

# **Computerspiele im Alltag Jugendlicher**

## **Gamer-Segmente und Gamer-Kulturen in der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen**

erstellt vom Institut für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at

im Auftrag

des Bundesministeriums für Gesundheit, Familie und Jugend

und

der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen

Projektleitung und Berichtslegung: Dr. Beate Großegger

Statistik: MMag. Manfred Zentner

Wien, im März 2008

# Inhalt

I.	Computerspiele im Alltag Jugendlicher: Ausgangslage und Ziele der Studie	6
I.1	Öffentliche Diskussion aus Sicht der Jugendforschung	7
I.2	Grundlagendaten der BuPP ermöglichen eine erste Orientierung und legen weitere Fragen offen	8
I.3	Ziele der Studie, methodisches Vorgehen und Darstellung der Ergebnisse	12
II.	Die Computerszene	15
II.1	Soziodemographie und soziokulturelle Charakteristika	15
II.2	Peer-Beziehungen der Computerszene-Jugendlichen	21
II.3	Die Spielkultur der Computerszene-Jugendlichen	24
II.4	Exkurs: Computerszene-Jugendliche und passionierte Gamer – Gemeinsamkeiten und Unterschiede	27
II.5	Short-Facts: Die Computerszene im Überblick	28
III.	Passionierte Gamer	30
III.1	Soziodemographie und soziokulturelle Charakteristika	30
III.2	Peer-Beziehungen der passionierten Gamer	32
III.3	Die Spielkultur der passionierten Gamer	34
III.4	Short-Facts: Passionierte Gamer im Überblick	38
IV.	Durchschnittsgamer	39
IV.1	Soziodemographie und soziokulturelle Charakteristika	39
IV.2	Peer-Beziehungen der Durchschnittsgamer	41
IV.3	Spielkultur der Durchschnittsgamer	42
IV.4	Short-Facts: Durchschnittsgamer im Überblick	45
V.	Gamer nach Genrepräferenzen im Vergleich	46
V.1	Soziodemographie und soziokulturelle Charakteristika	46
V.2	Spielfrequenz	50
V.3	Womit Computer-/Konsolenspiele in verschiedenen Genrepräferenzsegmenten punkten	51
V.4	Soziale Settings und bevorzugtes Spielgerät	55
V.5	Short Facts: Gamer nach Genrepräferenzen im Vergleich	57
VI.	Einschätzung positiver und negativer Effekte nach Spielfrequenz und Genrepräferenz	59
VI.1	Einschätzung der positiven Lern- und Trainingseffekte nach Spielerfahrung, Spielfrequenz und Genrepräferenz	60

VI.2	Einschätzung der Risiken und Problematiken nach Spielerfahrung, Spielfrequenz und Genrepräferenz	64
VI.3	Short Facts: Einschätzung positiver und negativer Effekte des Computer- und Konsolenspielens durch Jugendliche	67
VII.	Zusammenfassung: Computer- und Konsolenspiele im Alltag Jugendlicher	69

Literatur

## Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Einschätzung und Bewertung positiver und negativer Effekte des Computer- und Konsolenspielens durch 11- bis 18-Jährige	11
Tab. 2: Soziodemographie der Computerszene	16
Tab. 3: Freundschaftsbeziehungen und Größe der Freundeskreise	21
Tab. 4: Soziodemographie der passionierten Gamer	31
Tab. 5: Computer und Computerspiele als Thema der Peerkommunikation: virtuelle und realweltliche Treffpunkte	33
Tab. 6: Soziodemographie der Durchschnittsgamer	39
Tab. 7: Soziodemographie – Gamer nach Genrepräferenzen	47
Tab. 8: Freundschaftsbeziehungen und Größe der Freundeskreise nach Genrepräferenz	50
Tab. 9: Nutzung von Spielgeräten nach Genrepräferenz	57

## Abbildungsverzeichnis

Grafik 1: Häufigkeit der Computer-/Konsolenspiele-Nutzung nach Geschlecht	9
Grafik 2: Genrepräferenzen 11- bis 18-jähriger Gamer nach Geschlecht	10
Grafik 3: Jugendkulturelle Szeneorientierung der Computerszene-Jugendlichen	17
Grafik 4: Die 15 beliebtesten Musikstile der Computerszene-Jugendlichen	18
Grafik 5: Taschengeldausgaben der Computerszene-Jugendlichen	20
Grafik 6: Bindungsfaktoren in Freundeskreisen	22
Grafik 7: Gesprächsstoff im Freundeskreis	23
Grafik 8: Genrepräferenzen bei Gamern aus der Computerszene	24
Grafik 9: Womit Computer-/Konsolenspiele bei Gamern aus der Computerszene punkten	25
Grafik 10: Genrepräferenzen der Gamer aus der Computerszene und der passionierten Gamer im Vergleich	27
Grafik 11: Genrepräferenzen der passionierten Gamer	35
Grafik 12: Womit Computer-/Konsolenspiele bei passionierten Gamern punkten	36
Grafik 13: Jugendkulturelle Szeneorientierung der Durchschnittsgamer	40
Grafik 14: Genrepräferenzen der Durchschnittsgamer im Vergleich zu Genrepräferenzen der passionierten Gamer	42
Grafik 15: Womit Computer-/Konsolenspiele punkten: Durchschnittsgamer im Vergleich zu passionierten Gamern	44
Grafik 16: Spielfrequenz nach Genrepräferenzen	51
Grafik 17: Vorliebe für Darstellung von Gewalt im Spiel nach Genrepräferenzsegmenten	53
Grafik 18: Soziales Setting beim Computer-/Konsolenspielen nach Genrepräferenzen	56
Grafik 19: Einschätzung positiver Lern-/Trainingseffekte nach Spielerfahrung und Spielfrequenz	62
Grafik 20: Einschätzung positiver Lern-/Trainingseffekte nach Genrepräferenz	63
Grafik 21: Einschätzung negativer Effekte nach Spielerfahrung und Spielfrequenz	65
Grafik 22: Einschätzung negativer Effekte nach Genrepräferenz	67

# I. Computer- und Konsolenspiele im Alltag Jugendlicher: die Ausgangslage

„Computerspiele werden insbesondere (...) von Kindern und Jugendlichen gespielt. Sie bilden ein interessiertes Publikum, das über die Kompetenz verfügt, solche Angebote zu suchen, zu nutzen und zu genießen. (...) Die zuständigen Wissenschaften haben sich bisher nur sehr marginal damit beschäftigt, und auch die Öffentlichkeit hat allenfalls auf Warnungen von antisozialen Folgen reagiert. Es hat Jahrzehnte gedauert bis sich eine deutsche medienpädagogische wissenschaftliche Zeitschrift entschlossen hat, ein Schwerpunktheft zu publizieren, das nach dem Nutzen von Computerspielen fragte (...). Die emotionale Dimension auf deren Grundlage sich Computerspieler auf simulierte Wirklichkeiten einlassen, blieb im Rahmen von Medienkompetenzdiskussionen meist unberücksichtigt. Aus diesen Gründen blieben Computerspiele bisher weitgehend Peer-group-Medien von Jugendlichen, und viele Eltern wissen bis heute nicht, dass auch ihr Kind spätestens ab zwölf Jahren das eine oder andere (in Deutschland, Anm. BG) indizierte Computerspiel auf der Festplatte hat.“ (Krotz 2008: 36)

Die Ergebnisse der Jugendforschung sprechen eine deutliche Sprache: 3 von 4 Jugendlichen im Alter von 11 bis 18 Jahren spielen am Computer und/oder an der Konsole. Ein Drittel spielt häufig und hat Computer- und/oder Konsolenspiele fest in den persönlichen Freizeitmix integriert. (BMSG 2007)

Computer- und Konsolenspiele punkten bei Jugendlichen als „hochgradig interaktive mediale Unterhaltungsumgebungen“ (Bopp 2005: 1), die nicht nur im Sinne einer Individual(freizeit)beschäftigung Spielspaß ermöglichen, sondern die unter Jugendlichen vielmehr auch gemeinschaftsbildend wirken. In hohem Maße passiert Computer- und Konsolenspielnutzung bei Jugendlichen sozial eingebettet (vgl. Quandt u.a. 2008) und Gamer mit ähnlichen Spielpräferenzen formieren sich zu thematisch fokussierten Communities. Bei Jungs funktionieren Computer- und Konsolenspiele darüber hinaus auch als ein wichtiges Tool, um psycho-emotionale Unbefindlichkeiten zu regulieren: Rund jeder zweite 11- bis 18-jährige Junge spielt, wie die Jugendforschung zeigt, gerade auch dann, wenn er „wieder mal richtig schlecht drauf ist“. (Institut für Jugendkulturforschung 2005)

Ohne zu übertreiben, kann man Computer- und Konsolenspiele heute als ein Stückchen jugendlichen Alltags begreifen. Sie sind, wie Friedrich Krotz (2008) betont, echte Peer-group-Medien: in der „Gesellschaft der Gleichaltrigen“ (Zinnecker u.a. 2002) fest verankert, für viele Erwachsene, die selbst nicht Computer- und/oder Konsolenspiele spielen, jedoch eine fremde Welt.

Dieser fehlende Zugang zu Computer- und Konsolenspielen als Teil der (jugendlichen) Freizeit- und Alltagskultur, Unkenntnis, was jugendliche Gamer denn eigentlich spielen und auch warum sie das tun, plus eine nicht verstummende mediale Panikmache bezüglich möglicher negativer Auswirkungen exzessiven Computer- und Konsolenspielens führen dazu, dass in der öffentlichen Debatte positive Lern- und Trainingseffekte des PC- und Konsolenspielens meist gar nicht angedacht, Problematiken hingegen überschätzt und charakteristische Qualitäten des mit Computer- und Konsolenspielen verbundenen Unterhaltungserlebens oft nicht gesehen werden.

## **I.1 Die öffentliche Diskussion aus Sicht der Jugendforschung**

Aus Sicht der Jugend- und Jugendmedienforschung erfolgt die Auseinandersetzung mit den jugendlichen Computerspielkulturen in der breiten Öffentlichkeit großteils einseitig und aus verkürzter Perspektive. Einerseits ist zu beobachten, dass die öffentliche Meinung von der undifferenzierten medialen Gewaltdebatte beherrscht wird. Jugendliche Computer- und KonsolenspielerInnen werden hier als potentielle „Problemjugendliche“ etikettiert und nicht selten auch pauschal als gewaltbereit und Amok-Lauf-gefährdet dargestellt. Oder sie werden als sozial verinselt und nicht ausreichend mit Alltagsbewältigungskompetenz ausgestattet charakterisiert. Eltern und PädagogInnen reagieren darauf zu recht irritiert und häufig auch verunsichert.

Andererseits zeigt sich im Bereich der Computer- und Konsolenspiele-Forschung eine deutliche Dominanz kommerzieller Interessen. Groß angelegte quantitative Studien, die kommerziellen (AuftraggeberInnen-)Interessen folgen, liefern detaillierte Verkaufszahlen zu populären Spielgenres und eine Fülle weiterer marketingrelevanter Daten. Für die Nutzungskulturen jugendlicher Gamer haben sie jedoch häufig wenig Aussagekraft (vgl. Dreier/Kubisch 2003: 90) und sie leisten kaum einen Beitrag zu einem besseren Verständnis der Nutzungsmotive und Nutzungsstile der Jugendlichen.

Im Bereich der nicht-kommerziellen Jugendforschung sind Computer- und Konsolenspiele hingegen nach wie vor großteils kein vorrangiges Thema: In nicht-kommerziellen Jugend-Surveys finden sie oft nur am Rande, im Kontext des jugendlichen Freizeitverhaltens Berücksichtigung. Die erhobenen Daten sind sehr allgemeiner Natur und tragen zu einem differenzierten Verständnis der SpielerInnen-Kulturen wie auch SpielerInnen-Motive wenig bei.

Auch in der stärker qualitativ orientierten Jugendkulturforschung und Szene-Ethnographie sind Gamer-Kulturen in ihrer inneren Vielfalt bislang nicht ausreichend aufgearbeitet und systematisiert. Wenn eine Auseinandersetzung mit Computerspielen als Teil des jugendlichen Alltags stattfindet, werden im Regelfall sehr spezifische SpielerInnen-Phänomene quasi exemplarisch herausgegriffen und analysiert.<sup>1</sup> Unverkennbar ist dabei eine gewisse Faszination für das Exotische sehr spezieller, exklusiver Gamer-Kulturen, sprich: eine Ignoranz gegenüber Computer- und Konsolenspielen als Mehrheitsphänomen bei Jugendlichen.

Was zu einer differenzierten Einschätzung und Bewertung der Rolle von Computer- und Konsolenspielen im jugendlichen Alltag weitgehend fehlt, ist

- eine medienpädagogisch fundierte, seriöse Auseinandersetzung mit Risiken, aber auch mit Chancen, die mit der Computer- und Konsolenspiele-Nutzung verbunden sind,
- eine datenbasierte Auseinandersetzung mit jugendlichen Computer- und Konsolenspielkulturen in all ihrer Vielfalt und Breite, die auf eine systematische, von unterschiedlichen disziplinären Zugängen (Medienpädagogik, Sozialpädagogik, Jugendforschung, Entwicklungspsychologie, Kulturwissenschaft, Kommunikationswissenschaft, Medienökonomie etc.) getragene und im idealen Fall auch interdisziplinär angelegte Aufarbeitung des Phänomens „Computerspiele im Alltag Jugendlicher“ fokussiert.

## **1.2 Grundlagendaten der BuPP ermöglichen eine erste Orientierung und legen weitere Fragen offen**

Erste Erkenntnisse zu einem besseren Verständnis der Bedeutung von Computer- und Konsolenspielen im Alltag Jugendlicher liefert die im Herbst 2006 vom Jugendministerium (BMGFJ, vormals BMSG) beim Institut für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at beauftragte Exklusiveinschaltung in „elf/18 – die Jugendstudie“, die u.a. einen Themenschwerpunkt „Computer- und Konsolenspiele“ beinhaltet und Repräsentativ-Daten zur Computer- und Konsolenspielenutzung sowie zur Bewertung der Wirkung von Computer- und Konsolenspielen für die Altersgruppe der 11- bis 18-jährigen Jugendlichen in Österreich bereitstellt. Diese Daten ermöglichen eine erste grobe Einschätzung des Phänomens „Gaming im jugendlichen Alltag“.

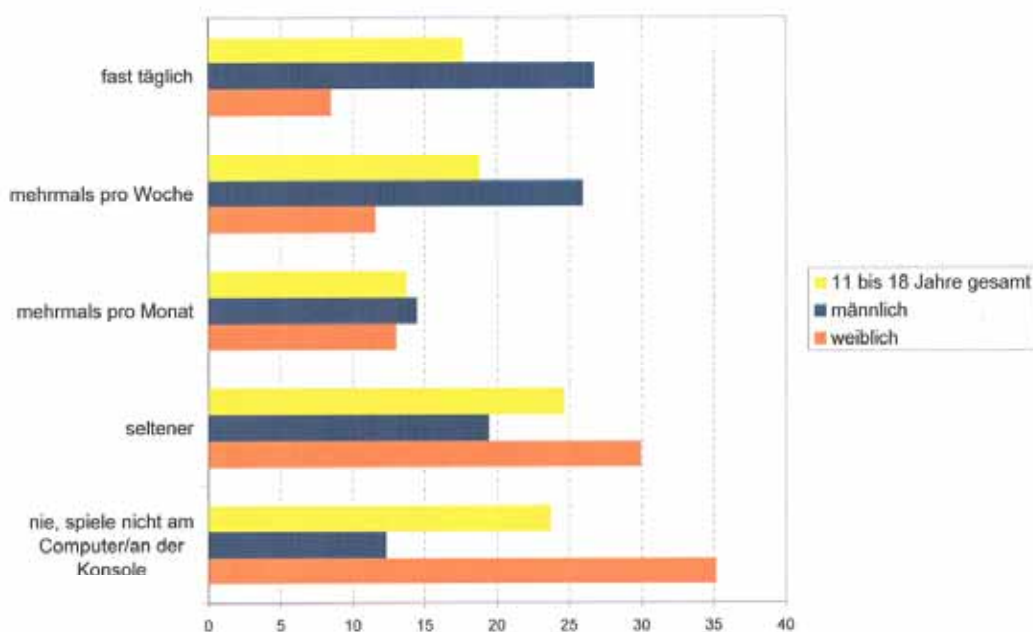
---

<sup>1</sup> siehe [www.jugendszenen.com](http://www.jugendszenen.com)

Deutlich wird in dieser Untersuchung, dass sowohl in Bezug auf die Spiele-Nutzung als auch in Bezug auf die Einschätzung und Bewertung vom Computer- und Konsolenspielen Mädchen und Jungen großteils einen völlig anderen Zugang haben. In Übereinstimmung mit namhaften Medien- und Jugendstudien wie beispielsweise der Studie „JIM – Jugend, Information, (Multi-)Media 2007. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger“ des deutschen Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest oder der 14. Shell Jugendstudie zeigen die Daten vor allem eines: nämlich dass Computer- und Konsolenspiele bei männlichen Jugendlichen eine andere, größere Bedeutung haben als bei weiblichen Jugendlichen. Der Anteil der Computer- und Konsolenspiele nutzenden Jugendlichen ist im Jungensegment deutlich höher (86,5%) als im Mädchensegment (63%), wobei vor allem „Heavy Gaming“, also (fast) tägliches Spielen am Computer oder an der Konsole eine männliche Domäne ist. (siehe Grafik 1)

### Grafik 1: Häufigkeit der Computer-/Konsolenspiele-Nutzung nach Geschlecht

Frage: Wie häufig spielst du in deiner Freizeit Computer- und Konsolenspiele?



Quelle: BMSG (2007): BuPP-Exklusiv-Einschaltung in elf/18 – die Jugendstudie, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in % (Diff. auf 100%: k.A.)

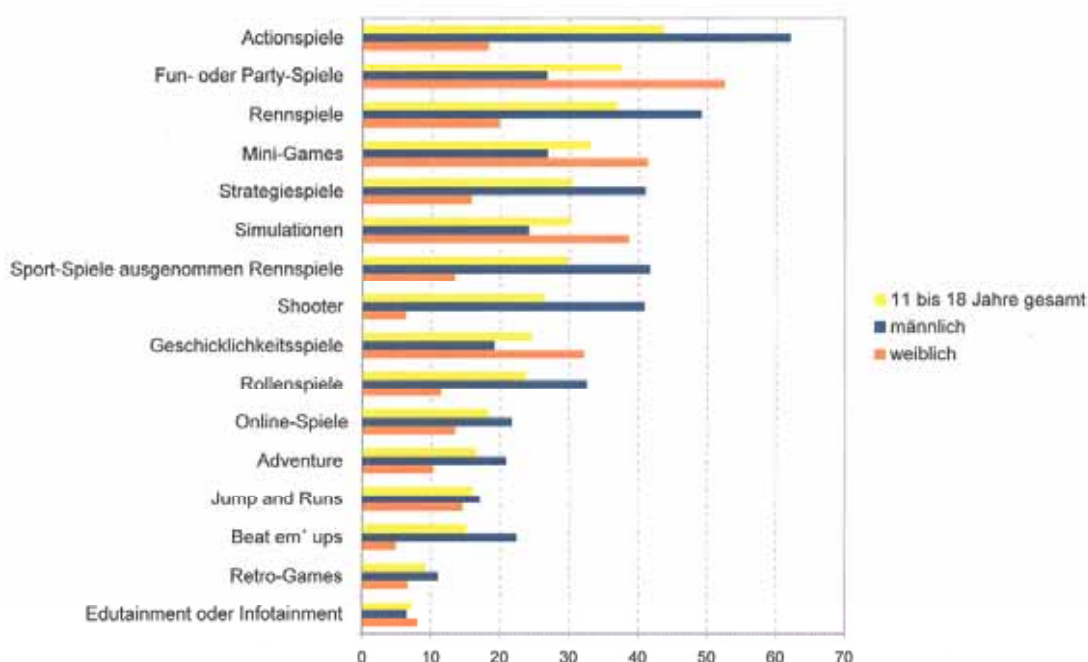
In der Gruppe der Computer- und Konsolenspiele nutzenden Jugendlichen (= Gamer-Segment) zeigen sich deutliche geschlechtsspezifische Unterschiede in Bezug auf die Genrepräferenzen wie auch in Bezug auf die Frage, was ein gutes Spiel ausmacht.

Mädchen legen bei Computer- und Konsolenspielen vor allem darauf Wert, dass die Spiele „witzig sind“ (von 70% der gamenden Mädchen als besonders wichtig genannt), dass sie so gestaltet sind, dass man es gemeinsam mit FreundInnen spielen kann (von 49,8% genannt) und dass sie Spiel abwechslungsreich sind (von 42,6% genannt). Und sie bevorzugen „Fun- und Party-Spiele“, „Mini-Games“ wie Minesweeper, Solitaire, Moorhuhnjagd etc., „Simulationen“ und „Geschicklichkeitsspiele“.

Jungs legen bei den Spielen hingegen vor allem darauf Wert, dass das Spiel eine tolle Grafik hat (von 60,5% der gamenden Jungs genannt), dass das Spiel abwechslungsreich ist (von 60,4% genannt) und dass es für diejenigen, die es spielen, eine echte Herausforderung bietet (von 58,8% genannt). Und sie bevorzugen die Genres „Actionspiele“, „Rennspiele“ und „Sportspiele ausgenommen Rennspiele“, „Strategiespiele“ und „Shooter“. (vgl. Grafik 2)

### Grafik 2: Genrepräferenzen 11- bis 18-jähriger Gamer nach Geschlecht

Frage: Welche Spiele spielst du persönlich am liebsten? (Mehrfachnennungen)



Quelle: BMSG (2007): BuPP-Exklusiv-Einschaltung in elf/18 – die Jugendstudie, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Darüber hinaus zeigt sich, dass Mädchen insgesamt in der Bewertung etwaiger negativer wie etwaiger positiver Effekte des Computer- und Konsolenspielens deutlich skeptischer sind als Jungs. (vgl. Tabelle 1) Inwieweit die geringere lebensweltliche Verankerung von Computer- und Konsolenspielen im Alltag von Mädchen bzw.

mangelnde persönliche Erfahrungen mit Spielen bzw. SpielerInnen hier eine Rolle spielen, lässt sich auf Grundlage des vorliegenden Datenbestandes nicht feststellen.

**Tab. 1: Einschätzung und Bewertung positiver und negativer Effekte des Computer- und Konsolenspielens durch 11- bis 18-Jährige (Gamer und Nicht-Gamer gesamt)**

Frage: Bitte sag mir, wie sehr du persönlich den folgenden Aussagen und Meinungen zustimmst.

Zustimmung zu Aussagen: Stimme sehr/eher zu – Top-2-Boxes auf Skala 1 bis 4

	11 bis 18 Jahre	männlich	weiblich	11 bis 14 Jahre	15 bis 18 Jahre
Beim Computer-/Konsolenspielen übt man, für neue Aufgaben und Probleme rasch eine passende Lösung zu finden	43,0	50,8	35,1	45,4	40,5
Beim Spielen eignet man sich Computerwissen an; deshalb erlernen Spieler/innen neue Programme, die sie in der Schule/Ausbildung brauchen, schneller als Nicht-Spieler/innen	42,8	52,4	33,2	43,9	41,7
Computer-/Konsolenspiele sind ein gutes Konzentrationstraining	47,4	59,1	35,6	48,9	45,9
Wer täglich Computer-/Konsolenspiele spielt, verliert die Fähigkeit, Situationen im Alltag richtig einzuschätzen	43,6	37,4	50,1	45,0	42,6
Spiele, bei denen man nur durch Einsatz von Gewalt zum Ziel kommt, sind gefährlich, weil sie die Spieler/innen dazu bringen, auch sonst im Alltag Gewalt einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen	46,0	35,1	57,0	47,1	44,9
Computer-/Konsolenspiele machen süchtig: Wenn man viel spielt, kann man irgendwann einmal gar nicht mehr aufhören – alles andere im Leben wird dann unwichtig	58,0	53,5	63,0	55,7	60,8
Basis	880	440	440	440	440

Quelle: BMSG (2007): BuPP-Exklusiveinschaltung in elf/18 – die Jugendstudie, rep. für 11- bis 18-Jährige, n=880, Ang. in %

Alles in allem liefert der Datenband zur BuPP-Exklusiveinschaltung in „elf/18 – die Jugendstudie“ (2007) interessante Hinweise darauf, dass das Segment der Computer- und Konsolenspiele spielenden Jugendlichen keine homogene, in Bezug auf Präferenzlagen und Grundhaltungen in sich geschlossene Gruppe darstellt. Er gibt jedoch keine Auskunft darüber, wie sich unterschiedliche SpielerInnen-Segmente voneinander unterscheiden.

Um die Bedeutung der Computer- und Konsolenspiele in verschiedenen Gamer-Segmenten differenziert erfassen zu können, wurde das Institut für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at vom BMGFJ und der BuPP beauftragt, Formen und Funktionen des Computer- und Konsolenspielens bei Jugendlichen im Rahmen einer

Sonderauswertung des Datensatzes aus der BuPP-Exklusiveinschaltung unter Miteinbezug des Datensatzes der „elf/18-Basisstudie“ detaillierter zu untersuchen.

### 1.3 Ziele der Studie, methodisches Vorgehen und Darstellung der Ergebnisse

Ziel der vom BMGFJ und der BuPP beauftragten Spezialauswertung ist es,

- im Segment der 11- bis 18-Jährigen unterschiedliche SpielerInnen-Kulturen bzw. SpielerInnen-Typen nach Spielfrequenz und Genrepräferenz zu charakterisieren, wobei insbesondere Spezifika der Computerspielnutzung sowie die allgemeine Jugendkultur- und Peerorientierung in den verschiedenen Gamer-Segmenten interessieren,
- detaillierte Erkenntnisse über soziale Dimensionen des Computer- und Konsolenspielens in verschiedenen Gamer-Segmenten zu gewinnen (angefangen bei thematisch auf Computer- und Konsolenspiele fokussierte Formen der Gemeinschaft, für die die Gamer aus der Computerszene als prominentes Beispiel zu nennen sind, bis hin zur Bedeutung von computer- und computerspielbezogenen Themen in der Peerkommunikation) sowie über soziale Settings, in denen das Computer-/Konsolenspiel stattfindet,
- medial vermittelte Klischees vom „Computer- und Konsolenspieler als (männlicher) Problemjugendlicher“ im Kontext verschiedener SpielerInnen-Kulturen und -segmente auf ihren Realitätsgehalt zu prüfen,
- zu untersuchen, ob und wie sich zwischen Gamern und „Game-Abstinenten“ wie auch zwischen den verschiedenen Gamer-Segmenten Unterschiede in der Einstellung zu Computer- und Konsolenspielen bzw. Unterschiede in der Einschätzung und Bewertung der mit Computer- und Konsolenspielen verbundenen Chancen (z.B. Konzentrationstraining, Förderung von problemlösendem Denken oder Erwerb von Computeranwendungswissen) wie auch Risiken (z.B. Realitätsverlust, Suchtpotential, Steigerung der Gewaltbereitschaft) zeigen.

Um diese zentralen Fragestellungen beantworten zu können, wurde eine statistische Sonderauswertung durchgeführt, in die

- der Datenbestand aus „elf/18 – die Basisstudie 2007“ des Instituts für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at sowie

- der Datenbestand aus dem BuPP-Exklusiveinfrageteil des Jugendministeriums einbezogen wurden.

Über die gesamte Basis-Studie inklusive BuPP-Einfrageteil des Jugendministeriums wurden Zusatzbreaks für den Bereich „SpielerInnen-Segmente nach Nutzungsfrequenz“ sowie den Bereich „SpielerInnen-Segmente nach Genrepräferenzen“ gerechnet.

Für den Bereich „SpielerInnen-Segmente nach Nutzungsfrequenz“ wurden dabei folgende Subgruppen ausgewiesen:

- „Computerszene-Jugendliche“ (= Jugendliche, die sich als der Computerszene zugehörig deklarieren, base: 209),
- Jugendliche, die ihr Taschengeld u.a. hauptsächlich für Computer-/Konsolenspiele ausgeben (base: 174),
- „Passionierte Gamer“ (= Jugendliche, die täglich bzw. fast täglich oder zumindest mehrmals pro Woche Computer- und/oder Konsolenspiele spielen, base: 319),
- „Durchschnittsgamer“ (= Jugendliche, die mehrmals pro Monat oder seltener Computer- und/oder Konsolenspiele spielen, base: 337),
- Nicht-SpielerInnen (base: 208) sowie
- die Extremgruppe der „Heavy Gamer“ (= Jugendliche, die täglich oder fast täglich Computer- und/oder Konsolenspiele spielen, base: 155) und
- die Extremgruppe der „marginalen Gamer“ (= Jugendliche, die seltener als mehrmals im Monat Computer- und/oder Konsolenspiele spielen, base: 216).

Für den Bereich „SpielerInnen-Segmente nach Genrepräferenzen“ wurden Breaks gerechnet für:

- Gamer mit Präferenz für Shooter (base: 173),
- Gamer mit Präferenz für Actionspiele (base: 287),
- Gamer mit Präferenz für Rennspiele (base: 242),
- Gamer mit Präferenz für Adventure-Spiele (base: 108),
- Gamer mit Präferenz für Rollenspiele (base: 155),
- Gamer mit Präferenz für Strategiespiele (base: 200),
- Gamer mit Präferenz für Simulationen (base: 198),
- Gamer mit Präferenz für Fun- und Party-Games (base: 247),
- Gamer mit Präferenz für Mini-Games (base: 216).

Im vorliegenden Berichtsband werden Schlüsselergebnisse dieser Spezialauswertung präsentiert. Die verschiedenen SpielerInnentypen werden nach Nutzungsfrequenz sowie

Genrepräferenz differenziert dargestellt. Darüber hinaus wird die Einschätzung und Bewertung der mit Computer- und Konsolenspielen verbundenen Chancen und Risiken nach persönlicher Spielerfahrung, Spielfrequenz und Genrepräferenz vergleichend untersucht.

Die textierte Interpretation wird durch Tabellen und Grafiken ergänzt. Um dem Leser/der Leserin neben der Detaillektüre auch einen Schnellüberblick über zentrale Befunde zu ermöglichen, finden sich am Ende jedes Kapitels Kernergebnisse als „Short Facts“ zusammengefasst.

Darüber hinaus wird je ein Daten-/Tabellenband erstellt:

- zu „SpielerInnen-Segmenten nach Nutzungsfrequenz“ (mit folgenden Breaks: 11- bis 18-Jährige gesamt; Computerszene-Jugendliche; Jugendliche, die ihr Taschengeld u.a. hauptsächlich für Computer- und Konsolenspiele ausgeben; passionierte Gamer, Durchschnittsgamer, Nicht-SpielerInnen; Extremgruppe „Heavy Gamer“; Extremgruppe „Marginale Gamer“)
- sowie zu „SpielerInnen-Segmenten nach Genrepräferenzen“ (mit folgenden Breaks: 11- bis 18-Jährige gesamt; Gamer mit Präferenz für Shooter; Gamer mit Präferenz für Actionspiele; Gamer mit Präferenz für Rennspiele; Gamer mit Präferenz für Adventure-Spiele; Gamer mit Präferenz für Rollenspiele; Gamer mit Präferenz für Strategiespiele; Gamer mit Präferenz für Simulationen; Gamer mit Präferenz für Fun- und Party-Games; Gamer mit Präferenz für Mini-Games).

Diese Daten-/Tabellenbände beinhalten sämtliche Detailergebnisse der vorliegenden Spezialanalyse und schaffen damit eine wichtige Basis dafür, dass weitere Vertiefungsstudien zum Thema durchgeführt werden können, um bereits vorliegende Befunde in Hinblick auf ein möglichst umfassendes Verständnis jugendlicher Gamer-Kulturen zu ergänzen.

## II. Die Computerszene

Die Computerszene ist eine der größten Jugendszenen der Gegenwart und damit ein wichtiger Teil der zeitgenössischen Jugendkultur. Rund jede/r vierte 11- bis 18-jährige Jugendliche deklariert sich als der Computerszene zugehörig.

Aus jugendsoziologischer Sicht lassen sich Szenen als thematisch fokussierte soziale Netzwerke verstehen (Hitzler u.a. 2001: 20f), in denen Jugendliche ihre (Freizeit-)Aktivitäten und ihre Kommunikation an einem Szene-Thema, also einem für die Szenen zentralen „Issue“ ausrichten.

Im Falle der Computerszene bilden Dinge bzw. Aktivitäten rund um den Computer den thematischen Rahmen innerhalb dessen sich die szenezugehörigen Jugendlichen orientieren und sich untereinander austauschen. Interesse für und Interaktion entlang computerbezogener Thematiken sind hier ein „Motor“ für Gemeinschaftsbildung und Bezugsgruppenorientierung, wobei Gemeinschaftsbildung sowohl den Aspekt lokaler Peer-Cliquenbildung, als auch die Option de-territorialisierter Vergemeinschaftung und Vernetzung von Jugendlichen entlang des gemeinsamen Szeneinteresses in sich birgt (Hitzler u.a. 2001: 20 sprechen in diesem Zusammenhang von einer De-Lokalisierung der Peer-Groups). Insofern ist die Computerszene als ein translokal wirksames Rahmenkonzept für eine an mit(einander)teilbaren Interessen orientierte Gemeinschaft zu verstehen.<sup>2</sup>

### II.1 Soziodemographie und soziokulturelle Charakteristika

Der Rahmen, den die Computerszene für Freizeitgestaltung, Interessensorientierung und Gemeinschaftsbildung bietet, ist, wie die Daten der vorliegenden Studie zeigen, primär für männliche Jugendliche relevant: Mit einem Jungen-Anteil von 76% und einem Mädchen-Anteil von nur 24% ist die Computerszene klar männlich dominiert.

---

<sup>2</sup> Wie Hepp (2006) betont, konstituiert sich Jugendkultur in diesem Sinne als „Netzwerk vorgestellter popkultureller Gemeinschaft (...). Man kann (...) von einer Stufung populärkultureller Gemeinschaftsnetzwerke ausgehen: Im Zentrum steht die lokale Gruppe und die in ihr stattfindende lokalisierende Aneignung medialer Ressourcen. Der Sinnhorizont dieser Gruppen ergibt sich jedoch auf einer weiteren Stufe durch das sich in einem Netzwerk geteilter medialer Konnektivitäten konstituierende Gesamt der jeweiligen vorgestellten popkulturellen Gemeinschaft.“ (Hepp 2006: 141)

In Bezug auf die altersmäßige und bildungsschichtspezifische Verteilung der Jugendlichen in der Computerszene sowie die Verteilung auf urbane Ballungsräume (Großstädte) und Regionen (Mittelstädte und ländlicher Raum) zeigt sich die Computerszene hingegen geradezu durchschnittlich: Abweichungen von der Verteilung in der Gesamtstichprobe sind minimal. (siehe Tabelle 2)

**Tab. 2: Soziodemographie der Computerszene**

	Fälle	Verteilung nach Alter (in %)		Verteilung nach Geschlecht (in %)		Verteilung nach Ortsgröße (in %)			Verteilung nach Bildung (in %) <sup>3</sup>	
		11 - 14 Jahre	15 - 18 Jahre	männlich	weiblich	Land	Mittelstadt	Großstadt	Ausb. mit Matura	Ausb. ohne Matura
11 - 18 Jahre gesamt	880	50	50	50	50	36,1	36,5	27,4	41,1	56,9
<b>Computerszene</b>	<b>209</b>	<b>53,6</b>	<b>46,4</b>	<b>76</b>	<b>24</b>	<b>34,6</b>	<b>36,8</b>	<b>28,7</b>	<b>43,2</b>	<b>56,2</b>

BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Spricht man von „Szene“, sind viele versucht, sich eine in sich homogene interessenbasierte Gemeinschaft vorzustellen. Wie die Jugendszeneforschung zeigt, sind Jugendszenen in der Regel aber in sich ausdifferenziert und häufig durch Sub-Szenen strukturiert. (vgl. Hitzler u.a. 2001)

Dies gilt auch für die Computerszene, auch hier bilden sich Sub-Szenen aus, die jeweils spezielle Aspekte und Bereiche des übergeordneten Szene-Themas „Computer“ in den Mittelpunkt ihrer jugendkulturellen Praxen rücken.

Neben der großen Gruppe der Computer- und KonsolenspielerInnen, die ihrerseits in sich wiederum nach Genres ausdifferenziert ist (siehe auch Kapitel V), sind hier vor allem die Gruppe der Chatter sowie die kleine, aber feine Gruppe der Programmierer zu nennen.

Deklarierte Zugehörigkeit zur Computerszene kann also nicht in jedem Fall mit intensiver Computer- und Konsolenspielaktivität gleichgesetzt werden. Das zeigt die vorliegende Sonderauswertung einmal mehr deutlich. Zwar spielen Dreiviertel der

<sup>3</sup> Bei der Verteilung nach Bildung wurden AHS/BHS unter „Ausbildung mit Matura“ und HS, PS, BMS und Lehre unter „Ausbildung ohne Matura“ zusammengefasst; die Differenz auf 100% bei den „11- bis 18-Jährigen gesamt“ ergibt sich daraus, dass 2% der Befragten zum Zeitpunkt der Befragung weder eine AHS, BHS bzw. HS, PS, BMS besuchten, noch eine Lehre machten, sondern lehrstellensuchend, auf Job-Suche etc. waren und daher der Rubrik „Sonstiges“ zugeordnet wurden.

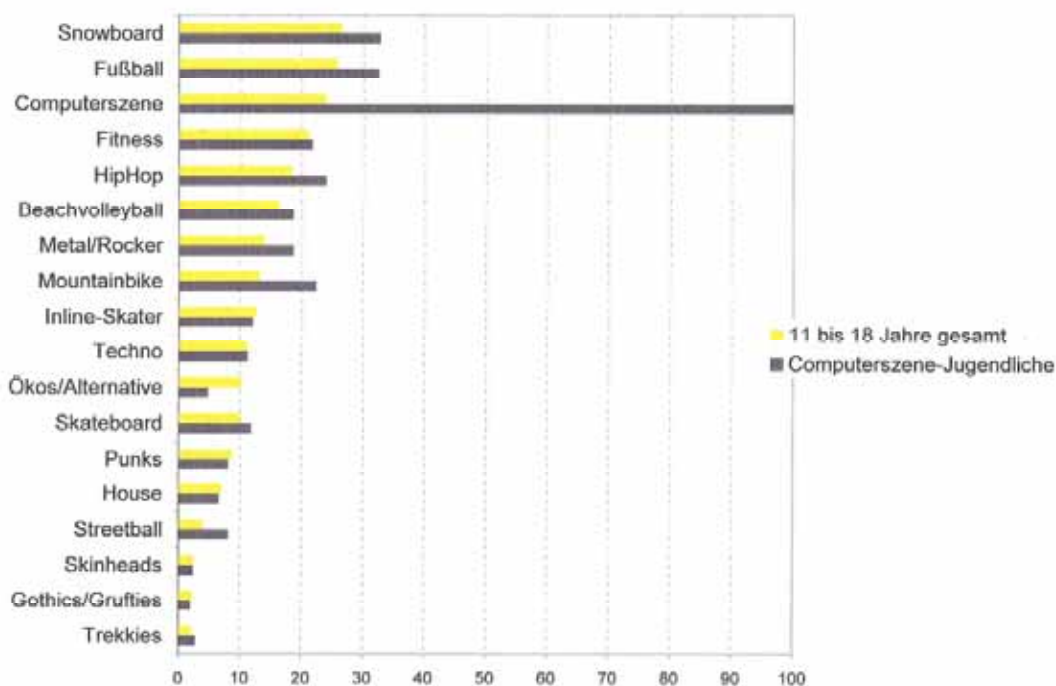
Jugendlichen, die sich der Computerszene zugehörig deklarieren, fast täglich oder zumindest mehrmals wöchentlich Computer- oder Konsolenspiele und sind damit dem Segment der passionierten Gamer zuzurechnen. Aber immerhin jede/r fünfte Jugendliche aus der Computerszene spielt nicht öfter als mehrmals im Monat oder gar seltener.

Darüber hinaus gibt es in der Computerszene, wie die Daten zeigen, auch eine Minderheit von knapp 4%, die eigenen Angaben zu Folge nie Computer- oder Konsolenspiele spielt und offensichtlich in einem anderen Bereich bzw. einer anderen Nische der populären Computerkultur Szene-Identität ausbildet.

Hinsichtlich der jugendkulturellen Lifestyle-Orientierung der Computerszene-Jugendlichen fällt auf, dass sie entgegen dem gängigen Klischee des popkulturell desinteressierten „Computer-Nerds“ nicht einseitig auf Computer und Technologie fokussiert sind, sondern sich (so wie andere Jugendliche auch) von den zeitgenössischen jugendkulturellen Strömungen und Stilen aus den Bereichen „Musik“ und „Funsports“ durchaus inspirieren lassen. (siehe Grafik 3)

### Grafik 3: Jugendkulturelle Szeneorientierung der Computerszene-Jugendlichen

Frage: Bitte sag mir, zu welchen der folgenden Szenen du dich zugehörig fühlst. (Mehrfachnennungen)



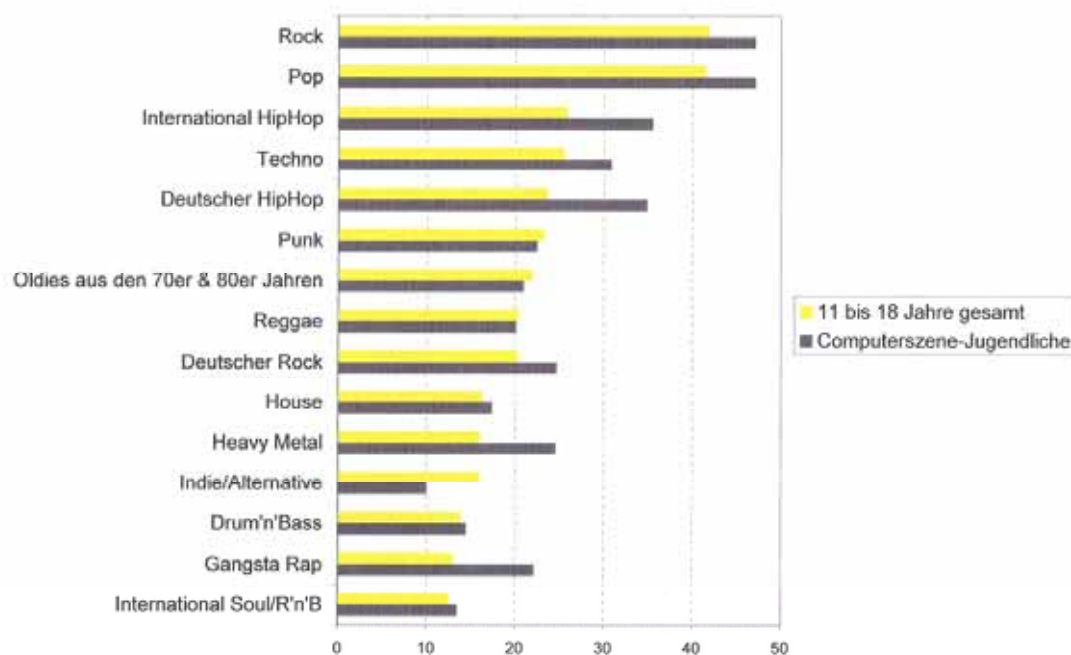
BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Wie man in der Jugendkulturforschung heute weiß, entscheiden sich jugendkulturorientierte Jugendliche meist nicht für eine einzige Jugendszene, sondern sie fühlen sich mehreren (lebensstilistisch kompatiblen) Szenen gleichzeitig zugehörig. In der Jugendsoziologie spricht man hier von „Mehrfachszenezugehörigkeit“. Dieses Phänomen der „Mehrfachszenezugehörigkeit“ lässt sich auch bei Computerszene-Jugendlichen beobachten, wobei eine leichte Tendenz zu den Sportszenen festzustellen ist und insbesondere der Mountainbikeszene überdurchschnittliche Bedeutung zukommt.<sup>4</sup>

Auch was Musikpräferenzen betrifft, zeigen sich die Computerszene-Jugendlichen nicht popmusikfern, sondern durchaus vom populärmusikalischen Zeitgeist beeinflusst und orientieren sich großteils am jugendkulturellen Mainstream.

#### Grafik 4: Die 15 beliebtesten Musikstile der Computerszene-Jugendlichen

Frage: Welche Musikstile hörst du derzeit am liebsten? (Mehrfachnennungen)



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Die bei 11- bis 18-Jährigen insgesamt beliebtesten Musikstile, nämlich Rock, Pop, HipHop und Techno, zählen auch bei Computerszene-Jugendlichen zum musikalischen

<sup>4</sup> Anzumerken ist in diesem Zusammenhang, dass sowohl die Computerszene, als auch die Mountainbikeszene männlich dominierte Jugendszenen sind. (Institut für Jugendkulturforschung 2007)

Standardrepertoire. HipHop, insbesondere „Deutscher HipHop“, „Gangsta Rap“ sowie „Heavy Metal“ sind in der Computerszene überdurchschnittlich populär.<sup>5</sup> (vgl. Grafik 4)

Darüber hinaus charakterisieren sich Computerszene-Jugendliche durch eine hohe Technologie-Affinität und überdurchschnittliche Konnektivität via technologischer Medien. Hierin heben sie sich gegenüber Jugendlichen aus anderen populären Jugendszenen wie auch gegenüber nicht-szeneorientierten Jugendlichen deutlich ab. Angesichts ihrer hohen Affinität für digitale Kommunikation bzw. digitale Medien – insbesondere für jugendkulturrelevante Anwendungen im so genannten Web 2.0 – können Computerszene-Jugendliche als ein jugendkulturelles Technologie-Trendsettersegment begriffen werden. Erwartungsgemäß liegt der Anteil der Internet-NutzerInnen in diesem Segment über dem Durchschnitt. Die technologisch-vermittelte persönliche Kommunikation mit FreundInnen, z.B. im Chat oder ICQ, hat – als Ergänzung zum persönlichen Gespräch in face-to-face-Situationen und nicht, wie häufig vermutet, als Konkurrenz – in der Peer-Kommunikation der Computerszene-Jugendlichen deutlich größeren Stellenwert als bei computerszenefernen Jugendlichen (siehe auch III.2/Tabelle 5). Jugendliche aus der Computerszene sind in ihrer Internetnutzung auch überdurchschnittlich aktiv und stellen eigene Inhalte in Text, Bild und Ton online:

- 37,2% der Computerszene-Jugendlichen gestalten eine eigene Homepage bzw. haben eine eigene Seite im Internet; in der Gruppe der „11- bis 18-Jährigen gesamt“ liegt der Anteil deutlich niedriger bei 24,4%;
- rund jede/r vierte Jugendliche aus der Computerszene (23,1%) stellt eigene Filme/Videos ins Netz; in der Gruppe der „11- bis 18-Jährigen gesamt“ tun das zum Zeitpunkt der Erhebung lediglich 12,8%.

Was die passive Nutzung im Sinne von Zugreifen auf online bereit gestellte Inhalte betrifft, unterscheiden sich Computerszene-Jugendliche in vielem hingegen kaum von den computerszenefernen Jugendlichen: Lernen mit dem Internet oder auch das bei Jugendlichen überaus populäre Einkopieren von Online-Texten in die Hausaufgaben (Stichwort „Plagiarismus“) hat bei Computerszene-Jugendlichen und bei

---

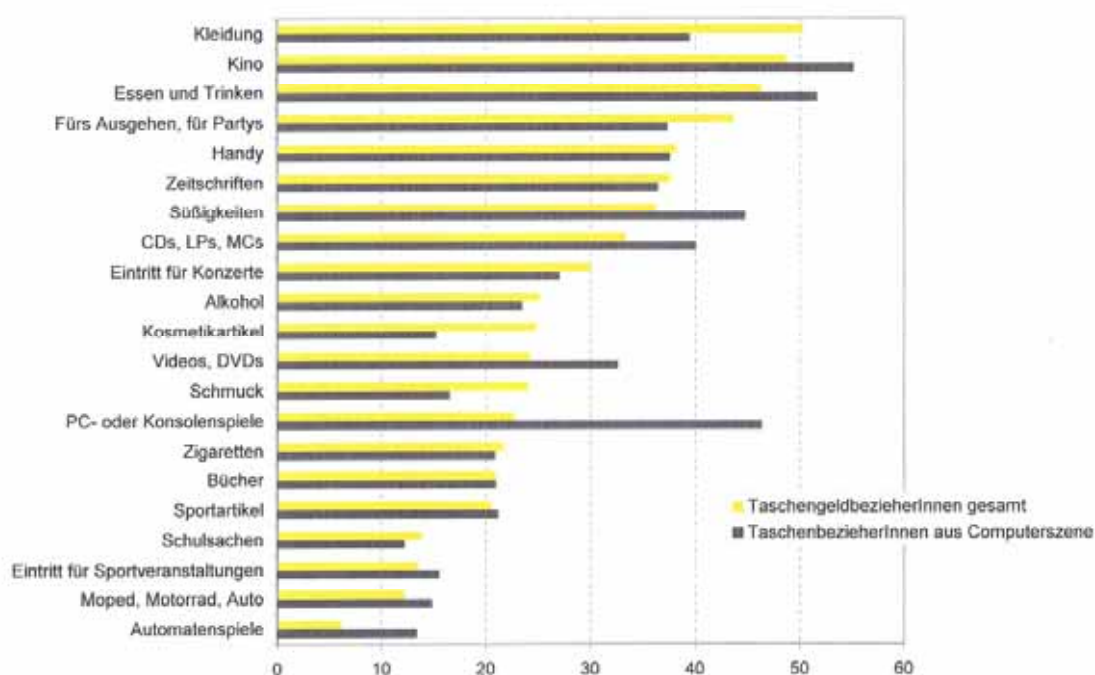
<sup>5</sup> Anzumerken ist in diesem Zusammenhang, dass „Heavy Metal“ und „Gangsta Rap“ männliche Musikstile sind. Das heißt, dass sie zu einem deutlich höheren Prozentsatz von männlichen Jugendlichen als von weiblichen Jugendlichen als Lieblingsmusikstil genannt werden. Da der Jungenanteil in der Computerszene überdurchschnittlich hoch ist, lässt sich auf Grundlage der vorliegenden Daten nicht klären, ob hier einfach nur typisch männliche Musikpräferenzen durchschlagen oder ob diese als Teil des Szene-Codes der Computerszene verstanden werden müssen. „Deutscher HipHop“ ist bei Mädchen und Jungs jedenfalls annähernd gleich populär. Hier ist demnach nicht von einem Gender-Effekt auszugehen.

computerszenefernen Jugendlichen annähernd gleichen Stellenwert: Rund ein Viertel lernt (u.a. auch) mit dem Internet und rund 46% nutzen das Internet, um sich das Hausaufgabenmachen zu erleichtern und Texte, die online verfügbar sind, in ihre Schulaufgaben einzukopieren.

Erwartungsgemäß wird auch die Konsumkultur der Computerszene-Jugendlichen vom Szenethema „Computer“ bzw. „Bild(schirm)medien“ stark beeinflusst. Neben Kino (55,1%) und Essen und Trinken (51,7%) geht das Taschengeld bei jenen Computerszene-Jugendlichen, die Taschengeld beziehen (in der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen sind das rund 90%) hauptsächlich für PC- und/oder Konsolenspiele (46,3%), Süßigkeiten (44,7%) und Tonträger (40,1%) auf. (siehe Grafik 5)

### Grafik 5: Taschengeldausgaben der Computerszene-Jugendlichen

Frage: Für welche Dinge auf dieser Liste gibst du dein Taschengeld hauptsächlich aus? (Mehrfachnennungen); Basis: Jugendliche, die Taschengeld beziehen



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Das durchschnittliche Taschengeldbudget, über das Computerszene-Jugendliche verfügen, liegt übrigens bei 55 Euro monatlich.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Das durchschnittliche monatliche Taschengeld wurde auf Basis der Angaben jener TaschengeldbezieherInnen, die auf die Frage nach der Höhe des Taschengeldes klare Angaben machten, errechnet. Im Falle der Computerszene sind es 72,7% der TaschengeldbezieherInnen; weitere 15,2%

## II.2 Peer-Beziehungen der Computerszene-Jugendlichen

In den Medien ist häufig die Rede davon, dass computeraffine Jugendliche von sozialer Isolation bzw. sozialer Verinselung besonders betroffen seien. Nahezu jede/r kennt das Klischee vom „Computer-Nerd“, einem dicklichen Jungen, der eine einsame, sozial isolierte Existenz fristet und seine sozial-kommunikativen Defizite durch intensive Beschäftigung mit dem Computer kompensiert. So sehr dieses Gefährdungs- bzw. Problemszenario in den Köpfen der breiten Öffentlichkeit verankert ist, so wenig trifft es jedoch die Realität jener Jugendlichen, die sich der Computerszene zugehörig fühlen. Wie die vorliegende Spezialauswertung zeigt, lässt sich die These der sozialen Verinselung gerade bei diesen Jugendlichen nicht bestätigen. Computerszene-Jugendliche sind – so wie andere Jugendliche auch – in feste Freundeskreise eingebunden; mit durchschnittlich rund 8 guten FreundInnen, die ihnen wichtig sind und mit denen sie über alles reden können, haben sie (gemessen an der Anzahl der guten FreundInnen) sogar überdurchschnittlich große Freundeskreise. (vgl. Tabelle 3)

**Tab. 3: Freundschaftsbeziehungen und Größe der Freundeskreise**

Frage: Wieviele gute Freunde und Freundinnen hast du? Damit meine ich Leute, die dir wirklich wichtig sind und mit denen du über alles reden kannst.

	Fallzahl	einen Freund/ eine Freundin (in %)	mehrere FreundInnen (in %)	keinen Freund/ keine Freundin (in%)	durchschnittl. Zahl der FreundInnen (Mittelwert)
11 bis 18 Jahre gesamt	880	4,5	94,2	1,3	6,5
<b>Computerszene- Jugendliche</b>	<b>209</b>	<b>4,4</b>	<b>92,7</b>	<b>2,9</b>	<b>7,9</b>
Passionierte Gamer	319	4,3	94,1	1,6	6,7
Durchschnittsgamer	337	5,2	93,9	0,8	6,7
Nicht-SpielerInnen	208	3,2	95,7	1,1	5,8

BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Die Freundschaftsbeziehungen der Computerszene-Jugendlichen unterscheiden sich interessanter Weise in vielen Punkten kaum von den Freundschaftsbeziehungen anderer Jugendlicher. Sympathie füreinander, gemeinsam Spaß haben, ähnliche Musikpräferenzen und räumliche Nähe sind in den Freundeskreisen der Computerszene-Jugendlichen (wie bei anderen Jugendlichen auch) wichtige Bindungsfaktoren.

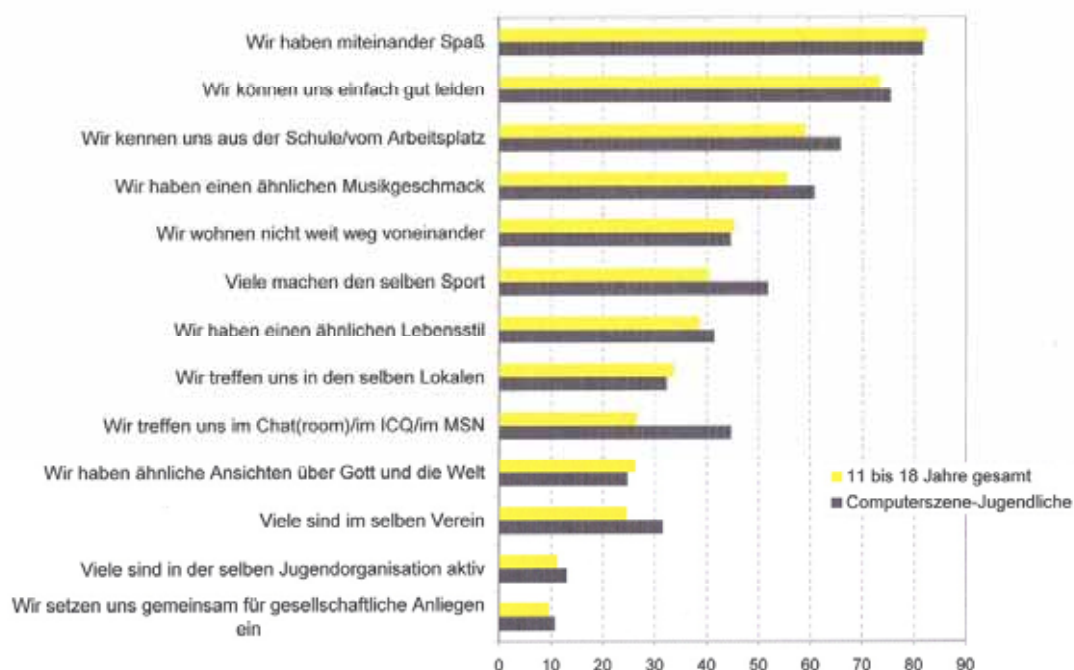
---

gaben an, dass die Höhe des Taschengeldes ganz verschieden sei. 12,1% machten zur Höhe des Taschengeldes keine Angabe.

Interessant ist, dass Jugendliche aus der Computerszene zu einem überdurchschnittlichen Anteil sagen, dass in ihrem Freundeskreis viele denselben Sport machen. Gemeinsame Sportausübung oder zumindest gemeinsame Sportinteressen werden von immerhin rund jedem/jeder zweiten Jugendlichen aus der Computerszene als charakteristisch für den eigenen Freundeskreis genannt. Das weit verbreitete Bild vom grundsätzlich sportfeindlichen bzw. an Sport nicht interessierten „Computer-Freak“ entbehrt der Realität. (siehe Grafik 6)

### Grafik 6: Bindungsfaktoren in Freundeskreisen

Frage: Wenn du an deine Freunde denkst, was von der Liste, die ich dir jetzt vorlese, trifft auf deinen Freundeskreis zu? (Mehrfachnennungen)



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

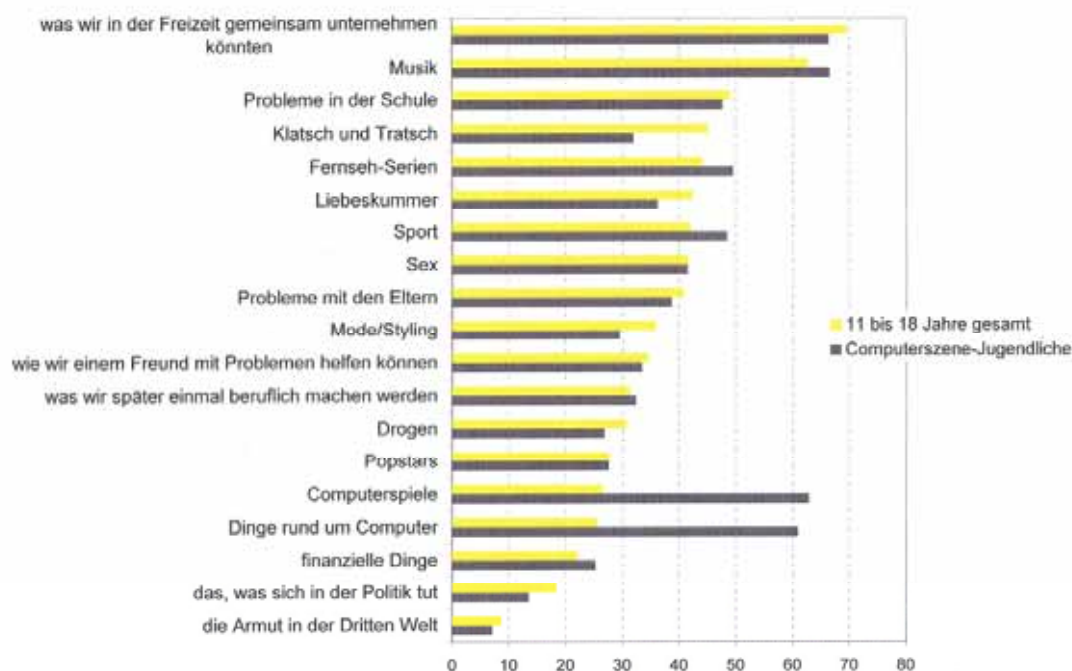
Erwartungsgemäß haben Peer-Kontakte im virtuellen Raum (im Chat, ICQ, MSN) bei Computerszene-Jugendlichen überdurchschnittliche Bedeutung: Rund 45% der Jugendlichen aus der Computerszene geben an, sich mit FreundInnen nicht nur „offline“, in der Realwelt, sondern auch „online“, im Chat oder ICQ, zu treffen. In der Gruppe der „11- bis 18-Jährigen gesamt“ sind es hingegen lediglich 26,5%. (siehe auch III.2/Tabelle 5) Interessant ist, dass die Online-Begegnung die Offline-Kontakte hier offensichtlich nicht ersetzt, sondern vielmehr nur ergänzt. Wie die Daten zeigen, sind gemeinsame Treffen in Lokalen bei den Computerszene-Jugendlichen nämlich nicht

weniger wichtig als bei Jugendlichen, in deren Alltag Computer und Computerspiele kaum eine Rolle spielen. Hier wie dort gibt rund ein Drittel an, sich mit FreundInnen in Lokalen zu treffen.

### Grafik 7: Gesprächsstoff im Freundeskreis

Frage: Wenn du dich mit deinen Freunden triffst, über was redet ihr da hauptsächlich?

Wir reden über ...



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Auch die Gespräche im Freundeskreis sind bei Computerszene-Jugendlichen nicht einseitig von computer- und computerspielbezogenen Themen dominiert. Zwar werden Dinge rund um den Computer wie auch Computer-/Konsolenspiele von den Computerszene-Jugendlichen in der Peergroup erwartungsgemäß häufiger zum Thema gemacht. Themen wie gemeinsame Unternehmungen mit FreundInnen, Musik, Probleme, die es in der Schule gibt, oder populäre Fernsehserien, die die Peerkommunikation generell sehr stark bestimmen, kommen bei Computerszene-Jugendlichen aber auch nicht zu kurz und haben in den Gesprächen mit FreundInnen ähnlichen Stellenwert wie bei Jugendlichen, die keine Affinität zur Computerszene zeigen.<sup>7</sup>

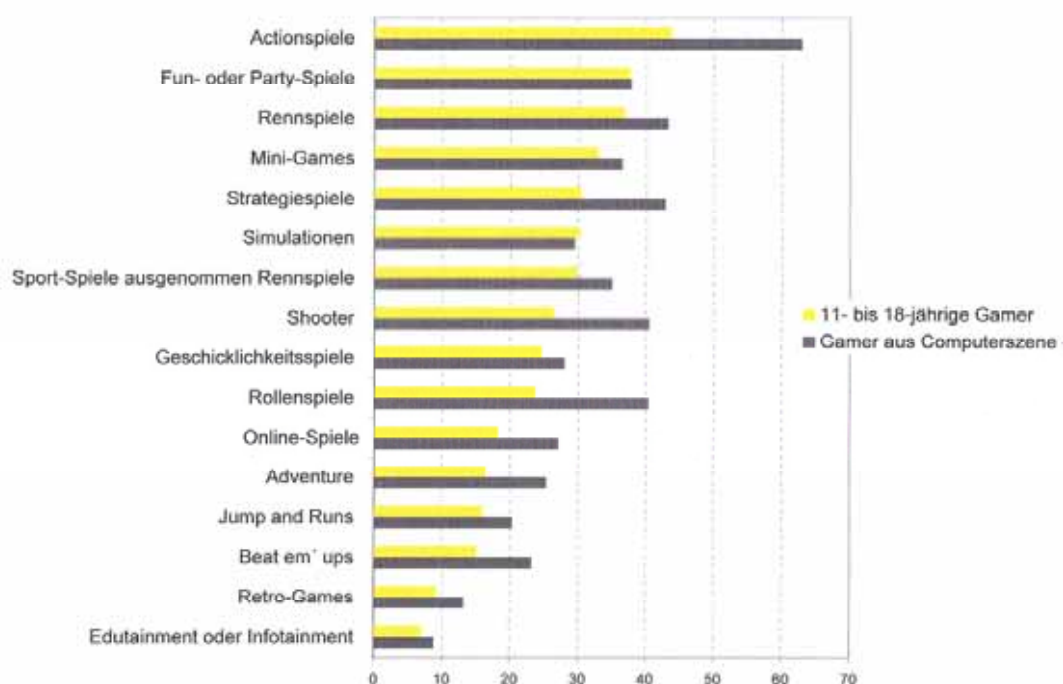
<sup>7</sup> Die zu beobachtende, deutlich geringere Bedeutung von „Klatsch und Tratsch“ in der Peerkommunikation der Computerszene-Jugendlichen erklärt sich daraus, dass „Klatsch und Tratsch“ vor

### II.3 Die Spielkultur der Computerszene-Jugendlichen

Die Top-5 der von Gamern aus der Computerszene am liebsten gespielten Spielgenres sind: Actionspiele (von 62,9% der Gamer aus der Computerszene als präferiertes Genre genannt), Rennspiele (43,2%), Strategiespiele (42,8%), Shooter (40,5%) sowie Rollenspiele (40,3%)

#### Grafik 8: Genrepräferenzen bei Gamern aus der Computerszene

Frage: Welche Spiele spielst du persönlich am liebsten? (Mehrfachnennungen)



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Hinsichtlich ihrer ausgeprägten Präferenz für Actionspiele, aber auch in der Präferenz für Shooter, Rollenspiele und Strategiespiele heben sich die Gamer aus der Computerszene gegenüber dem Durchschnitt der 11- bis 18-jährigen Gamer deutlich ab. Rennspiele, Fun- und Party-Games, Mini-Games und Simulationen zählen hier wie dort zu den populärsten Genres und Edutainment- und Infotainmentspiele sind im Popularitätsranking der Spielgenres hier wie dort Ranglistenletzte.

---

allen bei Mädchen ein wichtiges Thema ist und der Mädchen-Anteil in der Computerszene, wie unter II.1 dargestellt, vergleichsweise gering ist.

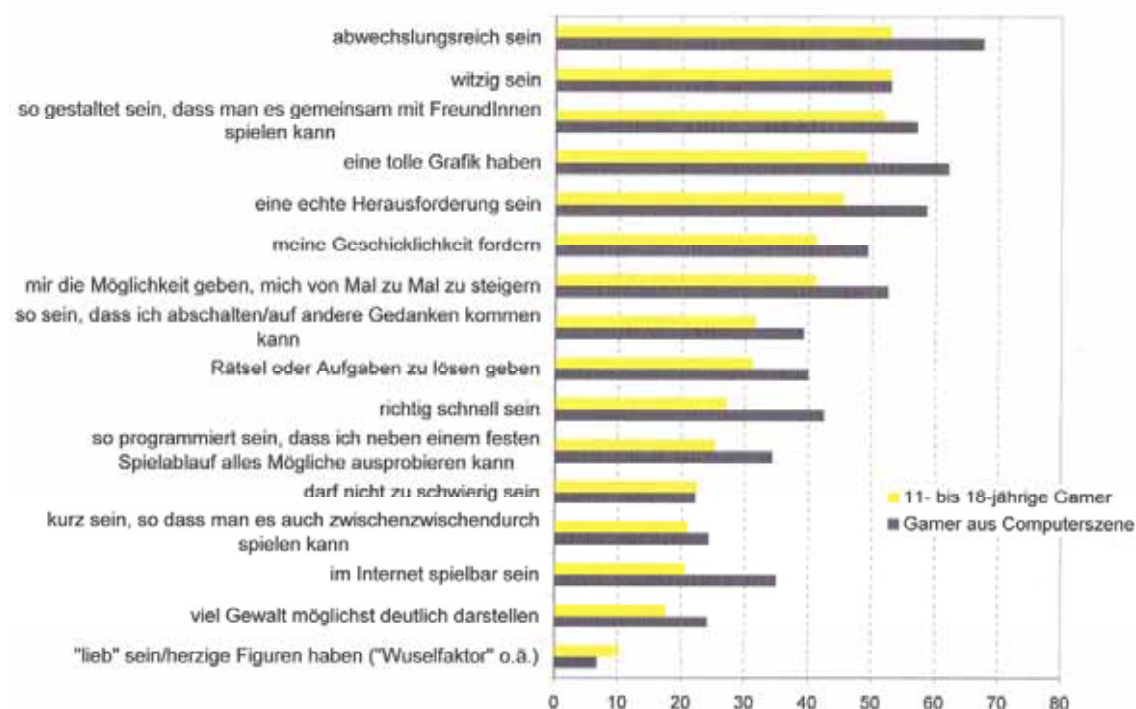
Gamer aus der Computerszene haben ganz klare Vorstellungen davon, was ein Spiel zu einem guten bzw. attraktiven Spiel macht. Was das persönliche Spielerleben betrifft, schätzen sie Spiele, die Abwechslung und Herausforderung bieten (67,6% der Gamer aus der Computerszene legen Wert darauf, dass das Spiel abwechslungsreich ist (58,6% der Gamer aus der Computerszene suchen in den Spielen die „echte Herausforderung“) sowie Spiele, wo sie sich von Mal zu Mal steigern können (von 52,5 % genannt) und wo ihre Geschicklichkeit gefordert ist (von 49,4% genannt).

Darüber hinaus muss das Spiel „witzig“ sein (von 53% der Gamer aus der Computerszene genannt), man muss es gemeinsam mit FreundInnen spielen können (von 57,1% genannt) und es muss vor allem auch eine tolle Grafik haben: Die Grafik ist für immerhin 62,1% der Gamer aus der Computerszene ein absolutes „Qualitätskriterium“.

### Grafik 9: Womit Computer-/Konsolenspiele bei Gamern aus der Computerszene punkten

Frage: Worauf legst du bei Spielen besonderen Wert, was ist dir besonders wichtig? (Mehrfachnennungen)

Das Spiel muss ...



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Das, worauf Gamer aus der Computerszene am ehesten verzichten können, sind niedliche Spielfiguren. Aber auch ein geringer Schwierigkeitsgrad der Spiele sowie die

Option, das Spiel nur mal kurz zwischendurch spielen zu können, ist für die breite Mehrheit der Gamer aus der Computerszene (wie übrigens auch für die Mehrheit der Gamer insgesamt) kaum interessant. Und auch, dass Spiele Gewalt möglichst deutlich darstellen, ist der breiten Mehrheit der Gamer aus der Computerszene, nämlich 75,9%, nicht wichtig.

Alles in allem lässt sich festhalten, dass die Gamer aus der Computerszene im Computer- und Konsolenspiel eine Möglichkeit zu einer aktiven und in hohem Maß involvierenden Freizeitbeschäftigung sehen: Die Spiele bieten nach dem Erlebnisprinzip „Gefordert statt unterfordert sein!“ Ablenkung und Abwechslung; genau das macht hier den Spielspaß aus.

Der hohe Erlebniswert der Computer- und Konsolenspiele resultiert daraus, dass sie die SpielerInnen aus der Reserve locken und ihnen das Gefühl geben, eine das Spiel mitgestaltende Spielfigur zu sein, die durch konzentrierte, aktive Beteiligung dazu beiträgt, dass „etwas passiert“ – und zwar idealer Weise nicht etwas Langweiliges oder Unerfreuliches, sondern etwas, bei dem auf unterhaltsame Weise „Selbstwirksamkeit“ erlebbar wird. (vgl. Bopp 2005, Krotz 2008)

Das wichtigste Spielgerät der Gamer aus der Computerszene ist – wie übrigens in allen anderen Gamer-Segmenten auch – der PC: Rund 92% der Gamer, die sich der Computerszene zugehörig fühlen, spielen stationär am PC. Mit deutlichem Abstand an zweiter Stelle folgt die nicht-mobile Spielkonsole, an der rund jede/r Zweite spielt (51,7%). Mobil spielt ebenfalls knapp jede/r Zweite aus diesem Gamer-Segment: 45,4% spielen an der mobilen Spielkonsole und 41,7% spielen am Handy.

Computer- und Konsolenspiele sind für Gamer aus der Computerszene einerseits Individual(freizeit)beschäftigung; das heißt, hier wird allein gespielt. Andererseits bedeutet Computer- und Konsolenspiele-Spielen für sie aber auch, gemeinsam mit FreundInnen oder gemeinsam mit anderen computer- und konsolenspielbegeisterten Jugendlichen zu spielen – oder auch gegeneinander zu spielen – und zwar in verschiedensten sozialen Settings:

- Runder jede/r Zweite (47,3%) spielt gemeinsam mit FreundInnen im kleinen Kreis.
- Ebenfalls knapp jede/r Zweite spielt online (46,8%).
- Jede/r Sechste (16,3%) spielt auf Lan-Partys.

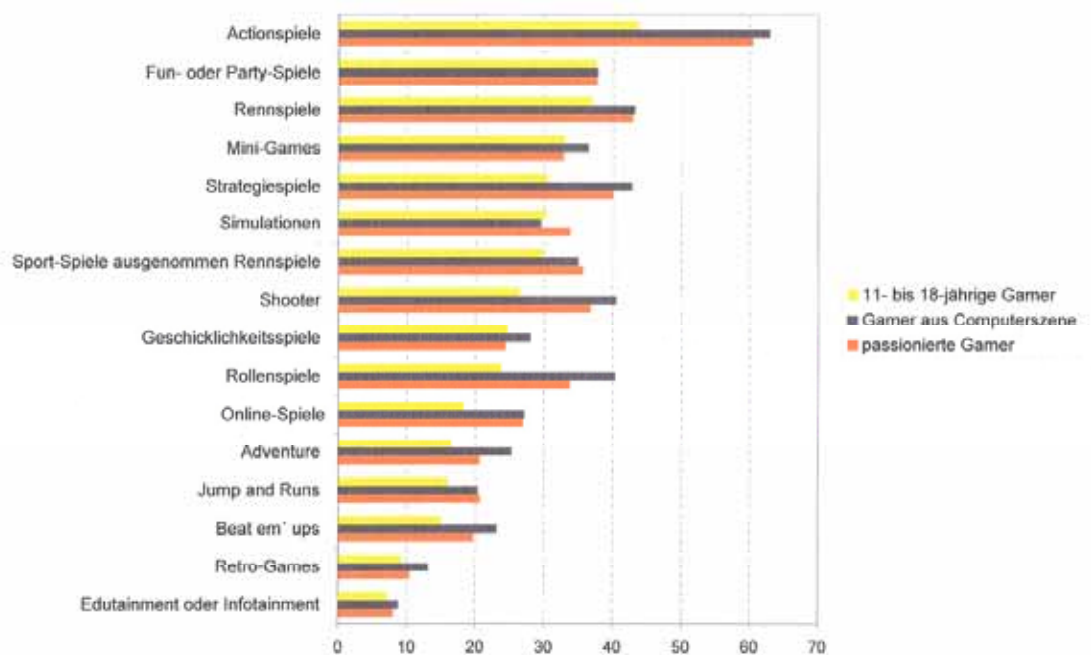
- Und rund jede/r Zehnte (10,7%) aus diesem Gamer-Segment spielt eigenen Angaben zufolge auch bei Wettkämpfen und Turnieren im Internet oder in einem Clan, einer Gilde u.ä.

## II.4 Exkurs: Computerszene und „passionierte Gamer“ – Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Jugendliche aus der Computerszene werden in der öffentlichen Kommunikation fälschlicher Weise häufig mit „passionierten Gamern“, also Jugendlichen, die täglich, fast täglich oder zumindest mehrmals pro Woche spielen, gleichgesetzt. Wie vorliegende Spezialauswertung zeigt, gibt es zwischen Computerszene-Jugendlichen und passionierten Gamern zwar in etlichen Punkten deutliche Parallelen, es gibt aber auch Unterschiede. Identisch sind Computerszene-Jugendliche und passionierte Gamer in jedem Fall nicht. Gemeinsamkeiten zwischen der Computerszene und den passionierten Gamern lassen sich insbesondere in Bezug auf die präferierten Computerspielgenres beobachten. (siehe Grafik 10)

### Grafik 10: Genrepräferenzen der Gamer aus der Computerszene und der passionierten Gamer im Vergleich

Frage: Welche Spiele spielst du persönlich am liebsten? (Mehrfachnennungen)



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Auch in Bezug auf die Erwartungen an ein gutes bzw. für Gamer attraktives Spiel zeigen sich Parallelen. Was die Spielfrequenz, also die Häufigkeit der Spielenutzung betrifft, bestehen aber deutliche Unterschiede: Wie bereits dargestellt, ist – gemessen an der Spielfrequenz, also der Häufigkeit mit der Computer- und Konsolenspiele gespielt werden – immerhin jede/r vierte Jugendliche aus der Computerszene nicht der Gruppe der passionierten Gamer zuzurechnen. Umso bemerkenswerter ist, dass nicht nur das Thema „Dinge rund um den Computer“, sondern auch das Thema „Computerspiele“ in der Peerkommunikation der Computerszene-Jugendlichen höheren Stellenwert hat als bei den passionierten Gamern:

- 61% der Computerszene-Jugendlichen reden mit ihren FreundInnen u.a. vorzugsweise über Dinge rund um den Computer; in der Gruppe der passionierten Gamer tun das 46,5%.
- 62,9% der Computerszene-Jugendlichen reden mit ihren FreundInnen u.a. auch vorzugsweise über Computerspiele, in der Gruppe der passionierten Gamer sind es 51,7%.

Mit anderen Worten: Der gesprächs-basierte Interessens-austausch zum Thema „Computer und Computerspiele“ ist im Alltag der Computerszene-Jugendlichen stärker verankert. (vgl. III.2/Tabelle 5)

## II.5 Short Facts: Die Computerszene im Überblick

Die Computerszene ist männlich dominiert. Der Anteil an passionierten Gamern, die (fast) täglich oder zumindest mehrmals wöchentlich Computer- und/oder Konsolenspiele spielen, liegt in der Computerszene bei 73%.

Computerszene-Jugendliche sind nicht jugendkulturferne Computer-Nerds, sondern zeigen sich für jugendkulturelle Musik- und Szenetrends offen. In ihrer jugendkulturellen Orientierung liegen sie großteils nahe am Mainstream.

Die Peer-Beziehungen der Computerszene-Jugendlichen unterscheiden sich, abgesehen von der stärkeren thematischen Fokussierung auf computerbezogene und computer-/konsolenspielspezifische Belange nicht wesentlich von jenen anderer Jugendlicher: Die breite Mehrheit ist in feste Freundeskreise eingebunden. Das gängige Klischee von sozial vereinsamten „Computer-Kids“ findet in der empirischen Realität demnach keine Entsprechung.

Die Lieblingsspielgenres der Gamer aus der Computerszene sind Actionspiele, Rennspiele, Strategiespiele, Shooter und Rollenspiele. Gamer aus der Computerszene erwarten sich von Computer- und Konsolenspielen, dass sie abwechslungsreich sind, dass sie eine tolle Grafik haben, dass sie eine echte Herausforderung bieten und dass die Geschicklichkeit der SpielerInnen gefordert ist und man sich als SpielerIn von Mal zu Mal steigern kann.

### III. Die passionierten Gamer

Für mehr als ein Drittel der 11- bis 18-jährigen Jugendlichen (36,4%) sind „Games“ zu einem festen Bestandteil der Freizeitgestaltung geworden: Sie spielen (fast) täglich oder zumindest mehrmals pro Woche Computer- und/oder Konsolenspiele. In vorliegender Studie wurden diese Jugendlichen als „passionierte Gamer“ definiert.

Aufgrund ihrer regelmäßigen und vergleichsweise häufigen Spiele-Nutzung wird insbesondere diese Gruppe der Gamer in der Öffentlichkeit kritisch gesehen: Soziale Verinselung, Realitätsverlust, gesteigerte Aggressionsbereitschaft – das sind nur einige Argumente, die die Computer- und Konsolenspielenutzung dieser Jugendlichen in einen Gefährdungszusammenhang stellen. Wie die Daten zeigen, sind, wenn man die Mehrheit der passionierten Gamer betrachtet, derartige Befürchtungen großteils unbegründet: Gängige Vorurteile entbehren der Realität.

#### III.1 Soziodemographie und soziokulturelle Charakteristika

Das Segment der passionierten Gamer ist klar männlich dominiert: 7 von 10 Jugendlichen aus der Gruppe der passionierten Gamer sind Jungs. Die 11- bis 14-Jährigen sind im Vergleich zu den 15- bis 18-Jährigen leicht überrepräsentiert. Die Verteilung nach Ortsgröße und Bildung weicht in der Gruppe der passionierten Gamer von der Verteilung in der Gesamtstichprobe nur geringfügig ab.

In der Sub- bzw. Extremgruppe der „Heavy Gamer“, in der laut der in vorliegender Studie getroffenen Definition Jugendliche, die (fast) täglich Computer- und/oder Konsolenspiele spielen, zusammengefasst sind, fällt auf, dass Gamer, die eine Ausbildung ohne Matura machen, also eine Hauptschule, eine Polytechnische Schule oder BMS besuchen bzw. eine Lehre absolvieren, deutlich stärker vertreten sind als AHS- und BHS-SchülerInnen. (siehe Tabelle 4)

Rund jede/r zweite Jugendliche aus dem Segment der passionierten Gamer (47,9%) fühlt sich der Computerszene zugehörig. Im übrigen heben sich die passionierten Gamer hinsichtlich ihrer Jugendkulturorientierung kaum gegenüber dem Durchschnitt ab. Auch in Bezug auf den Musikgeschmack präsentiert sich das Segment der passionierten Gamer durchaus durchschnittlich.

**Tab. 4: Soziodemographie der passionierten Gamer**

	Fälle	Verteilung nach Alter (in %)		Verteilung nach Geschlecht (in %)		Verteilung nach Ortsgröße (in %)			Verteilung nach Bildung (in %) <sup>8</sup>	
		11 - 14 Jahre	15 - 18 Jahre	männlich	weiblich	Land	Mittelstadt	Großstadt	Ausb. mit Matura	Ausb. ohne Matura
11 - 18 Jahre gesamt	880	50	50	50	50	36,1	36,5	27,4	41,1	56,9
<b>Passionierte Gamer</b>	<b>319</b>	<b>57,1</b>	<b>42,9</b>	<b>72,5</b>	<b>27,5</b>	<b>33,5</b>	<b>36,8</b>	<b>29,4</b>	<b>41,8</b>	<b>56,7</b>
Subgruppe Heavy Gamer	155	58	42	76	24	34,6	40,1	25,2	30,5	67,1

BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Wie die Computerszene charakterisieren sich auch passionierte Gamer durch einen überdurchschnittlichen InternetnutzerInnen-Anteil. Auch sie können als ein technologie-trendrelevantes Segment begriffen werden.

Wie die Daten zeigen, haben passionierte Gamer insbesondere bei jugendkulturrelevanten Web 2.0-Anwendungen wie etwa der aktiven Beteiligung an Videoplattformen (Uploaden von Filmen/Videos) und was die Gestaltung einer eigenen Homepage betrifft, gegenüber Nicht-SpielerInnen wie auch gegenüber Durchschnittsgamern die Nase deutlich vorne. Insgesamt zeichnen sich passionierte Gamer durch eine vergleichsweise hohe Technologie- und Bild(schirm)medienaffinität aus. Das zeigt sich u.a. auch in dem über das eigene Taschengeld finanzierten Konsum:

- Rund jede/r zweite Jugendliche aus dem Segment der passionierten Gamer (49,8%), der/die Taschengeld bezieht, investiert das Taschengeld u.a. hauptsächlich in PC- und/oder Konsolenspiele.<sup>9</sup> In der Gruppe der Durchschnittsgamer gibt hingegen nur rund jede/r Zehnte (10,1%) das eigene Taschengeld vorzugsweise für PC- und/oder Konsolenspiele aus.

<sup>8</sup> Bei der Verteilung nach Bildung wurden AHS/BHS unter „Ausbildung mit Matura“ und HS, PS, BMS und Lehre unter „Ausbildung ohne Matura“ zusammengefasst; die Differenz auf 100% bei den „11- bis 18-Jährigen gesamt“ ergibt sich daraus, dass 2% der Befragten zum Zeitpunkt der Befragung weder eine AHS, BHS bzw. HS, PS, BMS besuchten, noch eine Lehre machten, sondern lehrstellensuchend, auf Job-Suche etc. waren und daher der Rubrik „Sonstiges“ zugeordnet wurden.

<sup>9</sup> Rund 9 von 10 passionierten Gamern aus der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen bekommen Taschengeld. Diejenigen TaschengeldbezieherInnen, die ein Taschengeld in fixer Höhe bekommen (das sind 78%), haben monatlich durchschnittlich rund 55 Euro zur Verfügung.

- Rund jede/r dritte Jugendliche aus der Gruppe der passionierten Gamer (34,5%), der/die ein fixes Taschengeld bekommt, kauft vom eigenen Taschengeld u.a. vorzugsweise Videos/DVDs. In der Gruppe der Durchschnittsgamer tut das nur jede/r Fünfte (20,7%) und in der Gruppe der Nicht-SpielerInnen nur jede/r Siebente (15,2%).

### III.2 Peer-Beziehungen der passionierten Gamer

Entgegen den gängigen Klischees sind passionierte Gamer – wie vorliegende Sonderauswertung zeigt – nicht sozial isolierte „Computer(spiel)nerds“, sondern so wie andere Jugendliche auch in feste Freundeskreise eingebunden. Die breite Mehrheit der passionierten Gamer (94,1%) hat mehrere gute FreundInnen; 4,3% der passionierten Gamer geben an, zumindest einen wirklich guten Freund bzw. eine wirklich gute Freundin zu haben. Der Anteil der Jugendlichen, die eigenen Angaben zu Folge keinen einzigen wirklich guten Freund/keine einzige wirklich gute Freundin haben, ist im Segment der passionierten Gamer marginal (1,6%).

Die Freundkreise der passionierten Gamer unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Größe kaum von denen anderer Jugendlicher: Im Durchschnitt haben passionierte Gamer 7 FreundInnen, mit denen sie über alles reden können und die ihnen persönlich wichtig sind. Was die Einbettung in Freundschaftsnetzwerke betrifft, sind passionierte Gamer entgegen der landläufigen Meinung also weder ein „Sonderfall“, noch eine Risikogruppe. Das in der öffentlichen Debatte häufig gehörte Argument, dass passioniertes Gaming zwangsläufig in die soziale Isolation führe, entbehrt jeder empirischen Grundlage.

Die Freundeskreise der passionierten Gamer funktionieren im übrigen auch ganz ähnlich wie die Freundschaften jener Jugendlichen, die Computer-/Konsolenspielen in ihrem persönlichen Freizeitalltag keine so herausragende Bedeutung geben. Bei Freundschaften geht es in aller erster Linie darum, dass zwischen Leuten, die sich FreundInnen nennen, die „Chemie“ stimmt: Das heißt, man kann sich einfach gut leiden und hat Spaß miteinander. Auch ein ähnlicher Musikgeschmack, räumliche Nähe und ähnliche lebensweltliche Erfahrungen in der Schule oder in der Lehrstelle bzw. am Arbeitsplatz sind Dinge, die verbinden. Ähnliche Wertvorstellungen, gemeinsames Engagement für gesellschaftliche Anliegen oder gemeinsame Aktivitäten in Vereinen spielen als Bindungsfaktoren in den Freundschaften der Jugendlichen hingegen eine untergeordnete Rolle. (zu Bindungsfaktoren im Freundeskreis vgl. auch BMSG 2003:

18ff) Auffällig, wenngleich durchaus zu erwarten, ist lediglich, dass in den Freundeskreisen der passionierten Gamer gemeinsame Treffen im virtuellen Raum – beispielsweise in Chats oder im ICQ – größeren Stellenwert haben als im Durchschnittsgamer-Segment und in der Gruppe der Nicht-SpielerInnen. Allerdings muss man sehen, dass der Anteil der Internet-NutzerInnen in der Gruppe der passionierten Gamer auch höher ist als in der Gruppe der DurchschnittsspielerInnen sowie in der Gruppe der Nicht-SpielerInnen.

Wie bei den Jugendlichen aus der Computerszene geht der virtuelle Treff mit FreundInnen bei passionierten Gamern nicht auf Kosten der realweltlichen Kontakte. Der Anteil derer, die sich mit ihren FreundInnen in „Stammlokalen“ treffen, ist bei passionierten Gamern beispielweise nicht geringer als bei anderen Jugendlichen. (siehe Tabelle 5)

**Tab. 5: Computer und Computerspiele als Thema der Peerkommunikation – virtuelle und realweltliche Treffpunkte**

11- bis 18-Jährige gesamt, Computerszene, passionierte Gamer, Durchschnittsgamer und Nicht-SpielerInnen im Vergleich

<b>wir reden im Freundeskreis u.a. hauptsächlich über ...</b>	11 bis 18 gesamt	Computerszene	Passionierte Gamer	Durchschnittsgamer	Nicht-SpielerInnen
Dinge rund um den Computer	25,4	61,0	46,5	13,6	10,5
Computerspiele	26,5	62,9	51,7	16,5	5,1
<b>das trifft auf meinen Freundeskreis zu ...</b>	11 bis 18 gesamt	Computerszene	Passionierte Gamer	Durchschnittsgamer	Nicht-SpielerInnen
Wir treffen uns in den selben Lokalen	33,7	32,3	29,8	34,6	38,6
Wir treffen uns im Chat/ICQ/MSN	26,5	44,7	36,2	22,8	18,1

BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Die Peerkommunikation wird bei passionierten Gamern erwartungsgemäß in ungleich größerem Ausmaß als bei den Durchschnittsgamern von computer- und computerspielbezogenen Themen bestimmt:

- 51,7% der passionierten Gamer reden mit ihren FreundInnen u.a. hauptsächlich über Computerspiele; zum Vergleich: im Durchschnittsgamer-Segment tun das lediglich 16,5%;
- 46,5% der passionierten Gamer diskutieren in ihren Freundeskreisen auch allgemein Dinge rund um den Computer, bei den DurchschnittsspielerInnen sind es wiederum nur 13,6%.

Bemerkenswert ist allerdings, dass in der Computerszene Themen rund um den Computer noch deutlich stärker im Vordergrund stehen als bei den passionierten Gamern: Über 60% der Computerszene-Jugendlichen tauschen sich eigenen Angaben zufolge mit ihren FreundInnen u.a. hauptsächlich über Computerspiele und Dinge rund um den Computer aus. (vgl. Tabelle 5)

### III.3 Die Spielkultur der passionierten Gamer

Die im Segment der passionierten Gamer beliebtesten Spielgenres sind:

- Actionspiele, die von rund 60% der passionierten Gamer (60,4%) als ein Lieblingsgenre genannt werden,
- Rennspiele, die rund 40% der passionierten Gamer (42,9%) in ihr Spiel-Menü integrieren,
- Strategiespiele, die ebenfalls von 40% der passionierten Gamer als ein bevorzugtes Spielgenre genannt werden,
- gefolgt von Shootern, Sportspielen (ausgenommen Rennspiele), Simulationen und Rollenspielen, die immerhin noch je rund ein Drittel der passionierten Gamer als eines ihrer Lieblingsspielgenres nennen (Shooter: 36,8%, Sportspiele ausgenommen Rennspiele: 35,7%, Simulationen: 33,8%; Rollenspiele: 33,7%).

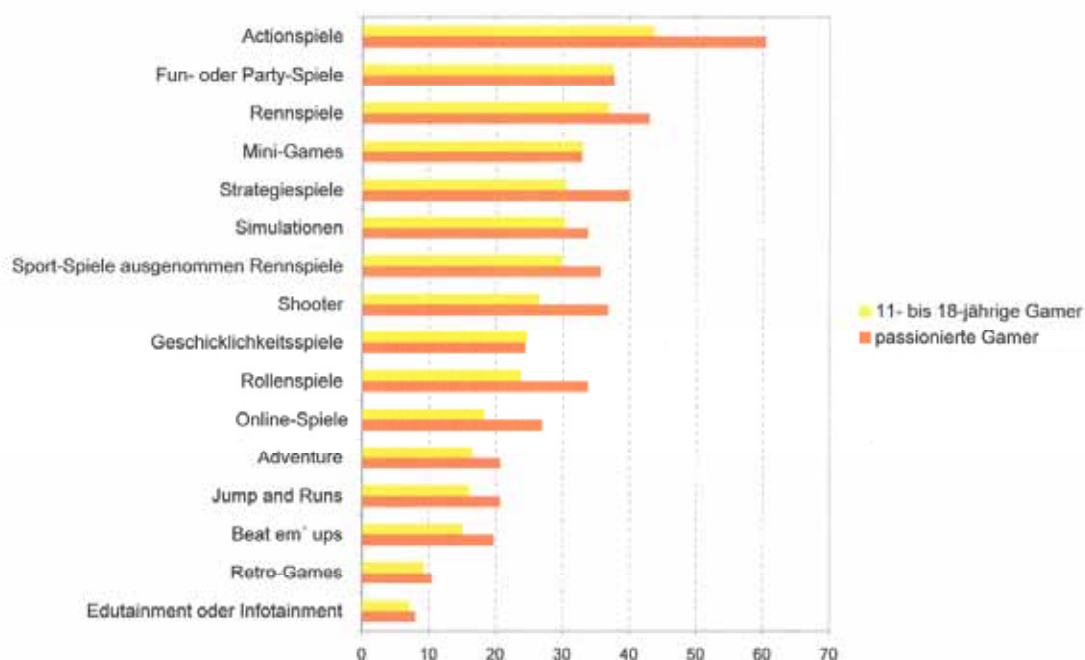
Insgesamt fällt auf, dass die passionierten Gamer einen breiten und durchaus bunten Spielemix haben und – entgegen der landläufigen Meinung – nicht einseitig auf Genres, die in der öffentlichen Diskussion als besonders problematisch eingeschätzt werden, wie etwa Shooter (Stichwort „Gewalt“) oder Online-Rollenspiele (Stichwort „Eskapismus“ bzw. Realitätsverlust), fixiert sind.

Eine klare Distanz zeigt sich gegenüber so genannten Edutainment- und Infotainmentspielen: Lediglich 8% der passionierten Gamer nennen Edutainment- und Infotainmentspiele als eines jener Genres, die sie am liebsten spielen.

Dies ist allerdings kein Spezifikum der passionierten Gamer. Auch Jugendliche, die im Durchschnittsgamer-Segment zu verorten sind, zeigen kaum Interesse für Informations- bzw. Bildungsinhalte im Computerspiel. Insgesamt sind Edutainment- und Infotainment-Games bei 11- bis 18-Jährigen das am wenigsten beliebte Spielgenre.

### Grafik 11: Genrepräferenzen der passionierten Gamer

Frage: Welche Spiele spielst du persönlich am liebsten? (Mehrfachnennungen)



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Der Unterhaltungswert von Computer- und Konsolenspielen ist ein sehr spezieller und mit dem Unterhaltungswert, den beispielsweise populäre TV-Serien haben, nicht vergleichbar. Er charakterisiert sich dadurch, dass sich die Jugendlichen bewusst und aktiv auf die Herausforderungen des Spiels einlassen und in ihrem Rezeptionsverhalten ungleich stärker gefordert sind als beim Fernsehen. Wunsch/Jenderek (2008) begründen den hohen Unterhaltungswert von Computer-/Konsolenspielen im Flow-Erlebnis, das das Computer-/Konsolenspiel ermöglicht: Der Spieler/die Spielerin ist voll konzentriert auf das Spiel und kann sich beim Spiel selbst vergessen. Der Spaß, das Vergnügen an der Sache stehen für die Zeit des Spielens absolut im Vordergrund oder, um es mit den Worten von jugendlichen Gamern zu sagen: Es geht um „richtig abschalten“, darum, sich von den Alltagsdingen abzulenken.<sup>10</sup>

Insbesondere für passionierte Gamer steht die Suche nach Herausforderung, die Möglichkeit, sich steigern zu können, besser zu werden, und die sich darin gründende

<sup>10</sup> Wichtig zu betonen ist in diesem Zusammenhang, dass das von Wunsch/Jenderek (2008) angesprochene positive Flow-Erlebnis darauf basiert, dass das Sich-auf-das-Spiel-Einlassen in einem Rahmen bleibt bzw. der Spieler/die Spielerin zwischen künstlicher Realität des Spiels und der „realen Welt“ unterscheiden kann. Das heißt, er/sie behält die Kontrolle über die Situation und hat jederzeit die Möglichkeit, sich aus der Spielrealität zurückzuziehen.

Erfahrung der „Selbstwirksamkeit“ (Bopp 2005: 2) sehr stark im Vordergrund. Besonders viel Wert legen passionierte Gamer bei Computer- und Konsolenspielen auf:

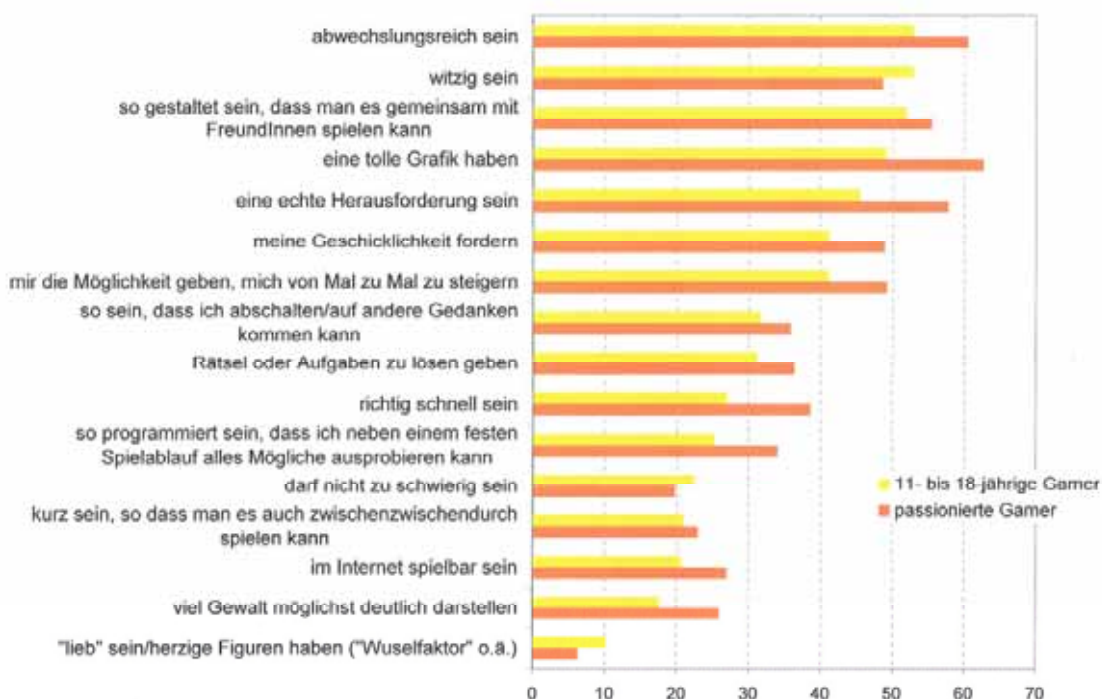
- die Grafik: 62,6% der passionierten Gamer ist eine tolle Grafik ganz besonders wichtig;
- Abwechslung: 60,5% der passionierten Gamer finden, ein gutes Spiel muss abwechslungsreich sein;
- die Herausforderung: für 57,8% ist es ein Qualitätsmerkmal, wenn ein Computer- bzw. Konsolenspiel eine echte Herausforderung bietet;
- dass man das Spiel gemeinsam mit FreundInnen spielen kann: das ist für rund jede/n Zweite/n aus dem Segment der passionierten Gamer (55,5%) relevant.

Die Möglichkeit, sich von Spiel zu Spiel steigern zu können, ist mit 49,3% Nennungen immerhin jedem zweiten Jugendlichen aus der Gruppe der passionierten Gamer an einem Spiel besonders wichtig. 48,9% der passionierten Gamer legen darüber hinaus Wert darauf, dass beim Spielen die eigene Geschicklichkeit gefordert wird.

### Grafik 12: Womit Computer-/Konsolenspiele bei passionierten Gamern punkten

Frage: Worauf legst du bei Spielen besonderen Wert, was ist dir besonders wichtig? (Mehrfachnennungen)

Das Spiel muss ...



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Computer- und Konsolenspielen bedeutet für passionierte Gamer in allererster Linie wettbewerbsorientierten Spielspaß und die Erfahrung von Selbstwirksamkeit. Neben dem individuellen Spielerlebnis in dem Sinne, dass man allein mit dem Computer/der Konsole bzw. gegen einen computergenerierten Gegner spielt, hat das Spielen mit FreundInnen bei passionierten Gamern hohe Bedeutung. Rund 4 von 10 passionierten Gamern (41,5%) spielen auch gemeinsam mit FreundInnen im kleinen Kreis.

Soziale Settings, in denen nicht einfach nur im kleinen privaten Kreis gespielt wird, sondern wo die Gamer-Community in großem Stile aufeinander trifft, sind im Segment der passionierten Gamer zwar kein Mehrheitsphänomen, sie haben (ähnlich wie bei den Gamern aus der Computerszene) erwartungsgemäß jedoch größere Bedeutung als etwa im Segment der DurchschnittsspielerInnen:

- 14,5% der passionierten Gamer spielen auf Lan-Partys; zum Vergleich: in der Gruppe der DurchschnittsspielerInnen sind es gerade einmal 4,4%;
- 10,1% der passionierten Gamer spielen in einem Clan, einer Gilde oder ähnlichem, bei den DurchschnittsspielerInnen liegt der Anteil mit 1,7% deutlich geringer;
- 6,6% der passionierten Gamer spielen bei Wettkämpfen bzw. Turnieren im Internet; zum Vergleich: bei den DurchschnittsspielerInnen tun das eigenen Angaben zu Folge 1,7%.

Online-Spielen hat bei rund 4 von 10 passionierten Gamern (38%) einen Festplatz im persönlichen Spielrepertoire.

Vergleicht man die Gruppe der passionierten Gamer, in der Jugendliche, die täglich, fast täglich oder zumindest mehrmals pro Woche Computer-/Konsolenspiele spielen, zusammengefasst sind, mit der Extremgruppe der „Heavy Gamer“, die täglich oder fast täglich spielen, welche insgesamt rund halb so groß wie die Gruppe der passionierten Gamer ist, hinsichtlich ihrer Spielkultur (Genrepräferenzen; Kriterien, die ein Spiel attraktiv machen bzw. auf die besonders viel Wert gelegt wird; Spielsettings) zeigen sich interessanter Weise keine wesentlichen Unterschiede. Das heißt, passionierte Gamer und echte „Heavy Gamer“ haben die gleiche, vielleicht sollte man besser sagen: eine gemeinsame Spielkultur.

Das wichtigste Spielgerät der passionierten Gamer (und übrigens auch der „Heavy Gamer“ sowie aller anderen SpielerInnensegmente) ist der PC – rund 7 von 10 passionierten Gamern (72,5%) spielen am PC – , gefolgt von der nicht-mobilen

Spielkonsole, die bei rund der Hälfte der passionierten Gamer (52,1%) einen Festplatz im persönlichen Spielrepertoire hat, und der mobilen Spielkonsole sowie dem Handy, die jeweils von rund 40% der passionierten Gamer zum Spielen genutzt werden.

### **III.5 Short Facts: Passionierte Gamer im Überblick**

Passionierte Gamer spielen täglich, fast täglich oder zumindest mehrmals pro Woche. Sie haben Computer- und/oder Konsolenspiele fest in ihren (Freizeit-)Alltag integriert.

Die Gruppe der passionierten Gamer ist klar männlich dominiert. Gespielt werden vorzugsweise Actionspiele, Rennspiele, Strategiespiele, Shooter, Sportspiele (ausgenommen Rennspiele), Simulationen und Rollenspiele.

Die Spielkultur der passionierten Gamer ist von der Suche nach Herausforderung, der Möglichkeit, sich steigern zu können, besser zu werden, und dem sich darin gründenden Streben nach „Selbstwirksamkeit“ (Bopp 2005: 2) geprägt. Das Spiel erfolgt zu einem hohen Prozentsatz sozial eingebettet.

Die Peerbeziehungen der passionierten Gamer unterscheiden sich – abgesehen von einem erwartungsgemäß höheren Stellenwert der Computer- und Konsolenspiele als im Freundeskreis verbindendes Thema – kaum von denen anderer Jugendlicher. Die Problematik eines sozialen Rückzugs bzw. einer sozialen Verinselung ist entgegen gängiger Klischees für die breite Mehrheit der passionierten Gamer nicht gegeben.

## IV. Die Durchschnittsgamer

Anders als passionierte Gamer, die das Computer- und Konsolenspielen fest in die persönliche Freizeitgestaltung integriert haben, sind Durchschnittsgamer Jugendliche, für die Computer- und/oder Konsolenspiele keine prioritäre Freizeitbeschäftigung darstellen. Für Durchschnittsgamer sind Computer- und Konsolenspiele vielmehr nur eine von vielen Optionen der Freizeitgestaltung, mit der man sich lediglich mehrmals im Monat oder auch seltener die Zeit vertribt.

Knapp 40% der 11- bis 18-Jährigen (38,4%) sind der Gruppe der Durchschnittsgamer zuzuordnen. Damit sind die Durchschnittsgamer in der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen in etwa gleich stark vertreten wie die passionierten Gamer.

### IV.1 Soziodemographie und soziokulturelle Charakteristika

Das Segment der Durchschnittsgamer ist altersspezifisch ausgewogen, das heißt jüngere, 11- bis 14-jährige Gamer und etwas ältere, 15- bis 18-jährige Gamer sind in der Gruppe der Durchschnittsgamer zu gleichen Teilen vertreten.

**Tab. 6: Soziodemographie der Durchschnittsgamer**

	Fälle	Verteilung nach Alter (in %)		Verteilung nach Geschlecht (in %)		Verteilung nach Ortsgröße (in %)			Verteilung nach Bildung (in %) <sup>11</sup>	
		11 - 14 Jahre	15 - 18 Jahre	männlich	weiblich	Land	Mittelstadt	Großstadt	Ausb. mit Matura	Ausb. ohne Matura
11 - 18 Jahre gesamt	880	50	50	50	50	36,1	36,5	27,4	41,1	56,9
<b>Durchschnittsgamer</b>	<b>337</b>	<b>49,3</b>	<b>50,7</b>	<b>44,2</b>	<b>55,8</b>	<b>36</b>	<b>39,5</b>	<b>24,5</b>	<b>40,9</b>	<b>57,1</b>
Subgruppe Marginale Gamer	216	48,7	51,3	39,5	60,5	40,3	39,2	20,5	37	60,6

BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

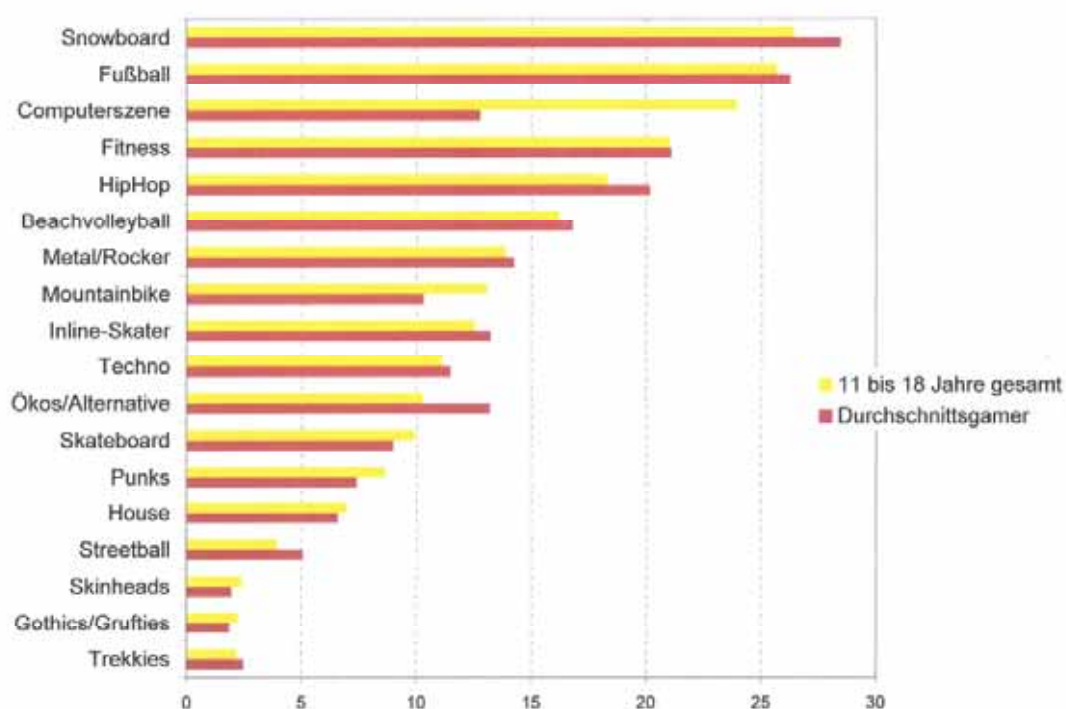
<sup>11</sup> Bei der Verteilung nach Bildung wurden AHS/BHS unter „Ausbildung mit Matura“ und HS, PS, BMS und Lehre unter „Ausbildung ohne Matura“ zusammengefasst; die Differenz auf 100% bei den „11- bis 18-Jährigen gesamt“ ergibt sich daraus, dass 2% der Befragten zum Zeitpunkt der Befragung weder eine AHS, BHS bzw. HS, PS, BMS besuchten, noch Lehre machten, sondern lehrstellensuchend, auf Job-Suche etc. waren und daher der Rubrik „Sonstiges“ zugeordnet wurden.

Auch geschlechtsspezifisch zeigt sich das Segment der Durchschnittsgamer ausgewogen bzw. sogar mit tendenziell leichtem Mädchenüberhang. Im Gegensatz zu den passionierten Gamern und der Computerszene sind die Durchschnittsgamer also nicht männlich dominiert. In Bezug auf Ortsgröße und Bildung weicht die Verteilung im Durchschnittsgamer-Segment von der Gesamtstichprobe nicht ab. (vgl. Tabelle 6)

Die Durchschnittsgamer zeigen keine spezifischen jugendkulturellen Affinitäten, sondern präsentieren sich in ihrer Jugendszeneorientierung alles in allem überaus durchschnittlich. Lediglich die geringe Bedeutung der Computerszene fällt auf: In der Gruppe der Durchschnittsgamer fühlt sich nur rund jede/r Achte (12,8%) der Computerszene zugehörig. Zum Vergleich: Bei den „11- bis 18-Jährigen gesamt“ ist es rund jede/r Vierte (23,9%) und im Segment der passionierten Gamer fast jede/r Zweite (47,9%). (vgl. Grafik 13)

### Grafik 13: Jugendkulturelle Szeneorientierung der Durchschnittsgamer

Frage: Bitte sag mir, zu welchen der folgenden Szenen du dich zugehörig fühlst. (Mehrfachnennungen)



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Auch was Lieblingsmusikstile betrifft, liegen die Durchschnittsgamer nahe am Durchschnitt.

Anders als bei den passionierten Gamern und bei Jugendlichen aus der Computerszene spielen Taschengeldausgaben für Computer- und/oder Konsolenspiele im Segment der Durchschnittsgamer eine nachrangige Rolle: Lediglich 10,1% jener TaschengeldbezieherInnen, die Taschengeld in fixer Höhe bekommen<sup>12</sup>, geben ihr Taschengeld u.a. hauptsächlich für Computer- oder Konsolenspiele aus; zum Vergleich: in der Gruppe der passionierten Gamer sind es 49,8%.

## VI.2 Peer-Beziehungen der Durchschnittsgamer

Die Peer-Beziehungen der Durchschnittsgamer sind wenig spektakulär und unterscheiden sich in wesentlichen Punkten kaum von den Peer-Beziehungen jener Jugendlichen, die in ihrer Freizeit vergleichsweise häufiger Computer- und Konsolenspiele spielen bzw. ein höheres Involvement gegenüber computer- und computerspielbezogenen Thematiken zeigen. Freundschaften basieren auf dem simplen Prinzip, dass man sich einfach gut leiden kann und Spaß miteinander hat. Hier wie dort dominieren gemeinsame Freizeitgestaltung, Musik, Probleme in der Schule, Klatsch und Tratsch und populäre TV-Serien als Gesprächsthemen die Peerkommunikation. Wichtige Bindungsfaktoren in den Freundschaftsnetzwerken sind ein gemeinsamer Musikgeschmack, räumliche Nähe sowie ähnliche lebensweltliche Erfahrungen in der Schule oder in der Lehrstelle bzw. am Arbeitsplatz.

Worin sich Durchschnittsgamer von passionierten Gamern wie auch von Computerszene-Jugendlichen deutlich unterscheiden, ist,

- dass sie computer- und computerbezogenen Thematiken in der Peerkommunikation einen geringeren Stellenwert geben
- und dass Online-Kontakte im Freundeskreis, also beispielsweise regelmäßige Treffs im Chat oder ICQ, als Ergänzung zu realweltlichen Treffs bei Durchschnittsgamern kaum eine Rolle spielen. (siehe auch III.2/Tabelle 5)

Was die nachrangige Bedeutung von computer- und computerspielbezogenen Gesprächen in den Peers sowie die geringe Bedeutung von virtuellen Treffs mit FreundInnen im Chat oder ICQ betrifft, liegen die Durchschnittsgamer nahe an der Peerkultur der Nicht-SpielerInnen und es besteht hier in jedem Fall mehr Gemeinsamkeit zwischen Durchschnittsgamern und „Game-Abstinenten“ als zwischen

---

<sup>12</sup> Das sind 65,6% der TaschengeldbezieherInnen aus dem Durchschnittsgamer-Segment. Durchschnittlich bekommen diese Jugendlichen monatlich 50 Euro Taschengeld.

Durchschnittsgamern und passionierten Gamern bzw. Jugendlichen aus der Computerszene.

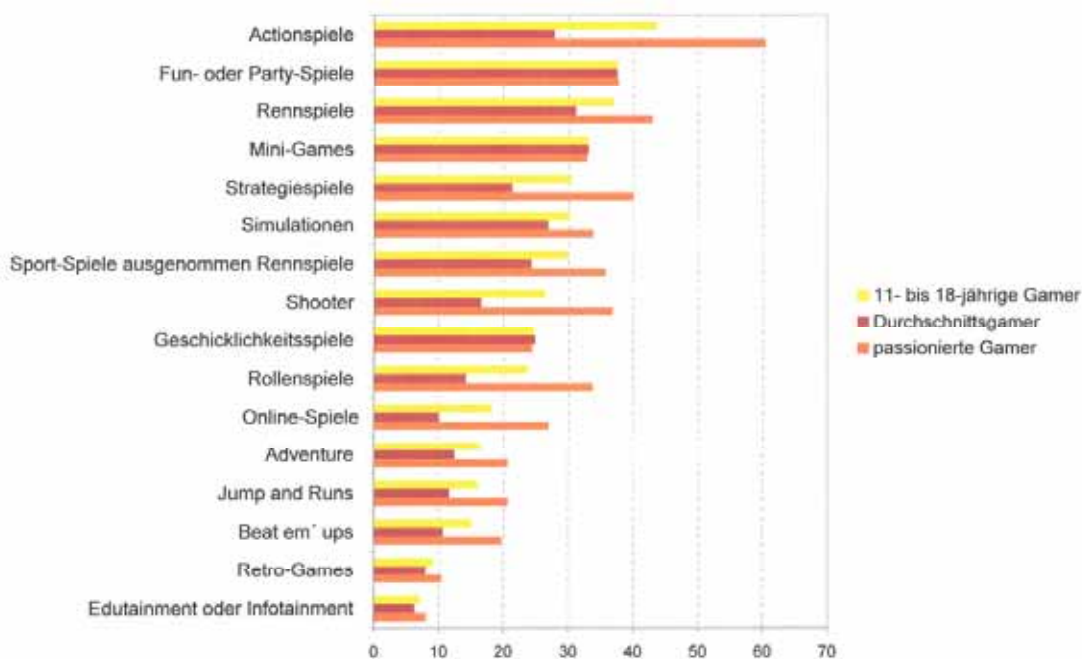
### VI.3 Die Spielkultur der Durchschnittsgamer

Für Durchschnittsgamer bedeuten Computer- und Konsolenspiele lockeren Spielspaß für ab und an – allein oder auch gemeinsam mit FreundInnen im kleinen Kreis. Der Akzent liegt deutlich auf „Gaming light“. Das zeigt sich auch an den präferierten Spielgenres. Die in der Gruppe der Durchschnittsgamer am häufigsten genannten Lieblingsspielgenres sind:

- Fun- und Party-Spiele wie „Buzz“ oder „Sing Star“: Sie werden von 37,5% der Durchschnittsgamer als eines ihrer bevorzugten Spielgenres genannt;
- Mini-Games, die als „kleine Spiele zwischendurch“ gespielt werden, wie „Minesweeper“, „Solitaire“ oder „Moorhuhnjagd“, und die 33,1% der Durchschnittsgamer als eines ihrer Lieblingsgenres nennen;
- Rennspiele wie „Gran Turismo“, die immerhin noch 31,1% der Durchschnittsgamer zu den Spielen, die sie am liebsten spielen, zählen.

#### Grafik 14: Genrepräferenzen der Durchschnittsgamer im Vergleich zu Genrepräferenzen der passionierten Gamer

Frage: Welche Spiele spielst du persönlich am liebsten? (Mehrfachnennungen)



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Punkten können Spiele bei Durchschnittsgamern vor allem,

- wenn sie „witzig“ sind (darauf legen 57% der Durchschnittsgamer Wert),
- wenn man sie gemeinsam mit FreundInnen spielen kann (das ist 48,6% der Durchschnittsgamer besonders wichtig) und
- wenn sie „abwechslungsreich“ sind (von 45,7% der Durchschnittsgamer als bei einem Spiel besonders wichtig genannt).

Eine tolle Grafik ist immerhin noch für 36,4% der Durchschnittsgamer ein Qualitäts- bzw. Attraktivitätskriterium. Jede/r Dritte aus der Gruppe der Durchschnittsgamer schätzt im Zusammenhang mit Computer- und Konsolenspielen eine an die eigenen Fähigkeiten angepasste Variante des „Erfolgs des Besserwerdens“ (Bopp 2005: 2) und legt Wert darauf, dass beim Spielen die Geschicklichkeit gefordert ist (33,9%), dass das Spiel für die SpielerInnen eine Herausforderung bietet (33,7%) und dass man als SpielerIn die Möglichkeit hat, sich von Mal zu Mal zu steigern (33,5%).

Ganz unten auf der Liste der wichtigen Eigenschaften, die Computer- und Konsolenspiele haben sollten, rangieren bei den Durchschnittsgamern übrigens betont gewalthaltige Darstellungen und ebenso ein betont niedriges Grafikdesign, aber auch Onlinespielbarkeit sowie hohe Dynamik der Spiele:

- Lediglich 9,6% der Durchschnittsgamer legen besonderen Wert darauf, dass das Spiel Gewalt möglichst deutlich darstellt.
- Und auch nur 13,9% schätzen „liebe“ Spiele mit herzigen Figuren.
- Nur 14,5% finden, das Spiel sollte im Internet spielbar sein.
- Nur 16% legen bei den Spielen darauf Wert, dass sie richtig schnell sind und ebenfalls nur 16,8% finden: Ein Spiel muss so programmiert sein, dass es für „Freestyle-Gaming“ Raum bietet und man neben einem festen Spielablauf alles Mögliche ausprobieren kann.<sup>13</sup>

Alles in allem haben Durchschnittsgamer nicht nur andere Spielpräferenzen als passionierte Gamer. Sie gehen auch mit anderen Erwartungen an Computer- und Konsolenspiele heran und entwickeln ein anderes Verständnis von Qualität oder besser Attraktivität eines Spiels. (siehe Grafik 15)

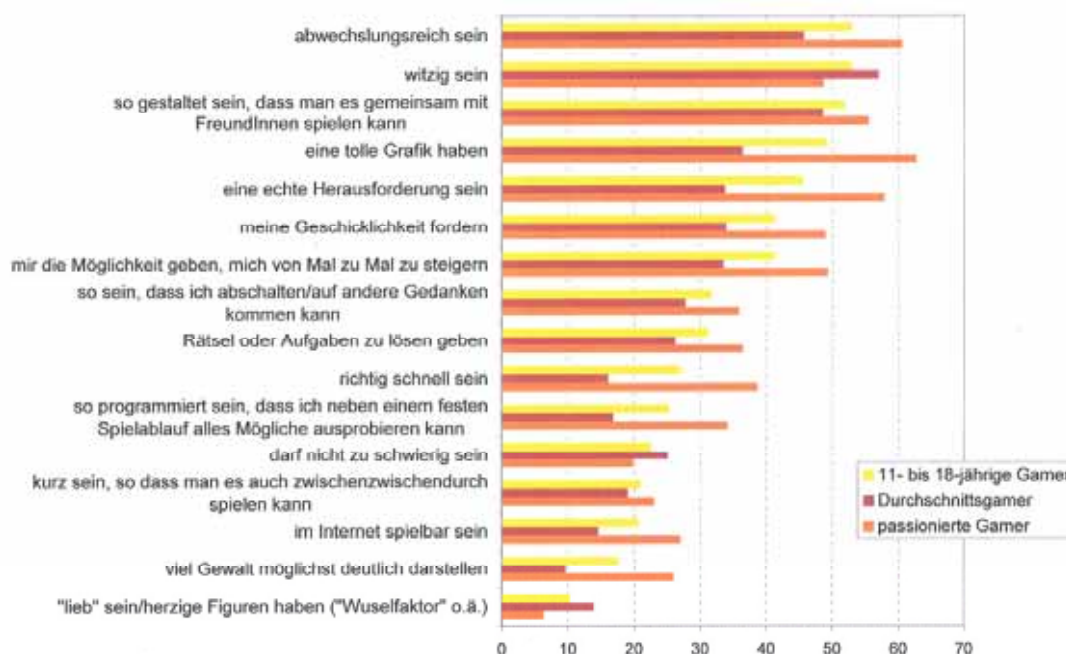
---

<sup>13</sup> Zum Phänomen „Freestyle-Gaming“ sowie Strategien, wie der Spiele-Markt darauf reagiert, siehe Institut für Jugendkulturforschung 2004: 92ff

### Grafik 15: Womit Computer-/Konsolenspiele punkten – Durchschnittsgamer im Vergleich zu passionierten Gamern

Frage: Worauf legst du bei Spielen besonderen Wert, was ist dir besonders wichtig? (Mehrfachnennungen)

Das Spiel muss ...



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Worin sich Durchschnittsgamer von passionierten Gamern wie auch Gamern aus der Computerszene allerdings nicht unterscheiden, ist, dass der PC ihr wichtigstes Spielgerät ist: Rund 7 von 10 Durchschnittsgamern spielen am PC (72,5%). Die nicht-mobile Spielkonsole wird von rund 4 von 10 Durchschnittsgamern genutzt (38,6%). Rund 3 von 10 Durchschnittsgamer spielen mobil am Handy (31,7%). Und rund jede/r Vierte integriert die mobile Spielkonsole in das persönliche Spielrepertoire (25,9%).

Online-Spielen ist immerhin bei rund jede/m Vierten aus der Gruppe der Durchschnittsgamer (23,5%) Teil des persönlichen Spielrepertoires. Gamespezifische Event-Formen spielen in der Gamerkultur der Durchschnittsgamer so gut wie keine Rolle: Lediglich 4,4% der Durchschnittsgamer geben an auch mal auf Lan-Partys zu spielen, und nur je 1,7% spielen eigenen Angaben zufolge bei Wettkämpfen im Internet bzw. in einem Clan, einer Gilde u.ä.

Vergleicht man die Gruppe der Durchschnittsgamer, in der Jugendliche, die mehrmals pro Monat oder seltener spielen, zusammengefasst sind, mit der Extremgruppe der „marginalen Gamer“, die seltener als mehrmals im Monat spielen, hinsichtlich ihrer Spielkultur (Genrepräferenzen; Kriterien, sie ein Spiel attraktiv machen bzw. auf die

besonders viel Wert gelegt wird; Spielsettings) zeigen sich keine wesentlichen Unterschiede. Das heißt Durchschnittsgamer und „marginale Gamer“ haben eine gemeinsame Spielkultur.

#### **IV.5 Short Facts: Durchschnittsgamer im Überblick**

Durchschnittsgamer spielen lediglich mehrmals pro Monat oder auch seltener am Computer und/oder an der Konsole.

Das Verhältnis von Mädchen und Jungen ist in der Gruppe der Durchschnittsgamer ausgewogen. Das heißt Durchschnittsgamer charakterisieren sich im Vergleich mit passionierten Gamern wie auch Jugendlichen aus der Computerszene durch einen deutlich höheren Mädchenanteil.

Für Durchschnittsgamer stehen Computer- und Konsolenspiele lediglich für eine von vielen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung zu der es auch etliche attraktive Alternativen gibt. Sie sind mit deutlich geringerem „Involvement“ als passionierte Gamer bei der Sache und pflegen eine Kultur des „Gaming light“.

Punkten können Spiele in diesem Segment vor allem dann, wenn sie „witzig“ sind, wenn man sie gemeinsam mit FreundInnen spielen kann und wenn sie abwechslungsreich sind. Die bevorzugten Spielgenres der Durchschnittsgamer sind Fun- und Party-Spiele, Mini-Games sowie Rennspiele.

## V. Gamer nach Genrepräferenzen im Vergleich

In der öffentlichen Debatte wird meist über „die Computerspieler“ gesprochen als wären Jugendliche, die sich in ihrer Freizeit u.a. mit Computer- und Konsolenspielen beschäftigen, eine in sich homogene Gruppe. Dass dies nicht der Fall ist, scheint mehr als plausibel, zumal die am Spielmarkt angebotenen Spielgenres sehr unterschiedlich sind und demnach verschiedenste SpielerInneninteressen, -motive und -bedürfnisse bedienen.

Im Rahmen der vorliegenden Studie bietet sich nun erstmals die Möglichkeit, auf Grundlage von Repräsentativ-Daten für 11- bis 18-jährige Jugendliche in Österreich grundlegende Erkenntnisse über Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Gamern mit verschiedenen Genrepräferenzen zu gewinnen und diese vergleichend zu systematisieren.

In die Auswertung einbezogen wurden die bei 11- bis 18-jährigen Gamern sechs beliebtesten Spielgenres (Actionspiele, Fun- und Party-Games, Rennspiele, Mini-Games, Strategiespiele, Simulationen) sowie drei jener Spielgenres, die in Zusammenhang mit Computer-/Konsolenspielen als jugendkulturelle Praxis, aber auch in Hinblick auf mögliche negative Effekte des Computer- und Konsolenspielens teils sehr kontroversiell diskutiert werden: Shooter, Adventure-Spiele und Rollenspiele.

### V.1 Soziodemographie und soziokulturelle Charakteristika

Wie die Spezialauswertung zeigt, sind die einzelnen Genrepräferenzsegmente nach Geschlecht und nach Bildung unterschiedlich strukturiert.

So gibt es etwa Genrepräferenzsegmente, die klar männlich dominiert sind und wo Jugendliche mit höherer und niedrigerer formaler Bildung annähernd gleich verteilt sind. Und es gibt auch männlich dominierte Genrepräferenzsegmente, wo Jugendliche, die eine Ausbildung ohne Matura machen, überrepräsentiert sind.

Daneben finden sich Gamersegmente, die hinsichtlich der Verteilung von Mädchen und Jungen weitestgehend ausgewogen sind und wo sich zudem keine Bildungsschichteffekte zeigen. (vgl. Tabelle 7)

**Tab. 7: Soziodemographie – Gamer nach Genrepräferenzen**

	Fälle	Verteilung nach Alter (in %)		Verteilung nach Geschlecht (in %)		Verteilung nach Ortsgröße (in %)			Verteilung nach Bildung (in %) <sup>14</sup>	
		11 - 14 Jahre	15 - 18 Jahre	männlich	weiblich	Land	Mittelstadt	Großstadt	Ausb. mit Matura	Ausb. ohne Matura
11 - 18 Jahre gesamt	880	50,0	50,0	50,0	50,0	36,1	36,5	27,4	41,1	56,9
Shooter	173	39,2	60,8	89,9	10,1	36,6	31,6	31,9	46,5	48,7
Actionspiele	287	54,7	45,2	82,5	17,5	35,1	37,0	27,8	37,2	61,2
Rennspiele	242	54,8	45,2	77,4	22,6	34,0	38,6	27,4	39,7	58,8
Adventure	108	49,7	50,3	73,8	26,2	34,1	30,0	35,9	36,7	61,9
Rollenspiele	155	47,2	52,8	79,8	20,2	33,7	29,4	36,8	48,5	50,1
Strategie	200	44,1	55,9	78,2	21,8	35,1	33,5	31,4	49,5	48,1
Simulationen	198	55,3	44,7	46,3	53,7	31,0	40,0	28,9	45,5	54,1
Fun- und Party-Games	247	49,1	50,9	47,3	52,7	33,9	39,9	26,2	45,1	54,6
Mini-Games	216	49,1	50,9	47,3	52,7	31,3	34,3	33,9	47,7	50,1

BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Klar männlich dominierte Gamer-Segmente sind die Gruppe der Shooter-Spieler, Action-Gamer, Gamer mit Präferenz für Rennspiele, das Rollenspiele-Segment sowie Gamer mit Präferenz für Strategiespiele:

- Die Gruppe der Shooter-SpielerInnen ist, wie die Soziodemographie zeigt, eher älter und ganz klar männlich dominiert (Verhältnis 9 zu 1). Jugendliche, die eine Ausbildung mit Matura machen (AHS-, BHS-SchülerInnen) und Jugendliche, die eine Schule/Ausbildung ohne Matura machen (Hauptschule, Polytechnische Schule, BMS, Lehre), sind im Segment der Shooter-SpielerInnen gleich verteilt. Spielgenres, die im Segment „Präferenz für Shooter“ neben Shootern sonst noch besonders beliebt sind, sind Actionspiele (69,8% Nennungen in diesem Segment), Rennspiele (54%), Strategiespiele (48,5%), Rollenspiele (41,6%) und Sportspiele ausgenommen Rennspiele (41,4%).
- Die Gruppe der Gamer mit Präferenz für Actionspiele zeigt sich als altersspezifisch ausgewogen und so wie das Shooter-Segment klar männlich dominiert (Verhältnis 8 zu 2). Anders als im Shooter-Segment sind hier

<sup>14</sup> Bei der Verteilung nach Bildung wurden AHS/BHS unter „Ausbildung mit Matura“ und HS, PS, BMS und Lehre unter „Ausbildung ohne Matura“ zusammengefasst; die Differenz auf 100% bei den „11- bis 18-Jährigen gesamt“ ergibt sich daraus, dass 2% der Befragten zum Zeitpunkt der Befragung weder eine AHS, BHS bzw. HS, PS, BMS besuchten, noch Lehre machten, sondern lehrstellensuchend, auf Job-Suche etc. waren und daher der Rubrik „Sonstiges“ zugeordnet wurden.

Jugendliche, die eine Ausbildung ohne Matura machen, aber überrepräsentiert. Neben Actionspielen werden in diesem Gamer-Segment vor allem Rennspiele (von 50% der Action-Gamer), Shooter (42,1%), Strategiespiele (39,4%), Sportspiele ausgenommen Rennspiele (38,1%), Fun- und Party-Games (35,8%) sowie Rollenspiele (35,4%) besonders gerne gespielt.

- Das Segment mit Präferenz für Rennspiele ist ebenfalls altersspezifisch ausgewogen und männlich dominiert (Verhältnis 3 zu 1). Außer Rennspielen werden in diesem Segment vor allem Actionspiele (59,2%), Sportspiele ausgenommen Rennspiele (46,6%), Fun- und Party-Games (39,9%), Strategiespiele (38,9%) und Shooter (38,6%) gern gespielt.
- Auch die Gruppe der Adventure-Gamer ist altersspezifisch ausgewogen und männlich dominiert (Verhältnis 3 zu 1). Einmal mehr sind hier jedoch Jugendliche in Ausbildung ohne Matura überrepräsentiert. Die bei Adventure-Gamern beliebtesten Spielgenres sind (neben den Adventure-Games) Actionspiele (70,5%), Strategiespiele (50,5%), Rennspiele (50,5%), Simulationen (45%) und Mini-Games (44%).
- Bei den RollenspielerInnen zeigt die Soziodemographie eine männliche Dominanz (Verhältnis 8 zu 2) bei gleichzeitig ausgewogener Verteilung nach Alter und Bildung. Jüngere und ältere Jugendliche sowie Jugendliche in Ausbildung ohne Matura und Jugendliche in höherbildenden Schulen (also mit Matura) sind in diesem Segment gleich stark vertreten. Die neben Rollenspielen beliebtesten Spielgenres sind Actionspiele (von 65,2% der Gamer mit Präferenz für Rollenspiele als ein weiteres Lieblingsspielgenre genannt), Strategiespiele (55,8% Nennungen), Shooter (46,3% Nennungen), Rennspiele (44,7%) und Fun- und Party-Games (37,8%).
- Die Soziodemographie der StrategiespielerInnen ähnelt in hohem Maße der des RollenspielerInnen-Segments: Auch hier zeigt sich eine ausgewogene Verteilung nach Alter und Bildung, bei gleichzeitig deutlicher Dominanz männlicher Gamer (Verhältnis 8 zu 2). Besonders beliebt sind bei StrategiespielerInnen auch noch Actionspiele (56,6% Nennungen in diesem Segment), Rennspiele (47,2% ), Rollenspiele (43,4%), Shooter (42,1%) sowie Sportspiele ausgenommen Rennspiele (40,1%).

Geschlechtsspezifisch ausgewogene Gamer-Segmente, also Segmente, in denen Mädchen und Jungs zu (annähernd) gleichen Teilen vertreten sind, sind im Gegensatz dazu die Gruppe der Simulationen-SpielerInnen, die Fun- und Party-Gamer sowie die Mini-Gamer:

- Die Gruppe der Simulationen-SpielerInnen präsentiert sich insgesamt sehr ausgewogen: sowohl was die Verteilung nach Geschlecht als auch nach Alter betrifft. Neben Simulationen werden hier vor allem Fun- und Party-Games (und zwar von 55,9% der Simulationen-SpielerInnen), Rennspiele (42,1%), Actionspiele (42%), Mini-Games (41,3%) und Strategiespiele (37,34%) gern gespielt.
- Auch das Gamer-Segment mit Präferenz für Fun- und Party-Games lässt keinen Gender-Effekt erkennen: In der Gruppe jener Gamer, die besonders gern Fun- und Party-Games spielen, sind Mädchen und Jungs zu annähernd gleichen Teilen vertreten. In Bezug auf die Verteilung nach Alter und Bildung präsentiert sich die Gruppe ähnlich ausgewogen wie das Segment der Simulationen-SpielerInnen. Besonders gern gespielt werden neben Fun- und Party-Games und Mini-Games (47,8%) auch Simulationen (44,9%), Actionspiele (41,6%), Rennspiele (39,1%) und – wenngleich nicht ganz so bedeutend – Sportspiele ausgenommen Rennspiele (32,4%).
- Und auch Jugendliche mit Präferenz für Mini-Games zeigen sich als ein hinsichtlich Alter, Geschlecht und Bildung ausgewogenes Gamer-Segment. Gespielt werden von Jugendlichen mit Präferenz für Mini-Games neben den obligatorischen Mini-Games vor allem Fun- und Party-Games (54,6% Nennungen in diesem Segment), Geschicklichkeitsspiele (42,4%), Actionspiele (40,9%), Rennspiele (40,8%) und Simulationen (37,8% Nennungen).

Was die Einbindung in Peer-Netzwerke betrifft, zeigen sich bei sämtlichen in vorliegende Spezialauswertung einbezogenen Genrepräferenzsegmenten keine Auffälligkeiten.

Die Größe der Freundeskreise liegt in allen untersuchten Genrepräferenzsegmenten bei durchschnittlich 6 bis 7 guten FreundInnen, denen die Jugendlichen vertrauen und mit denen sie über alles reden können, und damit nahe an dem für „11- bis 18-Jährige gesamt“ ausgewiesenen Durchschnittswert. (siehe Tabelle 8)

**Tab. 8: Freundschaftsbeziehungen und Größe der Freundeskreise nach Genrepräferenz**

Frage: Wieviele gute Freunde und Freundinnen hast du? Damit meine ich Leute, die dir wirklich wichtig sind und mit denen du über alles reden kannst.

	Fallzahl	einen Freund/ eine Freundin (in %)	mehrere FreundInnen (%)	keinen Freund/ keine Freundin (%)	durchschnittl. Zahl der FreundInnen (Mittelwert)
11 bis 18 Jahre gesamt	880	4,5	94,2	1,3	6,5
Shooter	173	4,4	93,4	2,2	7,1
Actionspiele	287	4,8	93,7	1,5	6,3
Rennspiele	242	4,2	94,0	1,8	6,4
Adventure	108	4,4	93,7	1,8	5,8
Rollenspiele	155	3,0	94,2	2,8	6,2
Strategie	200	2,8	95,3	1,9	6,8
Simulationen	198	4,0	95,0	1,0	6,5
Fun- und Party-Games	247	5,1	94,4	0,5	6,6
Mini-Games	216	4,0	95,0	1,0	6,9

BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

## V.2 Spielfrequenz

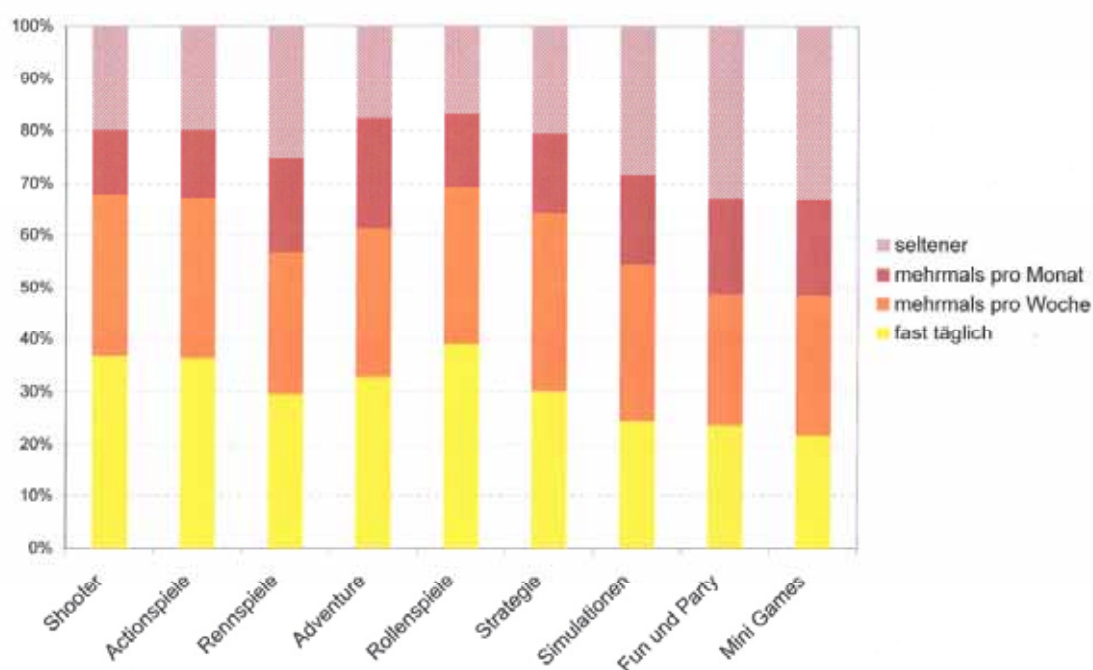
Hinsichtlich der Spielfrequenz, also der Häufigkeit, in der 11- bis 18-Jährige Computer und Konsolenspiele spielen, zeigen sich zwischen den verschiedenen Genrepräferenzsegmenten teils sehr deutliche Unterschiede. Jene Segmente, die von männlichen Jugendlichen dominiert sind und die in der kulturkritisch angeheizten öffentlichen Debatte über etwaige negative Auswirkungen von Computer- und Konsolenspielen auf Jugendliche besonders häufig und gerne genannt werden, sind zugleich auch jene Genres, in denen Intensiv-SpielerInnen („Heavy Gamer“, die täglich oder zumindest fast täglich spielen) besonders stark vertreten sind. Das heißt, hier versammeln sich Jugendliche, die nicht einfach nur „User“, die eine Form des „Gaming light“ praktizieren, sind, sondern Jugendliche, die vielmehr einen Typus des Computer- und Konsolenspielers repräsentieren, der in der Literatur mit Begriffen wie „Hobbyist“ oder „Computer(spiele)-Freak“ beschrieben wird. (vgl. Hebecker 2001: 167)

Den höchsten Heavy-Gamer-Anteil findet man in der Gruppe jener Jugendlichen, die eine klare Präferenz für Rollenspiele artikulieren (39%), sowie im Shooter-Segment (36,8%) und im Action-Gamer-Segment (36,4%). Den geringsten Heavy-Gamer-Anteil findet man erwartungsgemäß im Mini-Gamer-Segment (21,6%), also bei jenen Jugendlichen, die kleine Spiele für zwischendurch wie Minesweeper oder Solitaire präferieren.

Vergleicht man die einzelnen Genrepräferenzgruppen hinsichtlich ihres Anteils an passionierten Gamern sowie ihres Anteils an Durchschnittsgamern, zeigen sich einmal mehr deutliche Unterschiede. Das heißt, auch hier deutet sich eine klare, über Genrepräferenzen vermittelte Trennlinie zwischen „Computerspiel-Freaks“ (mit Präferenz für Shooter, Actionspiele, Rollenspiele u.ä.) und „Gamers light“ (mit Präferenz für Mini-Games oder Fun- und Party-Games) an. (siehe Grafik 16)

### Grafik 16: Spielfrequenz nach Genrepräferenzen

Frage: Wie häufig spielst du in deiner Freizeit Computer- und Konsolenspiele?



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

### V.3 Womit Computer- und Konsolenspiele in verschiedenen Genrepräferenzsegmenten punkten

Vergleicht man die einzelnen Genrepräferenzsegmente in Bezug auf die Frage, worauf Gamer bei den von ihnen gespielten Spielen besonderen Wert legen, zeigt sich, dass es einerseits so etwas wie allgemeine Qualitätskriterien gibt, die Gamern unabhängig von ihren Genre-Präferenzen und auch unabhängig davon, ob sie (eher) der (männlich dominierten Gruppe) der „Computerspiele-Freaks“ oder der Gruppe der „Gamers light“

zuzuordnen sind, in jedem Fall wichtig sind. Insbesondere zu nennen wäre in diesem Zusammenhang:

- dass die Spiele „witzig“ sind (bei Jugendlichen mit Präferenz für Shooter, Actionspiele, Rennspiele, Adventurespiele, Rollenspiele und Strategiespiele wird das Kriterium „witzig“ von rund jedem/jeder Zweiten als besonders wichtig genannt, in der Gruppe der Mini-Gamer, der Fun- und Party-Gamer sowie der Jugendlichen mit Präferenz für Simulationen ist die Vorliebe für witzige Spiele mit über 70% Nennungen sogar noch stärker ausgeprägt);
- dass die Spiele „abwechslungsreich“ sind (das ist für knapp unter bzw. knapp über 60% der Gamer aus den in vorliegende Spezialauswertung einbezogenen Genrepräferenzsegmenten wichtig);
- dass die Spiele so gestaltet sind, dass man sie gemeinsam mit FreundInnen spielen kann (darauf legen in jedem der in die vorliegende Spezialauswertung mit einbezogenen Genrepräferenzsegmente mehr als die Hälfte der Gamer besonderen Wert), und
- dass die Spiele für den Spieler/die Spielerin Entwicklungsmöglichkeiten bieten – und zwar in dem Sinne, dass man sich von Mal zu Mal steigern kann (wird jeweils von rund der Hälfte der SpielerInnen als besonders wichtig genannt).

Andererseits zeigt sich, dass es aber auch mit der Genrepräferenz variierende Erwartungen an ein attraktives Computer-/Konsolenspiel gibt bzw. dass sich die (männlich dominierte) Gruppe der „Computerspiele-Freaks“ (Shooter-Segment, Action-Gamer, Adventure-Gamer u.ä., vgl. V.1) in einzelnen Punkten ganz wesentlich von der geschlechtsspezifisch ausgewogenen „Gaming-Light“-Kultur der Fun- und Party-Gamer, Mini-Gamer und teils auch von den Simulationen-SpielerInnen unterscheidet:

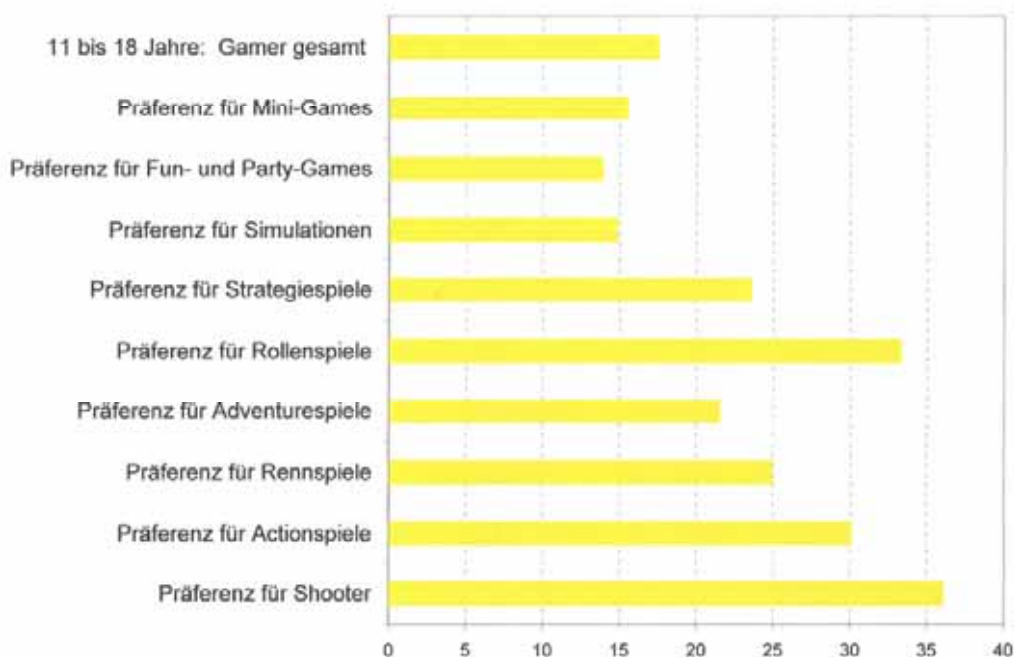
- Eine tolle Grafik wird in den männlich dominierten Segmenten der Shooter-SpielerInnen, der Action-Gamer und der Rennspiele-SpielerInnen von je rund zwei Drittel der Jugendlichen als Qualitäts- bzw. Attraktivitätskriterium genannt und ist in diesen Segmenten damit vergleichsweise wichtiger als etwa im Fun- und Party- sowie Mini-Gamer-Segment (wo „nur“ rund jede/r Zweite auf die Grafik besonderer Wert legt).
- Die Herausforderung im Spiel zu suchen, ist in den männlich dominierten Segmenten der Shooter-SpielerInnen, der Action-Gamer, der Adventure-Gamer, der StrategiespielerInnen sowie der RollenspielerInnen wichtig: dass Spiele eine

echte Herausforderung sein sollten, wird hier von je knapp unter bzw. knapp über 60% der Befragten genannt. Mit ihrer Faszination an der persönlichen Herausforderung heben sich diese Gamer-Segmente deutlich von den Fun- und Party-Gamern, aber auch von den Simulationen-SpielerInnen ab, bei denen die Suche nach Herausforderung weniger stark im Vordergrund steht.

- Spiele, die Gewalt möglichst deutlich darstellen, sind bei den Shooter-Spielern mit 36% Nennungen erwartungsgemäß am vergleichsweise beliebtesten, allerdings liegt die Darstellung von Gewalt im Ranking der für Shooter-SpielerInnen besonders wichtigen Eigenschaften eines Computer-/Konsolenspieles entgegen der landläufigen Meinung nicht ganz oben, sondern kommt erst an elfter Stelle und liegt damit im unteren Mittelfeld. (siehe Grafik 17)

### Grafik 17: Vorliebe für Darstellung von Gewalt im Spiel nach Genrepräferenzsegmenten

Gamer, die sagen: „Das Spiel muss viel Gewalt möglichst deutlich darstellen



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Bei Action-Gamern und RollenspielerInnen hat die Darstellung von Gewalt im Spiel ähnliche Bedeutung wie im Shooter-Segment, wobei hier nicht unerwähnt bleiben darf, dass je über 40% der Befragten aus den beiden genannten Gamer-Segmenten u.a. auch Shooter in ihren Lieblingsspiele-Mix integrieren (vgl. V.1).

Auf deutliche Distanz zu Gewalt im Spiel gehen hingegen die Fun- und Party-Gamer, die Simulationen-SpielerInnen und die Mini-Gamer. (vgl. Grafik 17)

- Niedliche Spiele mit herzigen Figuren sind insgesamt am unteren Ende des Rankings der Kriterien, die Computer- und Konsolenspiele für 11- bis 18-Jährige attraktiv machen, angesiedelt. In der Gruppe der Simulationen-SpielerInnen sagt aber immerhin jede/r Fünfte, dass er/sie besonderen Wert auf „liebe“ Spiele mit „herzigen“ Figuren legt. Der Unterschied zu Shooter-SpielerInnen, Adventure-Gamern, RollenspielerInnen sowie Jugendlichen mit Präferenz für Rennspiele, wo herzige Figuren nahezu keine Rolle spielen, ist evident, wenngleich nicht unerwartet.

Umreißt man die Top-5-Kriterien für ein attraktives Spiel gesondert für jedes einzelne der in die Untersuchung einbezogenen Genrepräferenzsegmente, zeigt sich folgendes Bild:

- Gamer mit Präferenz für Shooter bevorzugen Spiele, die eine tolle Grafik haben und abwechslungsreich sind. Sie suchen die Herausforderung und bevorzugen daher Spiele, die ihnen eine „echte Herausforderung“ bieten, die sie in ihrer Geschicklichkeit fordern und wo sie sich von Mal zu Mal steigern können.
- Gamer mit Präferenz für Actionspiele legen ebenfalls auf eine tolle Grafik und ein abwechslungsreiches Spiel großen Wert und auch sie suchen im Spiel die Herausforderung. Im Ranking der Attraktivitätskriterien an vierter Stelle kommt, dass das Spiel gemeinsam mit FreundInnen spielbar ist. Außerdem bevorzugen Action-Gamer – wie zu erwarten – Spiele, die ihre Geschicklichkeit fordern.
- Gamer mit Präferenz für Rennspiele bevorzugen abwechslungsreiche Spiele, Spiele, die eine tolle Grafik haben, und Spiele, die man gemeinsam mit FreundInnen spielen kann. Außerdem stehen Spiele, die eine echte Herausforderung bieten und den SpielerInnen die Möglichkeit geben, sich von Mal zu Mal zu steigern, hier hoch im Kurs.
- Gamer mit Präferenz für Adventure-Spiele suchen im Spielen allem voran die „echte Herausforderung“. Außerdem legen sie auf eine tolle Grafik großen Wert und bevorzugen Spiele, die man gemeinsam mit FreundInnen spielen kann. Auch ein abwechslungsreicher Spielverlauf und die Möglichkeit, sich von Mal zu Mal zu steigern sind in diesem Segment wichtige Faktoren für die Attraktivität eines Spiels.

- Gamer mit Präferenz für Rollenspiele bevorzugen abwechslungsreiche Spiele. Und auch sie legen auf Spiele, die eine Herausforderung bieten, und Spiele, die eine tolle Grafik haben, besonderen Wert. Außerdem wollen sie beim Spielen in ihrer Geschicklichkeit gefordert sein. Zudem ist ein wichtiges Kriterium, dass die Spiele „witzig“ sind.
- Gamer mit Präferenz für Strategiespiele schätzen Spiele, wenn sie abwechslungsreich sind, wenn sie eine echte Herausforderung bieten, wenn sie eine tolle Grafik haben und wenn man sie gemeinsam mit FreundInnen spielen kann, und sie bevorzugen Spiele, bei denen sich die SpielerInnen von Mal zu Mal steigern können.
- Gamer mit Präferenz für Simulationen legen ganz besonderen Wert darauf, dass die Spiele „witzig“ sind, dass sie abwechslungsreich sind und dass man sie gemeinsam mit FreundInnen spielen kann. Außerdem zählt die Grafik und dass man sich von Mal zu Mal steigern kann.
- Auch für Gamer mit Präferenz für Fun- und Party-Spiele müssen die Spiele in aller erster Linie „witzig“ sein und man muss sie gemeinsam mit FreundInnen spielen können. Sie schätzen einen abwechslungsreichen Spielverlauf, eine tolle Grafik und die Möglichkeit, sich als SpielerIn von Mal zu Mal zu steigern.
- Und auch die Gamer mit Präferenz für Mini-Games haben ähnliche Vorlieben: Sie bevorzugen witzige Spiele, Spiele, die man mit FreundInnen spielen kann sowie abwechslungsreiche Spiele. An vierter und fünfter Stelle des Rankings der Kriterien, die Spiele für Mini-Gamer attraktiv machen: Spiele, bei denen man sich steigern kann, sowie Spiele mit einer tollen Grafik.

#### V.4 Soziale Settings und bevorzugtes Spielgerät

Vergleicht man die Genrepräferenzsegmente nach den sozialen Settings, in denen gespielt wird, zeigt sich, dass in allen Genrepräferenzsegmenten mit FreundInnen im kleinen Kreis gespielt wird. (vgl. Grafik 18) Das in der öffentlichen Diskussion häufig gehörte Argument, dass jugendliche Gamer zu intensivem alleine Spielen tendieren und so zwangsläufig sozial verinseln, wird hier einmal mehr als unzutreffend widerlegt.<sup>15</sup>

---

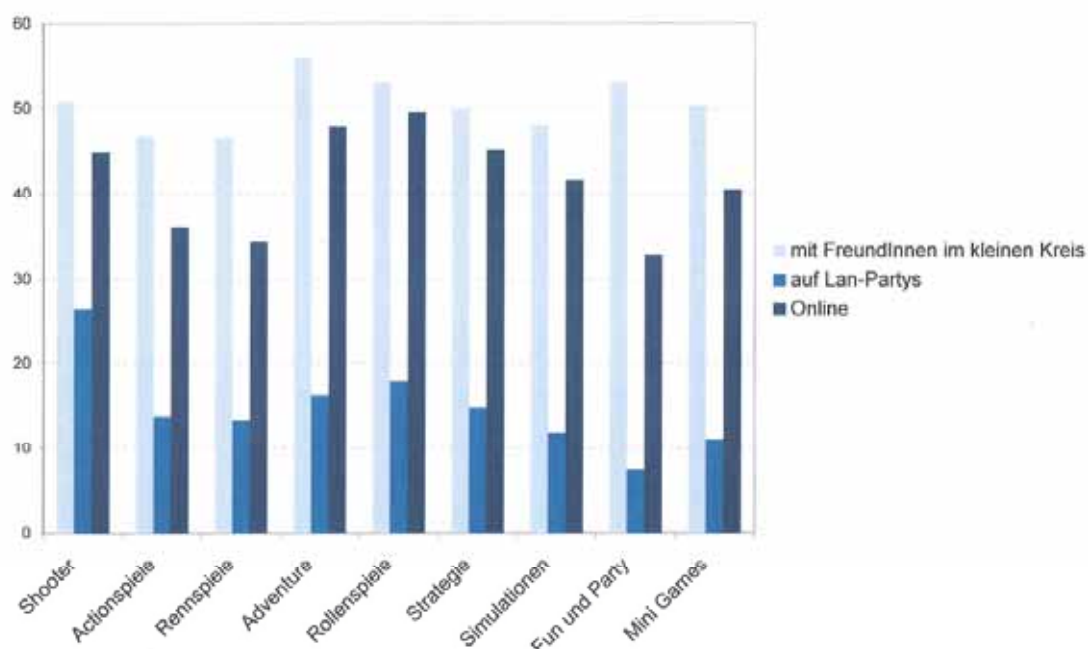
<sup>15</sup> ComputerspieleforscherInnen merken (dieses Argument entkräftend) an, dass es für die beteiligten SpielerInnen attraktiver ist, nicht (nur) gegen computergenerierte Gegner zu spielen, sondern mit „echten Menschen“ bzw. gegen „echte Menschen“, da diese oft unvorhersehbar reagieren und damit für eine gesteigerte Unvorhersehbarkeit des Spielverlaufs sorgen, was das Spiel letztendlich spannend

Online Spielen hat insbesondere im RollenspielerInnen-Segment, in der Gruppe der Adventure-Gamer und bei den Shooter-SpielerInnen und Simulationen-SpielerInnen, aber auch bei jenen Jugendlichen, die eine Präferenz für Mini-Games artikulieren Bedeutung.

Lan-Partys haben als Spielevents, die als außergewöhnliche Ereignisse aus der Alltäglichkeit freizeitorientierter Computer- und Konsolenspielenutzung deutlich herausragen und zur Community-Bildung beitragen, bei den Shooter-SpielerInnen überdurchschnittliche Bedeutung. (vgl. Grafik 18)

### Grafik 18: Soziales Setting beim Computer-/Konsolenspielen nach Genrepräferenzen

Frage: Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Computer- und Konsolenspiele zu spielen. Wie spielst du?



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

---

macht. In der Computerspiele-Forschung wird in diesem Zusammenhang insbesondere auch auf die spezielle Erlebnisqualität des online gegeneinander Spielens verwiesen, die darauf basiert, „dass Spieler *telepräsent* mit anderen »echten« Menschen spielen und nicht mit computergenerierten Gegnern. Das Gefühl der Telepräsenz, also des gleichzeitigen Hier-und-Dort-Seins sowie die gesteigerte Unvorhersehbarkeit des Spielverlaufs, bedingt durch den Einfallsreichtum echter Menschen statt programmierter Bots, und nicht zuletzt die Möglichkeit der direkten Kommunikation mit Menschen aus der ganzen Welt eröffnet zusätzliche Modi des Rezeptionserlebens und Rezeptionsvergnügens für die Spieler.“ (Eichner 2005: 481)

Das wichtigste Spielgerät ist übrigens in sämtlichen in die Untersuchung einbezogenen Genrepräferenzsegmenten der PC. Die Bedeutung der Spielkonsole variiert erwartungsgemäß mit dem Genre bzw. den Spielen, die im jeweiligen Genre am Markt sind. (vgl. Tabelle 9)

**Tab. 9: Nutzung von Spielgeräten nach Genrepräferenz**

Frage: Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Computer- und Konsolenspiele zu spielen. Wie spielst du? (Mehrfachnennungen)

	Fallzahl	PC	Nicht-mobile Spielkonsole	Mobile Spielkonsole	Handy
11- bis 18-jährige Gamer gesamt	880	77,9	45,2	33,5	34,6
Shooter	173	86,5	57,5	37,1	35,9
Actionspiele	287	80,5	57,3	44,3	41,0
Rennspiele	242	81,9	57,3	38,3	38,3
Adventurespiele	108	84,6	65,6	46,5	44,0
Rollenspiele	155	91,9	58,3	47,0	43,3
Strategiespiele	200	91,0	54,0	36,4	34,9
Simulationen	198	87,4	50,3	39,4	37,0
Fun- und Party-Games	247	83,2	50,7	40,4	43,5
Mini-Games	216	85,1	47,7	39,5	39,8

BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

## V.5 Short Facts: Gamer nach Genrepräferenzen

Vergleicht man 11- bis 18-jährige Gamer nach ihren Genrepräferenzen, zeigt sich, dass die einzelnen Genrepräferenzsegmente in Bezug auf die Verteilung nach Geschlecht und Bildung unterschiedlich strukturiert sind.

Männlich dominierte Genrepräferenzsegmente sind die Shooter-SpielerInnen, Action-Gamer, Gamer mit Präferenz für Rennspiele, Adventure-Gamer, RollenspielerInnen sowie StrategiespielerInnen, wobei im Action-Gamersegment sowie im Adventure-Gamersegment Jugendliche in Ausbildung ohne Matura überrepräsentiert sind. Geschlechtsspezifisch ausgewogen präsentieren sich hingegen die Gruppe der Simulationen-SpielerInnen, die Fun- und Party-Gamer sowie die Mini-Gamer.

In den männlich dominierten Genres – und hier insbesondere bei den Shooter-SpielerInnen, bei den Action-Gamern sowie bei den RollenspielerInnen – ist eine Spielkultur echter Computer-/Konsolenspielefreake weit verbreitet: In diesen Genres

findet man nicht nur die höchste Spielfrequenz, sondern auch den höchsten „Heavy Gamer“-Anteil; die Spielmotivation der Gamer ist in besonderem Maße durch eine Suche nach persönlicher Herausforderung geprägt. Darüber hinaus legen vor allem Shooter-SpielerInnen und Action-Gamer auf eine tolle Grafik großen Wert.

Jene Genrepräferenzsegmente, die zu gleichen Teilen von weiblichen und männlichen Gamern frequentiert werden, charakterisieren sich durch eine insgesamt geringere Spielhäufigkeit. Hier regiert der kleine Spielspaß für zwischendurch bzw. eine Kultur des „Gaming light“.

Quer durch die Genrepräferenzsegmente legen Jugendliche bei Computer- und Konsolenspielen besonderen Wert darauf, dass die Spiele „witzig“ sind, dass sie „abwechslungsreich“ sind, dass sie dem Spieler/der Spielerin Entwicklungsmöglichkeiten bieten, dass er/sie sich von Mal zu Mal steigern kann und dass die Spiele gemeinsam mit FreundInnen spielbar sind.

In sämtlichen in vorliegende Spezialauswertung einbezogenen Genrepräferenzsegmenten erfolgt das Spiel zu einem hohen Prozentsatz sozial eingebettet. Hinsichtlich der häufig argumentierten Gefahr sozialer Verinselung lässt sich auf Grundlage der vorliegenden Daten demnach genrespezifisch kein spezielles Risikosegment ausmachen.

## VI. Einschätzung positiver und negativer Effekte nach Spielfrequenz und Genrepräferenz

Machen Computerspiele süchtig? Verlieren Jugendliche, die sich in Computer- und Konsolenspielswelten einklinken, bei regelmäßigem Spielen den Bezug zur Realität? Machen Computer- und Konsolenspiele Jugendliche gewalttätig? Erlernen und üben jugendliche Gamer beim Spielen von Computer- und Konsolenspielen aggressive Verhaltensmuster, auf die sie dann möglicherweise abgekoppelt von der Spielsituation auch in der „Realwelt“ zurückgreifen? Oder lassen sich Computer- und Konsolenspiele, die für Jugendliche offensichtlich eine attraktive Form der (medialen) Freizeitgestaltung darstellen, vielleicht auch in pädagogischen Zusammenhängen nutzen: etwa, wenn es darum geht, in jugendgerechter Form Wissens- bzw. Bildungsinhalte zu vermitteln, Lernprozesse zu unterstützen, Kompetenz im Bereich technologischer Anwendungen (z.B. Computerprogramme) zu erwerben etc.?

Das sind Fragen, die heute nicht nur hohes öffentliches Interesse erfahren, sondern auch die mit dem Thema „Jugend und Medien“ befassten Wissenschaften – insbesondere die psychologisch orientierte Medienwirkungsforschung sowie die medienpädagogische Forschung – beschäftigen. Wie in der Wissenschaft häufig der Fall, sind die ExpertInnen-Debatten diesbezüglich teils sehr kontroversiell, Forschungsergebnisse aufgrund unterschiedlicher Ziele und Methoden oft nicht vergleichbar und Befunde daher scheinbar widersprüchlich. Wie Jugendliche zu diesen heiß diskutierten Fragen rund um negative wie auch positive Effekte des Computer- und Konsolenspielens stehen, hat die Forschung bislang kaum interessiert. Über die Einschätzung Jugendlicher (Gamer wie auch Nicht-SpielerInnen) Bescheid zu wissen, scheint jedoch hilfreich, wenn es darum geht, Jugendliche seriös und zugleich lebensweltnah in Bezug auf eine etwaige problematische Spiele-Nutzung zu sensibilisieren und Präventivkommunikation mit potentiell gefährdeten SpielerInnen effektiv zu planen, aber auch wenn man Computerspiele in pädagogischen Zusammenhängen effektiv nutzen möchte.

Vor dem Hintergrund dieser Überlegung hat in der vorliegenden Studie daher u.a. auch die Einschätzung und Bewertung der mit Computer- und Konsolenspielen verbundenen Chancen und Risiken durch Jugendliche interessiert, wobei im Sinne eines differenzierten Gesamtbildes eine vergleichende Analyse nach Spielerfahrung (Vergleich von Gamern und Non-Gamern), nach Spielfrequenz (Vergleich von

passionierten Gamern und Durchschnittsgamern unter Berücksichtigung der Extremgruppe der „Heavy Gamer“ und der „marginalen Gamer“) sowie nach Genrepräferenzen erfolgte.

## **VI.1 Einschätzung der positiven Lern- und Trainingseffekte nach Spielerfahrung, Spielfrequenz und Genrepräferenz**

Wenngleich die öffentliche Debatte um „Computerspiele im Alltag Jugendlicher“ vorzugsweise um Problematiken kreist, hat in pädagogischen Zusammenhängen im letzten Jahrzehnt die Frage, ob bzw. wie Computer- und Konsolenspiele Lernprozesse unterstützen, zunehmend an Bedeutung gewonnen. Insbesondere interessiert hier die Rolle, die Computerspielen im Zusammenhang mit aktiver Lern- und Entwicklungsarbeit zukommen kann. (vgl. Klimmt 2008: 62) Das heißt, es geht um die Frage, ob und wie Computerspiele in Lehr-/Lernkontexte eingebunden werden können.

Computer- und Konsolenspiele werden in dieser Debatte als Modellfall für eine zielgruppenorientierte Didaktik diskutiert: Sie werden als unauffällig arrangierte Lernumgebungen verstanden, die zwar ein nach didaktischen Prinzipien angelegtes Design haben, dieses den Spielenden jedoch nicht bewusst machen, um das, was die Gamer am Spiel fasziniert, nämlich „das Eintauchen ins Spielgeschehen, das zeitweise Vergessen des Selbst und (...) den Spiel-Flow nicht zu gefährden.“ (Bopp 2005: 1) Es geht hier also um eine (neue) Form des Lernens, bei der der/die Lernende gar nicht so recht bemerkt, dass hier gelernt wird bzw. gelernt werden soll.

Ebenfalls im Kontext dieser (medien-)pädagogischen Debatte zu sehen sind die so genannten „Serious Games“, interaktive Multimedia-Produkte, welche eine Auseinandersetzung mit klassischen Lehr-/Lernthemen in der Logik und Deutungsqualität von Computerspielen ermöglichen sollen. (vgl. Klimmt 2008: 63) Im Gamer-Segment sind derartige Spiele, die am Spielmarkt unter dem Titel „Infotainment/Edutainment“ gehandelt werden, jedoch wenig populär: Wie die Daten der vorliegenden Studie zeigen, nennen lediglich 7,1% der 11- bis 18-jährigen Gamer Edutainment- und Infotainmentspiele als eines ihrer liebsten Spielgenres. Edutainment- und Infotainmentspiele sind damit das bei jugendlichen Gamern insgesamt am wenigsten populäre Genre.

Während die Vermittlung von Wissens- bzw. Bildungsinhalten mittels Computer- und Konsolenspielen für Jugendliche wenig attraktiv ist – zumindest dann, wenn die betreffenden Spiele klar mit Wissensvermittlung/Bildung etikettiert sind, stehen positive Lern- und Trainingseffekte, die mit inhaltlich-themenbezogener Information bzw.

Wissensvermittlung nicht in direktem Zusammenhang stehen, vor allem für Jugendliche, die häufig Computer- und Konsolenspiele spielen, nicht nur hoch im Kurs, sondern, wie die Daten zeigen, größtenteils auch außer Frage.<sup>16</sup>

In der Gruppe der passionierten Gamer (das sind Jugendliche, die täglich, fast täglich oder zumindest mehrmals wöchentlich Computer-/Konsolenspiele spielen) sehen rund zwei Drittel der Befragten (64,9%) Computer- und Konsolenspiele als ein gutes Konzentrationstraining an. Zum Vergleich: Im Durchschnittsgamer-Segment (das sind Jugendliche, die mehrmals im Monat oder seltener spielen) sind nur 39% der Befragten dieser Ansicht. In der Gruppe der Nicht-SpielerInnen ist der Anteil mit 22,9% noch niedriger.

Computer- und Konsolenspiele werden also von Jugendlichen mit Spielerfahrung zu einem deutlich höheren Prozentsatz als gutes Konzentrationstraining eingestuft als von Jugendlichen, die selbst nicht am Computer oder der Konsole spielen. Und Jugendliche, die häufig spielen (passionierte Gamer), meinen zu einem höheren Prozentsatz als Durchschnittsgamer, die lediglich mehrmals im Monat oder auch seltener am Computer oder an der Konsole spielen, dass Computer- und Konsolenspiele ein gutes Konzentrationstraining sind. (vgl. Grafik 19)

Auch die Aussage „Beim Computer- und Konsolenspielen übt man, für neue Aufgaben und Probleme rasch eine passende Lösung zu finden“ stößt in der Gruppe der passionierten Gamer bei 6 von 10 Befragten (59,9%) auf Zustimmung. In der Gruppe der Durchschnittsgamer sind es hingegen nur rund 4 von 10 Befragten (39%) und bei den Nicht-SpielerInnen annähernd gleich viele, nämlich 36,6%.

Auch hier scheint die positive Einschätzung des Computer- und Konsolenspielens als Übung, um für neue Aufgaben und Probleme rasch passende Lösungen zu finden, demnach nicht nur mit der Spielerfahrung, sondern vor allem mit der Spielfrequenz in Zusammenhang zu stehen: Jene, die häufig spielen (passionierte Gamer), tendieren zu einer deutlich optimistischeren Einschätzung als jene, die lediglich Durchschnittsgamer sind oder die Computer- und Konsolenspiele gar nicht nutzen.

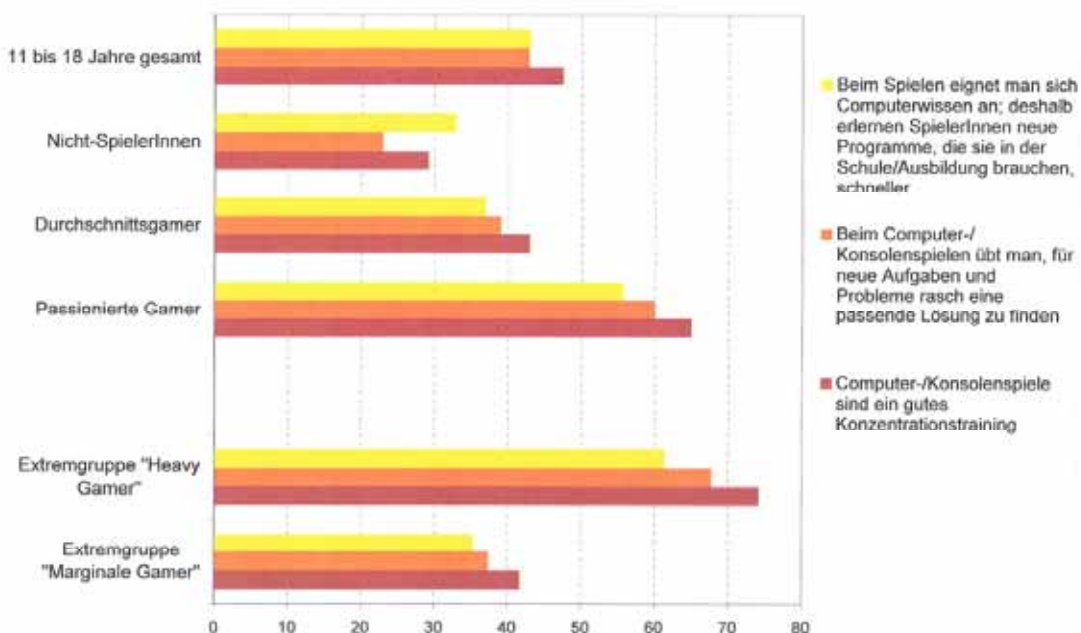
---

<sup>16</sup> Hinzuweisen ist diesem Zusammenhang darauf, dass in der Gruppe jener Jugendlichen, die in ihrer Freizeit häufig Computer- und/oder Konsolenspiele spielen (= passionierte Gamer), der Jungen-Anteil überdurchschnittlich hoch ist. Im Segment der passionierten Gamer beträgt das Verhältnis von Jungs zu Mädchen 7 zu 3. (vgl. III.1)

### Grafik 19: Einschätzung positiver Lern- bzw. Trainingseffekte nach Spielerfahrung und Spielfrequenz

Frage: Bitte sag mir, wie sehr du den folgenden Aussagen und Meinungen zustimmst?

Zustimmung zu Aussagen: stimme sehr/eher zu: Top-2-Boxes auf Skala 1 bis 4



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Was den Erwerb von Computerkompetenz bzw. computerbezogenem Anwendungswissen betrifft, schätzen die passionierten Gamer Computerspiele einmal mehr überdurchschnittlich positiv ein: Auch hier meint mehr als die Hälfte der Befragten (55,6%), dass man sich beim Spielen Computerwissen aneignet und daher neue Programme, die man in der Schule bzw. Ausbildung braucht auch schneller erlernt als Nicht-SpielerInnen. Deutlich weniger optimistisch werden computerkompetenzfördernde Effekte seitens der Durchschnittsgamer (36,9% Nennungen) und seitens der Nicht-SpielerInnen (32,8% Nennungen) eingestuft. Hier scheint für die positive Bewertung des Computer- und Konsolenspiels die Spielfrequenz und nicht die Spielerfahrung stärker ausschlaggebend. (siehe Grafik 19)

Vergleicht man Gamer nach ihren Genrepräferenzen, zeigt sich, dass Adventure-Gamer, RollenspielerInnen, Action-Gamer und Shooter-SpielerInnen Computer- und Konsolenspielen in hohem Maße Konzentrationstrainingseffekte zuschreiben, während Jugendliche mit Präferenz für Fun- und Party-Games, Simulationen und Mini-Games zu

einem deutlich geringeren Prozentsatz in Computer- und Konsolenspielen ein gutes Konzentrationstraining sehen. (vgl. Grafik 20)

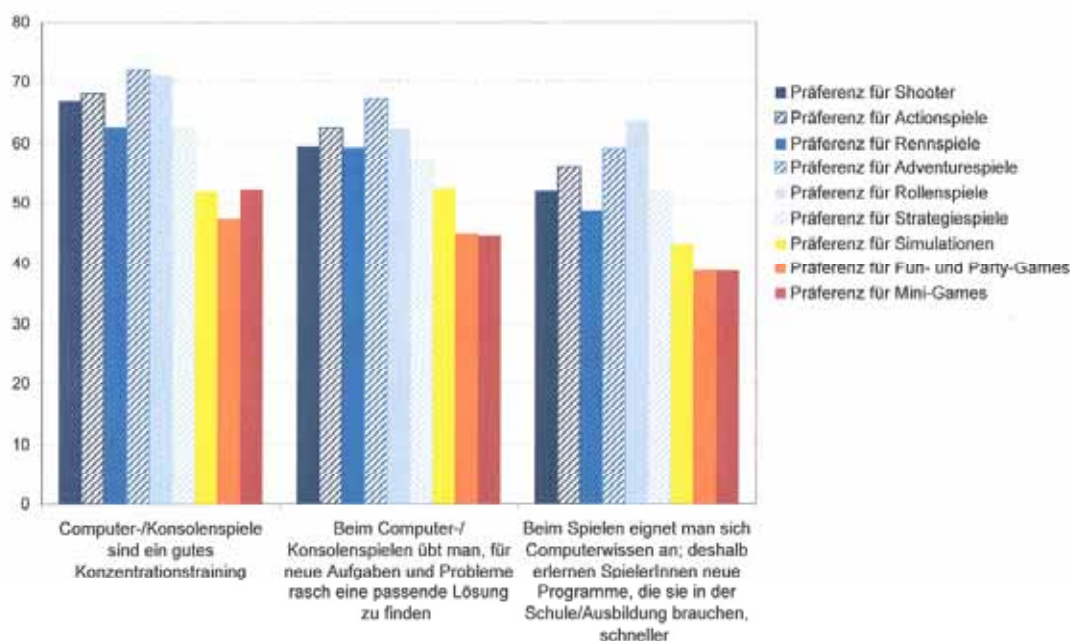
Was den Erwerb von Computerwissen betrifft, fällt auf, dass sich Mini-Gamer und Fun- und Party-Gamer, die zu „Gaming light“ tendieren, deutlich weniger optimistisch geben als Jugendliche aus dem männlich dominierten VielspielerInnen-Segment der RollenspielerInnen.

Und auch was das Üben von raschen, situationsgerechten Problemlösungen betrifft, sind Mini-Gamer und Fun- und Party-Gamer skeptischer als Jugendliche aus Genrepräferenzsegmenten, wo nicht nur insgesamt häufiger gespielt wird, sondern wo vor allem auch der Anteil an männlichen Gamern deutlich höher ist. (vgl. Grafik 20)

### Grafik 20: Einschätzung positiver Lern-/Trainingseffekte nach Genrepräferenz

Frage: Bitte sag mir, wie sehr du den folgenden Aussagen und Meinungen zustimmst?

Zustimmung zu Aussagen: stimme sehr/eher zu: Top-2-Boxes auf Skala 1 bis 4



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Insgesamt zeigt sich, dass sowohl bezogen auf die Spielhäufigkeit als auch bezogen auf die Genrepräferenz in Gamer-Segmenten, in denen ein hoher Anteil von männlichen Gamern zu verzeichnen ist, die Einschätzung positiver Lern- und Trainingseffekte am vergleichsweise optimistischsten ausfällt.

## VI.2 Einschätzung der Risiken und Problematiken nach Spielerfahrung, Spielfrequenz und Genrepräferenz

Aufgrund einer nach wie vor leider allzu oft undifferenzierten, reichweitenfixierten Medienberichterstattung ist das Bild des jugendlichen Computer- und Konsolenspielers als (männlicher) Problemjugendlicher weit verbreitet. Insbesondere im Zusammenhang mit der Gewaltdebatte, aber auch in Zusammenhang mit „Mediensucht“, Realitätsverlust und Eskapismus sind (männliche) „Computerspiele-Freaks“ zu einem weithin beachteten Thema geworden, dem sich die mit der Computer- und Konsolenspielkultur dieser Jugendlichen kaum vertraute Erwachsenenwelt teils mit interessiertem Unverständnis, teils aber auch mit großen Vorbehalten und einer wenig rationalen, von unzulässigen Verallgemeinerungen geprägten Gefährdungsrhetorik annähert. Wie aber denken Jugendliche – Gamer wie auch Game-Abstinente – über diese von Erwachsenen aufs Tapet gebrachten Problematiken? Das hat im Rahmen der vorliegenden Studie interessiert.

Die Gefahr eines mit intensiver Computer-/Konsolenspielenutzung verbundenen wachsenden Realitätsverlusts sehen Jugendliche, die selbst nicht zu den Intensiv-SpielerInnen gehören, in deutlich stärkerem Ausmaß gegeben als Jugendliche aus der Gruppe der passionierten Gamer, die täglich, fast täglich oder zumindest mehrmals pro Woche spielen. Während in der Gruppe der Durchschnittsgamer mit 47,8% Nennungen und der Gruppe der Nicht-SpielerInnen mit 52,7% Nennungen immerhin rund jede/r Zweite die Meinung vertritt, dass Menschen, die täglich Computer- und Konsolenspiele spielen, die Fähigkeit verlieren, Situationen im Alltag bzw. in der „Realwelt“ richtig einzuschätzen, sieht in der Gruppe der passionierten Gamer nur rund jede/r Dritte die Problematik eines mit täglichem Spielen verbundenen Realitätsverlustes bzw. eines Verlusts an Alltagstauglichkeit gegeben. (vgl. Grafik 21)

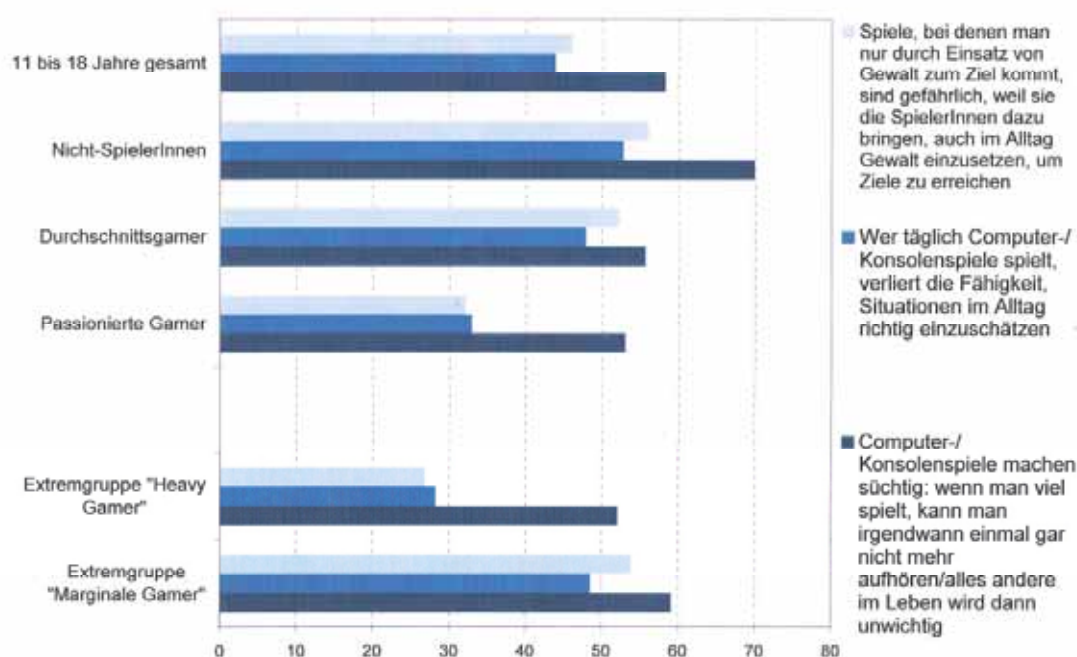
Auch die Gefahr, dass Gamer beim Spielen aggressive Verhaltensmuster erlernen und üben, welche dann irgendwann einmal in das Verhaltensrepertoire in der Welt außerhalb des Spiels einfließen und möglicherweise im täglichen Leben eingesetzt werden, um bestimmte Ziele zu erreichen, wird von Nicht-SpielerInnen wie auch von Gamern, die lediglich ein paar Mal im Monat oder auch seltener am Computer oder an der Konsole spielen (= DurchschnittsspielerInnen), in deutlich stärkerem Maße als gegeben angenommen als im Segment der passionierten Gamer. Während rund jede/r Zweite aus der Gruppe der Durchschnittsgamer (52,2%) und der Gruppe der Non-Gamer (56%) meint „Spiele, bei denen man nur durch Einsatz von Gewalt zum Ziel

kommt, sind gefährlich, weil sie die SpielerInnen dazu bringen, auch im Alltag Gewalt einzusetzen, um Ziele zu erreichen“, geht in der Gruppe der passionierten Gamer lediglich ein Drittel der Befragten (32,1%) mit dieser Aussage d'accord. (vgl. Grafik 21) Einmal mehr fällt die Einschätzung der Problematik bei SpielerInnen mit geringer Spielfrequenz wie auch bei Nicht-SpielerInnen deutlich kritischer aus als bei Jugendlichen, die häufig am Computer oder der Konsole spielen und in der Gefährdungsdebatte auch als die eigentliche Problemgruppe diskutiert werden.

### Grafik 21: Einschätzung negativer Effekte nach Spielerfahrung und Spielfrequenz

Frage: Bitte sag mir, wie sehr du den folgenden Aussagen und Meinungen zustimmst?

Zustimmung zu Aussagen: stimme sehr/eher zu: Top-2-Boxes auf Skala 1 bis 4



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

Bemerkenswert ist, dass im Gegensatz zur Gewalt-Problematik und zur Gefahr wachsenden Realitätsverlustes das Suchtpotential von Computer- und Konsolenspielen von passionierten Gamern und Durchschnittsgamern ganz ähnlich eingeschätzt wird. In beiden Gamer-Segmenten sind mehr als die Hälfte der Befragten der Ansicht, dass Computer-/Konsolenspiele süchtig machen und dass man, wenn man viel spielt, irgendwann einmal gar nicht mehr aufhören kann und alles andere im Leben dann unwichtig wird (passionierte Gamer: 53%, Durchschnittsgamer: 55,6%).

Darüber hinaus fällt auf, dass sich passionierte Gamer, die sehr häufig spielen, und Nicht-Gamer in der Einschätzung der Suchtproblematik vergleichsweise moderat unterscheiden. Zwar nehmen die Nicht-SpielerInnen die Problematik durchaus schärfer wahr als passionierte Gamer (69,6% stimmen der Aussage „Computer- und Konsolenspiele machen süchtig: wenn man viel spielt, kann man irgendwann einmal gar nicht mehr aufhören – alles andere im Leben wird dann unwichtig“ voll und ganz oder zumindest eher zu); die Differenz zwischen passionierten Gamern und Non-Gamern ist aber weniger stark ausgeprägt als in der Bewertung der Spiele bezüglich Gewalt und Realitätsverlust.

Vergleicht man die in die Spezialauswertung einbezogenen Genrepräferenzsegmente hinsichtlich ihrer Einschätzung etwaiger negativer Effekte des Computer- bzw. Konsolenspiels, zeigt sich, dass insbesondere Jugendliche aus nicht-männlich dominierten Genrepräferenzsegmenten (Gamer mit Präferenz für Mini-Games, für Fun- und Party-Games sowie für Simulationen), die Gewaltproblematik am vergleichsweise kritischsten einstufen.

Hier wird mit je rund 50% Zustimmung zu einem deutlich höheren Prozentsatz davon ausgegangen, dass Spiele, bei denen man nur durch Einsatz von Gewalt zum Ziel kommt, gefährlich sind, da sie die SpielerInnen dazu bringen, auch im Alltag Gewalt einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen, als im männlich dominierten Segment der Shooter-SpielerInnen wie auch im Gamer-Segment mit Präferenz für Actionspiele, wo „blutrünstige“ Spiele, die Gewaltdarstellungen beinhalten, Teil der genrespezifischen Spielkultur sind (mit je rund 30% Zustimmung; siehe Grafik 22).

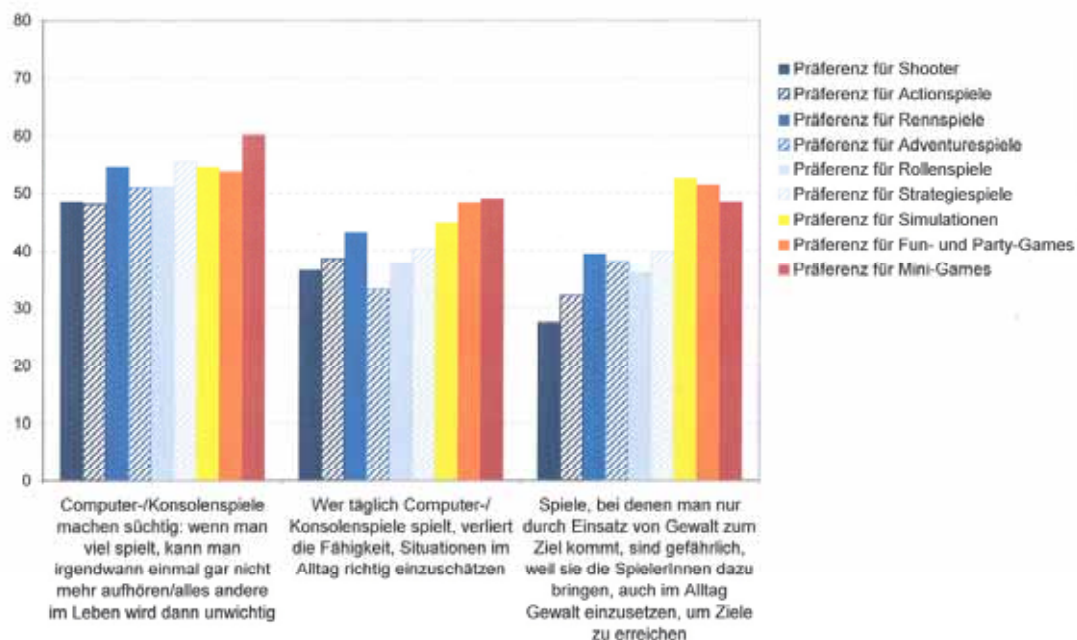
In Bezug auf das den Computer- und Konsolenspielen vielfach zugeschriebene Suchtpotential zeigt der Vergleich der Gamer-Segmente nach Genrepräferenz im Gegensatz dazu ein weitgehend homogenes Bild: Jeweils rund die Hälfte der Befragten stimmt der Aussage „Computer- und Konsolenspiele machen süchtig: wenn man viel spielt, kann man irgendwann einmal gar nicht mehr aufhören – alles andere im Leben wird dann unwichtig“ voll und ganz oder zumindest eher zu. (vgl. Grafik 22)

Und auch hinsichtlich der Einschätzung des Risikos eines wachsenden Realitätsverlusts bei intensiver Spielenutzung lassen sich keine markanten Unterschiede zwischen den einzelnen Genrepräferenzsegmenten ausmachen. Das heißt, es findet sich kein Präferenzsegment, das in dieser Frage ein besonders kantiges Profil zeigt und sich damit gegenüber dem Meinungsklima in anderen Segmenten sehr deutlich abhebt.

**Grafik 22: Einschätzung negativer Effekte nach Genrepräferenz**

Frage: Bitte sag mir, wie sehr du den folgenden Aussagen und Meinungen zustimmst?

Zustimmung zu Aussagen: stimme sehr/eher zu: Top-2-Boxes auf Skala 1 bis 4



BMGFJ/BuPP (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher – Sonderauswertung aus elf/18 07, rep. für 11- bis 18-Jährige, n= 880, Ang. in %

### VI.3 Short Facts: Einschätzung positiver und negativer Effekte des Computer- und Konsolenspiels durch Jugendliche

Wie die Ergebnisse der vorliegenden Spezialauswertung zeigen, hat die Spielerfahrung wie auch die Häufigkeit, mit der gespielt wird, positiven Einfluss auf die Einschätzung und Bewertung von Lern- und Trainingseffekten.

Jugendliche mit Spielerfahrung sehen in Computer- und Konsolenspielen zu einem höheren Prozentsatz ein gutes Konzentrationstraining als Jugendliche, die über keine Spielerfahrung verfügen bzw. Nicht-SpielerInnen. Und passionierte Gamer, die vergleichsweise häufig spielen, schätzen Konzentrationstrainingseffekte optimistischer ein als Durchschnittsgamer. Auch die positive Einschätzung von Computer- und Konsolenspielen als Übung, um für neue Aufgaben und Probleme rasch passende Lösungen zu finden, steht mit der Spielerfahrung und der Spielfrequenz in Zusammenhang: Jene, die häufig spielen (passionierte Gamer), tendieren zu einer deutlich optimistischeren Einschätzung als jene, die lediglich Durchschnittsgamer sind oder Computer- und Konsolenspiele gar nicht nutzen. Gamer, die vergleichsweise

häufig spielen (passionierte Gamer), schätzen darüber hinaus einen durch das Spielen am Computer bzw. an der Konsole forcierten Erwerb von Computerkompetenz bzw. computerbezogenem Anwendungswissen überdurchschnittlich positiv ein.

Im Vergleich der Gamer-Segmente nach Genrepräferenz zeigt sich, dass vor allem jene Segmente, in denen ein hoher Anteil von männlichen Gamern zu verzeichnen ist, zu einer optimistischen Einschätzung positiver Lern- und Trainingseffekte tendieren.

In Bezug auf die Einschätzung von Problematiken und Risiken fällt auf, dass Gamer, die häufig spielen (passionierte Gamer), im Vergleich zu jenen Gamern, die seltener spielen (Durchschnittsgamer), nicht – wie vielleicht zu erwarten wäre – zu einer generell optimistischeren bzw. Problematiken verharmlosenden Einschätzung neigen, sondern diese offenbar differenzierter wahrnehmen.

Zwar artikulieren Jugendliche, die nicht zur Gruppe der passionierten Gamer zählen, die Gefahr eines mit intensiver Computer-/Konsolenspielenutzung verbundenen wachsenden Realitätsverlusts sowie die Gefahr, dass Gamer beim Spielen aggressive Verhaltensmuster erlernen und üben, die sie auch außerhalb des Spiels einsetzen, um bestimmte Ziele zu erreichen, zu einem höheren Prozentsatz als die vergleichsweise häufig spielenden passionierten Gamer. Das Suchtpotential von Computer- und Konsolenspielen wird von passionierten Gamern und Durchschnittsgamern aber ganz ähnlich eingeschätzt.

Im Vergleich der Genrepräferenzsegmente fällt auf, dass die Mini-Gamer, die Fun- und Party-Gamer sowie die Simulationen-SpielerInnen, also jene Segmente, in denen Mädchen und Jungen zu gleichen Teilen vertreten sind, die Gewaltproblematik am vergleichsweise kritischsten einstufen.

## V.II Zusammenfassung: Computer- und Konsolenspiele im Alltag Jugendlicher

Jugendliche Computer- und KonsolenspielerInnen sind nicht eine in sich homogene Gruppe, sondern zerfallen in zwei grundverschiedene, annähernd gleich große Nutzer-Innensegmente:

- jene der echten „Computerspiele-Freaks“, die häufig und mit hohem Involvement spielen und bei denen Computer- und Konsolenspiele als Fixpunkt in den persönlichen Freizeitalltag eingebettet sind, und
- jene der „Gamers light“, die geringeres Involvement zeigen und im Computer- und Konsolenspiel lediglich eine von vielen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung sehen, zu der es etliche spannende Alternativen gibt.

Die Gruppe der „Computerspielefreaks“ ist klar männlich dominiert und charakterisiert sich durch hohe Spiel-Frequenz und einen breit angelegten Spielmix. Vorzugsweise gespielt werden Actionspiele, Rennspiele, Strategiespiele, Shooter, Sportspiele (ausgenommen Rennspiele), Simulationen und Rollenspiele. Gamer dieses Typs sind großteils passionierte Gamer, also Jugendliche, die täglich, fast täglich oder zumindest mehrmals wöchentlich am Computer- oder der Konsole spielen. Und sie charakterisieren sich dadurch, dass sie zu einer überdurchschnittlich optimistischen Einschätzung tendieren, was positive Lern- und Trainingseffekte des Computerspiels betrifft (Konzentrationsstraining; Förderung der Computerkompetenz; Übung, für neue Aufgaben und Probleme rasch passende Lösungen zu finden). Bezüglich der Bewertung von Gefährdungs- und Risikopotentialen zeigt dieses Segment kein so klares Profil: Die Mehrheit kann dem oft gehörten Argument, dass intensives Computer- und/oder Konsolenspiel zu Realitätsverlust führe und Gamer beim Spielen aggressive Verhaltensmuster erlernen und üben, die sie dann auch in der Welt außerhalb des Spiels zu Anwendung bringen, um persönliche Ziele zu erreichen, nicht beistimmen. Was das heiß diskutierte Suchtpotential von Computer- und Konsolenspielen betrifft, sieht aber immerhin rund jede/r Zweite ein Gefährdungspotential.

Die Spielkultur der passionierten Gamer ist insgesamt sehr stark von der Suche nach Herausforderung, der Möglichkeit, sich von Mal zu Mal steigern zu können, besser zu werden, und einem sich darin gründenden Streben nach „Selbstwirksamkeit“ (Bopp 2005: 2) geprägt.

Was Peerbeziehungen betrifft, unterscheiden sich diese Jugendlichen – abgesehen von dem erwartungsgemäß höheren Stellenwert von Computer- und Konsolenspielen als Gesprächsthema in den Gleichaltrigengruppen – kaum von weniger computer- und konsolenspielbegeisterten Jugendlichen. Das Spiel erfolgt am Computer und/oder an der Konsole darüber hinaus zu einem hohen Prozentsatz sozial eingebettet. Die Problematik eines sozialen Rückzugs bzw. einer sozialen Verinselung ist entgegen gängiger Klischees für die breite Mehrheit hier demnach nicht gegeben.

Die Gruppe der „Gamers light“ charakterisiert sich im Gegensatz zu den „Computerspielefreaks“ durch eine stärker ausgewogene Verteilung von Mädchen und Jungen. Bevorzugt werden Spielgenres wie Fun- und Party-Spiele oder Mini-Games, aber auch Simulationen sowie Rennspiele, wobei die Gruppe der Fun- und Party-Gamer, die Gruppe der Mini-Gamer und die der SimulationenspielerInnen zu gleichen Teilen von Mädchen und Jungs frequentiert werden. Lediglich das Genre „Rennspiele“ ist erwartungsgemäß männlich dominiert.

„Gamers light“ suchen den kleinen Spielspaß für zwischendurch. Gaming ist willkommener Zeitvertreib, dennoch wird keine allzu intensive Bindung an das Computer-/Konsolenspiel aufgebaut. „Gamers light“ zeigen eine vergleichsweise geringe Spielfrequenz: Sie spielen oft nur ein paar Mal im Monat, teils auch seltener. Auch hier findet das Spiel zu einem hohen Prozentsatz sozial eingebettet statt. Besonders beliebt sind Spiele, die „witzig“ sind, die man gemeinsam mit FreundInnen spielen kann und die abwechslungsreich sind.

Positive Lern- und Trainingseffekte (Konzentrationsstraining; Förderung der Computerkompetenz; Übung, für neue Aufgaben und Probleme rasch passende Lösungen zu finden) werden hier nicht so optimistisch eingeschätzt wie in der Gruppe jener Jugendlichen, die vergleichsweise häufiger und auch mit höherem Involvement spielen. Hinsichtlich etwaiger mit Computer- und Konsolenspielen verbundener Risiken fällt auf, dass „Gamers light“ für die Problematik wachsenden Realitätsverlustes sowie das Risiko, dass Gamer beim Spielen aggressive Verhaltensmuster erlernen und üben, die sie dann möglicherweise auch in ihr Verhaltensrepertoire außerhalb des Spiels integrieren und im täglichen Leben einsetzen, um bestimmte Ziele zu erreichen,

offenbar stärker sensibilisiert sind – ob die angeheizte mediale Debatte Grund dafür ist, oder ob diese Einschätzung aus persönlichen Erfahrungen mit Intensiv-SpielerInnen bzw. Gamern mit Präferenz für gewalthaltige Spiele beruht, bleibt hier freilich offen.

Was „Computerspiele-Freaks“ und „Gamers light“ verbindet, ist eine klare Distanz gegenüber Spielen, die das Etikett „Wissensvermittlung/Bildung“ tragen: Infotainment- und Edutainmentspiele, die in der Computerspieleforschung auch als „Serious Games“ bezeichnet werden, sind hier wie dort das unpopulärste Spielgenre.

Ob die mangelnde Erlebnisqualität der derzeit am Markt befindlichen Info- und Edutainmentspiele dafür verantwortlich ist oder Jugendliche sich mit ihrer Distanz gegenüber Info- und Edutainmentspielen gegen eine Penetration der jugendlichen Freizeitkultur mit Bildungs- und Wissensinhalten wehren, bleibt offen. Festhalten lässt sich jedoch, dass Computerspiele, die inhaltliche Lehr-/Lernprozesse unterstützen sollen, hinsichtlich ihrer Attraktivität für Jugendliche in der pädagogischen Debatte großteils überschätzt werden.

Deutliche Parallelen zwischen „Computerspiele-Freaks“ und „Gamers light“ zeigen sich auch in den allgemeinen Erwartungen an computer- und konsolenspielbezogenes Unterhaltungserleben: Quer durch die Genrepräferenzsegmente legen Jugendliche bei Computer- und Konsolenspielen besonderen Wert darauf, dass sie „witzig“ sind, dass sie „abwechslungsreich“ sind, dass sie dem Spieler/der Spielerin Entwicklungsmöglichkeiten bieten und er/sie sich von Mal zu Mal steigern kann und dass sie gemeinsam mit FreundInnen spielbar sind. Allerdings muss man hier davon ausgehen, dass Qualitätsbegriffe wie „witzig“, „abwechslungsreich“, wie auch „Herausforderung“ sowie die „Möglichkeit, sich zu steigern“ in den verschiedenen Genrepräferenzsegmenten wie auch bei Mädchen und Jungen unterschiedliche Bedeutungsdimensionen haben, die in Hinblick auf ein besseres Verständnis jugendlicher Computer- und Konsolenspielkulturen noch im Detail zu untersuchen wären. Sinnvoll und notwendig wäre es, hier weitere Vertiefungsstudien durchzuführen. Dabei könnten und sollten das computer- und konsolenspielbezogene Flow-Erlebnis, welches Jugendliche anzieht und beim Spiel hält, die mit dem Spiel verbundene Suche nach Selbstwirksamkeit, kompetitive Komponenten, die insbesondere in männlich dominierten Gamer-Segmenten Bedeutung haben, aber auch alternative Erlebniskomponenten, die in der Kultur des „Gaming light“ eine zentrale Rolle spielen, unter Miteinbezug von männlichen wie auch weiblichen Gamer mit unterschiedlichen

Genrepräferenzen exploriert werden werden. Darüber hinaus scheint es notwendig, Erkenntnisse über Gefährdungspotentiale und Gefährdungsszenarien, die die öffentliche Computer- und Konsolenspieldebatte beherrschen, wie „Realitätsflucht“, „Suchtpotential“ etc. in einem interdisziplinären Kontext zu vertiefen. Neben Genrepräferenzen wären hier Geschlecht und Bildung der SpielerInnen sowie soziale und kulturelle Kontextfaktoren, die etwaige Problematiken forcieren oder auch reduzieren können, u.a. im Rahmen qualitativer Fallanalysen systematisch auszuloten. Damit könnte nicht nur einer undifferenzierten Gefährnungsdebatte gegengesteuert werden, sondern es könnte real existierenden Gefährdungen und Problematiken vielmehr auch zielgruppenorientiert und effektiv begegnet werden.

## Literatur

- Bausch, Constanze: Verkörperte Medien. Die soziale Macht televisueller Inszenierungen, Bielefeld, 2006
- BMSG (Hg.): 4. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich/Teil A: Jugendradar, Wien, 2003
- Dt. Shell (Hg.): Jugend 2002. Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus (14. Shell Jugendstudie), Frankfurt am Main, 2002
- Bopp, Matthias: Immersive Didaktik: Verdeckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen, in: kommunikation@gesellschaft, 2005, online verfügbar unter: [http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2\\_2005\\_Bopp.pdf](http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2005_Bopp.pdf) (Zugriff am 12.1.2008)
- Dt. Shell (Hg.): Jugend 2006. Eine pragmatische Generation unter Druck (15. Shell Jugendstudie), Frankfurt am Main, 2006
- Dreier, Hardy; Kubisch, Susanne: Let's play the game. Angebot und Nutzung von Bildschirmspielen, in: Bug, Judith; Karmasin, Matthias (Hg.): Telekommunikation und Jugendkultur. Eine Einführung, Wiesbaden, 2003, 77-94
- Eichner, Susanne: Videospieldanalyse, in: Mikos, Lothar, Wegener, Claudia (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch, Konstanz, 2005, 474-483
- Götzenbrucker, Gerit: Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten, Wiesbaden, 2001
- Großegger, Beate: Medien- und Informationstechnologien im jugendlichen Alltag, in: BMSG (Hg.): 4. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich/Teil A: Jugendradar 2003, 77-134
- Großegger, Beate: Jugend zwischen MySpace und MTV, in: Großegger, Beate; Heinzlmaier, Bernhard: Die neuen Vorbilder der Jugend. Stil- und Sinnwelten im neuen Jahrtausend, Wien, 2007, 127-162
- Hebecker, Eike: Die Netzgeneration. Jugend in der Informationsgesellschaft, Frankfurt am Main, 2001
- Hepp, Andreas: Kommunikative Aneignung, in: Mikos, Lothar; Wegener, Claudia (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch, Konstanz, 2005, 67-79
- Hepp, Andreas: Deterritoriale Vergemeinschaftungsnetzwerke: Jugendkulturforschung und Globalisierung der Jugendkultur, in: Jacke, Christoph u.a.(Hg.): Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen, Bielefeld, 2006, 124-147
- Hepp, Andreas; Vogelsang, Waldemar: Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen, in: Quandt, Thorsten u.a. (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, 2008, 97-112

- Himmelsbach, Sabine: Multi-Player Media. Kommunikationsstrategien im Cyberspace, in: Neumann-Braun, Klaus; Richard, Birgit (Hg.): Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt, Frankfurt am Main, 2005, 145-158
- Hitzler, Ronald u.a.: Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute, Opladen 2001
- Institut für Jugendkulturforschung (im Auftrag des BMSG): trend-facts 04. Sechs aktuelle Jugendkulturphänomene und ihre Konsequenzen für die Jugendarbeit, Wien, 2004
- Kaindel, Christoph: Leben im virtuellen Raum. Die Computerspieler-Szenen, in: Heinzlmaier, Bernhard u.a. (Hg.): Jugendmarketing. Setzen Sie ihr Produkt in Szene, Wien/Frankfurt, 1999
- Klimmt, Christoph: Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven, in: Quandt u.a. (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, 2008, 57-72
- Krotz, Friedrich: Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten, in: Quandt, Thorsten u.a. (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, 2008, 25-40
- Lüdtke, Hartmut: Lebensstile als Rahmen von Konsum. Eine generalisierte Form des demonstrativen Verbrauchs, in: Hellmann, Kai-Uwe; Schrage, Daniel (Hg.): Konsum der Werbung. Zur Produktion und Rezeption von Sinn in der kommerziellen Kultur, Wiesbaden, 2004, 103-124
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM – Jugend, Information, (Multi-)Media 2007. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, Stuttgart, 2007
- Quandt, Thorsten u.a. (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, 2008
- Richter, Rudolf: Die Lebensstilgesellschaft, Wiesbaden, 2005
- Tepe, Daniel: Die Lan-Gaming-Szene. Online-Publikation: <http://www.jugendszenen.com> (Zugriff am 15.1.2008)
- Wünsch, Carsten; Jenderek, Bastian: Computerspielen als Unterhaltung, in: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden, 2008, 41-56
- Zinnecker, Jürgen u.a.: Null Zoff & voll busy. Die erste Jugendgeneration des neuen Jahrtausends, Opladen, 2002

## **Datenquellen:**

BMSG/BuPP: Exklusiveinschaltung der BuPP in elf/18 – die Jugendstudie 2007, rep. für 11- bis 18-jährige Jugendliche in Österreich, n= 880

Institut für Jugendkulturforschung: elf/18 – die Jugendstudie 2005, rep. für 11- bis 18-jährige Jugendliche in Österreich, n= 800

Institut für Jugendkulturforschung: elf/18 – die Jugendstudie 2007, rep. für 11- bis 18-jährige Jugendliche in Österreich, n= 880

**Institut für Jugendkulturforschung  
Alserbachstr. 18/7.OG – 1090 Wien**

**Tel: +43 (1) 532 67 95  
Fax: +43 (1) 532 67 95 20**

**<http://www.jugendkultur.at>  
E-mail: [jugendforschung@jugendkultur.at](mailto:jugendforschung@jugendkultur.at)**