

Schlussbericht zu:

„Spielkulturen. Zur biographischen Bedeutung des Spielens und des Online-Spielens im digitalen Alltag.“

Institut für Volkskunde/Kulturanthropologie der Universität Hamburg, Ltg.: Prof. Dr. Thomas Hengartner, Wiss. Mitarbeiter: Dr. Gerrit Herlyn, Helle Meister M.A.

Förderkennzeichen

16/1574

I. Kurze Darstellung zu:

I.1. Aufgabenstellung

Mit einem biographisch orientierten und erfahrungsnah angelegten Forschungsansatz wurden subjektive Spielkulturen bei Erwachsenen untersucht. Ermittelt wurde die Einbettung des Spielens und Online-Spielens im Lebensverlauf, sowie die Relevanz des Computerspielens im Rahmen einer alltäglichen Spielkultur. Mit dem angewandten Ansatz Kulturwissenschaftlicher Technikforschung war eine qualitative Analyse der sozialen und kulturellen Dimensionen von Online-Spiele möglich. Es war so möglich, dem Zusammenhang von Technikaneignung, kulturellen und sozialen Faktoren und Altersabhängigkeit für die Frage des Innovationspotentials von Computerspielen, insbesondere von Online-Spielen nachzugehen.

I.2. Voraussetzungen, unter denen das Vorhaben durchgeführt wurde

Das Projekt Spielkulturen ging den in der Ausschreibung genannten Fragen 4.1.3 „Einfluss der biographischen Situation der älter werdenden SpielerInnen“ und 4.1.4. „Online-Spiele 50+“ nach. Der skizzierte kulturwissenschaftliche Zugang zu Technik und Technikaneignung schließt die Berücksichtigung einer alltagskulturellen Dimension ein, die sich für den Bereich Innovations- und Technikanalyse als neue Perspektive verstehen lässt. Knapp gefasst meint dies eine Akteurorientierung, die die Techniknutzer praxistheoretisch als „Experten des Alltags“ (Hörning 2001) begreift und so den Aushandlungsprozessen von Technik im Alltag nachgeht, sowie die Deutungs- und Nutzungsspielräume zu erfassen sucht, die sich den Techniknutzern im Alltag bieten. Diese Perspektive wurde im Projekt Spielkulturen insbesondere über biographische Interviews (Fuchs-Heinritz 2005) erschlossen. Methodisch fand der Zugang über einen biographischen Ansatz statt, der es erlaubt, die Techniknutzer als handelnde und deutende Subjekte ihres Alltags zu berücksichtigen. Forschungspraktisch bedeutete zunächst dies, einen offenen empirischer Zugang zu wählen, bei dem insbesondere mit biographischen Interviews versucht wurde, breite Materialien In Bezug auf den Zusammenhang von Altersabhängigkeit, Spielen und Computerspielen sowie des Technikumgangs zu generieren.

I.3. Planung und Ablauf des Vorhabens

Der genauere Ablauf des Projekts ist dem Balkenplan zu entnehmen. (s. Anlage). Geringfügige Abweichungen haben sich aus dem Forschungsprozess selbst ergeben. So war es etwa schwierig, Interviewpartner in der ältesten Gruppe zu finden, die über breite Onlinespielerfahrungen verfügen. Hier war es insbesondere notwendig, eine offenere Bestimmung der Alterskategorien vorzunehmen.

I.4. wissenschaftliche und technischem Stand, an den angeknüpft wurde

- Angabe bekannter Konstruktionen, Verfahren und Schutzrechte, die für die Durchführung des Vorhabens benutzt wurden.

Es wurden keine bekannten Konstruktionen, Verfahren und Schutzrechte benutzt.

- Angabe der verwendeten Fachliteratur sowie der benutzten Informations- und Dokumentationsdienste

Im Anhang befindet sich eine ausführliche Liste der verwendeten Fachliteratur zu Computerspielen, sowie zur Technik- und Biographieforschung.

Als besonders relevante Anknüpfungspunkte erwiesen sich die wenigen Studien, die sich explizit mit älteren Computerspielen befasst haben. Alle diese Studien (s. Tabelle unten) haben einen explorativen Charakter und betonen, dass es sich bei der Frage nach älteren Spielern um ein bisher weitestgehend vernachlässigtes Gebiet in der kultur- und sozialwissenschaftlichen Forschung zu Computerspielen handelt. Anzumerken ist, dass jeweils ein unterschiedliches Verständnis älterer Spieler vorherrscht und keine weitere Differenzierung in Alters- und Erfahrungsgruppen vorgenommen wird. Anders als im Spielkulturen-Projekt leistet keine der Studien eine genauere Kontextualisierung der Online-Spiele und auch die biographische Dimension des Spielens bleibt unberücksichtigt:

Studie	Jahr	Altersspanne	Forschungsdesign	Spielgenres	Fragerichtung	Ergebnisse
Griffiths, Davies, Chappel	2004	Alle Altersgruppen	Forenteilnehmer	Online (Everquest)	Aufbrechen des Stereotyps des jugendlichen Spielers	Ältere wollen mehr soziale Spielerlebnisse; Lehnen eher gewalthaltige Inhalte ab

Grünin- ger, Quandt, Wimmer	200 7	35-73	Leitfaden- gestützte Befragung (RL)	Ver- schie- de- ne	Zugang zu Spielen, Frage nach verschiedene Nutzertypen	Typisierung nach Selbstbezogenheit, Gruppenbezogenheit, Involvement in vier Spielertypen: Gelegenheitsspieler, Problemlöser, Beziehungsspieler, Anführer und Organisatoren
Pearce	200 8	40-60	Online- Befragung, Gruppenge- spräche	Myst- Online- Spieler	Play Patterns, Lebensstilanal- yse	U.a. Bevorzugen Spiele mit "Story", lieber künstlerische, historisierend, nostalgische Gestaltung als hightechn- Gestaltungen, lehnen eher Kampf-, und Wettbewerbspiele ab
Dogruel	200 8	50 - 75	Akzeptanz- Experiment e	Ver- schie- de- ne	Chance und Risiken der Akzeptanz von Computerspiel en	Benennen von Bereichen, die mit einer hohen Akzeptanz von Computerspielen verbunden sind

Als weitere wichtige Quelle sind die Erhebungen des Bundesverbandes der interaktiven Unterhaltungssoftware zu nennen, die insbesondere statistisches Zahlenmaterial bereitgestellt haben (vgl. auch <http://www.biu-online.de/>)

Einen weiteren zusätzlichen Hintergrund, vor allem bezüglich der Zusammenschau bisheriger quantitativer Studien liefert die Untersuchung des Hans-Bredow-Instituts über Online-Spiele.

I.5. Zusammenarbeit mit anderen Stellen

Wichtiger Kooperationspartner für das Forschungsprojekt war insbesondere der Bundesverband der interaktiven Unterhaltungssoftware BIU e.V., mit dem die Interessenlage der Spieleentwickler im Hinblick auf ältere Computerspieler konkret abgesprochen wurde und im Rahmen eines Workshops ausgearbeitet wurde. Der BIU e.v. hat das Projekt „Spielkulturen“ bereits in der Antragphase unterstützt und auch während der Durchführung begleitet.

Zudem fand ein inhaltlicher Austausch mit den Mitarbeiterinnen des Forschungsprojekts „Realitätsnahe und symbolische Interaktion bei Games und Online-Games (RealSymbIn Games)“, des Gameslab an der Hochschule für Technik und Wirtschaft, Berlin statt.

Des Weiteren fand eine regelmäßige Diskussion des Projektverlaufs mit den Mitgliedern Forschungskollegs „Kulturwissenschaftliche Technikforschung“ am Institut für Volkskunde/Kulturanthropologie der Universität Hamburg statt.

II. Eingehende Darstellung

II.1. der Verwendung der Zuwendung und des erzielten Ergebnisses im Einzelnen, mit Gegenüberstellung der vorgegebenen Ziele

Die Darstellung findet anhand der im Balkenplan (Anlage) definierten Meilensteine statt.

II.1.1 Einarbeitungsphase

- Sichtung der Literaturlage, insbesondere im Hinblick auf die vorhandenen qualitativen und quantitativen Studien zu Online-Spielen und zu älteren Computerspielern.
- Auswahl von studentischen Mitarbeiterinnen für die Transkription der Interviews und Einarbeitung der Mitarbeiterinnen mit der Transkriptionssoftware „Exmaralda“.

II.1.2. Samplebildung

Samplebildung: Rekrutierung von Interviewpartnern nach den Kriterien Alter, Geschlecht, Spielesozialisation, Erfahrungen mit Computerspielen bzw. Online-Spielen, Techniknähe bzw. -ferne) über

- (a) Hamburger Einrichtungen der Seniorenarbeit und Seniorenbildung mit Internetangebot (z.B. Seniorenbildung Hamburg e.V., Hamburger Senioren Computerclub)
- (b) Foren zu Online-Spielen, insbesondere mit älteren Spielern
- (c) Spieleläden und Internetcafés
- (d) Persönliche Netzwerke

Abstimmung der Samplebildung mit dem BUI

II.1.3. Kontaktgewinnung mit InterviewpartnerInnen und Durchführung der Interviews

Durchführung von zunächst zehn ein- bis dreistündigen biographischen Interviews mit Männern und Frauen aus den folgenden Altersgruppen:

- (a) 30 – 35 Jahre
- (b) 35 – 45 Jahre
- (c) 55 – 70 Jahre

Reflexion der

- Samplebildung (Insbesondere in der ältesten Gruppe war es schwierig, Onlinespieler zu finden, nicht-online spielende Computerspieler viel vorhanden)
- Interviewleitfaden
- Interviewführung (Thematisierbarkeit beim Sprechen über Spielerfahrungen).

Durchführung von weiteren 29 ein- bis dreistündigen Interviews mit Personen aus den genannten Altersgruppen. Hierbei wurde darauf geachtet, eine gleichmäßige Streuung nach den Kategorien Alter, Geschlecht, Spielesozialisation, Erfahrungen mit Computerspielen bzw. Online-Spielen, Techniknähe bzw. -ferne zu erzielen.

Anfertigung von Protokollen zu den Interviews mit soziographischen Informationen zur Person und zur Interviewsituation in einer Datenbank.

Abstimmung der Kriterien für die Samplebildung mit dem Bundesverband der Interaktiven Unterhaltungssoftware (BIU e.V.).

II.1.4 Verschriftlichung der Interviews

Die Interviews wurden mit der Transkriptionssoftware Exmaralda durch die studentischen Projektmitarbeiterinnen verschriftlicht und liegen in digitaler Form vor.

II.1.5 Materialnahe Analyse der Interviews

Kodierung von zunächst 10 geführten Interviews mit der Bestimmung von sinntragenden Passagen und der systematischen Bestimmung von relevanten Kategorien. Erste Analyse der Interviews im Hinblick auf das Erzählen über Spiele und Spielerfahrungen (Erinnerbarkeit von Spielen und Spielsituationen, Beschreibbarkeit von Spielen, Zusammenhang von Computerspielen und Technikaneignung) sowie im Hinblick auf die Auswahl weiterer Interviewpartner.

Kodierung der weiteren 29 geführten Interviews. Aus der Kodierung der Interviews ergaben sich folgende Kategorien, die das Ausgangsmaterial für die weitere Analyse darstellen.

- Biographie (insbesondere zu den Aspekten Kindheit, Familie, Beruf, Identitätsbilder)
- Spielbiographie (insbesondere zu den Aspekten: Spiele in der Kindheit, Spiele in der Familie, Computerspiele in der Kindheit)
- Technik (insbesondere zu den Aspekten: Computer, -aneignung, -umgang, Internet, Technikaneignung, Technikbewertung, Medien, Einstellungen gegenüber der Technik, Technikbegeisterung,)
- Online-Spiele / Computerspiele (insbesondere zu den Aspekten: Spielbewertung, Spielmotivation, Zeitmanagement, Virtuelle Realität, Online-Rollenspiele,)
- Spiele (insbesondere zu den Aspekten: Spielorte, Spielesozialisation, Spiel-Anlässe, Spielwünsche, Spielkritik, Spielzeit, Immersion, Lieblingsspiele)
- Aspekte der Versprachlichung im Sprechen über Spiele und Spielerfahrungen (insbesondere zu den Aspekten: Spieldarstellungen, Spielbeschreibungen, Sprechen über Spiele im sozialen Nahbereich, Spiele als Gesprächsthema und kommunikative Ressource, Spielsprache)
- Alter und Alterswahrnehmung (insbesondere zu den Aspekten: Alter und Spielvorlieben, Alterswahrnehmung, Altersbedingte Spielunterschiede, Generationsunterschiede)
- Spielverständnis und Spieldefinition
- Soziale Dimensionen des Spielens (insbesondere zu den Aspekten: Geselligkeit, Soziale Dimension des Spielens)

II.1.5. Vorbereitung und Durchführung eines Workshops für die Mitglieder des Bundesverbandes der interaktiven Unterhaltungssoftware (BIU e.V.) im Institut für Volkskunde / Kulturanthropologie der Universität Hamburg am 12.1.2009. Abstimmung des Programms mit dem BIU im Hinblick auf Fragen nach dem Zusammenhang von Spielentwicklung, Techniknutzung und Altersabhängigkeit als Grundlage für die zum Workshop eingeladenen Spieleentwickler. (Programm siehe Anlage)

II.1.6. Altersgebundene Analyse techniksozialisationsbedingten Computerspielaffinität

Im Folgenden findet sich eine systematische Aufstellung der Auswertung der Interviews. Anhand der zentralen Analysekategorien wird der Zusammenhang von Altersgebundenheit, Technikaneignung und –umgang, Biographie und Spiel bzw. Computerspiel unter besonderer Berücksichtigung der Aussagen in den drei untersuchten Altersgruppen detailliert aufgeschlüsselt. Die mittlere Altersgruppe wird zumeist nur knapp dargestellt, da sich die Aussagen zumeist zwischen den Polen der jüngeren und der älteren Gruppe bewegen und eher selten einen signifikant eigenen Charakter haben.

II.1.6.1. Zur Bedeutung des Spielens

Als besonders maßgebliche Kategorie erwiesen sich die Aussagen zur Bedeutung des Spielens, die im Folgenden dargestellt werden:

Spielbewertung

Positive Effekte, die von den Computerspielen in der jüngsten Vergleichsgruppe zur Spielbewertung geäußert wurden, waren vor allem:

- Der Spaß am Spielen
- Eine aktive Tätigkeit am Computer zu haben
- Entspannung vom Berufsalltag
- Der Zugewinn an außerhalb der nicht-virtuellen Realität liegenden Freiheiten
- Für die positive Bewertung von einzelnen Spielen müssen diese Spielwitz vermitteln, einen gelungenen Herausforderungscharakter haben und spannend im Spielverlauf sein.
- Ein weiterer wichtiger Aspekt betrifft die Geselligkeit bzw. die soziale Dimension der Spiele, etwa wenn das virtuelle Kennen lernen von Online-Spielpartnern und der persönliche Austausch mit diesen als positiv hervorgehoben wird.

Beobachten lässt sich in diesem Zusammenhang, dass es ein Spannungsverhältnis gibt zwischen der Realitätsnähe in Computerspielen, die im Zuge neuer Spielentwicklungen zunimmt, und grundsätzlich als positiv eingeschätzt wird und dem ebenfalls wichtigen Überschreiten der nicht-virtuellen Realität im Spiel, also dass im Spiel Handlungen vollzogen werden können, die im Real Life nicht möglich sind.

Mit Blick auf zukünftige Spielentwicklungen und Spielwünsche wurde in der jüngsten Altersgruppe deutlich, dass Spiele, die die Grenzen von Real Life und Virtualität auflösen, einen zunehmend interaktiven Charakter haben sollen. Weiterhin wird bei

den Jüngeren das Immersionserlebnis (hierzu Butler 2006), also das Eintauchen in die Spielwelt, als wichtiger Aspekt genannt.

Als ausgesprochen wichtig erwiesen sich die in den Interviews geäußerten Spielbewertungen, die sich sowohl auf von den Befragten selbst gespielte Spiele bezogen als auch auf die Wahrnehmung von Spielen und Spielern allgemein. Hier gab es in allen Altersgruppen beim bewertenden Blick auf gegenwärtige Kinder und Jugendliche eine vergleichbare Einschätzung, nämlich dass das Spielen früher mehr in der Natur stattfand und heute mehr mit technischem Spielzeug (dies allerdings nicht nur bezogen auf Computerspiele bezogen) gespielt würde.

Bei der oft kritischen Bewertung des eigenen Spielens durch die Partnerin wird bei den männlichen Befragten in der jüngsten Gruppe deutlich, dass eine Auseinandersetzung geführt wird mit einer wahrgenommenen grundsätzlichen Kritik an Computerspielen, die sowohl durch die Medien als auch durch das eigene Umfeld bemerkt wird. So wird die gesellschaftlich fehlende Akzeptanz der als Teil der Jugendkultur (Wenz 2006) wahrgenommenen Computerspiele kritisch thematisiert.

Die Spielbewertungen der beiden älteren Gruppen lassen sich dem gegenüber wie folgt zusammenfassen: Zunächst ist auffällig, dass es hier insgesamt sehr viel mehr grundsätzliche Kritik an Computerspielen gibt, was allerdings stark damit zusammenhängt, dass in dieser Gruppe zumeist aus dem Real Life bekannte Spiele am Computer gespielt wurden (z.B. Solitaire) und die Kenntnis anderer Computerspiele nicht auf eigenen Erfahrungen beruht. Die Kritik betrifft etwa, dass die eigene Phantasie bei diesen Spielen nicht gefordert und gefördert wird, dass es zu einem Verlust an zwischenmenschlichen Kontakten kommt und so Vereinsamung und Vereinzelung gefördert werden. Aus dieser Sicht heraus wird der Computer, wenn er als Spielgerät benutzt wird, als Ersatz für einen menschlichen Mitspieler betrachtet und nicht wie in der jüngeren Gruppe als eigenständiger Spielpartner. Computerspielen wird eher als Zeitverschwendung bzw. als nicht sinnvoll verbrachte Zeit bewertet, auch dies ist ein deutlicher Unterschied zur jüngsten Gruppe. Zudem war hier auffällig, dass Spielen stärker ein rationaler Zweck beigemessen wurde, etwa „Ballerspiele“ als sinnlos angesehen wurden, sich mit anderen Spielen aber etwa das Gedächtnis trainieren ließe und so ein positiver Effekt jenseits der virtuellen Spielwelten erzielt werden kann.

Als wichtig in der ältesten Gruppe erwies sich zudem die Kritik am technisierten Spielen von Kindern und Jugendlichen. Dies wird in Zusammenhang mit einer allgemeinen Kritik am Zuviel der Technik und der größer werdenden Abhängigkeit von der Technik gestellt. Zudem wird kritisiert – auch mit Blick auf das eigene Verhalten –, dass heutige Eltern zu wenig mit den eigenen Kindern spielen würden und das die Phantasie fördernde Spiele weniger würden. Diese Sichtweisen spiegeln diskursiv vermitteltes Wissen über Spiele wider.

Bei den positiven Aspekten bei der Bewertung des Spielens ist in dieser Altersgruppe auffällig, dass die Geselligkeit und das soziale Erlebnis in den Vordergrund gestellt

werden, aber auch der Spielspaß und etwa das (Gedächtnis-)Training genannt werden.

In Bezug auf die Spielwünsche war auffällig, dass diese in der ältesten Gruppe insgesamt kaum genannt wurden, da meist eine gewisse Grundzufriedenheit mit dem vorhandenen Spielangebot vorhanden war. Als wichtig wurde aber genannt, dass Spiele auch einen bildenden Anteil haben sollen – beispielsweise einen historischen Hintergrund. Zudem sollten sie unkompliziert im Aufbau und im Zugang sein.

Geselligkeit

Als wichtig für die Spielbewertung erwies sich der Aspekt der Geselligkeit, der zum Spielideal gehört. Hier ist zunächst auffällig, dass in der 30er Gruppe Geselligkeit auch bei Computerspielen insbesondere bei Online-Spielen erlebt wird, während in der ältesten Gruppe Computerspiele gegenüber dem geselligen Real Life-Spielen klar abgegrenzt wird. Bei den jüngeren wird immer wieder deutlich, dass es auch bei den Online-Spielen eine enge Verbindung zum bereits vorhandenen sozialen Umfeld gibt, dass man sich etwa mit Real Life-Freunden zum virtuellen Spielen trifft und entsprechend auch in einer virtuellen Spielegemeinschaft gemeinsam spielt. Die Online-Spiele bieten so die Möglichkeit, bestehende Kontakte aufrechtzuerhalten bzw. mit Freunden gemeinsam etwas zu erleben und so die Online-Spiele zum sozialen Ereignis werden zu lassen. Zudem wurde betont, dass die Online-Spielpartner oft über längere Zeiträume gleich bleiben. Bei den beiden älteren Gruppen ändert sich die Bewertung der Geselligkeit dahingehend, dass Online-Geselligkeit als weniger wertvoll bzw. nicht als adäquater Ersatz für nicht-virtuelles Beisammesein empfunden wird. Zudem werden hier Real Life-Spiele enger an positive Geselligkeit geknüpft.

Verhältnis Online und Offline

Ein weiterer wichtiger Aspekt betrifft das Sprechen über den Zusammenhang von Online und Offline-Realität. Hier war interessant, dass etwa das Spiel als Lernraum verstanden wurde, aus dem Fähigkeiten ins Real Life übertragen werden können. Ein interessantes Beispiel, an dem sich das Online-Offline-Verhältnis zeigte, betrifft eine ältere Gruppe von Flugsimulator-Spielenden, für die die Realitätsnähe, die mit ihrem Programm möglich ist, einen wichtigen Teil des Spielreizes ausmacht.

Grundeinstellungen zum Spielen

Ähnlich wie auch in den kulturtheoretischen Schriften zum Spielen (Caillois 1960/ Huizinga 2004) wird bei den Einstellungen zum Spielen insgesamt deutlich, dass das Spielen als eine kulturelle Grundgröße angesehen wird. Spielaffinität wird so einerseits als quasi natürlich gegeben angesehen, andererseits wird deutlich, dass das Spielen als Grundgröße vor allem über die Familie und die dort gepflegten Spielstile tradiert wird.

Spielvorlieben

Hierzu ließ sich feststellen, dass es oft eine große Spieltreue gibt, in der ältesten Gruppe sogar eine gewisse Spielelegensamkeit festzustellen war. Zudem gibt es Hinweise, dass Spielvorlieben mit dem Lebensstil bzw. Habitus (Bourdieu 1987) in Verbindung gebracht werden können. Die Ablehnung von oder Zustimmung zu Spielen ist auch von der Verortung von Spielen in sozialen und kulturellen Feldern abhängig. Beispielsweise ließ sich bei einer älteren Interviewten die geäußerte Nähe zum Kartenspiel „Bridge“ und die Ablehnung anderer Spiele wie Skat in Verbindung mit einem insgesamt bildungsbürgerlichen Habitus bringen.

Online sein

In Bezug auf die Onlinespiele ist auch die Onlinezeit bzw. die Internetnutzung insgesamt zu berücksichtigen. So ließ sich feststellen, dass die Selbstverständlichkeit, mit der in der jüngsten Gruppe Online-Aktivitäten vollzogen werden, auch dazu führt, dass der Zugang zu Online-Spielen insgesamt „natürlicher“ ist. Auffällig in der ältesten Gruppe war ein insgesamt vorsichtigerer, begründungsbedürftigerer und weniger selbstverständlicher Umgang mit dem Internet.

Bewertung von Onlinespielen und Computerspielen

Mit genauerem Blick auf die Online-Spiele ließ sich in der jüngeren Gruppe feststellen, dass es folgende – hier vor allem auf eigene Erfahrungen – beruhende kritische Einschätzungen gab. Formuliert wurden etwa Ängste in Bezug auf die Annahme einer virtuellen Zweit-Identität und auch vor dem Suchtpotential, das die Spiele haben. Kritisiert wurde auch, dass sich jüngere Spieler nicht „benehmen können“ und so der Spielspaß gestört wird. Hier ist aber auch zu berücksichtigen, dass ein kohärentes Bild schwierig ist. So wurde auch kritisiert, dass die Online-Spiele zu sehr auf den Wettkampf-Aspekt setzen würden, für andere machte dies gerade den Reiz aus. Positiv wurde hervorgehoben, dass die Online-Spiele immer verfügbar sind, und das Spielen unkompliziert ermöglichen. Zudem bieten die Spiele Möglichkeiten, die in der Realität nicht gegeben sind; so ist mehr Interaktion möglich als etwa beim Konsum anderer Medien. Bei den älteren Befragten gab es zum einen größere Hürden beim Umgang mit der Technik Email und der Internetnutzung insgesamt. Diese folgt zudem mehr einem rationalen Zweck. Hinzu kommt, dass Computerspiele mit bewegten Bildern als weniger ansprechend beschrieben wurden, da sie etwa als zu schnell und zu laut empfunden wurden.

Flugsimulation

Zu den Besonderheiten bei den Befragten bei den ältesten Interviewten zählte die Flugsimulatorengruppe des Hamburger Senioren Computer-Clubs. Diese spielen als Team online, verstehen diese Beschäftigung aber als „ernste“ und realitätsnahe

Beschäftigung und explizit nicht als Spielen, obwohl sich das Simulieren selbstredend gut dem Spielen zuordnen lässt (Caillois 1960). Biographisch lässt sich die Begeisterung für den Flugsimulator mit einem oft schon lange vorhandenem Interesse an der Luftfahrt erklären, der Flugsimulator bietet mitunter einen Ersatz für das Fliegen in der Realität und einen Möglichkeitsraum, um diesem Bedürfnis nachzukommen.

II.1.6.2. Sprechen über Spiele – das Problem der Darstellbarkeit und Versprachlichung von Spielerfahrungen

In der Analyse wurde als wichtiger Aspekt berücksichtigt, dass auch die sprachlichen Modi, die Art und Weise wie über ein Thema gesprochen wird, kulturanalytisch relevant sind (Lucius-Höhne/Deppermann 2004). Dies erwies sich insbesondere auch deshalb als wichtig, da die eigentliche Handlung des Spielens im Interview zumeist nur schwer zu thematisieren war. Oft wurden ungewöhnliche Hilfsmittel, wie das Spiel „vorspielen“ oder ein Screenshot aus dem Handy zu zeigen benutzt, um die eigene Spielerfahrung näher zu bringen.

Zudem machte es einen fundamentalen Unterschied, ob beide Gesprächspartner das gleiche Spiel kannten oder ob das Spiel erst erklärt werden musste („Es ist schwer zu sagen, wenn man selbst kein Computerspieler ist“, hieß es etwa in einem der Gespräche). Es ist auch so, dass geäußert wurde, dass von den Interviewten in aller Regel mit Menschen über Computerspiele gesprochen wird, die das gleiche Spiel spielen und so einen ähnlichen Erfahrungshintergrund und eine gleiche Begeisterung haben. Dies wurde auch dahingehend begründet, dass etwa Nicht-Spieler durch den medialen Diskurs sowieso negativ gegenüber Computerspielen eingestellt seien und es eine Stigmatisierung der Computerspiele als Teil der Jugendkultur (Wenz 2006) gibt und diese häufig auf die so genannten Killerspiele reduziert werden.

Zudem gibt es eine Distanzierung des Spielerlebens im Sprechen über das Spiel. Gerade mit Blick auf die Online-Spiele fiel auf, dass es sprachlich schwierig war, die Spielwelten zu beschreiben, Erzählungen über konkrete Spielerfahrungen blieben eher die Ausnahme. Als sprachliche Option, um Spielerfahrungen zu versprachlichen, fielen unterschiedliche Medienvergleiche und Medienbezüge auf. So wurden immer wieder Verweise auf Bücher oder Filme gesucht, um eigene Erfahrungen beim Spielen zu illustrieren.

Verdeutlichen lässt sich dies auch anhand der Spezialsprachen, die in den einzelnen Computerspielen benutzt werden und die zumeist englisch sind.

In Bezug auf das Sprechen über Computerspiele wurde zudem deutlich, wie sich die gesellschaftliche Diskursivierung von Computerspielen in den Interviews widerspiegelte.

Beispielsweise war in der Darstellung des eigenen Spielverhaltens zu sehen, wie ein mögliches Suchtverhalten abgewehrt wurde und dieses gleichzeitig das gesellschaftliche Bild der süchtig machenden Computerspiele spiegelte.

II.1.6.3. Spielbiographien – Spielen in der Biographie

Wichtiger Bestandteil des Ansatzes im Projekt Spielkulturen war die jeweilige Lebensgeschichte in Bezug auf das Spielen mit zu erfragen und so Sinn- und Bedeutungshorizonte der Interviewten zu erfassen. Mit Blick auf die Biographien wurde deutlich, dass Grundeinstellungen zum Spielen häufig als biographisch relativ stabil dargestellt wurden. Vorhandene Spielleidenschaften werden häufig bis in die Kindheit zurückverfolgt beziehungsweise in dieser begründet oder auch mit der Beeinflussung durch die Eltern erklärt. Gegebenenfalls werden diese Spielvorlieben auf das digitalisierte Spielen am Computer übertragen oder sie begründen das bei einigen älteren Spielern festgestellte Desinteresse an Computer- und vor allem Onlinespielen, nämlich wenn es kein digitales Pendant zum bisherigen Spiel bzw. zu den Spielgenres gibt.

Die Akteure bleiben zeit ihres Lebens meistens bei den gleichen Spielen und verändern trotz neuer Möglichkeiten wenig an ihren Spielgewohnheiten. Damit ergibt sich ein Spannungsverhältnis zwischen stabilen Spielbewertungen und generationell unterschiedlichen Beurteilungen des Spielens auf der einen Seite und einem, sich auch durch die Digitalisierung „verändernden“ Spielen auf der anderen Seite.

Mit Blick auf die Altersdifferenzierung war auffällig, dass die Kindheitsspiele eher bei den älteren thematisiert wurden, bei den jüngeren hingegen kaum, da diese in den Interviews den Gesprächsraum mit dem Sprechen über Computerspiele gefüllt haben. Bei den Älteren ist diese Thematisierung von Kindheitserfahrungen vor allem mit „schönen“ Erinnerungen an Kindheitsspiele verknüpft. Die Kindheit wird zumeist als andere, materiell ärmere, aber auf das Spielen bezogen bessere Zeit angesehen. Eindrücklich sind hier die verschiedenen Erinnerungen an das Spielen in der Nachkriegszeit, wo der Gegensatz zu der Wahrnehmung heutiger Kindheiten besonders stark ist. Es gibt zudem Erzählungen, in denen Computerspiele eine besondere biographische Position einnehmen, wie in einem Interview, wo der Computer in einer Ehekrise als „Rückzugsmöglichkeit“ fungierte.

II.1.6.4. Techniksozialisation und Technikaneignung

Als weiterer ausgesprochen relevanter Bereich für die Interviews erwies sich das Sprechen über die Techniksozialisation, -aneignung und -erfahrungen. Im Zusammenhang mit den Computerspielerfahrungen war zumeist auch die Rede von Erinnerungen an die technische Seite bzw. an den Zusammenhang von

Computeraneignung und Spieleerfahrung. Auffällig in allen Altersgruppen war, dass sich das Aneignen neuer Technik oft in der eigenen Altersgruppe vollzieht.

In der jüngsten Gruppe war zunächst auffällig, dass Computeraneignung und der Gebrauch von Computerspielen parallel stattfanden. Der erste eigene Computer (in dieser Altersgruppe oft ein Commodore 64 oder ein Atari) wird in den 1980er Jahren als wichtiger Baustein der jeweiligen Techniksozialisation beschrieben. Häufig waren es besondere Geschenkerlässe wie die Konfirmation, zu denen es den Computer gab. Hier zeigt sich, dass es mitunter sehr detaillierte Erinnerungen an die Computer gibt, und dass etwa bestimmte Geräte mit bestimmten Technikepochen zusammengedacht werden. Auffällig war hier, dass der Computer vor allem durch männliche Personen vermittelt wurde und vor allem das gemeinsame Spielen und Kennenlernen mit gleichaltrigen Freunden wichtig war. Anders als in der ältesten Gruppe fällt auf, dass bei den Jüngeren ein spielerisches Lernen deutlich wird und das eigene Ausprobieren wichtig ist. Deutlich wurde auch, dass es in der jüngsten Gruppe zumeist ähnliche Verläufe gab. Nach einer oft intensiven Phase des Spielens am Homecomputer gab es eine biographische Pause, bevor in den 1990ern der PC sich auch breit in beruflichen Kontexten durchsetzte und dann auch als Spielecomputer benutzt wurde.

Aus gegenwärtiger Perspektive fällt auf, dass es mitunter eine techniknostalgische Sicht auf die Computerspiele der eigenen Jugend gibt, beispielsweise wurde ein alter Spielecomputer zu einer Party als Gag mitgenommen. Deutlich wurde so auch, dass die formulierten Erinnerungen und Erfahrungen präsent sind und so durchaus eine biographische Relevanz haben.

In der ältesten Gruppe zeigte sich, dass das die Aneignung der Computertechnik insgesamt deutlich thematisierungswürdiger war. Hier kamen auch Schwierigkeiten deutlicher zur Sprache. Dies zeigte sich auch in den Aneignungsstrategien, etwa wenn versucht wurde, Vorgänge handschriftlich aufzuschreiben. Ähnlich wie in der jüngeren Gruppe findet positiv bewertetes Spielen oft unter Gleichaltrigen statt. Beliebte sind etwa Kurse, die von Älteren für Ältere angeboten werden, da hier Computerwissen so vermittelt wird, dass Lerntempo und Sprache als angenehm empfunden werden und einzelne Schritte nachvollziehbar vermittelt werden. Ein Seniorenkursleiter weist darauf hin, dass Spiele als eine Hilfe für das automatisierte Lernen im Computerkurs dienen können.

Gegenüber dem spielerischeren Lernen in der jüngeren Gruppe fällt auf, dass bei den Älteren Selbststrationalisierungsstrategien greifen, mit denen dem Computerumgang ein rationaler Zweck zugeschrieben wird. Gegenüber dem „reinen“ Spielen werden Tätigkeiten am Computer als positiv genannt, die als sinnvoll und nützlich angesehen werden, wie etwa Bilder bearbeiten, Informationen recherchieren, Emails schreiben oder Grußkarten basteln. Hier spielt auch eine wichtige Rolle, dass der Computer in der ältesten Gruppe zu einem biographisch

späten Zeitpunkt ins Leben trat. Zumeist fand der Kontakt im beruflichen Kontext statt, der Computer wurde als Arbeitsgerät empfunden.

Insgesamt lässt sich bei den Älteren eine Einstellung gegenüber der Computertechnik finden, die von einer größeren Skepsis gekennzeichnet ist und die positiv gewendet als Unabhängigkeit gegenüber der Technik interpretiert werden kann. Gleichzeitig findet sich immer wieder eine Kritik, dass die Jüngeren der Technik zu sehr verfallen würden und ihnen die Distanz fehlt.

Signifikant auffällig ist das Sprechen in der ältesten Gruppe über den Internetaneignung und -umgang. Das mitunter praktizierte Online-Banking steht sowohl für den zweckrationalen Gebrauch der neuen Technik als auch für die Risiken, wenn etwa über Ängste im Zusammenhang mit möglichem Datenmissbrauch (dies ist bei den Jüngeren in aller Regel kein Thema) gesprochen wird, mitunter insgesamt die „Weiten“ der virtuellen Welt als Bedrohung gesehen werden.

Technikbewertung

Aufschlussreich für die Altersgebundenheit sind auch die Technikbewertungen, die in den Interviews deutlich werden. Bei den Älteren lässt sich oft eine ambivalente Bewertung finden: Einerseits gibt es eine große Faszinationskraft, die die technischen Neuerungen ausüben („Diese Technik ist ja umwerfend, nicht! Umwerfend!“, wie es in einem der Interviews heißt), andererseits wird eine gewisse Skepsis und Scheu deutlich. Insgesamt fallen hier viel öfter technikkritische Argumente, wie etwa, dass die Technik zu schnell veralten würde.

II.1.6.5. Technik und Investitionsbereitschaft

Als weiterer wichtiger Aspekt ist die jeweilige Investitionsbereitschaft in Computer und computerbezogene Technik zu nennen. Zunächst war hier auffällig, dass die von Seiten der Spielehersteller genutzten Möglichkeiten, um die Spieler an „ihr“ Spiel zu binden, durchaus wahrgenommen wurden. So wurde etwa auf die stetige Verbesserung von Spiel-Graphiken und Spielideen (als am häufigsten genannte Aspekte) hingewiesen, die dann allerdings logischerweise eine kontinuierliche Investition seitens der Konsumenten in entsprechende Technik erfordert. Gerade dieser Kreislauf zwischen Spielinnovation, Technikentwicklung und Technikanschaffung wird gleichzeitig teilweise kritisiert, gerade von der jüngeren Gruppe. Insbesondere wurde in den Interviews der fehlende tatsächliche Innovationsgehalt angebotener Spielideen beanstandet und als „Zweitauflage“ alter Ideen kritisiert. Insgesamt ließ sich feststellen, dass die Haltung der interviewten Spieler eher zu einer geringen Investitionsbereitschaft tendiert. Neben dem mitunter

vorhandenen Widerstand, sich fraglos in den Investitionskreislauf zu begeben, wollen sich viele auch nicht durch ein Abonnement zum Spielen verpflichtet fühlen – zumal ein Pflichtgefühl dem Grundgedanken des Spielens widerspricht - Spiel und Verpflichtung werden als nicht zusammengehörig wahrgenommen.

Ein weiterer Aspekt tauchte in der Betrachtung der biographischen Hintergründe der jüngeren Gruppe auf, nämlich eine lange eigene Geschichte von Spieletausch und Copy-Sessions: Spiele wurden massenhaft raubkopiert und getauscht, so dass viele der jüngeren Interviewten viele Spiele besaßen („zweckentfremdete Sicherheitskopien“ genannt), ohne sie jedoch jemals gekauft zu haben.

Entscheidend ist also mitunter, im Hinblick auf die Spiele selbst wie auch das technische Equipment, dass man möglichst wenig zahlen möchte für das Spielen. So werden Spiele auch strategisch günstiger gekauft, wenn sie bereits länger auf dem Markt sind. Onlinespiele sind für die Interviewten interessanter geworden, seit es Internetflatrates gibt, da der Aspekt der Kostensteigerung und Kostenkontrolle wegfällt. Die meisten würden außerdem nicht von den technikzyklisch gebundenen Neukäufen von Computern abweichen.

In einem Einzelfall wurde deutlich, dass aus Überzeugung Geld für das „perfekte Spielerlebnis“ investiert wird. Dies wurde gekoppelt an technische Bedingungen wie Plasma-Fernseher und Surround-Sound, so dass deutlich wird, dass das medientechnisch hergestellte Immersionserlebnis die Spielqualität auch auf einer technischen Ebene verankert und auf dieser Ebene eine größere Investitionsbereitschaft besteht.

In den älteren Interviewtengruppe ist die Zahlungsbereitschaft ebenfalls gering und Spielabonnements werden zumeist aus genannten Gründen abgelehnt. Ergänzend wurde festgestellt, dass die Attraktivität einzelner Spiele vor allem an Spielverfügbarkeit und gleichzeitiger Orts- wie Zeitflexibilität festgemacht wurde. Hiermit wurde sich vor allem auf herkömmliche Kartenspiele bezogen, die somit als alte Form von „Casual Games“ gelten können.

Gesellschaftsspiele wurden überdies in einer Einzelaussage als Verbrauchsgegenstand begriffen und ihnen der individuelle Wert abgesprochen: nur die „teuer erworbenen“ Spiele wurden über einen längeren Zeitraum aufgehoben und bewahrt.

In der ältesten Gruppe verhält es sich mit der Investitionsbereitschaft ähnlich wie in den beiden anderen Gruppen. Interessant ist in dieser Gruppe allerdings, dass bei vielen Älteren die Anschaffung eines eigenen Computers nicht spielgebunden getätigt worden zu sein. Es zeigte sich oft eine offene Haltung gegenüber der Computertechnik, aber eine nicht so offene Haltung gegenüber der digitalen Spielkultur, denn sie spielt in diesem Zusammenhang zunächst eine untergeordnete Rolle.

Bei den Älteren ist es verbreitet, online Schnupper-Spielversionen auszuprobieren, für die kein Geld ausgegeben wird. Eine höhere Investitionsbereitschaft wurde teilweise sogar mit Vorstellungen von Spielsucht gleichgesetzt.

II.1.6.6. Alter und Alterswahrnehmung

Im Zusammenhang mit dem Spielen, Computer- und Onlinespielen wird „Altsein“ neu bzw. anders definiert, was sicherlich mit der Rezeption von verhältnismäßig „langjährigem“ Erfahrungsgrad im Spiel und der Einbettung der generellen Verbreitung von Spielen, Computer- und Onlinespielen in der Gesellschaft und insbesondere in der jüngsten Altersgruppe zusammenhängt.

Beim Computer- und Onlinespielen gilt ein Spieler ab etwa 25 Jahren als „alt“. Dies wird gemessen am vermuteten oder wahrhaftigen Alter der überwiegenden Computer- und Onlinespieler (Pearce 2008). Alter wird in diesem Zusammenhang nicht biologisch verstanden, sondern im Zuge des Zeitvergehens im Spielvollzug (also beim Spielen), gerahmt von der Bewertung des Spielens im jeweiligen sozialen Umfeld (Spielfähigkeit gehörte nicht zu den wichtigsten Errungenschaften eines Erwachsenen). In der virtuellen Welt des Spiels spielt der zeitliche Verlauf eine andere Rolle, weil sich physisch-biologische Aspekte auf der virtuellen Ebene nicht relevant mit verändern und Aspekte der Erfahrung, die aufgrund der technischen Sozialisierung heute stärker bei den Jüngeren liegen, eine größere Rolle spielen. Ein Beispiel hierfür ist, dass in einer World of Warcraft-Gilde, die sich „die Alten“ nennt, die jüngsten Mitglieder 23 Jahre alt und nur einige wenige über 40 Jahre alt sind.

Darüber hinaus wird Alter während der Reflexion im Interview aus unterschiedlichen Perspektiven definiert: zunächst als biologisches Alter, das im Zusammenhang mit Spielen so gut wie keine wahrgenommene Rolle spielt, aber beispielsweise durch „Gehirnjogging“ insbesondere in der ältesten Gruppe, also durch das Spielen selbst verzögert und aufgehalten wird und somit eher als „bekämpfbarer“ Gegenspieler wahrgenommen wird. Vielmehr wird Alter aus dem Spiel selbst heraus verstanden, also eher als Erfahrungsalter, einem Entwicklungsstand, der auf Erfahrungen beruht. Alter wird häufig in der Intensität von Spielerfahrung und angehäuften Skills, in „Weisheit“, Kompetenzen und Ausbau der eigenen Befehlsmacht gemessen.

Der Aspekt des gefühlten Alters im Spiel im Verhältnis zum tatsächlichen Alter der Interviewten scheint beim Spielen weitgehend unreflektiert zu bleiben und für das Spielerleben nicht relevant zu sein. Altersbezogenes Spielverhalten hingegen wird beobachtet und das reale Alter der Online-Mitspieler an den schriftlichen Reaktionen der Spieler im Spiel festgemacht.

Insgesamt gibt es jedoch viele Passagen, in denen über Altersunterschiede beim Computerspielen gesprochen wird: Jüngere werden dabei für ihren Spielhabitus kritisiert, Ältere eher für das fehlende Vorverständnis für Spiel und Technik.

Alter spielt aber im Spiel eher eine Rolle, wenn ein Spieler vor anderen Spielern Spiellücken durch eine reale Eingebundenheit etwa durch familiäre oder berufliche Verpflichtungen rechtfertigen muss.

In der Gruppe der über 40-Jährigen wird konstatiert, dass die eigene Generation nicht zu alt ist für Computertechnik, sondern sie sich zu alt fühlten. Damit wird die Bedeutung der Sozialisierung in die Computertechnik seit der Kindheit angesprochen, die in dieser Generation zum Teil noch fehlte. Diejenigen, die doch

spielten, bewerteten positiv, dass mit zunehmendem realen Alter bestimmte wertvolle Erfahrungen in das Spiel eingebracht werden können (wie etwa die Lebenserfahrung bei bestimmten Konfliktlösungsstrategien). Grundsätzlich spielt aber auch in dieser Altersgruppe das „gefühlte“ Alter keine Rolle.

In der ältesten Gruppe wird das Alter beim Spielen genau wie in beiden anderen Gruppen ausgeblendet. In der Reflexion über das Spielen jedoch stellen die Interviewten gerne einen Verjüngungsprozess durch das Spielen fest („Man kann das eiserne Gesetz des Alterns mit Spielen etwas herauszögern, das ist doch das Schöne“, heißt es in einem Interview). Hierzu kommt die Beliebtheit von Spielen für das Gedächtnistraining.

Gleichzeitig gibt es ausgerechnet für die Älteren im Hamburger Senioren-Computerclub eine „Babygruppe“, also einen Anfängerkurs, dessen Bezeichnung verdeutlicht, wie relevant Erfahrung und Sozialisation mit Computertechnik gerade gegenüber dem biologischen Alter sind, das somit im Computer- und Onlinespielen als Größe in den Hintergrund tritt. Im Alter jedoch nimmt eine generell größere Scheu gegenüber neuer Technik sowie eine Angst vor der Unberechenbarkeit neuer Technik zu.

II.1.6.7. Soziale Dimension des Spielens: Geschlechtervorstellungen

Es entsteht immer wieder der Eindruck, dass insgesamt mehr Männer als Frauen am Computer und online spielen. Festzustellen ist auch, dass spielende Frauen häufig das Bild eines „weiblichen Kumpeltyps“ bedienen, der oft nicht klassisch weibliche Attribute zu erfüllen scheint. Einen Sonderfall bilden ältere spielende Frauen, von denen viele ausgiebig Solitaire spielen. Das Spiel erfreut sich als von Windows mitgeliefertes Casual Game großer Beliebtheit. Erstaunlich ist dabei der Widerspruch, dass die Frauen alleine spielen, obwohl ihnen häufig die Aufgabe des Sozialen und Gemeinschaftlichen zugeschrieben und von ihnen selber Geselligkeit auch als wichtiger Bestandteil des Spielens angeführt wird.

Was die Aneignung der Computertechnik selbst betrifft, so scheinen gerade ältere Frauen weitaus offener als die gleichaltrigen Männer zu sein – so beobachtet beispielsweise beim Hamburger Senioren Computer Club. Überdies scheinen Frauen auch Anerkennung zu bekommen für die Aneignung von Computertechnik- ein Umstand, der vielleicht auch auf das Bild der Technik verweist, das eher mit Männern assoziiert wird.

Das so genannte Gender-switching, also der Geschlechtswechsel im Spiel durch das Spielen eines männlichen Avatars durch Frauen oder eines weiblichen Avatars durch Männer war bei den Interviewpartnern nicht weit verbreitet. Wenn überhaupt, schlüpfen Männer in weibliche Avatare und hörten damit wegen als „blöd“ empfundener „Anmache“ schnell wieder auf.

Von männlichen Interviewpartnern der jüngsten Gruppe wurde generell und aus übergeordneter Perspektive mehr das Spielen von Frauen als das eigene Spielen beurteilt. Zum Beispiel nahmen Männer Koordinationsprobleme zwischen Hand, Maus und Bildschirm(blick) bei Frauen wahr sowie unterschiedliche Lösungsansätze (Frauen lesen vorher die Bedienungsanleitung) und ein verstärktes Interesse an der Spielgeschichte. Die Wettkampfhafteigkeit eines Spiels wird männlich assoziiert, während Frauen einen männlichen Spielstil annehmen, indem sie eine „kumpelhafte“ Haltung einnehmen oder bei den Männern „Balzrituale“ hervorrufen. Frauen seien im Spielen auf Interaktion, Männer auf Gewinn ausgerichtet.

Thematisiert wird von den Männern auch die Bewertung durch die Frauen oder Partnerinnen des jeweils spielenden Interviewpartners: Sie scheinen das Spielen ihrer Partner häufig für sinnlos zu halten.

Die weiblichen Interviewpartner sehen sich selbst als die anwendungsorientierteren Computertechniknutzer und können daher, so die Einschätzung, Technik auch besser erklären. Außerdem spielten sie emotionaler, weniger verbissen und weniger wettkampforientiert. Da Männer außerdem die Technik mehr und unerschrockener ausprobierten, verursachten sie auch mehr damit einhergehende technische Probleme.

In der ältesten Gruppe kommt noch die interessante Beobachtung hinzu, dass Männer nach dem Ende der Berufstätigkeit eher ein Ruhebedürfnis haben, während Frauen aktiver und wissbegieriger würden, was sich in der höheren Anzahl der möglich gewordenen Interviews mit Frauen in dieser Altersgruppe bestätigt.

Insgesamt spielt das Thema Gender aber keine große Rolle bei den Interviewpartnern; das Thema wird erst auf Nachfrage reflektiert.

II.2. der wichtigsten Positionen des zahlenmäßigen Nachweises

Die wichtigsten Positionen des zahlenmäßigen Nachweises betreffen den Forschungsaufbau mit dem Fokus auf den biographischen Interviews. Die wissenschaftlichen Mitarbeiter waren vorrangig mit der Planung, Durchführung, Auswertung und Analyse der biographischen Interviews beschäftigt. Für die aufwändigen Transkriptionen standen zwei studentische Mitarbeiterinnen im Projekt zur Verfügung.

II.3. der Notwendigkeit und Angemessenheit der geleisteten Arbeit

Qualitative Forschungen mit biographischen Interviews in den Kulturwissenschaften lassen sich als aufwändiges Verfahren charakterisieren. Die einzelnen Schritte im Forschungsprozess, die die eigentliche Erhebung als auch die Verschriftlichung, die Auswertung jedes einzelnen Interviews sowie ein Auswertungsverfahren, mit dem im

Projekt Spielkulturen Aussagen im Sinne der Grounded Theory generiert wurden, umfasst, sind zeitaufwändig, da zunächst alle Interviews einzeln analysiert werden und im Hinblick auf zentrale Aussagen und typische Modi der Darstellung eigener Erfahrungen zusammengefasst werden.

Zudem ist es notwendig, um eine angemessene Vergleichbarkeit insbesondere zwischen den im Sample definierten Altersgruppen zu erhalten, eine größere Menge an Gesprächspartnern zu haben. Trotz des qualitativen Ansatzes lag diese mit jeweils ca 13 Gesprächspartnern pro Gruppe immer noch in einem kleinen Bereich, auch wenn so durchaus vergleichbare Muster herausgearbeitet werden konnten.

II.4. des voraussichtlichen Nutzens, insbesondere der Verwertbarkeit des Ergebnisses im Sinne des fortgeschriebenen Verwertungsplans

Die Forschungsergebnisse sollen u.a. zur Überwindung von Innovationsbarrieren für Spieleentwicklungen dienen. Mit der Berücksichtigung der Analyse unterschiedlicher Nutzergruppen und Bedürfnisprofile ist - allgemein gesprochen - eine kulturell induzierte Technik- und Spielgestaltung möglich. Kulturelle Faktoren können sowohl als Innovationspotential für die Technikentwicklung als auch zur Überwindung von Hemmnissen in der Technikaneignung berücksichtigt werden. Insbesondere Computerspiele haben dabei als zentraler Bereich der Aneignung technischer Innovationen eine besondere Aussagekraft in Hinblick auf die Akzeptanz- und das Integrationspotential von Technik überhaupt im Laufe des Lebens. Insbesondere die im Projekt Spielkulturen herausgearbeiteten biographischen Dimensionen verweisen darauf, dass eine differenzierte Betrachtung soziokultureller Faktoren, vor allem auch des Alters und der Erfahrung, wichtig sind für die jeweilige Orientierung in Bezug auf Spiele und Computerspiele.

Die Forschungsergebnisse stehen den Mitgliedern des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) zur Verfügung und können so in innovative Entwicklungen von Spielen umgesetzt werden. Auf einem Workshop im Januar 2009 wurde mit Spielentwicklern und -vermarktern diskutiert, wie diese Umsetzung aussehen kann - insbesondere die Umsetzbarkeit kulturwissenschaftlicher Analysen in konkrete Spielideen und -angebote. Dies betraf sowohl die Spielbedürfnisse als auch die Technikgestaltung bei Computer- und Onlinespielen. Gleichzeitig ist es wichtig, das Spannungsverhältnis zwischen einem auf der einen Seite ausgesprochen dynamischen Computerspielermarkt, der aktuell vor allem auch in Zusammenhang mit den Entwicklungen rund um das Web 2.0 / Social Web zu sehen ist, und der Spielertreue und der Spielgenre-treue, die sich aus den biographischen Interviews gab, anzuerkennen und zu berücksichtigen,

Für die Wissenschaft ist die qualitative Erforschung des Zusammenhangs von Alltag, biographischer Erfahrung, Spielen und Computerspielen bisher nicht bzw. erst in

Ansätzen geleistet worden. Mit dem Projekt Spielkulturen stehen Grundlagen für eine Perspektivenerweiterung in der Betrachtung von Computerspielen mit einem biographischen Ansatz in den Kultur- und Sozialwissenschaften zur Verfügung. Hier wird es zukünftig von besonderem Interesse sein, weitere Differenzierungen und Kontextualisierungen zu erarbeiten, etwa in Form von medienethnographischen Untersuchungen zu einzelnen Online-Spielen und Spielgenres, zu denen die biographischen Analysen in Beziehung gesetzt werden können.

Des Weiteren gilt es, die gegenwärtigen Entwicklungen im Web 2.0 / Social Web verstärkt in den Blick zu nehmen. Insbesondere die Vielzahl an hier inzwischen populären Online-Spielen in den verschiedenen Social-Web-Angeboten wie etwa Facebook, die um einen niedrigschwelligen (auch kostenfreien) Zugang bemüht sind und so eine möglichst große Spielergemeinde erzielen wollen, bieten hier ein wichtiges Untersuchungsfeld.

II.5. des während des Vorhabens dem ZE bekannt gewordenen Fortschritts auf dem Gebiet des Vorhabens bei anderen Stellen

Dem Zuwendungsempfänger sind im Bereich „Spielkulturen. Zur biographischen Bedeutung des Spielens und des Online-Spielens im digitalen Alltag“ keine Fortschritte bei anderen Stellen bekannt geworden.

II.6. der erfolgten oder geplanten Veröffentlichungen des Ergebnisses nach Nr. 6

Bereits veröffentlicht ist der Aufsatz

Gerrit Herlyn / Helle Meister: Notes on the Biographical Meaning of Games and Online-Games. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 1/2009. S.33-41. (<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos>).

Kurz vor der Veröffentlichung stehen:

Gerrit Herlyn / Helle Meister: Notes on the Biographical Meaning of Games and Online-Games. In: Mitgutsch, Konstantin, / Klimmt, Christoph / Rosenstingl, Herbert (Ed.): Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009: Future and Reality of Gaming. Vienna 2010 (Braunmüller Verlag).

Gerrit Herlyn / Helle Meister: Spielkulturen. Anmerkungen zu volkswissenschaftlich-kulturwissenschaftlichen Perspektiven auf Digitalisierung. In: „Aber digital ist besser!“ Volkswissenschaftlich-kulturwissenschaftliche Perspektiven auf Digitalisierung.

Sonderausgabe von kommunikation@gesellschaft 2010. (<http://www.kommunikation-gesellschaft.de>).

Gerrit Herlyn / Thomas Hengartner / Helle Meister: Spielkulturen. Zur biographischen Bedeutung des Spielens und des Online-Spielens im digitalen Alltag. Zürich 2010

Anhang

1. Literaturlauswahl
2. Balkenplan
3. Programm des Workshop „Spielen und Online-Spielen im Alltag Älterer“

1. Literatúrauswahl

Adamus, Tanja: Computerspiele: mods, clans und e-sportler. Saarbrücken: VDM-Verl. Müller, 2006.

AGOF (Arbeitsgemeinschaft Online Forschung): Sonderbericht „Silver Surfer“, 2/2006.

Anderson, Craig A. & Bushman, Brad J.: Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Psychological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. In: Psychological Science 12 (2001), 353-359.

Anderson, Craig A.: An Update on the Effects of Playing Violent Video Games. In: Journal of Adolescence 27 (2004), 113-122.

Baer, Ralph & Wolf, Mark J.P. (ed) The Medium of the Video Game, University of Texas Press 2002.

Boellstorff, Tom, "A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies," 29. In Games and Culture 1.1 (2006), 29-35.

http://www.anthro.uci.edu/faculty_bios/boellstorff/boellstorff.php

Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I: Grundlagen und Theorien. Konstanz 2004.

Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987.

Bühl, Achim: Cyberkids: empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Münster [u.a.]: Lit, 2000.

Bünger, Traudl: Narrative Computerspiele: Struktur & Rezeption. München: kopaed, 2005. Zugl.: Köln, Univ., Diss., 2004.

Butler, Mark: Would you like to play a game?: die Kultur des Computerspielens. Berlin: Kulturverl. Kadmos, 2007.

Caillois, Roger: Die Menschen und ihre Spiele. Stuttgart 1960.

Dittler, Ullrich: Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. München: kopaed, 2006.

Dolle-Weinkauff, Bernd; Ewers, Hans-Heino & Jaekel, Regina (Hg.): Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien: von der Verherrlichung bis zur Ächtung eines gesellschaftlichen Phänomens. Weinheim [u.a.]: Juventa-Verl., 2007.

Feierabend, Sabine & Klingler, Walter: Medienverhalten Jugendlicher in Deutschland. Fünf Jahre JIM-Studie Jugend, Information, (Multi-) Media. In: Media Perspektiven 10 (2003), 450-462.

Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003.

- Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hg.): Handbuch Medien – Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1997.
- Fritz, Jürgen: Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim [u.a.]: Juventa-Verl., 1995.
- Fuchs-Heinritz, Werner: Biographische Forschung. Eine Einführung in Praxis und Methoden, 3. Aufl., Wiesbaden 2005. (= Hagener Studentexte zur Soziologie).
- Gesmann, Stefan: "Friendly Fire" im Kinderzimmer. Was Kinder und Jugendliche an gewalthaltigen Computerspielen fasziniert: Motivation, Konsequenzen, Perspektiven. Saarbrücken: VDM, Müller, 2006.
- Geyer, Sabine: Computerspiele, Gewalt und Terror Management. Grundlagen, Theorie, Praxis. Saarbrücken: Müller, 2006.
- Glaser, Barney G. & Strauss, Anselm L.: Die Entdeckung gegenstandsbezogener Theorie: Eine Grundstrategie qualitativer Sozialforschung. In: Hopf, Christel; Weingarten, Elmar (Hg.): Qualitative Sozialforschung. Stuttgart. Klett-Cotta, 1979, S. 91-111.
- Glaser, Barney G. & Strauss, Anselm L.: The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research. New York: Aldine de Gruyter, 1967.
- Glaser, Barney G.: Theoretical Sensitivity. Advances in the Methodology of Grounded Theory. Mill Valley: Sociology Press, 1978.
- Götzenbrucker, Gerit. Soziale Netzwerke und Internet-Spielwelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions). Wiesbaden 2001.
- Griffiths, Mark; Mark Davies; Darren Chappell, 2004, Demographic Factors and Playing Variables, CyberPsychology & Behavior, 7, 4. Online verfügbar: <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2004.7.479> (Stand 25.6. 2008).
- Grüniger, Helmut; Thorsten Quandt; Jeffrey Wimmer, 2008, Generation 35 Plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. S. 113-134, in: Thorsten Quandt; Jeffrey Wimmer; Jens Wolling (Hg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hartmann, Tilo: Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen. Struktur und Ursachen. Köln: Halem, 2006.
- Henner, Heinz: Nutzungsmotive und Wahrnehmung gewalthaltiger Computerspiele und Berücksichtigung des Multiplayerspielverhaltens. Lizentiatsarbeit am Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung der Universität Zürich. Zürich, 2005.
- Hörning, Karl-Heinz: Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens. Weilerswist 2001.
- Huizinga, Jakob: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 2004.
- Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem, 2006.

- Kristen, Astrid; Oppl, Caroline & Salisch, Maria von: Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: Kohlhammer, 2007.
- Kuncik, Michael/ Zipfel, Astrid (2005): Medien und Gewalt - Befunde der Forschung seit 1998 (Stand Juli 2004). Herausgeber: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Berlin: <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Abteilung5/Pdf-Anlagen/medien-und-gewalt-lang,property=pdf.pdf>
- Lischka, Konrad: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Heidelberg: Heise 2002.
- Lucius-Hoene, Gabriele & Deppermann, Arnulf: Rekonstruktion narrativer Identität. Ein Arbeitsbuch zur Analyse narrativer Interviews. Opladen 2002.
- Neitzel, Britta & Nohr, Rolf F. (Hg.): Das Spiel mit dem Medium: Partizipation - Immersion – Interaktion. Marburg: Schüren, 2006.
- Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele [Elektronische Ressource]. - Weimar : Bauhaus-Universität, 2000.
- Pearce, Celia, 2008, The Truth about Baby Boomer Gamers. A Study of Over-Forty Computer Game Players. Games and Culture, 3 (2) Online-Publikation: <http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/3/2/142>: 142-174. (Stand 30. Juni 2008)
- Schmidt, Jan; Stephan Dreyer; Claudia Lampert, 2008, Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“. Hamburg (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 19).
- Schmidt-Lauber, Brigitta, 2005, Grenzen der Narratologie. Alltagskultur(forschung) jenseits des Erzählens. S. 145-164, in: Thomas Hengartner; Brigitta Schmidt-Lauber (Hg.): Leben – Erzählen. Beiträge zur Erzähl- und Biographieforschung. Festschrift für Albrecht Lehmann. Berlin: Reimer.
- Sedlaczek, Dietmar: "... das Lager läuft dir hinterher": Leben mit nationalsozialistischer Verfolgung. Berlin/ Hamburg: Reimer, 1996.
- TNS Infratest & Initiative D21: (N)onliner Atlas 2006. Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland.
- Vogelsang, Waldemar: LAN-Parties: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online. In: Medien und Erziehung 47/5 (2003), 65-75.
- Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (Hg.): Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences. Mahwah NJ/London: Lawrence Erlbaum Associates 2006.
- Wenz, Karin: Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium? In: Kaminski Winfred / Lorber, Martin (Hg.): Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München 2006. S. 147-159.

3. Programm des Workshops

Das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung im Bereich „Innovations- und Technikanalyse“ geförderte Projekt „Spielkulturen. Zur biographischen Bedeutung des Spielens und Onlinespielens im digitalen Alltag“ lädt zu einem Workshop ein:

Spielen und Online-Spielen im Alltag Älterer

Obwohl inzwischen viele ältere Menschen Computerspiele spielen, ist diese Nutzergruppe bisher kaum in der Forschung berücksichtigt worden. Im Projekt „Spielkulturen“ wird versucht, mit einem kulturwissenschaftlichen Ansatz diese Forschungslücke zu schließen. Ausgehend von den Erfahrungen von Spielern unterschiedlicher Altersgruppen und insbesondere Älterer wird die biographische Entwicklung von Spielbedürfnissen und Spielgewohnheiten nachgezeichnet und Spielvorlieben und -bewertungen in Abhängigkeit vom Alter analysiert.

Für den Workshop werden folgende Fragen aufgegriffen und im Anschluss an die Präsentationen diskutiert:

- Was wollen ältere Zielgruppen? (Spielbewertung und -vorlieben, abhängig vom Alter)
- Welche Zielgruppe erreicht man mit welchem Spiel?
- Wie kann man entsprechend Marketingstrategien und Spielkonzepte weiterentwickeln?
- Welche Innovationshemmnisse in Bezug auf Computerspiele als Technik gibt es und wie können sie überwunden werden?

Wir möchten auf dem Workshop unsere bisherigen Ergebnisse zu den älteren Spielern einem Fachpublikum zugänglich machen und die Diskussion zwischen Computerspielpraktikern, -entwicklern und kulturwissenschaftlicher Computerspielforschung fördern.

PROGRAMM

Beginn: 13:00 Uhr, Ende: 18:00 Uhr

13:00 Begrüßung

Prof. Dr. Thomas Hengartner, Institut für Volkskunde / Kulturanthropologie der Universität Hamburg, Leiter des Kollegs Kulturwissenschaftliche Technikforschung

Arjan Dhupia, Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.

Begrüßung und inhaltliche Einführung durch die Projektmitarbeiter

Gerrit Herlyn und Helle Meister

13:10 Dr. Jan Schmidt, Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg:

Vortrag "Spielen im Netz. Perspektiven und Befunde sozialwissenschaftlicher Forschung zu Onlinespielen"

13:50 Kaffeepause

14:00 (1) Zur Erforschung älterer Spieler – Grenzen und Möglichkeiten

· Überblick über Forschungsergebnisse und Forschungsstand

Diskussion

(2) Die Rolle des Spielens an sich:

Das Spielen als Konstante in der Biographie, widergespiegelt in

- Spiele(n) als biographischer Erfahrung
- Spielen in der lebensgeschichtlichen Reflexion Älterer
- Innovationsbereitschaft, Spieltreue und Spielgewohnheiten Älterer
- Art und Weisen der Spieleaneignung

Diskussion

(3) Spielbewertungen und -vorlieben in Abhängigkeit vom Alter

- Was wollen ältere Spieler?
- Welche Zielgruppe erreicht man mit welchem Spiel?
- Was motiviert zum Spielen?

Diskussion

16:00 Pause

16:30 (4) Ältere und Technik

Technikaneignung und Techniksozialisation als Faktoren der Spieleaneignung

- Wie findet der Zugang zu (neuen) Spielen statt?
- Welchen Zusammenhang zwischen Techniknutzung und Computerspielen bei Älteren gibt es?
- Welche technikbedingten Barrieren gibt es?
- Wie ließen sich diese überwinden?

Diskussion

(5) Real Life und Virtualität

- Wie erleben ältere Spieler virtuelle Welten?
- Wie ist das Verhältnis zwischen Real Life-Spielen und virtuellen Spielen?
- Umgang mit dem Verhältnis zwischen Real Life und Virtualität

Schlussdiskussion

Der Workshop findet statt:

Universität Hamburg · Fakultät für Geisteswissenschaften

Department Kulturgeschichte und Kulturkunde

Institut für Volkskunde/ Kulturanthropologie, Raum 220

Edmund-Siemers-Allee 1 (West) · D-20146 Hamburg.

Ansprechpartner:

Herr Gerrit Herlyn (herlyn@uni-hamburg.de)

Frau Helle Meister (helle.meister@uni-hamburg.de)

Telefon 040-42838-6515