

Nutzung von Computerspielen

Computerspiele- Nutzung bei Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen

Referat 17.05.2006

Charlotte Massalsky, Hanne Fleuster und Hendrik Weipert

FU Berlin - Fachbereich Erziehungswissenschaft und Psychologien
S 12602: „Medienpsychologische Analyse des Computer Entertainment“
Dozent: Jesko Kaltenbaek
SS 2006

Einleitung

Nutzung von Computerspielen

Gliederung:

- Wie sich Spielwelten und Lebenswelten Verschränken?
- Nutzung von Computerspielen:
 - Kinder
 - Jugendliche
 - Erwachsene

Einleitung

Nutzung von Computerspielen

zusätzlich genutzte Literatur:

- ipos - Institut für praxisorientierte Sozialforschung (Hg.), (2002), Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland. Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsumfrage.
gefunden unter:
<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Abteilung5/Pdf-Anlagen/jugendliche-in-deutschland-ipos-2004.property=pdf,bereich=,rwb=true.pdf>
- ESA (Entertainment Software Association) 2005 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry
gefunden unter:
<http://www.theesa.com/files/2005EssentialFacts.pdf>
- BBC – Gamers in the UK. Digital play, digital lifestyles, (Dezember 2005)
gefunden unter:
http://open.bbc.co.uk/newmediaresearch/2006/01/bbc_uk_games_research.html
- Daniel Hoffmann und Volker Wagner, Erwachsene beim Computerspiel – Motivationen und Erlebnisformen, in: Jürgen Fritz (Hg.), (1995), Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen, S. 143-167.

Einleitung

Nutzung von Computerspielen

Strukturelle Kopplung

- Zur Erklärung des Prozesses der Verschränkung zwischen Spiel und Spieler wird auf das Konzept der **strukturellen Kopplung** zurückgegriffen.
- Den theoretischen Hintergrund bildet die **Denkfigur der „strukturellen Kopplung“**:
 - A) Menschen konstruieren auch selbst Umwelt z.B. durch urteilende Wahrnehmung, Kognition, Kommunikation oder praktische Handlungen
 - B) Zu dieser selbst geschaffenen Umwelt **setzt sich der Mensch** mit seinen Strukturen, Eigenarten, Handlungsmustern und Erfahrungen **in Beziehung. Er stellt Bezüge her in denen er sich wiederfinden kann.**

Bezüge können dabei beispielsweise Übereinstimmungen, Ähnlichkeiten, Gemeinsamkeiten oder metaphorische Entsprechungen sein.

Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken?

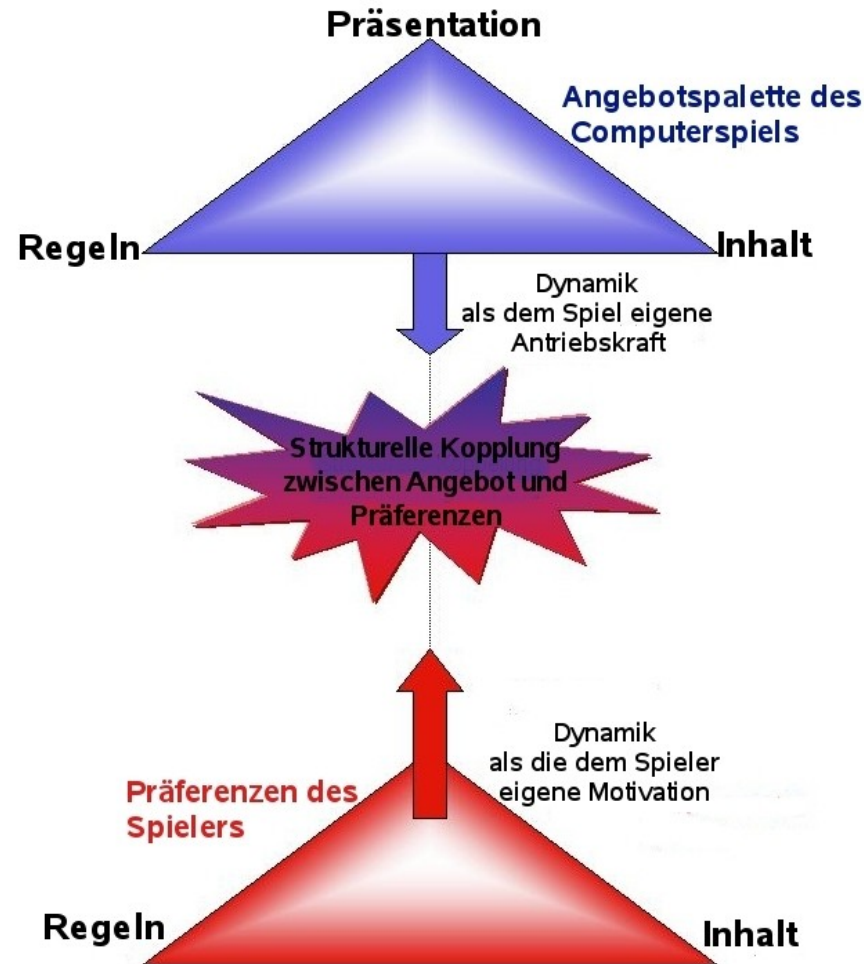
Im Computerspiel suchen und finden die Spieler auch strukturelle Gemeinsamkeiten und metaphorische Entsprechungen. Durch Spielhandlungen lösen Spieler aus den Spielen heraus, was bei ihnen bereits als Erwartungsstruktur vorhanden ist.

Strukturelle Kopplungen sind auf unterschiedlichen Ebenen möglich. So können sie beispielsweise auf Assoziationen der Spieler, auf deren Vorlieben, Interessen und Abneigungen, deren Persönlichkeitsmerkmalen, ihrer konkreten Lebenssituation oder Strukturmerkmalen der gleichen beruhen.

Bsp.: Koppelung mit konkreter Lebenssituation

Jungen und Mädchen die eine Vorliebe für schnelle Fahrzeuge haben, besitzen häufig eine Vorliebe für dementsprechende Fahrzeuge.

Nutzung von Computerspielen



Quelle: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, Computerspiele als Fortsetzung des Alltags, S.5.

Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken?

Nutzung von Computerspielen

KIM- Studie

- KIM- Studie 2005 (Kinder und Medien, Computer und Internet)
- Durchgeführt vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest, Sitz in Stuttgart
- Befragte: 1.200 6- bis 13-Jährige und ihre Haupterzieher
- Kinder wurden mündlich befragt, die Erziehungsperson schriftlich

2 Besonderheiten der Studie:

- Studie bezieht familiäres Umfeld und sozioökonomische Verhältnisse mit ein
- geht einerseits auf aktuellen Medienumgang ein und zeigt andererseits langfristige Entwicklungen auf

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Häufigkeit der Computernutzung

- Bei den liebsten Freizeitaktivitäten der Kinder liegt der Computer auf Platz 6, 63 Prozent der Kinder benutzen mindestens einmal in der Woche den Computer
- Beliebter sind Aktivitäten wie Fernsehen, Freunde treffen und Hausaufgaben

Unterschiede zwischen den Geschlechtern:

- Jungs bevorzugen Computer, Konsolenspiele und Gameboy
- Mädchen bevorzugen Bücher und Basteln
- Mit zunehmendem Alter der Kinder steigt die Nutzungshäufigkeit von Computer, Videospiele und Handys

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Medienausstattung der Haushalte mit Kindern

- 83 Prozent der Haushalte mit Kindern haben einen Computer
- 75 Prozent der Haushalte haben einen Internetzugang
- 18 Prozent der Haushalte haben einen speziellen Kindercomputer

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Medienausstattung der Kinder selbst

44 Prozent haben Gameboy

36 Prozent haben Handy

35 Prozent haben Spielkonsole

17 Prozent haben MP3-Player

12 Prozent haben Kindercomputer

7 Prozent haben eigenen Internetanschluss

- Jungs sind generell besser ausgestattet

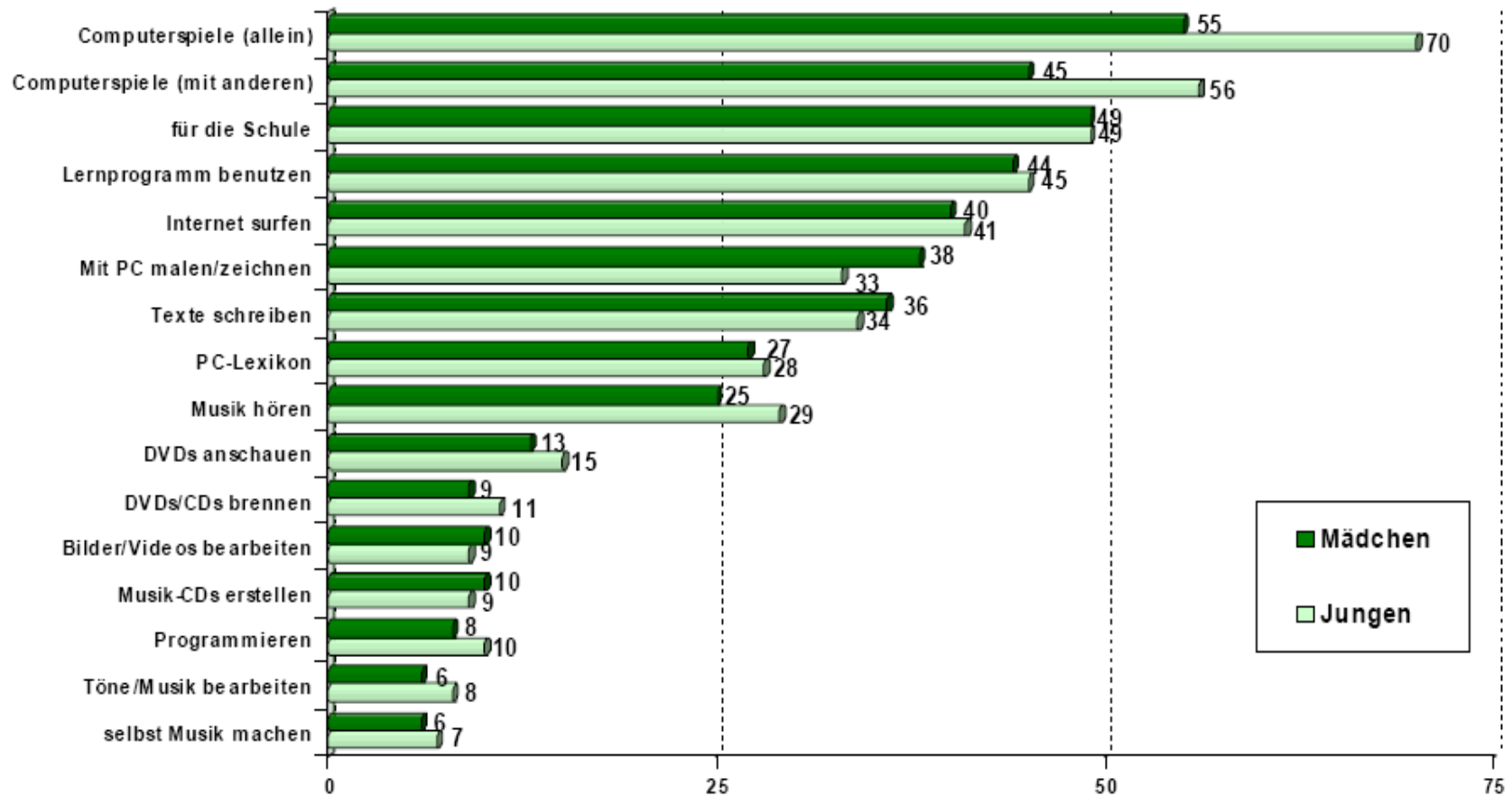
- In Ostdeutschland ist die Geräteausrüstung der Kinder überwiegend besser, jedes 5. Kind hat dort einen eigenen Computer

- Der Anteil der Kinder, die sich zumindest selten mit einem Computer beschäftigen nimmt seit Jahren stetig zu

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Kinder und Computer - Tätigkeiten 2005 - mind. einmal pro Woche -



bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Tätigkeiten am Computer, mindestens 1 Mal die Woche

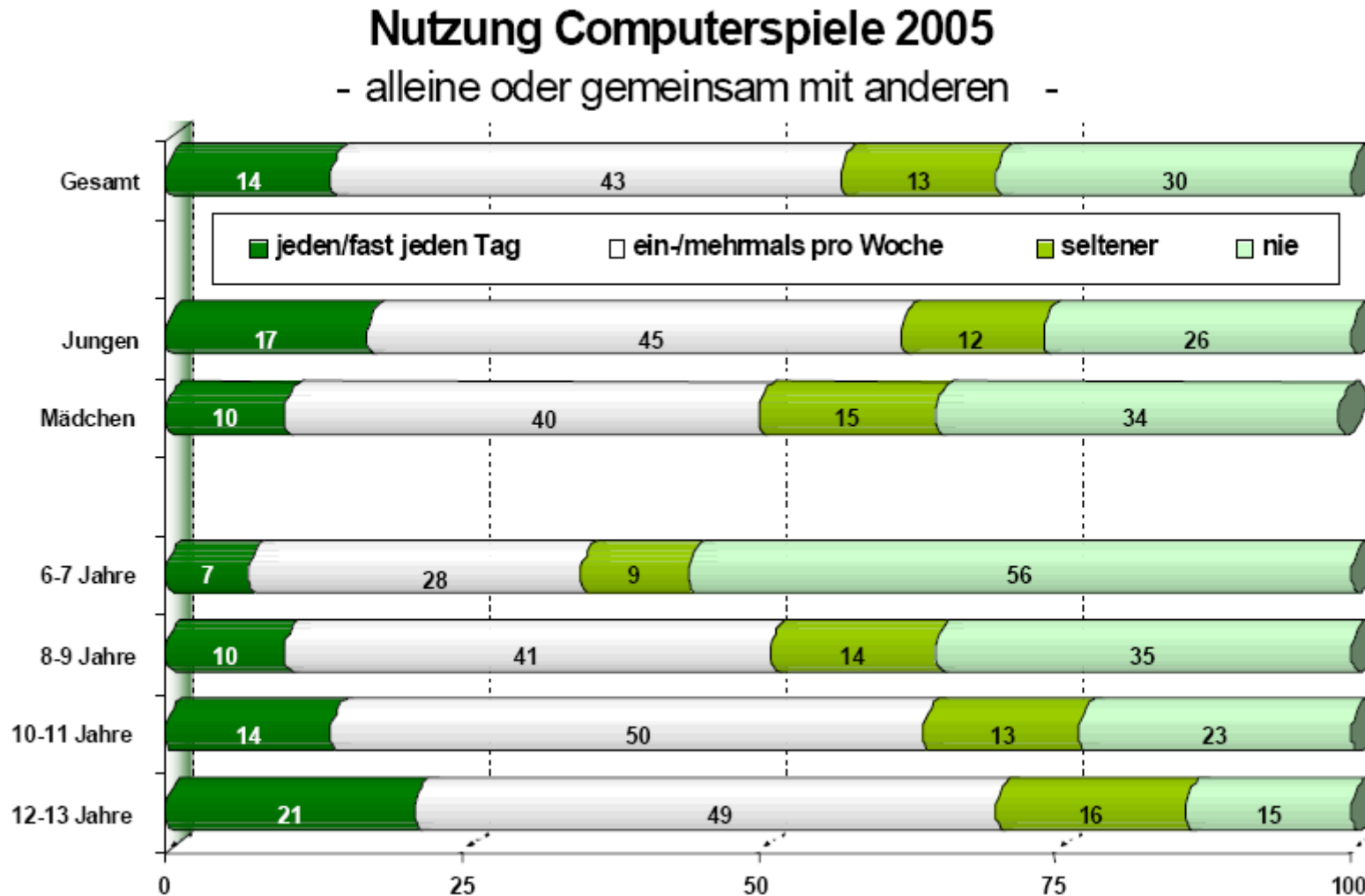
- Spielen ist die Lieblingsbeschäftigung am Computer
- 63 Prozent spielen alleine, 50 Prozent spielen gemeinsam mit anderen.

Unterschiede zwischen den Geschlechtern:

- 70 Prozent der Jungen spielen regelmäßig allein, und nur 55 Prozent der Mädchen.
- Beim Spielen mit anderen ist die Differenz geringer . 56 Prozent Jungs spielen gemeinsam, 45 Prozent der Mädchen spielen gemeinsam
- Jungs verbringen mehr Zeit am Computer
- Im Vergleich zu 2003 hat das Spielen abgenommen, das Surfen im Internet hat zugenommen

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen



bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

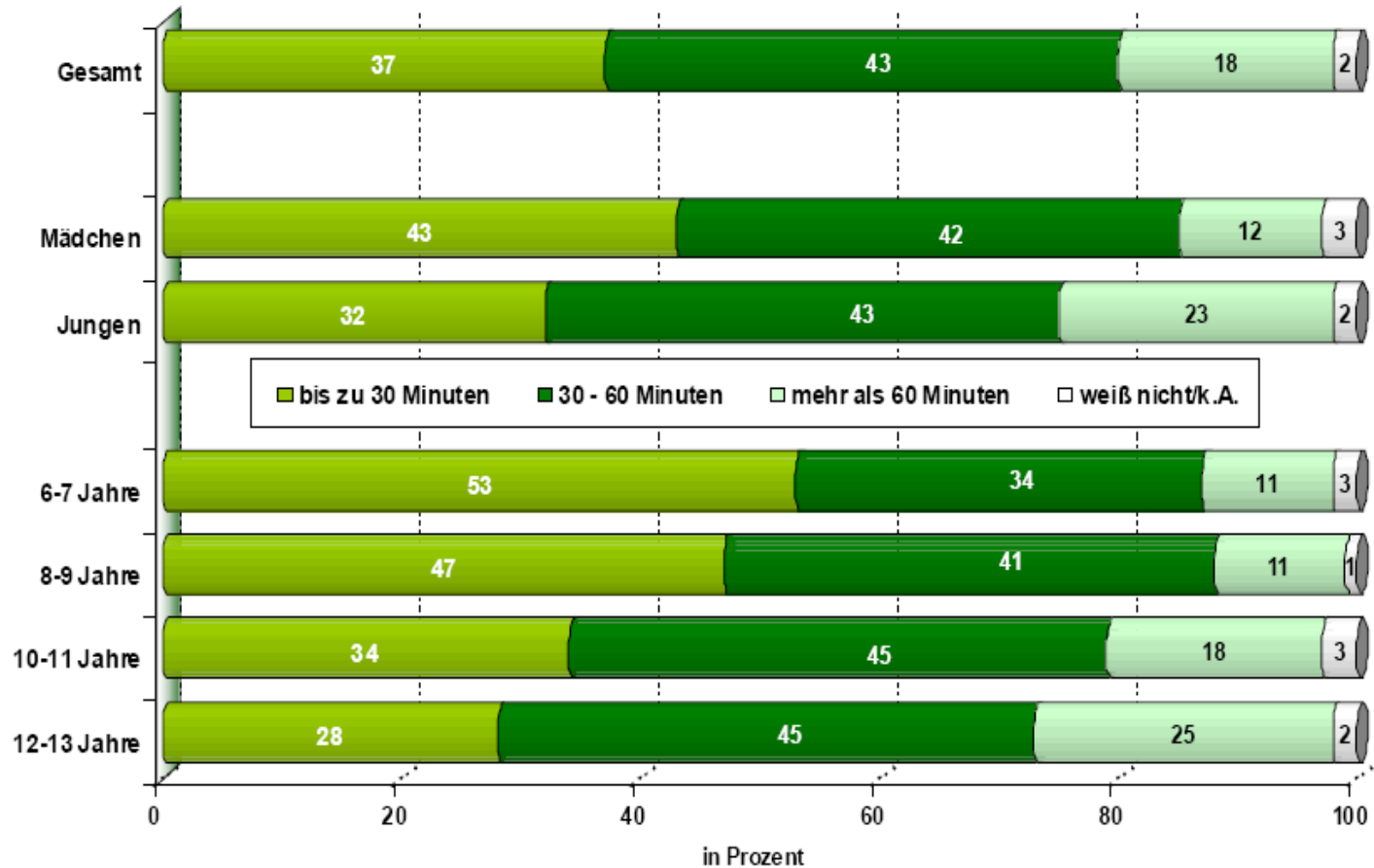
Nutzung Computerspiele

- 14 Prozent spielen jeden oder fast jeden Tag
- 43 Prozent ein- oder mehrmals pro Woche
- Knapp ein Drittel der Kinder spielt nie Computerspiele
- Über ein Drittel der jüngsten Kinder spielt regelmäßig am Computer, mit zunehmendem Alter steigt dieser Anteil auf 70 Prozent bei den Zwölf- bis 13-Jährigen
- Jungs spielen häufiger als Mädchen, aber auch jedes 2. Mädchen gehört zu den regelmäßigen Computerspielern

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Wenn du an einem normalen Tag spielst - wie lange ist das so in etwa?



bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Spieldauer

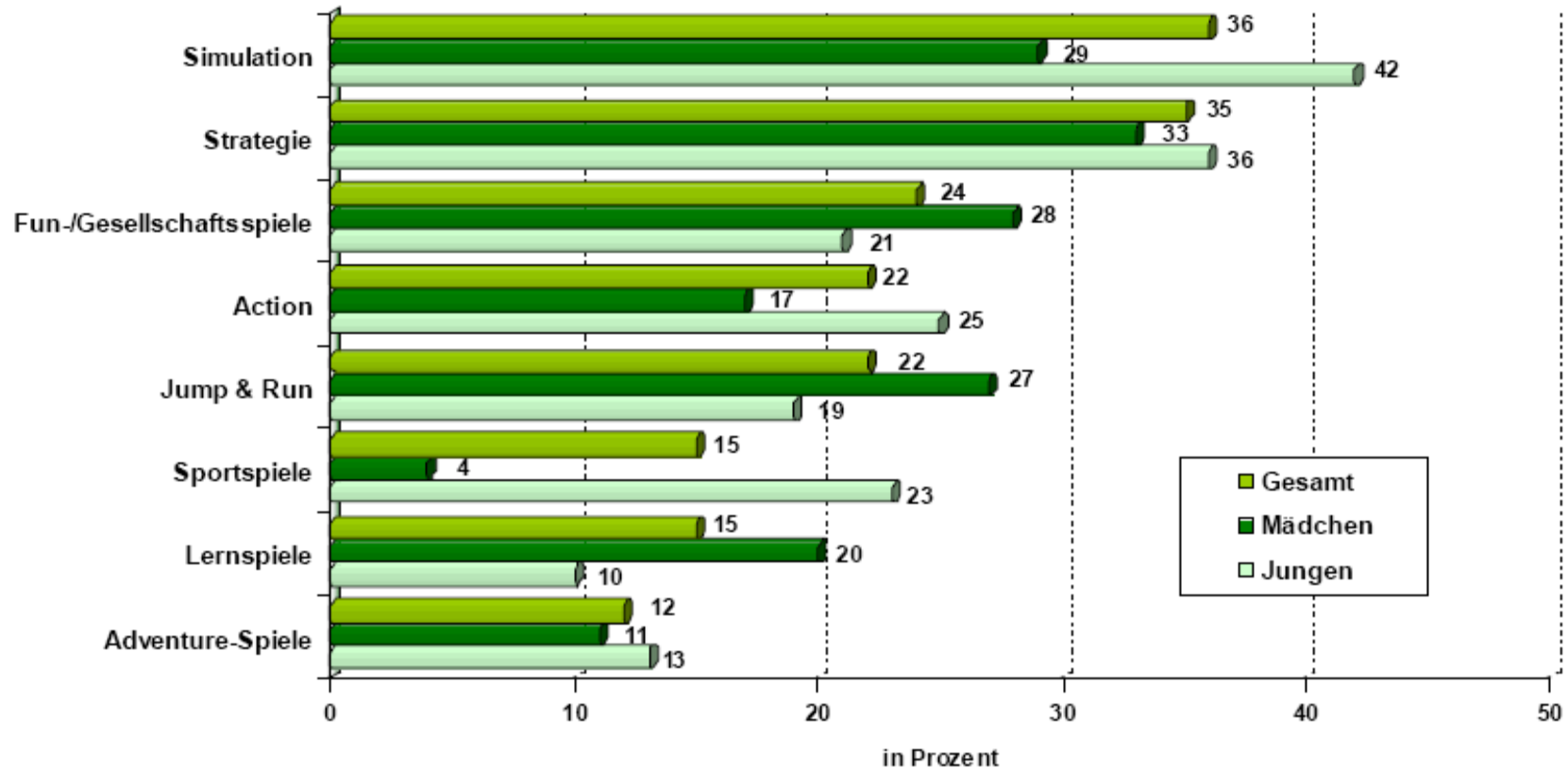
- Jungs spielen länger als Mädchen
- Je älter die Kinder sind, desto länger spielen sie

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Liebste Computerspiele 2005

- bis zu drei Nennungen -



bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

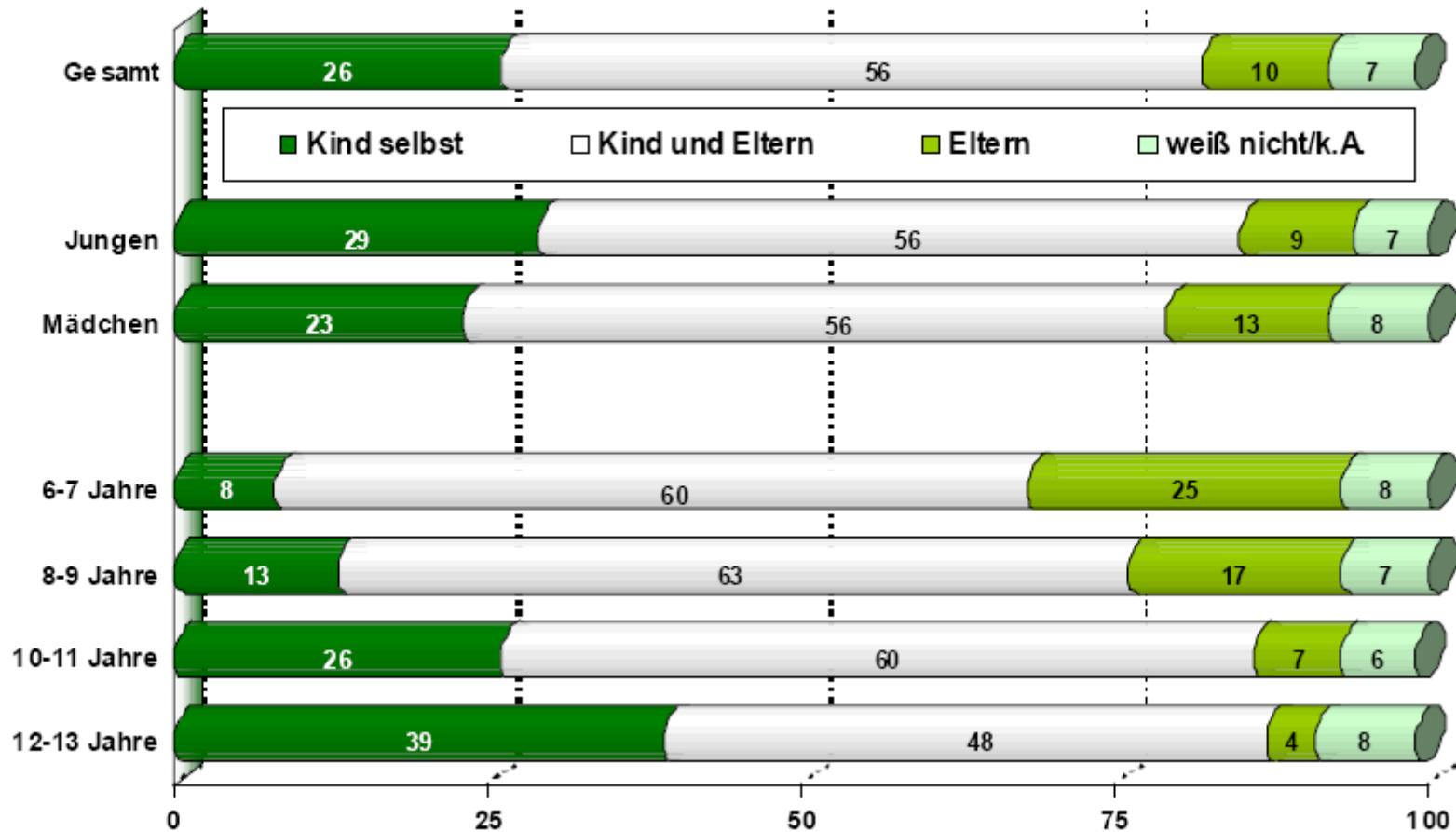
Lieblingsspiele

- Fun und Gesellschaftsspiel: Harry Potter
- Actionspiel: Moorhuhn, Barbie, Sponge Bob
- Sportspiele: Fußball- Simulation, FIFA
- Lernspiele: Löwenzahn
- Adventure Spiele: Tomb Raider

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Wer sucht Computerspiele aus?



bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

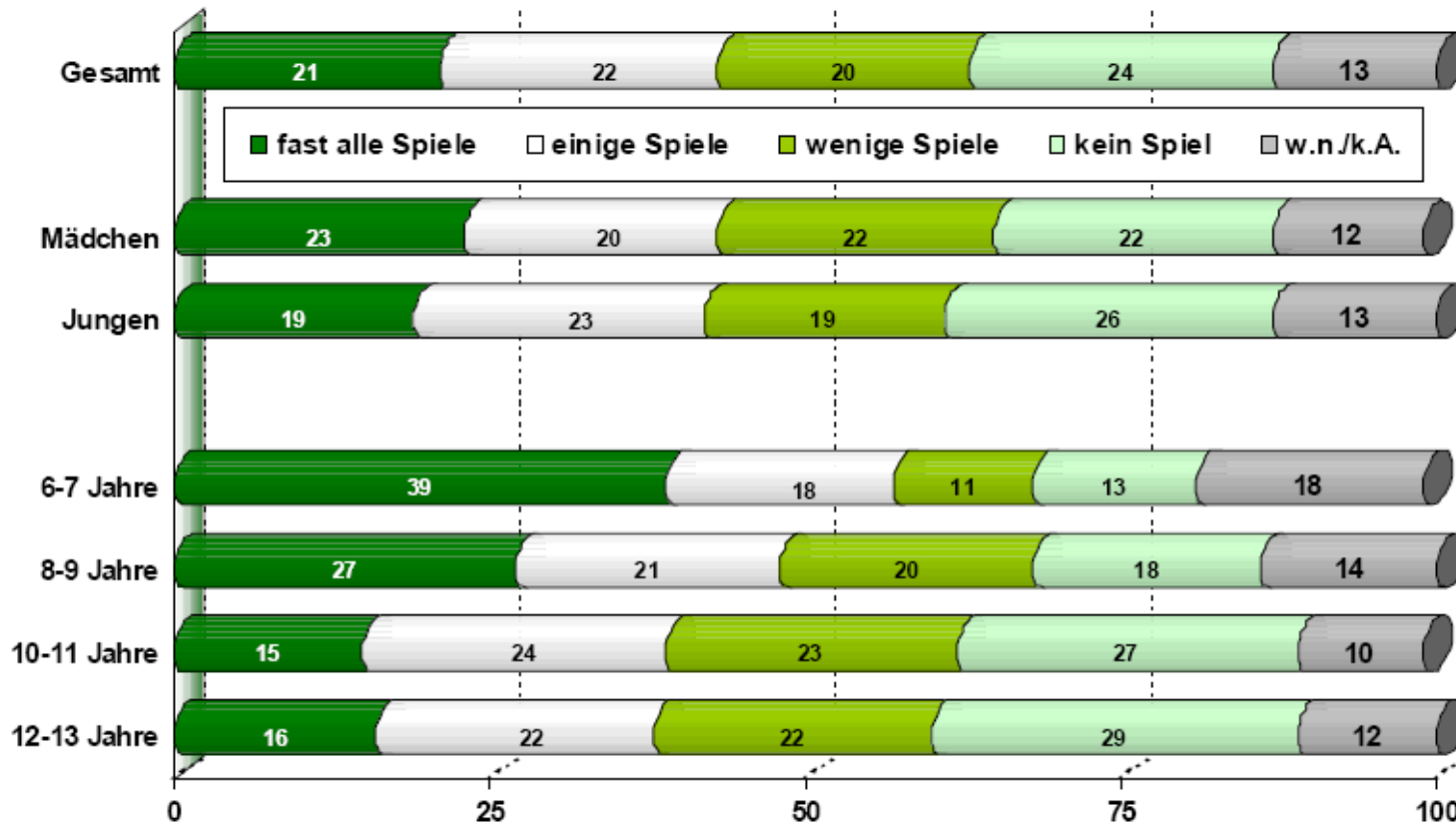
Wer sucht Computerspiele aus?

- Jungs dürfen Spiele öfter selbst aussuchen, bei Mädchen suchen die Eltern öfter ohne das Kind aus
- In den meisten Fällen suchen Kind und Eltern gemeinsam aus
- Je älter das Kind, umso selbstständiger darf es Computerspiele aussuchen
- Nur 8 Prozent der 6- bis 7-Jährigen dürfen Spiele allein aussuchen. Bei den 12- bis 13-Jährigen sind es schon 39 Prozent

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

Computerspiele der Kinder selbst gespielt
- Angaben der Erziehungsberechtigten -



bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

- Die inhaltliche Kenntnis der Eltern über die Computerspiele der Kinder nimmt deutlich ab, je älter die Kinder werden. Obwohl Spiele für ältere Kinder ein größeres Problempotential haben als spezielle Kinderspiele
- Bei Mädchen probieren Eltern die Spiele öfter selbst aus

bei Kindern

Nutzung von Computerspielen

JIM-Studie 2005

„Jugend, Information, (Multi-)Media“

Träger: Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest
u. A. in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung

Allgemeines:

- jährliche Studie
- herausgegeben seit 1998
- Langzeitprojekt => Entwicklung in den letzten Jahren wird deutlich
- repräsentatives Datenmaterial zur Mediennutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 12 und 19 Jahren
- gut 1.000 Personen aus einer Grundgesamtheit von rund 7 Mio. wurden telefonisch befragt
- Basis dieser Studie ist eine repräsentative Stichprobe von 1.203 Personen

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Inhaltliches:

- untersucht Freizeitverhalten, soziales Umfeld, Zukunftserwartungen
- mobile Kommunikation => Handynutzung
- Besitz von und Interesse an Medien wie z. B. Computer
- hier: Fokus auf Computerspiele

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 1: „Soziodemografie“

Geschlechterverhältnis:

Jungen: 51 %

Mädchen: 49 %

Altersgruppen:

12-13 Jahre: 22 %

14-15 Jahre: 25 %

16-17 Jahre: 26 %

18-19 Jahre: 26 %

Schüler: 84 %

Auszubildende: 11 %

Studierende: 2 %

Bildungsgruppen:

Hauptschule: 21 %

Realschule: 38 %

Gymnasium: 42 %

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 2:

„Geräteausstattung im Haushalt 2005“

n = 1.203

Fernseher:	100 %
Handy:	99 %
CD-Player:	98 %
Computer/Laptop:	98 %
Internetzugang:	89 %
Videorekorder:	88 %
DVD-Player (nicht im PC):	86 %
Kassettenrecorder:	85 %
Walk-/ Discman:	82 %
MP3-Player/ iPod:	78 %
Spielkonsole:	61 %
USB-Stick:	59 %

- einen eigenen Laptop oder PC besitzen 65 % der Jungen und 48 % der Mädchen
- eine eigene Spielkonsole haben 52 % der Jungen und 20 % der Mädchen
- über einen eigenen Internetzugang verfügen 41 % der Jungen und 28 % der Mädchen

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 3:

„Themeninteressen 2005 (1); sehr interessant / interessant“ (Mehrfachnennungen möglich) n= 1.203

	männlich	weiblich
Liebe, Freundschaft	83 %	91 %
Musik	84 %	89 %
Ausbildung / Beruf	75 %	79 %
Sport	78 %	66 %
Aktuelles / Was in der Welt passiert	61 %	63 %
Internet	66 %	57 %
Musik-Stars und Bands	55 %	63 %
PC & alles was damit zu tun hat	71 %	45 %
Mode / Kleidung	43 %	43 %
Kino / Filme	53 %	53 %
Computerspiele	52 %	15 %

- Jungen interessieren sich prozentual häufiger für Internet, PC und insbesondere Computerspiele

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 4: „Gesprächsthemen mit Freunden; täglich / mehrmals pro Woche“

2005: n=1.203 2004: n=1.000

	Mädchen 2005	Jungen 2005	Gesamt 2005	Gesamt 2004
TV / TV-Programm	50 %	52 %	51 %	50 %
Handy (Zubehör, Tarife, Netze)	31 %	37 %	34 %	33 %
Zeitschriften (-inhalte)	32 %	27 %	30 %	30 %
Computer-, Videospiele	8 %	48 %	29 %	29 %
Zeitung (-sinhalte)	29 %	30 %	30 %	29 %
Internet / Online-Dienste	20 %	40 %	30 %	22 %
PC (ohne Spiele/ www)	12 %	43 %	28 %	26 %
MP3-Player / iPod	20 %	28 %	24 %	*
Kino	24 %	23 %	23 %	*
Radio	15 %	10 %	13 %	14 %
Bücher	18 %	9 %	14 %	11 %

- * wurde nur 2005 abgefragt

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

- in Gesprächen unter Jungen ist das Thema Spiele an zweiter, bei Mädchen an letzter Stelle
- beinahe vier mal so viele Jungen wie Mädchen wie Mädchen tauschen sich über PCs aus

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 5:

„Medienbeschäftigung in der Freizeit 2005; täglich/mehrmals pro Woche“ (Mehrfachnenn. mögl.)

n= 1.203

	männlich	weiblich
	94 %	92 %
Musik-CDs / Kassetten	80 %	90 %
Computer	82 %	69 %
Radio	66 %	78 %
MP3	76 %	63 %
Internet	62 %	58 %
Zeitung	49 %	39 %
Bücher	31 %	50 %
Zeitschriften / Magazine	32 %	32 %
DVD	30 %	19 %
Spielkonsole	35 %	6 %

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 6:

„Offline-Tätigkeiten 2005; täglich / mehrmals pro Woche“ (Mehrfachnennungen möglich)

	männlich	weiblich
mit PC Musik hören	67 %	50 %
Computerspiele	61 %	15 %
für die Schule arbeiten	38 %	37 %
Texte schreiben	30 %	35 %
Musik-CDs erstellen	17 %	10 %
CDs brennen	15 %	12 %
Lernprogramme, -software	13 %	12 %
bearbeiten von Tönen, Musik	13 %	4 %

n= 1.142

- mehr als die Hälfte der Jungen spielen mehrmals pro Woche am Computer
- generell sind die Jungen PC-affiner als die Mädchen

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 7:
„Beim Computerspielen bin ich...“

2005

	überwiegend mit anderen zusammen	überwiegend alleine	halbe / halbe
Gesamt	15 %	46 %	39 %
Mädchen	14 %	49 %	36 %
Jungen	15 %	45 %	40 %

n= 846

1998

Gesamt	20 %	26 %	54 %
Mädchen	23 %	33 %	44 %
Jungen	18 %	21 %	60 %

n= 517

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 8:
„Liebste Computerspiele 2005; bis zu drei Nennungen“

	männlich	weiblich
Strategie- und Denkspiele	53 %	70 %
Action-Spiele	55 %	19 %
Sport- / Simulationsspiele	41 %	21 %
Adventure-Spiele	8 %	10 %
Rollen-Spiele	11 %	9 %
Jump 'n' Run- Spiele	1 %	1 %

n= 846

Es werden folgende Spielnamen erwähnt:

- besonders beliebt bei den Jungen: „Counterstrike“ (Action), „Need for Speed“ (Sport- und Simulationsspiele)
 - besonders beliebt bei den Mädchen: „Die Sims“ (Strategie- und Denkspiele)
- => große geschlechterspezifische Unterschiede bzgl. der Spielwahl

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 9:

„Computerspiele mit Altersbegrenzung; Beschaffungsmöglichkeiten Spiele, für die man zu jung ist“

n= 819

	ganz einfach	einfach	weniger einfach	schwer
Gesamt	35 %	41 %	15 %	9 %
Mädchen	26 %	46 %	19 %	9 %
Jungen	41 %	39 %	12 %	8 %
12-13 Jahre	18 %	35 %	28 %	18 %
14-15 Jahre	34 %	43 %	14 %	9 %
16-17 Jahre	45 %	41 %	11 %	3 %
18-19 Jahre	45 %	47 %	4 %	3 %
Hauptschule	26 %	47 %	17 %	10 %
Realschule	36 %	41 %	15 %	9 %
Gymnasium	40 %	40 %	13 %	8 %

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

- Beschaffungsquellen sind Freunde (57 %), aber auch normale Ladengeschäfte (45 %), genau wie das Internet (45 %)
- auch Eltern (18 %) tragen dazu bei, dass die befragten Personen an die Spiele kommen

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 10:
 „Internet-Aktivitäten 2005; täglich / mehrmals pro Woche“

	männlich	weiblich	Hauptschule	Realschule	Gymnasium
E-Mail	51 %	53 %	34 %	46 %	63 %
Instant-Messaging (z.B. ICQ)	46 %	35 %	31 %	38 %	47 %
Informationssuche (nicht Schule)	42 %	28 %	35 %	34 %	36 %
Nachrichten / Aktuelles	41 %	23 %	30 %	26 %	38 %
Berufs- / Bildungsinfos / Schule	27 %	32 %	25 %	27 %	33 %
Musik / Sounds hören	34 %	21 %	31 %	31 %	24 %
Chatten	25 %	26 %	34 %	26 %	21 %
Musik-Download	18 %	10 %	18 %	12 %	14 %
Newsgroups	19 %	7 %	11 %	11 %	16 %
Netz-, Multi-User-Spiele	22 %	3 %	16 %	11 %	13 %
Dateien-Download (Ohne Spiele)	16 %	4 %	k. A.	k. A.	k. A.

n= 1.040

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

IPOS-Studie 2002

„Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland“

Herausgegeben vom Institut für praxisorientierte Sozialforschung (IPOS) im März 2003
im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Allgemeines:

- IPOS wurde 1973 als Gesellschaft des öffentlichen Rechts gegründet
- Sitz in Mannheim, von wo auch die Studien durchgeführt werden
- betätigt sich im Bereich der Meinungs-, Medien-, Image- und Wahlforschung
- Methoden der quantitativ-empirischen Sozialforschung und zwar ausgehend von einem Callcenter mit 97 computergestützten Arbeitsplätzen
- Auswahl der zu befragenden Personen erfolgt streng nach dem Zufallsprinzip => repräsentative Umfrageergebnisse
- IPOS 2002 ist die vierte Bevölkerungsumfrage (nach 1993, 1995, 1999)

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Inhaltliches:

- untersucht die soziale und ökonomische Situation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 14 und 27 Jahren, auch ihr Freizeitverhalten => Nutzung elektronischer Medien
- besteht aus zwei Umfragen: alte und neue Bundesländer
- methodische Unterscheidung von vielen anderen Studien
=> Quotenauswahl (z.B. Shell-Studie): „repräsentativ zusammengesetzte“ und „persönlich befragte“ Probanden
 - zu befragende Person muss lediglich bestimmte Eigenschaften erfüllen
 - selbst Auftraggeber räumen „Schwachstellen“ ein
 - häufig *face-to-face* durchgeführt

=> Ermittlung wirklich repräsentativer Ergebnisse durch RLD-Verfahren (z.B. IPOS-Studie): „repräsentativ“ heißt, jede Person aus der Grundgesamtheit muss die gleiche Chance haben, in die Stichprobe zu gelangen

- höhere Datenqualität durch bessere Kontrolle in Callcentern
- Reduzieren von sozial erwünschtem Antworten
- größere Teilnahmebereitschaft am Telefon und Ausschluss von „Klumpung“
- RLD-Verfahren: „Randomised Last Digit“ = zufällige letzte Ziffer, d.h. eine zufällige Nummer wird generiert

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 11:

„Machen Sie manchmal Computerspiele auf einem PC oder einer Spielkonsole, wie z.B. der Playstation?“

West:

	Gesamt	14-17 Jahre	18-20 Jahre
Anzahl der Personen	2320	669	513
„ja“	58 %	73 %	60 %
„nein“	42 %	27 %	40 %

Männlich: 76 % / Weiblich: 39 %

Ost:

	Gesamt	14-17 Jahre	18-20 Jahre
Anzahl der Personen	1008	321	242
„ja“	64 %	75 %	66 %
„nein“	36 %	25 %	34 %

Männlich: 80 % / Weiblich: 48 %

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 12:

**„Was schätzen Sie, wie viele Stunden in der Woche machen Sie solche Computerspiele?“
(Nur bei Antwort: mache Computerspiele)**

West:

	Gesamt	männlich	weiblich
Anzahl der Personen	1.336	890	446
„bis eine Stunde“	30 %	21 %	49 %
„bis fünf Stunden“	45 %	46 %	43 %
„bis zehn Stunden“	14 %	18 %	6 %
„über zehn Stunden“	11 %	16 %	2 %

Ost:

	Gesamt	männlich	weiblich
Anzahl der Personen	649	421	228
„bis eine Stunde“	34 %	23 %	56 %
„bis fünf Stunden“	44 %	47 %	37 %
„bis zehn Stunden“	13 %	18 %	6 %
„über zehn Stunden“	9 %	13 %	2 %

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Grafik 13:

„Zu welchem der folgenden Zwecke nutzen Sie das Internet?“
 Mehrfachnennungen sind hier möglich.

West:

	Gesamt	14-17 Jahre	18-20 Jahre
Anzahl der Personen	1840	515	407
„Chat“	38 %	54 %	45 %
„Software herunterladen“	36 %	31 %	36 %
„Spiele“	24 %	34 %	28 %

Ost:

	Gesamt	14-17 Jahre	18-20 Jahre
Anzahl der Personen	763	224	191
„Software herunterladen“	36 %	33 %	34 %
„Chat“	34 %	46 %	37 %
„Spiele“	21 %	27 %	26 %

bei Jugendlichen

Nutzung von Computerspielen

Ergebnisse aus der ipos-Studie:

Machen Sie manchmal Computerspiele auf einem PC oder einer Spielkonsole, wie z.B. der Playstation?				
WEST		ALTER		
Prozentwerte	Anzahl	18-20 Jahre	21-24 Jahre	25-27 Jahre
COMPUTERSPIELE				
ja		60	50	45
nein		40	50	56

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Machen Sie manchmal Computerspiele auf einem PC oder einer Spielkonsole, wie z.B. einer Playstation?

OST		ALTER		
Prozentwerte	Anzahl	18-20 Jahre	21-24 Jahre	25-27 Jahre
		242	278	167
COMPUTERSPIELE				
ja		66	56	56
nein		34	44	44

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

BBC – Gamers in the UK. Digital play, digital lifestyles, (Dezember 2005)

- Im Rahmen dieser Studie wurden 3.500 Personen in Großbritannien befragt.
- Erhoben wurden die Daten im Sommer 2005.
- Die Befragten wurden unterteilt in folgende Altersgruppen: 6-10, 11-15, 16-24, 25-35, 36-50 und 51-65 Jahre.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Ergebnisse aus der Studie der BBC für die Altersgruppe 25-35 Jahre:

- Die Computerspieler in dieser Altersgruppe sind zu 44% Frauen und zu 56% Männer.
- Der PC ist in dieser Altersgruppe die beliebteste Spielgerät für E-Games. Dass sie Spiele gern am PC erleben gaben 64% der Befragten an. Gefolgt wird der PC als Spielgerät in der Beliebtheit von der Playstation2, an der 60% der befragten gern E-Games spielen.

Wie häufig spielen die Befragten, die einen PC zum Spielen nutzen?

- 23% dieser Gruppe spielen täglich.
- 32% von ihnen spielen 3 bis 6 Mal die Woche.
- 18% spielen 1 oder zwei Mal wöchentlich.
- Weitere 18% spielen nur noch 1 bis 3 Mal im Monat.
- Die übrigen spielen noch seltener.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Wo spielen die Befragten am PC?

Wohnzimmer	–	53%
Schlafzimmer	–	24%
beim Reisen	–	2%
Arbeitszimmer	–	25%
bei Freunden oder Verwandten	–	1%
bei der Arbeit	–	8%

- Die beliebtesten Spiele in dieser Altersgruppe der Befragten kommen aus dem Bereich „Puzzle, Brettspiele und Quiz-Spiele“.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Weitere Aussagen zum Spielverhalten von Erwachsenen aus Studien

Aus der ipos-Studie:

- Erwachsene aus der Altersgruppe zwischen 25 und 27 Jahren spielen überdurchschnittlich häufig allein. Im Ostteil der Republik trifft dies auf 67% und im Westteil auf 76% der Befragten zu.

Aus der esa (Entertainment Software Association) – Broschüre:

- Von Eltern, die selbst eine Konsole bzw. einen Computer zum Spielen nutzen und Kinder im Alter unter 18 Jahren haben, behaupten 32%, dass sie wöchentlich mit ihren Kindern spielen.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Studie von Daniel Hoffmann und Volker Wagner

- Die Grundlage der Arbeit sind qualitative Interviews.
- Es ging nicht um die Befragung eines möglichst großen Personenkreises, sondern darum wenige Personen möglichst ausgiebig und umfassend zu befragen.
- Insgesamt wurden 20 Personen befragt, unter denen nur eine Frau war.
- Das Durchschnittsalter der Befragten lag bei 26,7 Jahren, wobei der Älteste 47 Jahre alt und der Jüngste 19 Jahre jung war.
- Alle der Befragten besaßen zum Zeitpunkt der Interviews eine abgeschlossene Schulausbildung.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Ergebnisse aus der qualitativen Studie von Wagner und Hoffmann:

- 60% der Befragten gaben an aus langer Weile zu spielen.
- 15% spielten bewusst, um noch etwas zu erleben.
- 20% der Interviewten spielten gemeinsam mit anderen Personen.
- Für $\frac{1}{4}$ der Befragten waren neue Spiele ein Anlass, häufiger zu spielen bzw. sonst freie Zeit dem neuen Spiel zu widmen.
- **Keiner** gab an, dass regelmäßig gespielt wird.

Spieldauer

- Die Spieldauer wurde als sehr variabel angegeben (2 Minuten bis 10 Stunden).
- Eine Mehrheit der Befragten hatte Erfahrung mit extrem langen Spielsitzungen.
- Der Umfang der Spielzeit ließ vermuten, dass für viele Interviewte Computerspiele den Stellenwert eines Hobbies haben.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Zeitpunkt des Spielens

- Bevorzugt wird abends gespielt.
- 20% der Befragten gaben an besonders gern in der Nacht zu spielen.

Erwartungen an ein Spiel

- 65% gaben an, dass für sie Realismus bei Grafik und Sound wichtige Kriterien bei der Bewertung von Spielen sind.
- 55% erwarteten einen guten Kompromiss zwischen Spielbarkeit und Steuerungsrealismus. Das Spiel solle außerdem kurzweilig und leicht zu verstehen sein.
- 40% legten Wert auf eine gute Hintergrundstory oder eine gute Spielidee.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Empfindungen während des Spiels

- Für 60% sind Computerspiele anstrengend und werden konzentriert gespielt.
- Bei 50% führen sie zu Anspannung und Stress.
- Stolz 80% empfinden Ablenkungen während des Spielens als störend.
- Nur 20% bleiben gelassen beim Spielen.

Kopplung mit dem Spiel

- Für $\frac{3}{4}$ der Interviewten kann angenommen werden, dass sie mit dem Spiel verschmelzen.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Sogwirkung von Spielen

- Die Hälfte der Befragten hat schon einmal, um weiter Spielen zu können, Verpflichtungen abgesagt oder verschoben.
- Auch 50% verlieren beim Spielen die zeitliche Orientierung.
- Den Spielern ist z.T. die Sogwirkung des Spielens bewußt. So versuchten 35% sich selbst im Spielverhalten zu kontrollieren.
- Andere Befragte versuchen dieser Sogwirkung durch die Nichtbestellung neuer Spiele oder das Löschen solcher von der Festplatte zu begegnen.

Schaffung eines bestimmten Settings für das Spielen

- Über 50% dunkeln den Raum ab zum Spielen (bessere Lichtverhältnisse, mehr Gemütlichkeit).
- 15% gaben an Alkohol zu trinken und die leeren Flaschen als Zeitmesser zu nutzen ;-).
- Teilweise wird die Stereoanlage als Audioverstärker genutzt.

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Physiologische Auswirkungen des Spielens

- 45% hatten Augenprobleme (Brennen, Flimmern, Tränen, unscharf Sehen)
- 25% beschrieben Handprobleme (Krämpfe, Druckstellen, Sehnenscheidenentzündung)
- 20% klagten über Bilder im Kopf, Lichtreflexionen vor den Augen und Schwindelgefühl durch 3D-Sicht
- 20% benannten Rückenschmerzen und Verspannungen

bei Erwachsenen

Nutzung von Computerspielen

Literaturhinweis:

Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hg.),
Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames,

ISBN: 3-531-15085-5

voraussichtlicher Erscheinungstermin: 24.11.2006

bei Erwachsenen