt's da einen Unterschied ob du online oder
141 offline spielst?

142 CS3m: Scho:n (.) Ganz klar, weil wenn ich online spiele dann krieg ich halt
143 richtig den Vorteil gegenüber an andern Spieler nicht nur einfach so
144 im Spiel, dass ich zum Beispiel jetzt bisschen mehr Geld bekomme und
145 dann noch was anderes dazubaun kann oder zum Beispiel bei Online
146 Spielen da gibt's dann auch (.) oft dass man einfach Level aufsteigt
147 im Laufe der Zeit und mit neuen Leveln schaltet man neue Sachen frei
148 und da gibt's halt auch den Cheat dass du gleich im letzten Level
149 bist und alles auf einmal hast ohne zu spielen. (.) Das macht
150 natürlich den Unterschied; das hab ich auch mal gemacht aber: das ist
151 dann da gibt's dann eigentlich im Multiplayer find ich hat Cheaten
152 gar nicht so viel Sinn weil dann wird eigentlich (.) der Ansporn
153 weggenommen weil wenn ich sowieso schon am Ende bin dann (1)

154 I: Mhm versteh. (1) Ok. Nächstes Thema ist die Leistung, Anforderungen
155 an dich, Anspannung, Entspannung. Also mal zuerst würdest du
156 Computerspielen eher als anspannend oder als entspannend bezeichnen?

157 CS3m: Hmm. Gute Frage. Es kommt sicher aufs Spiel drauf an. Also es kommt
158 sicher drauf an in verschiedenen Situationen. Anspannend find ichs
159 manchmal ganz wichtig wenn mir langweilig ist dann will ein bisschen
160 angespannt werden aber sonst teilweise es gibt auch Computerspiele wo
161 man sich entspannen kann dabei also es variiert sicher.

162 I: Mhm: Kannst du irgendwelche konkreten Spiele nennen?

163 CS3m: Zum Beispiel ganz sicher Shooter sind ganz sicher spannend (.) Weil
164 natürlich dann da Spannung aufgebaut werden soll wenn ich jetzt da
165 sitz und links und rechts schau dann is natürlich nicht entspannend.
166 Aber sonst zum Beispiel Wirtschaftssimulationen und solche Sachen
167 find ich eher entspannend. Weil da kann ich dann langsam hin-
168 hinaufbaun und hinaufbaun und es gibt eigentlich keine wirkliche
169 Gefahr für mich.

170 I: Mhm. (.) Ahm: ja und wie schwer oder leicht findest du
171 Computerspielen im Allgemeinen? Da geht's jetzt nicht darum dass das
172 immer schwieriger wird vielleicht oder- Stellt sich da eine gewisse
173 Leichtigkeit ein oder ist das eher was Schweres wo ma halt dann
174 drüber muss?

175 CS3m: Ich würde das sagen das ist was Leichtes also °ja°.

176 I: L Ok. Mhm (.) ahm: welche
177 Rolle spielen für dich bei Computerspielen Geduld und
178 Geschicklichkeit?

179 CS3m: (.) Ahm (1) eigentlich eine große aber ich gemein- also ich spiel
180 keine nicht so oft Spiele wo ich beides gleichzeitig brauche. Zum
181 Beispiel gerade wie gesagt in Wirtschaftssimulationen würd ich Geduld
182 brauchen und Geschicklichkeit dann halt in Shootern oder solche
183 Sachen oder halt Sportspielen oder so. Aber spielen schon eine große
184 Rolle weil ich glaub wenn ich- in manchen Spielen nicht um
185 Geschicklichkeit gehen würde dann wären die Spiele nicht mehr
186 attraktiv weil;

187 I: (3) Ok. (1) Ahm: ja nächstes Themenfeld ist die Freiheit. (.) Ahm: ja
188 also stellt sich bei dir beim Computerspielen manchmal ein
189 Freiheitsgefühl ein?

190 CS3m: Ahm: @schon@ eigentlich ja in gewissen Spielen natürlich.

191 I: Zum Beispiel?

192 CS3m: Ahm GTA; (.) weil man einfach im Prinzip alles machen kann. Teilweise
193 ist natürlich wieder auch nicht so gut wenn man alles machen kann (.)
194 weils einen einfach verleitet zu Sachen zu tun die man eigentlich nie
195 tun würde einfach nur weil man sie kann. Aber ja so manchmal ist es
196 schon sehr wichtig. Weil man einfach (.) °ja° frei ()

197 I: Ja. Ahm: Ja und fühlst du dich auch manchmal eingeschränkt durch
198 Grenzen oder also bei der Freiheit?

199 CS3m: (.) Ahm scho:n eigentlich ja; also es gibt einfach gewisse Spiele da:
200 ist einfach nichts zu tu:n. Zum Beispiel (.) du du musstest glaub ich
201 auch testen Flughafensimulator ich mein da ist da ist nichts zu tun.
202 @(.)@

203 I: @(.)@ @Ja@ Red ma nachher da hab ich eh ne grottenschlechte Bewertung
204 abgegeben.

205 CS3m: Ja ja @(.)@

206 I: Ja also welche Rollen spielen für die Grenzen beim Computerspielen?

207 CS3m: Ahm: (.) Grenzen hab ich grundsätzlich nicht so gern in
208 Computerspielen.

209 I: Mhm:

210 CS3m: Aber natürlich manchmal sind sie wichtig. Manchmal (.) find ich
211 braucht ein Computerspiel auch Grenzen damit das Computerspiel
212 interessant bleibt weil wenn man dann alles machen könnte oder (.)
213 das ist ja oft so bei bei Shootern da gibt halt einfach die
214 Scriptsequenzen die dann einfach durchlaufen; ich muss zum Beispiel
215 zuschaun das passiert und das passiert sowieso ich kann das nicht
216 ändern; aber wenn das einfach wieder so gut inszeniert ist wie in
217 einem Film dass es mir wieder gefalln würde und wenn ich dann zum
218 Beispiel (.) mich entscheiden würde das nicht zu machen woanders
219 hinzurennen würd ich das verpassen. Also

220 I: Mhm

221 CS3m: Manchmal sind sie wichtig, manchmal sind sie störend das ist ganz-
222 kommt ganz aufs Spiel an.

223 I: Ok. Und auf welche Art von Grenzen (.) stößt du beim Computerspielen?

224 CS3m: Ahm (.) Jetzt?

225 I: Jetzt speziell auf die Freiheit vielleicht. (.) Also welche
226 Freiheitsgrenzen

227 CS3m: L Ja also dass man (.) dass man halt zum Beispiel einfach gewisse
228 Gebiete nicht betreten kann oder gewisse Aktionen nicht ausführen
229 kann. Das sind eigentlich die Hauptgrenzen.

230 I: Mhm. (.) Ahm (2) Ja welche Rolle spielt für dich freie Entscheidung
231 beim Computerspielen? Also findest du dass du dich da frei
232 entscheiden kannst oder nicht?

233 CS3m: Ahm: also es ist es ist auch wieder so ein bissal so wie bei den
234 Grenzen find ich in manchen Spielen will ich einfach frei entscheiden
235 können zum Beispiel in Rollenspielen oder sowas da brauch ich
236 manchmal zehn verschiedene Antwortmöglichkeiten weil ich einfach
237 genau die finden will die ich antworten würde. Aber wie gesagt
238 manchmal eben ghörn Skriptsequenzen so dazu einfach dass das so
239 vorgefertigt ist und das ist so und dann ist das halt gut inszeniert;
240 das find ich braucht man auch irgendwie, das ist dann so wie in einem
241 Film ein bisschen. (.) Aber (1) ja kommt aufs Spiel an aber

242 I: Ok. Also findest du dass du dich auch manchmal frei entscheiden
243 kannst?

244 CS3m: Ja schon.

245 I: Ja. (.) Ok: Ahm: Ja also nächstes Thema Wettbewerb. Damit mein ich
246 nicht E-games und so also eher der Wettbewerb mit dir selber oder mit
247 anderen Personen oder gegen einen Computer. Und: ja also meinst du
248 dass Computerspiele einen also immer einen Wettbewerbscharakter mit
249 sich bringen?

250 CS3m: Mhm Hmm

251 I: Oder welche Rolle Wettbewerb beim Computerspielen für dich spielt?

252 CS3m: Also ich find es gibt schon eigentlich immer einen Wettbewerb weil
253 wenn: also es gibt ich würd sagen es gibt ganz ganz wenige Spiele wo
254 keinen gibt weil es geht doch irgendwie immer darum dass man
255 irgendetwas erreicht.

256 I: Ja.

257 CS3m: Weil wenn wenn ein Spiel: wenn man wenn es nicht wirklich darum ginge
258 etwas zu erreichen, ist glaub ich ein großer Teil des Ansporns
259 einfach weg weil man will man arbeitet ja immer auf was hin; sei es
260 einfach nur das Spiel durchzuspielen und dann: (.) fertig zu sein
261 oder-

262 I: Mhm

263 CS3m: (2) Ja aber sonst natürlich bei Strategiespielen ist eh klar man
264 spielt immer gegen jemanden andern da ist dann sowieso (3) War das
265 das was du gemeint hast?

266 I: Ja das war eh genau das was ich gemeint hab.

267 CS3m: L Ok.

268 I: Ahm: (3) Ja eigentlich das Thema ist dann eh schon abgehakt. Ahm: ja
269 sechstes Thema, das vorletzte, Spielziel. (.) Ja wie gestaltet sich
270 der Weg zum Ziel beim Computerspiel und vor allem gibst du dir selbst
271 deine Spielziele vor oder: sind die immer schon vorgegeben?

272 CS3m: Ahm Es ist unterschiedlich. Manchmal ist es vorgegeben, manchmal gebe
273 ichs mir selber. Vorgegeben sind sie sicher bei Shootern oder
274 Geschicklichkeitsspielen wo man dann einfach dahin muss zu dem Punkt
275 oder so aber oft zum Beispiel (.) bei Wirtschaftsaufbauspielen oder
276 so was denk ich ma dann einfach ich will zum Beispiel jetzt das
277 Imperium so groß haben dass was weis ich dass ich fünfzigtausend
278 Einwohner hab und das ist zwar dann auch ein Ziel aber das ist dann
279 eigentlich nichts Vorgegebenes ()

280 I: Ja. von dir

281 CS3m: Ja freies freies Spiel.

282 I: Mhm (3) Ahm welche Rolle spielt für dich Verlieren und Gewinnen im
283 Computerspiel? Und meinst du dass es Spiele gibt wo man nicht
284 verlieren oder gewinnen kann?

285 CS3m: Ja es gibt definitiv Spiele wo man nicht verlieren oder gewinnen
286 kann. (.) Es sei jetzt einfach nur weil mans um den- wegen dem Spaß
287 spielt. Weil wenn ich den Spaß dann hab und dann auch verlieren dann
288 verlier ich dann scho:n aber ich hab doch den Spaß gehabt zum
289 Beispiel (.) wenn ich mit meinen Freunden einen Lan-Party mache und
290 wir einfach zu viert zum Beispiel ein Strategiespiel spiel, dann
291 spielen zwar zwei Leute gegen zwei Leute, es geht aber im Prinzip
292 nicht darum um zu gewinnen der Spaß an der Sache ist schon das
293 Spielen alleine.

294 I: Mhm

295 CS3m: Und dann überhaupt bei wie gsagt Wirtschaftsaufbauspielen gibt's=kann
296 man eigentlich nicht wirklich verlieren find ich. Außer die () wird
297 zerstört aber ja passiert dann halt.

298 I: Ja @(.)@ Ok. Hmm (2) Gut. Dann das letzte Themenfeld die Emotionen.
299 Ahm: vielleicht kannst du einfach drüber reden welche Emotionen beim
300 Computerspieln bei dir aufkommen? Welche nicht? Vielleicht konkrete
301 Beispiele nennen.

302 CS3m: Also gerade bei (.) zum Beispiel Call of Duty 4 fand ich jetzt
303 einfach der Single Player Modus war so: gut inszeniert dass man
304 einfach wirklich in jeder Situation das miterlebt und einfach auch
305 die Emotionen fühlt, dass das Spiel die einfach erzeugt (1) und zwar
306 jegliche Emotionen eigentlich die man irgendwie empfinden kann.

307 I: Mhm

308 CS3m: Schwer zu sagen. Sonst sonst grundsätzlich einfach beim normalen
309 Spiel zum Beispiel wie gesagt ich ich red immer über
310 Wirtschaftsaufbauspiele oder so. Bei dem Spiel gibt's nicht wirklich
311 Gefühle, ich da da denk ich einfach drüber nach wie ich die Stadt am
312 besten aufbau und die Straßen lege aber da sind nicht wirklich
313 Gefühle dabei. Aber ich find bei Spielen wie eben eine gute
314 Inszenierung und so haben (.) können alle Gefühle dabei sein. Am
315 wenigsten würd ich sagen kann @Liebe aufkommen im Computerspiel@, das
316 wär schon sehr

317 I: @Ja@

318 CS3m: Ja das wär schon bisschen bedenklich jetzt aber

319 I: Ja stimmt. Okay: also überwiegen eher die negativen oder die
320 positiven

321 CS3m: L schon eher negative.

322 I: Doch negative?

323 CS3m: Wollt ich wollt ich wollt ich auch grad sagen. Also es gibt meistens
324 geht's darum dass man zum Beispiel erschrocken ist oder jemanden
325 hassen muss oder praktisch dazu gezwungen wird keine=schwer zu sagen

326 aber auf jedenfall negative Gefühle (.) ganz selten dass es positive
327 gibt; es gibt doch ein paar Spiele wos auch positive gibt.
328 I: Mhm (3) Ja also fällt dir irgendwas ein was du noch über
329 Computerspiele oder das Computerspielerleben erzählen willst? (.)
330 CS3m: Ahm
331 I: Entweder zu den Themenfeldern oder generell?
332 CS3m: Ja sonst () ich weis nicht so ich mein @(.)@ ich mein ich hab
333 begonnen=mein erstes richtiges Computerspiel war Herkules da gings
334 auch nur ums Draufhaun aber (.) Sonst ich weis nicht jetzt im Moment
335 wie gsagt ich hab ein bisschen aufgehört zu spielen weil mir ein
336 bisschen die Zeit fehlt die gern für andere Sachen benutzen würde. Wo
337 ich eigentlich=ich bin eigentlich recht zufrieden damit.
338 I: Ok. (2) Ja ok also vielleicht ne Abschlussfrage. Was wünschst du dir
339 für zukünftige Computerspiele?
340 CS3m: (.) Ahm (3) Gute Frage @(.)@ Ahm (1) Hauptsächlich eigentlich find
341 ich machen gute Computerspiele eine Inszenierung (.) aber
342 andererseits trotzdem Wahlmöglichkeiten also wenn ein Spiel richtig
343 gut ist und wenn ich mich trotzdem aber entscheiden kann. (.) Das wär
344 eigentlich perfekt; zum Beispiel Dragon Age? (.)
345 I: Hat mein Freund gspielt und ich hab zugschaut. @(.)@
346 CS3m: Ja. Das Spiel fand ich super. Also zum Beispiel mehr von solchen
347 Spielen wärn ganz nett. Und weg- ich mein mich ham sowieso nie
348 interessiert einfach so reine Spiele wo man nur herumschießen muss
349 einfach sinnlos. (.) Aber (.) solche Spiele hätt ich eigentlich ganz
350 gerne mehr. Und die würd ich dann auch wieder spielen.
351 I: Mhm
352 CS3m: Und das war jetzt eigentlich das einzige Spiel (.) fast wo auch ein
353 paar positive Gefühle überwiegt haben.
354 I: Mhm @(.)@ Eigentlich interessant weil bis jetzt ham alle gsagt so ja
355 die positiven überwiegen. @(.)@
356 CS3m: Ja echt? Nein.
357 I: Also alle=ich hab erst zwei ghabt also:
358 CS3m: Ja ok nein aber grundsätzlich (.) nein eigentlich nicht
359 I: Ja is eh interessant.
360 CS3m: (.) Weil ich mein natürlich kann man sich zum Beispiel im Endeffekt
361 darüber freun dass man jetzt was weis ich den Gegner ausgeschalten
362 hat und juhu ich hab ihn umgebracht oder so was aber das ist nicht
363 wirklich Freude das is
364 I: Da geht's ja auch um das was im Spiel passiert, nicht nur zum
365 Schluss.

366 CS3m: Genau. Ja eben. Und da geht's eigentlich meistens grundsätzlich nur
367 darum dass der hat was Böses angestellt und deswegen muss ich mich
368 jetzt rächen dafür oder so was aber;
369 I: Ok: gut. Danke fürs Interview.
370 CS3m: Ja gerne.

Interview 4: Interviewprotokollbogen

Interviewer: Natalie Denk

Datum: 31.08.2010

Dauer: 12:38 – 12:53

Ort/Räumlichkeit: Kaffeehaus

Teilnahmemotivation: Jugendgutachter bei der Bupp, spielt regelmäßig Computerspiele

Befragte/r (anonymisiert): CS4m (Computerspieler 4, männlich)

Alter: 16

Ausbildung: 7.Klasse Gymnasium

Zusätzliche Informationen, besondere Vorkommnisse bei der Kontaktierung oder im Interview:

Kontaktierung per Email; Vermittlung über die Bupp; Rundmail an alle Jugendgutachter; per Email wurde im Vorfeld nach Alter, Computerspielerfahrung, Lieblingscomputerspiel und der durchschnittlichen Spielzeit pro Woche gefragt; keine besonderen Vorkommnisse bei der Kontaktierung. Ort des Interviews durfte der Befragte selbst wählen. Wir trafen uns an einem öffentlichen Ort und entschieden uns zusammen für das Kaffeehaus.

Interviewatmosphäre, Stichworte zur personalen Beziehung:

Nettes Gespräch, Ruhiges Kaffeehaus, kaum Gäste, Befragter sehr freundlich und offen, hat schon mehrere Interviews zum Thema Computerspiele gemacht.

Interaktion im Interview, schwierige Passagen:

Eher kurze Antworten, die die Sache aber auf den Punkt brachten, so dass nicht viel Nachfragen notwendig war.

Interview 4: Transkript

- 1 I: Wie alt bist du?
- 2 CS4m: Sechszehn.
- 3 I: Mhm. Welche Schulstufe?
- 4 CS4m: Siebente.
- 5 I: Wie lange spielst du schon Computerspiele?
- 6 CS4m: (2) Ä::hm zehn Jahre?
- 7 I: Mhm. (.) Ahm: wie oft circa? Pro Woche oder pro Tag.
- 8 CS4m: (.) A:h schon täglich ja. Pro Tag? Stunden oder?
- 9 I: Ja:: so circa.
- 10 CS4m: Keine Ahnung. Vielleicht zwei bis vier Stunden am Tag.
- 11 I: Mhm
- 12 CS4m: Ist immer verschieden. Ich hab immer Phasen wo ich se- wo ich ahm
- 13 fast gar nicht spiele und quasi wo ich sehr viel spiele.
- 14 I: Ok. (.) U:nd wo spielst du das? Zu Hause oder?
- 15 CS4m: Zu Hause ja. Ja es gibt auch öfter mal irgendwie bei Freunden oder
- 16 Lan-Partys oder so aber prinzipiell zu Hause.
- 17 I: Mhm. (.) Spielst du:=ja alleine oder mit anderen Personen also
- 18 CS4m: beides ja.
- 19 I: Beides.
- 20 CS4m: Na online halt.
- 21 I: Aha ja nächste Frage @online oder offline@? Also beides ja.
- 22 CS4m: L Beides
- 23 I: Äh: was ist dein Lieblingsgenre? Und warum?
- 24 CS4m: Lieblingsgenre;
- 25 I: Also wenns so was gibt.
- 26 CS4m: Gut ah ja. Na ich spiel vor allem Strategiespiele, wos viel Strategie
- 27 gibt. (1) Keine Ahnung warum kann ich jetzt nicht wirklich begründen
- 28 also wenn ich- bei allen Sachen die ich mache (.) mach ich das gerne
- 29 so.
- 30 I: Mhm
- 31 CS4m: Viel Strategie Überlegen Planen (1) @Aber eigentlich spielen
- 32 eigentlich nicht bei allen Sachen@
- 33 I: @(.)@ Ok. (.) Ahm konkrete Lieblingscomputerspiele?
- 34 CS4m: Lieblingscomputerspiel (.) ja: oft klassische Strategiespiele. Age of
- 35 Empire, Warcraft; ich hab lange Zeit World of Warcraft gespielt. (.)
- 36 Is halt kein Strategiespiel aber (2) Das hat dann sehr süchtig
- 37 gemacht sag ich mal aber hab ich mittlerweile wieder aufgehört weils
- 38 dann am Ende sehr langweilig wurde.
- 39 I: Ja. (1) Oke: Suchst du dir selber deine Spiele aus oder:?
- 40 CS4m: Wie soll ich sie denn sonst kriegen?

41 I: Ja einfach mal schenken lassen oder probieren.
42 CS4m: Eigentlich schon selber.
43 I: Also schon selber.
44 CS4m: Ja. Na ich krieg öfter auch mal Spiele geschenkt aber
45 I: Mhm. Ok. Ahm welchen persönlichen Stellenwert nehmen Computerspiele
46 in deinem Leben ein?
47 CS4m: Na ich spiel schon oft und ich spiel auch gerne aber es ist jetzt
48 nicht so dass es wichtiger ist als Freunde oder sowas;
49 I: Mhm
50 CS4m: Also (1) das ist halt ein Hobby.
51 I: Ok.
52 CS4m: Mehr nicht.
53 I: Mhm. Also ich frag dich jetzt Fragen zu sieben unterschiedlichen
54 Themenfeldern.
55 CS4m: Ja.
56 I: Das sind Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit, Wettbewerb, Spielziel
57 und Emotionen. Und du kannst dabei dann alle möglichen
58 Computerspielerlebnisse denken, Computerspiele vergleichen, ahm auch
59 von früheren Jahren, also muss jetzt nicht unbedingt aktuell sein.
60 (.) Und ich stell die Fragen jetzt mal sehr offen (.) und wenn dir
61 was nicht einfallt hab ich eh noch konkrete Fragen. (1) Gut. Erstes
62 Themenfeld ist die Phantasie, dabei geht's um deine eigene Phantasie,
63 und eben ums Ausleben deiner eigenen Phantasie und ob Computerspiele
64 deine Phantasie wecken und ja: also was dir dazu einfällt.
65 CS4m: Nein da gibt's- ja es gibt ja sehr viele verschiedene Spiele und auch
66 verschiedene Genres; da denk ich mal an Spore ich weis nicht ob du
67 das kennst wo man ne eigene eigene Lebensform erschafft und da ist
68 halt wirklich sehr viel Phantasie gefragt weil man kann wirklich
69 alles machen.
70 I: Mhm
71 CS4m: Irgendwie keine Ahnung Knochen Wirbelsäulen und alles mögliche
72 formen. Da braucht man natürlich viel Phantasie. (.) Aber eigentlich
73 braucht man bei allen Spielen Phantasie weil man in allen Spielen
74 irgendwie ne eigene Strategie oder so entwickelt.
75 I: Mhm
76 CS4m: Also das ist für mich die Phantasie in Computerspielen.
77 I: Ok.
78 CS4m: (.) Wobeis halt schon viele Spiele wie Spore oder die Sims oder was
79 weis ich alles irgendwie: (.) Gott (.) Simulationen; ich weis nicht
80 wie die heißen; (.) Black or White oder so.
81 I: Ja. Black and White

82 CS4m: Ja.

83 I: Also und fühlst du dich irgendwie im Ausleben deiner Phantasie
84 eingeschränkt? Oder-

85 CS4m: Man muss man muss halt irgendwo überlegen wenn man jetzt Phantasie
86 ausleben will was ich nie bewusst mache dann muss man sich halt die
87 richtigen Spiele aussuchen (.) aber in Spore ist das eigentlich
88 relativ (.) kann man ziemlich alles machen.

89 I: Mhm.

90 CS4m: Bis auf die Art sterben lassen.

91 I: (.) Bis auf die Art sterben lassen?

92 CS4m: Ja wenn man ne Art entwickelt kann man sie nicht aussterben lassen.

93 I: Aso: weis ich gar nicht. (.) Oke: hab ich nur kurz angespielt also

94 CS4m: Ich auch. Aber es geht @(.)@

95 I: @(.)@ Ahm ja: (.) gut das hama dann. Zweites Themenfeld sind die
96 Regeln. Ja also da geht's um Regeln die vom Spiel bestimmt werden
97 oder die man sich selbst aufstellt, um Cheaten, ahm ja Befolgen
98 Nicht-befolgen von Regeln. (1)

99 CS4m: Na im Computerspielen gibt's eigentlich Cheaten mach ich gar nicht.
100 Weil das find ich unnötig; weil ein Spiel ist einfach auch immer eine
101 Herausforderung und man wills irgendwie bezwingen oder halt gegen
102 andere gewinnen oder sonst was und dann ist cheaten irgendwie (1) Ich
103 mein das ist wie im Sport wenn man gewinnt das bedeutet einem dann
104 selber vielleicht auch was wenn man gewinnt (.) und dass man dann
105 irgendwie den Erfolg hat und wenn ich jetzt cheate dann (1) spiel ich
106 das Spiel eigentlich nicht weil dann ist es eigentlich sofort vorbei.

107 I: Mhm

108 CS4m: Darum cheaten mach ich gar nicht. Regeln (.) ja es gibt halt die
109 programmiertechnischen Regeln was wie das Spiel gemacht ist; da kann
110 man relativ wenig gegen machen außer man will das Spiel jetzt umbauen
111 darum; Ich weis nicht was es für Regeln gibt an die man sich halten
112 kann. (.) Mit Freunden kann man Regeln beim Spiel ausmachen aber
113 sonst.

114 I: Mhm also fühlst du dich nicht sehr von Regeln eingeschränkt?

115 CS4m: Nein überhaupt nicht.

116 I: Ok.

117 CS4m: Außer halt von dem Spiel sozusagen wie das Spiel funktioniert. Außer
118 von Spielregeln, wie das Spiel aufgebaut ist, davon ist man halt
119 eingeschränkt aber sonst.

120 I: Mhm. (.) Ok. (2) Ja nächstes Themenfeld die Leistung, Anforderungen
121 an dich, Anspannung, Entspannung. Also zuerst mal ob du

122 Computerspielen generell als leicht oder schwierig empfindest, aber
123 jetzt nicht in dem Sinn, dass es immer schwieriger wird sondern-
124 CS4m: Ja. Ich mein ich spiel jetzt schon ziemlich lange dadurch kenn ich
125 mich mittlerweile so weit aus dass ich mir schon leicht fällt zu
126 spielen.
127 I: Mhm
128 CS4m: Es gibt natürlich Sachen die dann schwerer sind. (.) Vom
129 Schwierigkeitsgrad her, aber schwer? (1) Das ist halt nicht immer
130 leicht zu meistern aber besonders schwer? (.) Eigentlich nicht nein.
131 I: Mhm. Und würdest du sagen, dass Computerspielen eher entspannend oder
132 anspannend ist?
133 CS4m: (1) Na:: für mich selbst oder im Allgemeinen?
134 I: Für dich selbst.
135 CS4m: Na da gibt's jetzt verschiedene Spiele; es gibt Spiele die dann zum
136 Beispiel keine Ahnung (.) Horror-artig sind oder so die sind dann
137 natürlich anspannend aber die meisten Spiele sind eigentlich
138 entspannend.
139 I: Mhm. (2) Und welche Rolle spielen für dich beim Computerspielen
140 Geduld und Geschicklichkeit?
141 CS4m: (2) Na Geduld ist oft schon sehr wichtig besonders wenn mans halt
142 nicht beim ersten Mal schafft. Aber Geschicklichkeit eigentlich (.)
143 ich mein Reaktionsfähigkeit und so ist wichtig aber Geschicklichkeit
144 (.) Man muss ja nur auf ne Taste klicken.
145 I: @Ja.@ Ok. Ah viertes Themenfeld ist die Freiheit. (.) Ja also wie
146 geht's die dabei, also fühlst du dich in deiner Freiheit
147 eingeschränkt oder stellt sich ein Freiheitsgefühl ein oder?
148 CS4m: Beim Spielen?
149 I: Mhm. (1) Also fühlst du dich da generell frei?
150 CS4m: (2) Ist ne gute Frage. (.) Na über Freiheit hab ich eigentlich dabei
151 noch nie nachgedacht. Das ist von Spielen also fühl ich mich schon
152 frei. Besonders gibt's auch viele Spiele zum Beispiel wie Spore wo
153 ich halt einfach genau machen will was ich will und eigentlich
154 überhaupt nicht eingeschränkt bin da fühlt man sich natürlich schon
155 frei. Aber sonst; Freiheit hab ich eigentlich noch nie drüber
156 @nachgedacht beim Spielen@.
157 I: @Ok@ Ahm (1) Ja und also welche Rolle spielen für dich Grenzen beim
158 Computerspielen oder was sind Grenzen?
159 CS4m: Inwiefern Grenzen? Meinst du wie viel ich spiele, Grenzen innerhalb
160 des Spiels oder?

161 I: Also jetzt Freiheitsgrenzen eigentlich. Also ob du da auf
162 irgendwelche Grenzen stößt. Aber wenn du da drüber noch nicht so viel
163 nachgedacht hast kannst das vielleicht nicht sagen aber-
164 CS4m: Grenzen. (1) Höchstens im Sinne davon dass halt irgendwann keine
165 Ahnung man nicht weiterlaufen kann, dass nicht weiter programmiert
166 ist oder so. (.) Aber sonst (.) Grenzen? Na jedes Spiel hat nur einen
167 bestimmten Rahmen, manchmal will man Spiele weiter spielen als: (.)
168 also sie jetzt gemacht sind so zu sagen aber mehr eigentlich nicht.
169 I: Mhm. (1) Und welche Rolle spielt für dich freie Entscheidung beim
170 Computerspielen?
171 CS4m: (.) Das ist verschieden. Eigentlich find ich das sehr gut; wobei es
172 nur sehr sehr wenig Spiele gibt wo die freie Entscheidungen wirklich
173 was beeinflussen und wo das gut gemacht ist.
174 I: Ja.
175 CS4m: Also ich hab schon relativ viele Spiele gespielt die damit- die sich
176 halt anpreisen damit dass man: das Spiel selbst steuern kann und so
177 weiter aber: im Endeffekt hat man dann immer so zwei
178 Entscheidungsmöglichkeiten und dann passiert nicht wirklich
179 Verschiedenes und das ist auch nicht wirklich individuell.
180 I: Mhm
181 CS4m: Darum (2) Ich mein das wär cool wenns mal ein gutes Spiel damit geben
182 würde aber noch hab ich nichts gespielt aber noch (.) hab ich nichts
183 gespielt was da irgendwie
184 I: Mhm
185 CS4m: außer Spore. Wobei Spore auch eingeschränkt ist.
186 I: L Ok (2) Inwiefern?
187 CS4m: Spore?
188 I: Mhm
189 CS4m: Man kann so=ja ich bin zum Beispiel ich muss meine Art immer
190 fortentwickeln. (.) Das ist das Einzige was ich tun kann. Ich kann
191 nicht meine Art umbringen.
192 I: Mhm
193 CS4m: Ich kann nicht alles machen was ich will. (.) Oder irgendwie (1) ich
194 weis nicht es gibt halt nur eine Richtung in die ich gehen kann. Ich
195 kann zwar meine Art machen wie ich will aber ich muss immer mich
196 fortentwickeln.
197 I: Ok.
198 CS4m: Man kann zum Beispiel nicht auf einer Stufe bleiben oder so (.) wenn
199 die gut ist. Weil die letzte Phase ist in Spore total schlecht. (.)
200 Und (.) Man kann vorher nicht anhalten. Es geht immer weiter.

201 I: Ok. (2) Nächstes Themenfeld ist der Wettbewerb. Ah: damit mein ich
202 jetzt nicht E-Games und so sondern eher der Wettbewerb mit dir selber
203 oder mit Computer oder mit anderen;

204 CS4m: Also nicht online spielen?

205 I: Also nicht E-games, also nicht Sport Computerspielen. Also schon
206 online auch. Also: findest du Computerspielen generell als Wettbewerb
207 oder gibt's Computerspiele wo Wettbewerb keine Rolle spielt?

208 CS4m: (.) Na eigentlich sind Computerspiele immer ein Wettbewerb weil hier-
209 weiterkommen oder halt dann immer Aufgaben zu lösen oder so. Darum
210 ist es eigentlich immer ein Wettbewerb. Was halt dann schaffen will.
211 (1) Ja eigentlich schon.

212 I: Mhm (4) Gut ok. Ahm nächstes Themenfeld das Spielziel. Ahm: Wer gibt-
213 also fühlst du dass das Spielziel immer vom Computer vorgeben also
214 vom Spiel vorgeben ist oder kannst du dir auch das Spielziel selber
215 vorgeben?

216 CS4m: Dafür gibt's ja ahm: Karteneditoren, dass man selber Sachen baut. (.)
217 Weil das einzige Spiel dass ist halt Warcraft 3 wo man das machen
218 kann.

219 I: Mhm

220 CS4m: Und da kann man halt alle möglichen Effekte und Sachen selber
221 programmieren. (.) Das ist- da kann man halt- oder es gibt halt
222 immer: (.) Editoren wo man selbst Ziele einstellen kann. Also
223 Spielziele kann man eigentlich beliebig variieren.

224 I: Ok. Also: ist nicht immer vom Computer vorgegeben?

225 CS4m: Na bei solchen Standardspielen schon.

226 I: Mhm.

227 CS4m: °Aber sonst°

228 I: (2) Ja welche Rolle spielt für dich Verlieren und Gewinnen beim
229 Computerspielen? (2) Oder-

230 CS4m: L Nein das ist das ist eine
231 Lebenseinstellung; ich find es ist völlig ok zu verlieren wenn es
232 spannend war wenn jetzt ein gutes Spiel war und Spaß gemacht hat und
233 beide circa gleich gut warn und dann verlier ich find ichs voll ok.
234 Das find ich besser wenn ich jetzt gegen jemanden spiele, der: nichts
235 tut und ich einfach so gewinne;

236 I: Mhm

237 CS4m: Dann: (.) freu ich mich jetzt weniger drüber als wenn ich jetzt ein
238 spannendes Spiel hatte also es geht mir nicht darum zu gewinnen
239 sondern einfach nur um den Spielspaß.

240 I: Ok: u:nd

241 CS4m: L Natürlich freut man sich dann ein spannendes Spiel gewinnt
242 aber
243 I: Ja.
244 CS4m: Gewinnen ist zwar immer schön aber (1) Das macht einfach mehr Spaß
245 wenn es ein spannendes Spiel ist.
246 I: (.) Mhm. Und meist du es gibt auch Spiele wo wo man weder verlieren
247 noch gewinnen kann? Oder halt eins von beiden nicht;
248 CS4m: (2) Ich hab noch nie eins gespielt aber ich bin sicher dass es welche
249 gibt. Ich mein so Sachen wie: keine Ahnung Ronnie- Ronnies Reiterhof
250 oder so; da gibt's ja dann vielleicht Aufgaben oder so die man lösen
251 muss aber man verliert halt nicht. (.) Und ich spiel viel online und
252 da ist halt immer gewinnen oder verlieren.
253 I: Mhm
254 CS4m: Darum. (.) Es gibt's aber ich spiels nicht.
255 I: Okay. (.) Gu:t Ah. letztes Themenfeld Emotionen (.) Erzähl einfach
256 welche Emotionen bei dir beim Computerspielen aufkommen und (.) ja.
257 CS4m: Na es ist eigentlich einfach Spaß also einfach (.) Freunde oder (.)
258 Vergnügen. (1) Aber sonst
259 I: Überwiegen die positiven Gefühle?
260 CS4m: Ja auf jeden Fall. Mein man kann sich schon ärgern wenn mans dann
261 nicht schafft oder so: oder mittendrin der Computer abstürzt oder so
262 aber sonst (1) besonders ärgern tu ich mich eigentlich nicht.
263 I: Ok. (1)
264 CS4m: Außer es ist halt (1) ahm Computertechnische Probleme (.) hab ich ja
265 grad schon gesagt.
266 I: Mhm
267 CS4m: Also wenn man verliert weil der Computer abstürzt oder so dann ist
268 natürlich schon ärgerlich.
269 I: Mhm
270 CS4m: (.) Aber sonst gar nicht.
271 I: Ok. (.) Fällt dir noch irgendwas ein zu den Themenfeldern?
272 CS4m: @(.)@ Ich hab alles gesagt.
273 I: @Ok.@ Ahm: Abschlussfrage, was wünschst du dir für zukünftige
274 Computerspiele?
275 CS4m: Na wie ich eben schon erwähnt hab so ein irgendwie (.) Strategiespiel
276 wo man die: ähm Einstellungen: (.) wo (das) sozusagen individuell
277 gestaltet ist. (.)
278 I: Mhm
279 CS4m: (.) Aber sonst was ich mir wünsche? (2) Hab ich eigentlich keine
280 besonderen Wünsche mehr. (3)
281 I: Ok: danke fürs Interview.

Interview 5: Interviewprotokollbogen

Interviewer: Natalie Denk

Datum: 09.11.2010

Dauer: 16:59– 17:21

Ort/Räumlichkeit: Caféhaus

Teilnahmemotivation: langjährige und sehr begeisterte Computerspielerin. Antworte zudem auch auf die Ausschreibung, weil sie sich dachte, dass sich wahrscheinlich sonst nicht viele computerspielende Mädchen melden würden.

Befragte/r (anonymisiert): CS5w (Computerspieler 5, weiblich)

Alter: 18

Ausbildung: Physik Studium an der TU Wien seit WS 2010

Zusätzliche Informationen, besondere Vorkommnisse bei der Kontaktierung oder im Interview:

CS5w meldete sich durch eine Ausschreibung einer Online-Jobbörse. (www.jobwohnen.at) Sie war die Einzige, die auf die Ausschreibung reagierte, bei der explizit nach computerspielenden Mädchen im Alter von 16 – 18 Jahren gesucht wurde. Kontaktherstellung per Email; keine besonderen Vorkommnisse. Ort des Interviews durfte die Befragte selbst wählen; entschied sich für einen öffentlichen Ort (Caféhaus).

Interviewatmosphäre, Stichworte zur personalen Beziehung:

Entspannte Atmosphäre, aber nicht vollkommen ungestört, da mehrere Leute in dem Caféhaus waren. Befragte freundlich und merklich sehr begeistert von Computerspielen, was – wie sie auch empfindet – eher ungewöhnlich für ein Mädchen in ihrer Altersgruppe ist.

Interaktion im Interview, schwierige Passagen:

Die Befragte hat sehr viel von sich aus erzählt; Detailfragen daher nicht immer notwendig; hat viele unterschiedliche Spiele angesprochen. Verständnis der Fragen war im Allgemeinen gut.

Interview 5: Transkript

- 1 I: Also ich werd dir jetzt mal zuerst ein paar Einstiegsfragen stellen
2 und nachher geht's mehr ins Detail. Ja also wie alt bist du?
- 3 CS5w: Achtzehn.
- 4 I: Dann ja Studium; ja Physik weis ich schon. @(.)@
- 5 CS5w: Ja genau.
- 6 I: Ahm wie lang spielst du schon Computerspiele?
- 7 CS5w: Puh gute Frage ich glaub seit dem ich fünf Jahre alt bin oder so.
- 8 I: Ja?
- 9 CS5w: We:il wir ham halt immer den PC daheim ghabt u:nd mein Papa hat uns
10 das halt immer zeigt wie alles funktioniert und so und da hab ich so
11 Sachen wie °ich glaub da hab ich ()° @oder so@ hab ich da gspielt
12 und Sim 1 und immer so weiter.
- 13 I: Mhm. Ok. Ahm. Ja mit Computerspielen mein ich immer Konsolenspiele
14 und Computerspiele alles ja.
- 15 CS5w: LJa.
- 16 I: Und wie oft spielst du Computerspiele?
- 17 CS5w: A:hm im Moment nicht so oft wegen dem Studium weil das eben wirklich
18 viel Zeit braucht. Aber normalerweise wenn nicht grad Ferien sind
19 weil da spiel ich viel mehr; a:hm so: fast täglich eigentlich.
- 20 I: Mhm
- 21 CS5w: Also (.) so eine Stunde täglich oder alle zwei Tage mal a bissal
22 länger.
- 23 I: Mhm. A:hm wo spielst du Computerspiele?
- 24 CS5w: A:hm hauptsächlich aufn PC aber auch auf der Xbox oder auf der Wii.
25 u:nd (.) früher aufm Gameboy wie ich noch kleiner war aber jetzt
26 nimma.
- 27 I: Mhm. (.) Ja und spielst du eher alleine oder mit anderen Personen?
- 28 CS5w: Ahm also hauptsächlich schon alleine und manchmal mit meinem Bruder
29 oder mit meinem Papa zusammen. U:nd World of Warcraft hab ich auch
30 gspielt. Jetzt im Moment nicht. U:nd da natürlich auch mit
31 irgendwelchen anderen Personen zusammen also irgendwo:
32 I: im Internet. Ok: ahm ja lieber online oder offline oder ist dir das
33 ziemlich wurscht?
- 34 CS5w: Ist mir eigentlich ganz egal.
- 35 I: Ok. Hast du ein Lieblingsgenre?
- 36 CS5w: A:hm (2) Fantasy Action so in dir Richtung, Action-RPG. Wobei (1) ja
37 Action-RPG würd ich sagen.
- 38 I: Mhm. Hast du ein Lieblingsspiel oder Lieblingsspiele?

39 CS5w: M:: zum Beispiel also was glaub ich das () Lieblingsspiel sein wird
40 ist The Elder Scrolls: Oblivion. Das spiel ich schon ich weis nicht
41 zum wievielten Mal schon durch und ich liebs noch immer.
42 I: Ja sehr cool.
43 CS5w: Ahm sonst noch mag ich Dragon Age Origins gerne u:nd Far Cry 2.
44 I: Ok.
45 CS5w: Und Portal auf der Xbox.
46 I: Ja cool. Ahm ja welchen persönlichen Stellenwert nehmen
47 Computerspiele in deinem Leben ein?
48 CS5w: M: °persönlichen Stellenwert° Eine @gute Frage@ A:m (.) naja es ist
49 halt so dass ich auch viel von meinem Taschengeld für neue PC Spiele
50 ausgeb. U::nd (.) a:hm es ist mir schon sehr wichtig das PC Spielen
51 also wenn ich jetzt mal ein Jahr ohne PC Spiele oder so leben müsste
52 das wär nicht so schön. U::nd (1) Ja es ist auch was worüber ich dann
53 zum Beispiel auch mit meinem Bruder reden kann und mit meinen
54 Freundinnen eh nicht so weil die halt nicht wirklich PC Spiele
55 spielen. Aber sie sind mir schon (.) also es ist ein Hobby sag ma mal
56 so.
57 I: Mhm. Ahm ja vielleicht noch die Teilnahmemotivation, dass du jetzt da
58 mitmachst, also weil du gern spielst oder?
59 CS5w: Ja weil ich gern spiel. Ich hab mir eh schon gedacht, es gibt
60 wahrscheinlich nicht so viele die sich da melden, weil ich auch
61 selber nicht wirklich wen kenn, der Computerspiele spielt, also
62 Mädchen. Und::
63 I: Weist du warum also warum die das nicht spielen oder ham die
64 irgendwelche Begründungen?
65 CS5w: (°Das kann man nicht sagen.°) Weil mit einer Freundin hab ich
66 gespielt genau ein Spiel auf der Xbox aber sonst. (.) Und a paar kenn
67 ich noch die eben eben Sims 2 spielen aber sonst nichts. Ich glaub
68 (.) es ist vielleicht (.) dass sie sich nicht so dafür interessieren,
69 dass sie eben in der virtuellen Spielwelt sind und eben dort
70 irgendwelche Aufgaben erledigen oder so; vielleicht andere Sachen
71 wichtiger sind. Und vielleicht auch weils im anderen Freundeskreis
72 vielleicht nicht so akzeptiert wird. Ich mein bei ist das jetzt ganz
73 normal. (.) Ich mein es ist schon so dass sagen so: Ja du mit deinen
74 PC Spielen aber es ist jetzt nicht so dass ich ausgelacht werd oder
75 was. Aber ich kann ma schon vorstellen dass es vielleicht in anderen
76 Mädchengruppen so ist.
77 I: Mhm. (1) Ok also ich stell dir jetzt Fragen zu sieben verschiedenen
78 Themenfeldern und ich werd jetzt zerst mal ganz offen fragen und dann
79 wenn dir was nicht einfällt oder so dann frag ich konkreter. Und du

80 kannst Spiele nennen oder Erlebnisse vergleichen, auch von früheren
81 Jahren. U:nd ja. Also erstes Themenfeld ist die Phantasie. A:hm denk
82 dabei an deine eigene Phantasie, nicht unbedingt was dir das Spiel
83 vorgibt, sondern was bei dir im Kopf abgeht. Ahm ja würdest du sagen
84 würdest du sagen dass Computerspiele deine Phantasie wecken und was
85 für Erlebnisse hast du bezüglich Phantasie gemacht?

86 CS5w: Ja ich glaub schon dass Computerspiele zur Phantasie beitragen; weil
87 praktisch neue Ideen und so auf einen einkommen, die man vielleicht
88 beim PC Spielen hat. Und so: ich glaub schon dass ich eine ziemlich
89 große Phantasie hab. We:il a:hm ich hab mir schon immer gerne
90 Geschichten ausdacht und so: und (.) aber es ist auch so dass ich (1)
91 keine Ahnung dass ich auf irgendwelche verrückte Gedanken einfach
92 komm u:nd (2) °Phantasie° (.) Erlebnisse dazu () (2) Muss ich kurz
93 nachdenken. (3) M:: ja es ist vielleicht auch so (.) und wenn man
94 Phantasie jetzt zum Beispiel auch mit Fantasy verbinde, weil, zum
95 Beispiel wenn ich Bücher les les ich eher nicht gerne Bücher die in
96 der realen Welt spielen sondern eher in Bücher die in irgendwelchen
97 Phantasiewelten spielen wo irgendwas anders ist als in dieser Welt
98 u:nd eben auch (.) ahm das denk ich ist auch in PC Spielen so weil da
99 ist eben auch meistens alles ziemlich anders als in der realen Welt.

100 I: Mhm

101 CS5w: U:nd (2) dass man sich da vielleicht auch denken kann (.) dass
102 irgendwie Leute die gerne Sachen wie Phantasie vorziehen (vielleicht
103 auch gerne) PC Spiele spielen u::nd Leute die eher in der realen Welt
104 sind also auch die reale Welt so mögen wies ist und sagen ja die
105 Sache mit Phantasie ist doch ein Blödsinn und sowas die vielleicht
106 auch nicht so gerne PC Spiele spielen.

107 I: Mhm Und a:hm und wie ists mim Ausleben deiner eigenen Phantasie? Also
108 fühlst du dich da eingeschränkt oder kannst du die ausleben beim
109 Computerspielen? (1) Oder vielleicht nur bei bestimmten Spielen?

110 CS5w: Also ich glaub es ist auch so dass man die eigene Phantasie beim PC
111 Spielen ausleben kann und in die Rolle von irgendeiner anderen Figur
112 hineinschlüpfen kann und andere Erlebnisse erleben die man in der
113 echten Welt nicht erleben wird und (.) dass mans eben auch eben
114 ausleben kann.

115 I: Mhm

116 CS5w: Genau wenn man (.) zum Beispiel ich weis nicht (.) sich jetzt mal
117 vorstellt wenn man jetzt irgendein Action Held oder so: und das geht
118 im echten Leben nicht wirklich aber in PC Spielen geht das eben alles
119 oder auch. Bei Oblivion jetzt zum Beispiel die Fantasy Welt () zum
120 Ausleben.

121 I: Mhm. Ok. Ja wie geht's dir mit dem Kreieren von neuen Spielinhalten?
122 Spielst du solche Spiele wo du dann auch selber was fürs Spiel machen
123 kannst?

124 CS5w: Ahm hab ich schon probiert also in Halo geht das. Da hab ich aber
125 nicht so viel damit herumtan. Also nur bissal was mit meinem Bruder
126 gemeinsam () Und in Oblivion hab ich mir @eine Verkäuferin
127 gmacht@ die aber total sinnlos hin und her geht und sagt irgendwelche
128 komische Sachen.

129 I: @(.)@

130 CS5w: Ahm u:nd (.) sonst () doch in Sims hab ich oft neues Gwand und so
131 gmacht eben oder Möbel probiert zu machen wie so einen Wäschekorb und
132 so und (1) ja aber sonst nicht wirklich viel kreierte.

133 I: Mhm (2) Ja ahm na vielleicht noch wennst jetzt irgendwas kreierte
134 fühlst du dich da in deiner Phantasie dann eingeschränkt oder meinst
135 du kannst eh was halt-

136 CS5w: Na da kann man eigentlich eh ziemlich viel machen denk ich ich mein.
137 A bissl eingeschränkt in dem Sinne dass ich mich vielleicht nicht
138 noch nicht ganz zu gut auskenne wenn ich erst anfangen damit dass ich
139 vielleicht noch nicht wirklich alles verwirklichen kann was ich mir
140 denk. Aber sonst °eigentlich ja°.

141 I: Mhm Ja nächstes Themenfeld sind die Regeln. Ja also welche Rolle
142 spielen Regeln beim Computerspiel für dich?

143 CS5w: Ahm also:: (1) Regeln. Ja in Einzelspielerspielen (.) denk ich
144 spielns nicht so eine große Rolle außer dass man vielleicht Regeln
145 überschreiten kann zum Beispiel (.) wenn man jetzt an physikalische
146 Regeln denkt weil in der- in der echten Welt gibt's eben bestimmte
147 Regeln die einen (1) dass man nicht so gut spielen kann oder
148 bestimmte Dinge einfach nicht funktionieren oder dass zum Beispiel
149 keine Magie gibt oder so was man eben; in PC Spielen gibt's es schon.
150 (.) Oder auch solche Regeln wenn man jetzt in Far Cry 2 muss man eben
151 Aufträge erledigen dass man irgendwen umbringt oder so, das würd in
152 der echten Welt nie gehen. Das würd man auch nie machen. Aber (.) in
153 Computerspielen macht mans eben doch, wenn das paradox klingt und so
154 wenn das Spaß macht solche Aufträge zu erfüllen, aber es macht @halt
155 einfach Spaß@

156 I: @(.)@

157 CS5w: U:nd ahm in (.) Mehrspielerspielen also zum Beispiel wenn man jetzt
158 gegeneinander in Halo spielt oder so (.) dass da eben bestimmte
159 Regeln gibt dass a:hm wer das Spiel gewinnt wenn man den Gegner so
160 und so oft eben abgeschossen hat oder i:n World of Warcraft jetzt zum
161 Beispiel speziell, dass eben auch Regeln gibt weils ja auch (.) ahm

162 so Spiele gibt wie () dass da auch bestimmte Regeln gibt
163 u:nd ich denk schon dass sowas wichtig ist bei Mehrspielerspielen
164 weil sonst jeder irgendwas machen würde.
165 I: Jaja. Und ja also kannst du die Regeln im Spiel beeinflussen oder
166 sind sie immer fest im Spiel verankert?
167 CS5w: Aja @Cheat@
168 I: @(.)@ Na nicht unbedingt Cheaten aber einfach nur generell. Aber
169 Cheaten, da kannst gerne auch drüber reden.
170 CS5w: Ja ich weis nicht da fällt mir einfach gleich Cheaten dazu ein.
171 I: Mhm
172 CS5w: We:il (.) ja manchmal machts schon mehr Spaß wenn beim Cheat
173 herumspielt und wenn man den God-Mode aktiviert oder so und einfach
174 durchrennen kann; und wenns dann zum Beispiel grad ein langweiliges
175 Level gibt wo man sich nicht durchkämpfen will und sterben will oder
176 so dann aktiviert man eben einfach den God-Mode (.) was eben schon
177 gut ist dass man die Regeln beeinflussen kann. Oder dass man °ich
178 weis nicht ° in verschiedenen Spielen kann man ja auch Gegenstände
179 kaufen oder Verbesserungen wo man sich dann einfach Geld hercheatet
180 oder so weil man das wirklich grad unbedingt haben will und nicht und
181 grad nicht genug Geld hat. (.) Aber was blöd ist ich mein zum
182 Beispiel. A::hm in Counter Strike gibt's ja (.) ich mein ich hab bis
183 jetzt nur bei meinem Bruder zugschaut und hab noch nicht gspielt;
184 aber es gibt ja manchmal Cheats ahm wo Leute durch Wände laufen
185 können was eigentlich gar nicht erlaubt ist. (1) Was ich persönlich
186 nicht so gut find weil das Spielerlebnis da für die anderen Leute
187 nicht mehr so gut ist.
188 I: Mhm
189 CS5w: Oder i:n (1) oder zum Bespi:el ahm Farming Bots in World of Warcraft.
190 Die auch nicht erlaubt sind, die eben einfach bei einen (.) ich weis
191 nicht irgendwas farmen, irgendwelche Gegenstände die man grad
192 braucht. (1) U:nd also anscheinend sind Regeln () in
193 Computerspielen.
194 I: Mhm
195 CS5w: Aber bei den meisten Cheats find ich das nicht so schlimm. Also wenn
196 man selber Cheats verwenden will. (° °)
197 I: (2) Ok. Wenn mir dazu noch was einfällt sag ichs dir dann. Ok ahm ja
198 nächstes Thema ist die Leistung, Anforderungen an dich, Anspannung
199 Entspannung. Also zuerst würdest du sagen dass Computerspiele eher
200 entspannend oder anspannend für dich sind?
201 CS5w: Ich glaub das kommt aufs Spiel drauf an und auch auf die Person im
202 Spiel. Also allgemein eher entspannend weil wenn ich zum Beispiel

203 früher von der Schule nach Hause kommen bin hab ich mich gerne vorm
204 PC gessen und hab ein PC Spiel gespielt. Weils eben einfach (.) es
205 auch vom Stress in der Schule loslassen lässt=in irgendeine andere
206 Welt eintauchen und weils eben einfach auch Spaß macht denk ich ists
207 entspannend. (.) Nur manchmal auch anspannend wenns irgendwelche
208 Situationen gibt wenns zum Beispiel einen ahm End Gott gibt in
209 irgendeinem Spiel. Und dann schafft mans einfach nicht ihn zu
210 besiegen und du sitzt schon so lang. Und wirst auch richtig grantig
211 einfach nur. Und dann ists wirklich anspannend.

212 I: Mhm. Und würdest du sagen dass Computerspiele, Computerspielen
213 generell leicht oder schwer sind? Also jetzt nicht so dass es immer
214 leichter wird wenn man schon Übung hat aber so im Generellen also ist
215 das eine leichte Betätigung oder eine eher eine schwere?

216 CS5w: M: (.) Also körperlich eher leicht. Ahm geistig (.) kommt glaub ich
217 auch ganz wieder individuell aufs Spiel drauf an. Ich mein (.) ich
218 glaub schon dass einige () wegen dem Graphischen schon
219 allein u:nd ahm bei vielen Aufgaben muss man ja auch oft nachdenken
220 bis man die Lösung hat. Speziell bei Portal zum Beispiel wo man
221 einfach die ganzen Aufgaben lösen muss; wie man (.) eben einfach
222 verschiedene Denkspiele eigentlich also (1) Ich glaub fürs Gehirn
223 sozusagen eher schwer.

224 I: Ok. (2) Ahm ja also viertes Thema Freiheit. Stellt sich bei dir beim
225 Computerspielen ein Freiheitsgefühl ein oder bei bestimmten Spielen?

226 CS5w: Eigentlich schon weil (.) man kann (.) schnell hinterein- also ich
227 denk ma man muss schnell hintereinander Entscheidungen treffen und
228 hat bei dieser Entscheidung eigentlich eine große Freiheit vor allem
229 auch weils auch Spielstände gibt die man wieder laden kann, das heißt
230 man kann verschiedene Entscheidungen ausprobieren was da passiert
231 u:nd ahm: es gibt auch größere Freiheit wie gsagt von den Regeln her
232 oder zum Beispiel gibt's in Computerspielen nichts das einen für
233 irgendwas bestrafen würd ich mein theoretisch schon wie bei Oblivion
234 dass zum Beispiel Drachen kommen wenn man jemanden umbringt und so.
235 Aber das kann man eigentlich auch mit Cheats beeinflussen also gibt's
236 eigentlich schon eine größere Freiheit als in der realen Welt.

237 I: Mhm

238 CS5w: Außer dass die Welt irgendwie viel zu klein ist. Im Gegensatz zur
239 realen Welt.

240 I: Ok. (1) Ahm ja und wie meinst du dass sie zu klein ist, also wie
241 fühlst du dich da eingeschränkt oder einfach nur- meinst du von der
242 Spielgröße jetzt?

243 CS5w: Ahm: ja also ich glaub das einzige was einen einschränkt ist eben (.)
244 ahm das vielleicht manchmal die Welt ein bissl klein ist oder (1) Ich
245 mein in Oblivion ist's eigentlich eh ziemlich groß aber ahm dass ma
246 vielleicht wenn man das Spiel wirklich schon lang spielt oder oft
247 spielt hat dass man wirklich schon alles kennt oder schon wünschen
248 würd dass es noch mehr geben wird. Und ahm: dass eben irgendwann das
249 Spiel aus ist und man gar nichts mehr zu tun hat u:nd (.) oder halt
250 einfach allgemein wenn das Spiel aus ist und dass man dann eigentlich
251 schon nochmal durchspielen kann mit anderen Entscheidungen aber
252 trotzdem das Gleiche nicht nochmal.

253 I: Mhm. Welche Rolle spielt für dich freie Entscheidung beim
254 Computerspielen?

255 CS5w: Ahm schon eine große, also ich mag Spiele lieber wo man nicht in
256 einer linearen Welt spielt also irgendwo durchlaufen muss in strenger
257 Reihenfolge; sondern sich eben entscheiden kann was man zuerst macht.

258 I: Mhm (3) Ok (2) M: ja also fünftes Thema Wettbewerb und damit mein ich
259 jetzt nicht so E-games, so Sportveranstaltungen mit Computerspielen,
260 sondern den Wettbewerb mit dir oder mit anderen Personen oder mit dem
261 Computer. Also welche Rolle spielt Wettbewerb jetzt beim
262 Computerspielen oder gibt's Computerspiele ohne Wettbewerb?

263 CS5w: (2) Ich glaub es gibt nicht wirklich welche ohne Wettbewerb weil (.)
264 ahm wenn man eben andere Leute kennt die das Spiel auch spielen dann
265 ist das wirklich eigentlich eher wie so ein Wettbewerb untereinander.
266 Man erzählt wie weit man schon ist und so und dann darf mans
267 vielleicht nicht erzählen weil das beim anderen noch nicht passiert
268 ist, der noch nicht so weit ist. Das ist dann irgendwie auch wieder
269 ein Wettbewerb untereinander wer schneller fertig ist oder wer
270 irgendwas besser macht. U:nd besonders jetzt bei Online-Spielen ahm
271 ist natürlich ein Wettbewerb da. Ahm zum Beispiel bei World of
272 Warcraft welche () er schon hat oder ahm oder bei Xbox live
273 welchen Game-Erfolg du hast oder (1) Es wird eben auch in vielen
274 Spielen dieser Wettbewerb wirklich schon eingebaut; dass jetzt
275 wirklich Spieler untereinander besser sein wollen und das man auch
276 deswegen wirklich spielen will damit man besser wird als andere Leute
277 (.) u:nd (.) Also ich glaub Wettbewerb spielt schon eine große Rolle.

278 I: Mhm (1) Ja also nächstes Themenfeld Spielziel. Ahm (2) Ja also wie
279 gestaltet sich der Weg zum Ziel beim Computerspielen, gibst du dir
280 deine Ziele selbst vor oder wird das immer vom Computer vorgelegt?

281 CS5w: (2) Also ich glaub das Ziel allgemein; ich mein es gibt im Spiel halt
282 verschiedene Ziele die man erreichen sollte; zum Beispiel (.) ahm:
283 (1) Ich denk- aber was ich mir persönlich denk für mich ist

284 eigentlich das Ziel dass ich Spaß hab an dem Spiel und (.) wenn ich
285 praktisch das Ziel vom Spiel erreicht hab dann (1) dann (1) ist es
286 praktisch für mich nicht mehr das Ziel weils ja dann vorbei ist und
287 weil ich dann ja nicht mehr wirklich Spaß dran hab.

288 I: Mhm

289 CS5w: Also (.) da kann man wirklich so sagen der Weg ist @das Ziel@

290 I: @(.)@

291 CS5w: Sozusagen. Weils ja mehr Spaß macht zu spielen als wenns vorbei ist.
292 Wobei man manchmal auch froh ist wenns vorbei ist; halt man kann sich
293 freuen dass man das Spiel durchgespielt hat.

294 I: Ja und kannst du deine Ziele auch selber vorgeben oder ist das immer
295 vorgegeben?

296 CS5w: Ahm: (.) also bei den Spielen wo ich gspielt hab; Wobei bei World of
297 Warcraft (.) gibt's nicht wirklich so ein endgültiges Ziel, also da
298 kann man sich glaub ich seine Ziele schon selber setzen was man
299 erreichen will. Aber bei Einzelspielerspielen ist glaub ich schon
300 allgemein so dass die Ziele vorgegeben sind.

301 I: Mhm

302 CS5w: Wobei zum Beispiel bei Dragon Age Origins kann man; das hab ich eben
303 daran gern mögen dass man wirklich verschiedene End- also
304 verschiedene Enden haben kann je nach dem für was man sich im Laufe
305 des Spiels entschieden hat und so: und ahm da machts auch Spaß dass
306 mans mehrere Male spielt weil man ja verschiedene Anfänge hat und
307 verschiedene Personen und das macht eben dann auch Spaß.

308 I: Mhm (2) Ok. (1) M: ja also letztes Themenfeld Emotionen. Ahm welche
309 Gefühle kommen bei dir beim Computerspielen auf?

310 CS5w: M:: also meistens (.) am meisten irgendwie Freude also weil ich Spaß
311 dran hab und so (.) und (.) bei Spielen wie: (.) Bioshock zum
312 Beispiel vielleicht auch eher (.) ein bissl Gruseln weil man eben
313 nicht weis ob in der nächsten Ecke was lauert oder so. Und vielleicht
314 auch Schreck wenn irgendwas plötzlich reinspringt. Ahm: dann
315 Anspannung wenns irgendein großen Gegner gibt oder so. (.) Das heißt
316 auch Ärger wenn man irgendwas nicht schafft oder wenn man stirbt oder
317 irgendsowas. Und manchmal wenns wirklich so ist dass das
318 Computerspiel auch viel auf die Charaktere aufbaut und viele
319 Hintergrundgeschichte erzählt und so; das man vielleicht mit den
320 Charakteren mitfühlt und wenns dann vielleicht auch traurig wird als
321 ob man eben ein Buch liest und dann empfindet. U::nd (.) dass da eben
322 auch solche Emo- dass eben die Emotionen vom Charakter auch im Spiel
323 also verschiedene Emotionen.

324 I: Mhm ja und überwiegen die positiven oder die negativen Emotionen?

325 CS5w: M: ich glaub eher die positiven weil sonst würd mans glaub ich nimma
326 spielen wollen.

327 I: Wahrscheinlich. Ja also fällt dir noch was dazu ein was du erzählen
328 möchtest zum Computerspielerleben?

329 CS5w: (3) Ah manche find ich auch interessant zum Beispiel bei Assasins
330 Creed (.) ahm da find ich auch interessant dass du auch einige
331 historische Sachen lernen kannst. Ich mein nicht unbedingt besonders
332 viel aber ich hab zum Beispiel dann über die Medici Familie
333 irgendwann mal einen Artikel glesen und da hab ein paar Sachen eben
334 wiedererkannt weils in Assasins Creed vorkommen sind und sowas find
335 ich eben auch interessant wenn eben historische Fakten oder einfach
336 irgendwelche Fakten einbaut sind (.) Oder: ahm dann solche
337 Wissensspiele find ich auch gut weil man dann eben auch praktisch was
338 dazulernt. (1) Ahm: Ja (2) Ahm (2)

339 I: Ja was wünschst du dir für zukünftige Computerspiele?

340 CS5w: Zukünftige Spiele. Ahm das ich in mehr Spielen @weibliche Charakter
341 spielen kann@.

342 I: @(.)@

343 CS5w: Weil zum Beispiel Gothic wollt ich nie spielen weil man da nur einen
344 Mann spielen kann und so und (.) man will sich halt schon irgendwie
345 mit der Spielfigur identifizieren. Ahm: und sonst wünsch ich mir in
346 Spielen mehr Entscheidungsfreiheit dass man eben wirklich wie in
347 Dragon Age Origins zum Beispiel verschiedene Enden hat. Dass die
348 Entscheidungen mehr das Spiel beeinflussen. Ahm: ja sonst (1) ahm (.)
349 dass zum Beispiel World of Warcraft nicht mehr so viel kosten würd
350 das wär auch gut. Weil es ist ja wirklich so man fangt an zu spielen
351 und dann will man nicht mehr aufhören und zahlt eben weiter (.) und
352 so verdienen die auch ihr Geld. Oder es gibt ja auch irgendwelche
353 Spiele die kostenlos sind wenn man da aber für spezielle Inhalte
354 zahlen muss. Und (.) das würd ich auch besser finden wens eben einen
355 fixen Preis geben würde für ein Spiel und dann nix mehr bezahlen
356 braucht.

357 I: Mhm

358 CS5w: Und sonst find ich die Spiele eh schon ziemlich gut.

359 I: Ok. Ja danke fürs Interview.

Verzeichnis der Computerspiele

Es kann nicht angenommen werden, dass die Leser der Diplomarbeit alle darin erwähnten Computerspiele kennen. Da es dennoch hilfreich ist, zumindest ansatzweise das Grundprinzip und die Genrezuordnung der Computerspiele zu kennen, um besser dem Autor oder der Interviewperson folgen zu können, enthält das folgende Verzeichnis Kurzbeschreibungen der genannten Computerspiele in alphabetischer Reihenfolge. Dabei wurden lediglich Nennungen aus den Transkripten ausgelassen, welche nicht eindeutig identifiziert werden konnten. Bei Computerspielen, die bereits in mehreren Teilen auf den Markt gekommen sind, der konkrete Teil jedoch nicht angegeben wird, wird die Reihe als solche vorgestellt (z.B. *Age of Empires*). Wird der konkrete Teil (z.B. *Call of Duty 4*) angesprochen, wird nur auf diesen eingegangen. Die Angaben in der Klammer nach dem Spielnamen bezeichnen Entwickler, Publisher, Erscheinungsjahr, Spielplattform und Genre in dieser Reihenfolge. Die Webadresse am Ende jeder Kurzbeschreibung bezieht sich auf den offiziellen Webauftritt des jeweiligen Spieles.

Age of Empires (Ensemble Studios, Microsoft, 1997 – 2008, Windows/Mac Os, Echtzeit-Strategie)

Age of Empires ist eine Computerspielreihe, die hauptsächlich für den PC entwickelt wurde. Es handelt sich dabei um Echtzeit-Strategie Spiele, die jeweils eine andere Epoche der Geschichte behandeln – von der Altsteinzeit, über die griechische Mythologie der Antike bis hin zur Entdeckung Amerikas. Grundprinzip aller Teile ist es, ein Reich aufzubauen, es zu verteidigen und weiterzuentwickeln. Die Völker und Technologien entsprechen jeweils der Zeit des Geschehens. <http://www.microsoft.com/games/empires/>

Assassins Creed (Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2007, Windows/Mac Os/Xbox 360/PlayStation 3, Action-Adventure)

In *Assassins Creed* wird der Spieler ins Jahr 1191 zurückversetzt, der Zeit des dritten Kreuzzuges. In der Rolle des Attentäters Altair steht der Spieler vor der Mission Frieden zwischen den Christen und den Muslimen zu stiften um den Kreuzzug zu beenden und muss dafür unter anderem wichtige militärische Feldherren ausschalten. Die Figur Altair lässt sich dabei im Spiel sehr frei steuern. So können etwa viele Körperteile gezielt bewegt werden.

2009 erschien Assassins Creed II, dessen Handlung direkt am ersten Teil anknüpft.
<http://assassinscreed.de.ubi.com/>

Bioshock (2K Games, 2007, Windows/ Xbox 360/PlayStation 3, Ego-Shooter)

In Bioshock spielt der Spieler die Person Jack, welcher als einziger überlebende eines Flugzeugabsturzes auf die mysteriöse Unterwasserstadt Rapture trifft. Wie es sich herausstellt, sind nahezu alle Bewohner der Stadt verrückt geworden und zu den unterschiedlichsten Kreaturen mutiert. Gegen diese gilt es im Spiel anzukämpfen, dabei stehen dem Spieler die unterschiedlichsten Waffen zur Verfügung. Anfang 2010 kam der Nachfolger des Spiels auf den Markt, Bioshock II. Ein dritter Teil ist gerade in der Entwicklung. <http://www.2kgames.com/bioshock/>

Black and White (Lionhead Studios, Electronic Arts, 2001 u. 2005, Windows/Mac Os, Strategie/Göttersimulation)

Black and White erschien in zwei Teilen. Aufgabe des Spielers ist es in der Rolle eines Gottes über Völker verschiedener Inseln zu herrschen. Ob er gut oder böse sein möchte bleibt ihm selbst überlassen und hat Auswirkungen auf den Spielverlauf. Wichtiges Spielelement ist dabei eine Kreatur, die der Spieler selbst aufziehen und erziehen kann. Auch diese hat Einfluss auf die Spielhandlung. <http://lionhead.com/Games/BW2/>

Böse Nachbarn (JoWood Productions, 2003 u. 2004, Nintendo GameCube/Xbox/Windows, Strategie)

In *Böse Nachbarn 1* und *2* agiert der Spieler als Star einer Fernsehshow und hat die Aufgabe seinem Nachbar möglichst viele Streiche zu spielen. Er kann dabei alle Gegenstände benützen, die zu finden sind. Der erste Teil spielt sich im Haus des Nachbarn ab, im zweiten spielt der Spieler seinem Nachbarn in verschiedenen Urlaubsorten Streiche. <http://www.neighbours-from-hell.com/>

Call of Duty 4: Modern Warfare (Infinity Ward, Activision, 2007, Windows/Xbox 360/PlayStation 3/Nintendo DS/Mac OS X/Nintendo Wii, Ego-Shooter)

Der vierte Teil der *Call of Duty* Reihe spielt in der fiktiven nahen Zukunft Russlands und thematisiert einen Bürgerkrieg zwischen Rebellen und Loyalisten. Mit einer durchgehenden Handlung geht es dabei in klassischer Ego-Shooter Manier mit modernen Waffen und unterschiedlichen Kampfaktiken von Auftrag zu Auftrag. <http://www.activision.com/>

Counter Strike (Valve, EA Games, 2000, Windows, Online-Taktik-Shooter)

Im reinen Multiplayer Spiel *Counter Strike* kämpfen stets zwei Gruppen gegeneinander – die Terroristen und eine Antiterrorereinheit. Die Spieler, die über LAN zu Hause oder im Internet miteinander spielen, sind gefordert sich in der Gruppe Taktiken zu überlegen, um den Gegner auszuschalten. <http://www.counter-strike.net/>

Die Simpsons – Das Spiel (EA Redwood Shores/Rebellion/Amaze Entertainment, Electronic Arts, 2007, Wii/PlayStation 3/Xbox 360/PlayStation 2/Nintendo DS/PSP, Actionspiel/Jump'n'Run)

Die Simpsons – Das Spiel basiert auf der gleichnamigen Fernsehserie *Die Simpsons* und wurde für unterschiedliche Konsolen entwickelt. Der Spieler übernimmt die Rollen der Hauptcharaktere aus der Fernsehserie und spielt das Spiel entlang eines Handlungsstrangs. Jede Spielfigur verfügt über eigene Superkräfte, die es passend einzusetzen gilt. Dabei sind viele Elemente aus der Fernsehserie wiederzufinden, gleichzeitig werden unterschiedliche Computerspiele parodiert. <http://www.ea.com/games/the-simpsons-game>

Die Sims (Maxis, EA Games, 2000-2009, Windows/Mac OS/Playstation 2/Xbox/GameCube/iPhone/iPod touch, Simulation)

Die Sims ist die meistverkaufte PC-Spielreihe überhaupt und kann als Lebenssimulation beschrieben werden. Die Spieler bauen Häuser auf, richten sie ein, schaffen Familien, schließen soziale Kontakte unter den „Sims“ oder gehen zur Arbeit. Neben vorgefertigten Inhalten hat auch der Spieler selbst die Möglichkeit neue Inhalte zu schaffen und diese über das Internet anderen Nutzern zur Verfügung zu stellen. <http://thesims.ea.com/>

Dragon Age: Origins (BioWare, Electronic Arts, 2009, Windows/Mac OS X/Xbox 360/PlayStation 3, Rollenspiel)

Bei *Dragon Age: Origins* handelt es sich um ein aufwendiges Fantasy-Rollenspiel. Zielgruppe sind Spieler im Erwachsenenalter. Eine besondere Eigenschaft des Spiels ist es, dass der Spieler durch seine Entscheidungen die Spielhandlung beeinflusst. Dies beginnt mit der Erstellung des Charakters und wird in den Dialogen im Spiel weitergeführt.
<http://dragonage.bioware.com/dao/>

Emergency 4 - Global Fighters for Life (Sixteen Tons Entertainment, Take 2 Interactive, 2005, Windows, Echtzeitstrategie)

In *Emergency 4* übernimmt der Spieler als Einsatzleiter die Kontrolle über Polizei, Rettung, Feuerwehr oder des technischen Hilfswerks. Zum Spiel sind verschiedene „Mods“ entwickelt worden, die unter anderem die Szenerie in verschiedene Länder verlegt. So ist auch durch ein eigenständiges Entwicklerteam eine Modifikation für Österreich entstanden.
<http://www.emergency4.de/>

Far Cry 2 (Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2008, Windows/Xbox 360/PlayStation 3, Ego-Shooter)

Far Cry 2 versetzt den Spieler nach Afrika, wo er in einer großen offenen Spielwelt, gefährliche Abenteuer erlebt. Um zum Ziel des Spieles – dem Ermorden eines Waffenhändlers – zu gelangen, muss der Spieler zahlreiche Missionen bewältigen.
<http://farcry.de.ubi.com/>

Flughafensimulator (UIG Entertainment, 2010, Windows, Simulation)

In dieser Flughafensimulation agiert der Spieler in der Rolle des Flughafenmanagers, der zur Aufgabe hat, die Arbeitsschritte des „Waltberg“ Flughafens zu optimieren. Dabei müssen verschiedene Arbeitsschritte abgewickelt werden – vom Aus- und Einladen des Gepäcks bis zum Start des Flugzeugs. <http://www.uieg.de/index.php?id=49>

Gothic 3 (Piranha Bytes, JoWood, 2006, Windows, Rollenspiel)

In *Gothic 3*, wie auch in den zwei Vorgänger-Spielen der Reihe, schlüpft der Spieler in die Rolle des „namenlosen Helden“. In einer riesigen Fantasiewelt kann er sich weitestgehend frei bewegen und muss dabei – anknüpfend an die Vorgeschichte der beiden ersten Teile des Spiels – unterschiedliche Abenteuer meistern. <http://www.gothic3.com/>

Grand Theft Auto (Rockstar North, Rockstar Games, 1997-2009, Windows/Mac OS/Playstation/Xbox, Actionsspiel/Rennspiel)

Mittlerweise umfasst die erfolgreiche *GTA*-Serie bereits zehn Teile. Die Grundhandlung ist dabei stets dieselbe: der Spieler spielt eine männliche Hauptfigur, die eine Verbrecherkarriere anstrebt und dabei in einer Großstadt – diese variiert von Spiel zu Spiel – bestimmte Aufträge erfüllt. Die Spiele zeichnen sich durch eine enorme Handlungsfreiheit aus – allerdings auch durch kriminelle und teils unmoralischer Inhalte. <http://www.rockstargames.com/games>

Halo: Kampf um die Zukunft (Bungie Studios/Gearbox Software, Microsoft Game Studios, 2002, Windows/Mac OS/Xbox/, Ego-Shooter)

Halo spielt in der Zukunft, im Jahr 2552 als die Menschen durch die Überbevölkerung der Erde gezwungen werden auf andere Planeten auszuwandern. Der Spieler schlüpft in die Rolle des genetisch modifizierten Soldaten John und muss in der Science Fiction Welt zu Fuß und in Fahrzeugen die Menschheit gegen eine feindliche Alien-Rasse verteidigen. 2004 und 2007 erschienen die Nachfolgertitel *Halo 2* und *Halo 3*. <http://www.microsoft.com/games/halo/>

Portal (Valve Software, Steam/Electronic Arts, 2007, Windows/Mac OS/Xbox 360/PlayStation 3, Action-Rätsel-Adventure)

Portal ist vor allem ein Rätselspiel. Der Spieler hat die Aufgabe in einem unterirdischen Laborkomplex verschiedene Testkammern zu durchqueren. Um dies zu meistern sind unterschiedliche Rätsel zu lösen, die im Laufe des Spieles immer schwieriger werden. Der Name des Spiels bezieht sich auf die Möglichkeit im Spiel interdimensionale Portale zu erstellen. <http://orange.half-life2.com/portal.html>

Sim City (Maxis, 1989-2007, u.a. Windows/Mac OS, Wirtschaftssimulation)

Das Grundkonzept der Computerspielreihe *Sim City* ist die Entwicklung einer funktionierenden Stadt - von der Planung von Grund auf bis hin zur Verwaltung und Bewältigung von Kriminalität, Katastrophen und vielem mehr. <http://simcity.ea.com>

Spore (Maxis, EA Games, 2008, Windows/Mac OS, Simulation)

Spore ist im Grunde eine spielerische Simulation der Evolution. Am Beginn ist der Spieler ein Einzeller und muss in der „Ursuppe“ schwimmend kleinere Organismen fressen und größeren aus dem Weg gehen. Bewältigt er diese erste Phase begibt er sich in eine höhere Stufe der Evolution. Nach jeder Phase, in der unterschiedliche Aufgaben zu meistern sind, ist es dem Spieler möglich das Äußere seiner Kreatur zu verändern – je nach Entwicklungsfortschritt stehen ihm bestimmte Körperteile zur Verfügung. Nach und nach kommen noch weitere Möglichkeiten im Spiel hinzu, wie die Gründung eines Stammes, das Aufbauen einer Zivilisation bis hin zur Erkundung des Weltraums. <http://www.spore.com/>

Stronghold Crusader (Firefly Studios, Take 2 Interactive/God Games, 2002, Windows, Echtzeit-Strategie)

Stronghold Crusader ist eine Erweiterung des 2001 erschienenen Computerspiel *Stronghold* und begibt sich in die Zeit der mittelalterlichen Kreuzzüge. In einer 2D Umgebung kümmert sich der Spieler um den Aufbau einer Burg und ein funktionierendes Wirtschaftssystem. Zudem kommen die Aufstellung eines Militärs und das Anlegen von Verteidigungsanlagen zur Sicherung der Burg. <http://www.fireflyworlds.com/>

The Book of Unwritten Tales (KING Art, HMH Interactive, 2009, Windows, Adventure)

In *The Book of Unwritten Tales* übernimmt der Spieler in einer humorvollen Fantasy-Welt abwechselnd die Rolle von vier verschiedenen Charakteren. In klassischer Point-and-Klick Manier sind dabei viele Rätsel zu lösen, Gegenstände einzusammeln und entsprechend anzuwenden. <http://www.unwritten-tales.de/>

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks, 2K Games/Ubisoft, 2006, PC/Xbox360/PlayStation 3, Rollenspiel)

In *Oblivion* kann der Spieler zu Beginn des Spiels selbst über Aussehen und Rasse seines Charakters entscheiden. Mit diesem bewegt er sich durch eine riesige offene Fantasy-Spielwelt. Beim Bewältigen eines Hauptquests und zahlreicher Nebenquests kann er sich unterschiedlichen Gilden anschließen, Fähigkeiten erlernen und seine Rüstung und Waffen aufrüsten. <http://www.elderscrolls.com/>

Warcraft (Blizzard Entertainment, 1994-2002, vor allem Windows/Mac Os, Strategie)

Bei *Warcraft* handelt es sich um eine Computerspielserie, dessen Handlung in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt spielt. Bei den drei Teilen der Serie und dessen Erweiterungen überwiegt vor allem das strategische Spiel (Aufbau von Gebäuden, Sammlung von Ressourcen, Kampf gegen andere Völker etc.); dieses wird teilweise durch Rollenspielelemente (vor allem im dritten Teil der Serie mit der Fokussierung auf Helden) unterstützt. Die ersten zwei Teile konzentrieren sich auf den Kampf zwischen den Menschen und den Orcs. In *Warcraft 3*, dem ersten Spiel der Serie mit 3D-Grafik, kommen neben den Menschen und den Orcs auch die Völker der Nachtelfen und Untoten hinzu. <http://www.warcraft.com/>

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, Vivendi, 2004-2010, Windows/Mac Os/Linux, Online-Rollenspiel)

Das derzeit wohl bekannteste MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ist thematisch im selben „Universum“ wie die drei *Warcraft* Spiele angesiedelt. Doch anders wie bei der *Warcraft* Reihe handelt es sich hierbei um ein Rollenspiel. Über das Internet verbunden, spielen in *World of Warcraft* Spieler aus aller Welt zusammen, schlüpfen dabei in unterschiedliche Fantasy-Rollen, meistern unzählige Missionen und verbünden sich gemeinsam gegen das „Böse“ der riesigen Online-Welt. Zum 2004 erschienen Spiel gibt es bereits zwei Erweiterungen, die dritte kommt Dezember 2010 auf den Markt. Derzeit hat

World of Warcraft weltweit bereits über zwölf Millionen Abonnenten.
<http://eu.battle.net/wow/en/>

Abstract (Deutsch)

Ausgangspunkt der Diplomarbeit ist das 1958 erschienene Werk „Les jeux et les hommes“ („Die Spiele und die Menschen“) des französischen Soziologen, Literaturkritikers und Philosophen Roger Caillois (1913 – 1978). Darin entwickelt er einen Spielbegriff, welcher Spiele in vier verschiedene Kategorien (*agôn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx*) und die dabei vorgefundene Spielweise zu oder zwischen den Polen *paidia* und *ludus* einordnet. Mit *ludus* betitelt Caillois geregeltes, zielgerichtetes Spielen; mit dem Begriff *paidia* wird vor allem das freie, unkontrollierte Moment im Spiel bezeichnet. Im Rahmen der Diplomarbeit werden *paidia* und *ludus* genauer betrachtet und die Frage gestellt, in wie weit die Begriffe angemessen sind, um damit das Spielerleben von Computerspielern zu beschreiben. Ausgehend von theoretischen Abhandlungen der Autoren Frasca, Eskelinen und Tronstad, die im Bereich der Game Studies anzusiedeln sind, wird die zentrale Hypothese der Diplomarbeit entwickelt. Diese besagt, dass die Art und Weise wie Computerspiele gespielt werden, auch im Sinne von *paidia* verstanden werden kann. Im Gegensatz zu den genannten Autoren, deren Argumentation rein auf der Spielstruktur aufbaut, wird hier das Spielerleben der Computerspieler ins Zentrum der Betrachtung gestellt. In einer qualitativen Untersuchung werden zwei weibliche und drei männliche Computerspieler im Alter von sechzehn bis achtzehn Jahren zu ihrem Spielerleben befragt. Im Zentrum der Befragung stehen dabei die Themenfelder Phantasie, Regeln, Leistung, Freiheit, Wettbewerb, Spielziel und Emotionen. Im Anschluss der Interviews wird überprüft inwiefern sich die Aussagen der Jugendlichen zu oder zwischen den Polen *paidia* und *ludus* einordnen lassen. Dabei wird festgestellt, dass in einigen Bereichen sehr wohl auch Aspekte von *paidia* zum Vorschein kommen. Auch im Computerspiel bewegt sich demnach die erlebte Spielweise zwischen unkontrollierter Freiheit und unveränderbarem Regelwerk. Die Erkenntnisse der Studie werden – unter anderem in Bezug auf medienpädagogische Konzepte und der Bewertung von Computerspielen – diskutiert und weiterführende Forschungsansätze aufgezeigt.

Abstract (Englisch)

The diploma thesis is based on the book „Les jeux et les hommes“ („Man, Play and Games“), written 1958 by the French sociologist, literary critic and philosopher Roger Caillois (1913 – 1978). Caillois classifies the various kinds of play into four categories (*agôn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx*). Furthermore he differentiates between two ways of playing: *ludus* and *paidia* which are understood as opposing poles. With *ludus* he describes a play, which is strictly controlled and structured by rules. *Paidia* stands for the unstructured and free form of play. The diploma thesis discusses these two ways of playing and analyses their potential ability to describe the experience of computer gamers. Based on papers by Frasca, Eskelinen and Tronstad, the following hypothesis will be developed: It is possible to observe *paidia* in the play of computer games. In contrast to the mentioned authors, whose argumentation is based on the structure of a game, the focus of the diploma thesis concentrates on the play-experience of the computer gamers. In a qualitative analysis two female and three male gamers aged from sixteen to eighteen are questioned about their experience of play. The central topics of the interviews are fantasy, rules, achievement, freedom, competition, goals and emotions. Afterwards it will be examined how statements of the interviewed persons can be classified between *paidia* and *ludus*. The observation is made that in some of the discussed topics aspects of *paidia* according to Caillois' definition are present. Therefore the way of playing computer games can be classified between the experience of unstructured freedom and a controlling body of rules and regulations. The conclusions of the study will be – among other things in reference to media education and the rating of computer games – discussed and further research approaches will be pointed out.

Curriculum Vitae: Natalie Denk

Persönliche Daten

Name	Natalie Denk
Geburtsdatum	12.08.1984
Geburtsort	Oberpullendorf
Kontakt	natalie.denk@gmx.at

Studium

Juni 2002	Matura, BORG Oberpullendorf
2002 - 2003	Studium der Kunstgeschichte, Universität Wien (nicht beendet)
2003 - 2005	Diplom, Kolleg für Multimedia, Graphische Wien
ab 2005	Studium der Pädagogik, Universität Wien (Schwerpunkte: Medienpädagogik, Heilpädagogik)

Arbeit / Praktika

2002-2003	Interviewtätigkeit bei Integral Marktforschung, Wien
Juni 2003	Praktikum Vermessungsamt, Oberpullendorf
August 2004	Praktikum Werbeagentur Agentur7301, Deutschkreutz
ab September 2004	Entwicklung des Maskottchens der Sonnenland Draisinentour, Deutschkreutz
August 2007	Planung und Durchführung eines Stop-Motion Animation Workshops für Kinder am Institut für Bildungsbegleitung Wien

September, Oktober 2007	Mitarbeit, insbesondere Layouterstellung von Lehrmitteln über Mauthausen, Institut für Bildungsbegleitung Wien
2007 - 2008	Design eines Brettspiels für die Sonnenland Draisinentour
Dezember, Jänner 2008/09	Praktikum beim Projekt MiVA (Medienbildung im Volksschulalter) an der Universität Wien
Dezember 2008 - Dezember 2009	Konzeption, Design und Umsetzung der Website des Draisinchen Clubs www.draisinchen.at (Kinderclub der Sonnenland Draisinentour)

Sprachen

Deutsch	Muttersprache
Englisch	Sehr gut in Wort und Schrift
Spanisch	Anfänger
Latein	Das kleine Latinum

EDV Kenntnisse

Microsoft Word	Sehr gut
Microsoft Powerpoint	Sehr gut
Microsoft Excel	Gut
Internetanwendung	Sehr gut
Adobe Photoshop	Sehr gut
Adobe InDesign, Illustrator	Gut
Videoschnitt (diverse Programme)	Gut
Macromedia Flash MX, 8	Sehr gut
HTML Programmierung	Grundkenntnisse
Blender 3D Modellierung	Grundkenntnisse