

GameStat 2011: Repräsentativbefragung zum Computer- und Konsolenspielen in Deutschland

→ **Digitales Spielen – Medienunterhaltung im Mainstream**

Von *Thorsten Quandt**, *Ruth Festl** und *Michael Scharnow**

Computer- und Konsolenspiele werden immer noch zu den „neuen“ Medien gezählt – und dies, obwohl die Ursprünge digitalen Spielens bis in die 1950er Jahre zurückgehen und erste massenkompatible Angebote bereits in den 1970er Jahren auf den Markt kamen. (1) Die Nutzerschaft hat sich seither deutlich vom stereotypischen Gamer, dem männlichen jugendlichen Spieler, wegentwickelt. Insbesondere die letzten Jahre markieren einen erkennbaren Wandel: So holen die Frauen deutlich auf (2), auch bedingt durch stark diversifizierte Spielangebote, die für ein breiteres Publikum interessant sind. Im Hinblick auf das Alter konnte durch verschiedene Studien (3) zudem gezeigt werden, dass die größeren Spielergruppen (in absoluten Zahlen) wohl eher bei den Erwachsenen zu suchen sind. Ein wichtiger Grund hierfür liegt im natürlichen Alterungsprozess der Kohorten: Inzwischen gibt es in der deutschen Bevölkerung ein großes Segment von Personen, die der „Generation C64“ oder „Generation Atari“ zuzuordnen sind. (4) Darunter fallen diejenigen, die mit der ersten großen Welle von Heimcomputern und Spielekonsolen ab Anfang der 1980er Jahre aufgewachsen sind – und von denen einige immer noch spielen.

Digitale Spiele oft noch wie ein Nischenangebot diskutiert

Trotz dieser Verbreiterung der Nutzerschaft und den insgesamt hohen Diffusionszahlen – bereits in der Vorgängerstudie der vorliegenden Arbeit wurden für Deutschland rund 16,8 Millionen Spieler im Jahr 2010 geschätzt (5) – werden digitale Spiele in der öffentlichen Diskussion immer noch als ein Nischenangebot außerhalb sonstiger Medienangebote behandelt. Vielfach bleiben sie in den Diskussionen um mediale Unterhaltung unsichtbar, obwohl sie nicht nur im Hinblick auf die Nutzerschaft, sondern auch als ökonomisch bedeutsames Segment der Unterhaltungsindustrie (6) inzwischen ganz klar im Mainstream angekommen sind.

Negative Wirkungen im öffentlichen Fokus

Ein Grund hierfür mag in einer immer noch anhaltenden, öffentlichen Diskussion bezüglich der negativen Wirkungen des Spielens zu suchen sein. Ein anderer, damit verbundener Grund liegt wohl in der Verknüpfung des Begriffes „Spielen“ mit dem Jugend- und Kinderbereich, in dem digitale Spiele in der Hauptsache vermutet werden. Negative Wirkungen wurden in der Vergangenheit dementsprechend ausführlich diskutiert, speziell im Hinblick auf gewalthaltige Inhalte oder der Frage

nach einer „Online-Spielsucht“, und dies insbesondere mit Verweis auf Kinder und Jugendliche. Digitale Spiele wurden somit vor allem als Problemfall im Rahmen einer Schädigungsdiskussion thematisiert – nicht jedoch als eine Form medialer Unterhaltung wie andere auch.

Allerdings wird hiermit vor allem die deutsche Situation (und insbesondere die öffentliche Debatte über das Thema) beschrieben. International gesehen ist die Diskussion eine breitere, die digitales Spielen auch als mediales Phänomen versteht. (7) Negative Wirkungen werden zwar in der internationalen wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema nicht ausgespart, machen aber nur einen Teil der Betrachtung aus. Die deutsche Wissenschaft orientiert sich in ihrer Forschung inzwischen ebenfalls stärker an dieser internationalen Sichtweise, was im Trend zu einer „Normalisierung“ der Diskussion jenseits der Schädigungsdebatte führt. Wissenschaftlich besprochen werden neben den Problemaspekten – insbesondere aggressionsfördernden Wirkungen gewalthaltiger Spiele (8) sowie Formen der exzessiven Nutzung (9) – auch Fragen der Ökonomie (10), Lerneffekte – speziell jene der so genannten „serious games“ (11) –, Kultivierungseffekte (12), prosoziale Wirkungen (13) sowie Motivationen und Präferenzen spezieller Spielergruppen (14), um nur einige zu nennen. Insofern ist das Spektrum der Forschung, speziell auch in der Medien- und Kommunikationswissenschaft, inzwischen weitaus vielfältiger als noch vor wenigen Jahren.

Defizite weist die Forschung jedoch im Bereich klassischer Nutzungsstudien auf, die Grunddaten zum entsprechenden Phänomenbereich liefern. Die meisten Studien basierten bislang auf kleinzahligen Spezialsamples oder Onlineerhebungen mit starkem Bias auf einzelnen Gruppen – oftmals mit einem deutlich überrepräsentierten Anteil klassischer „Coregamer“, also jener Spielergruppe, die am ehesten dem Klischee des männlichen, jugendlichen Vielnutzers entspricht. (15) Dies gilt übrigens national wie international: Unabhängig erhobene Repräsentativdaten sind Mangelware. (16) Speziell für Deutschland wurden erst im letzten Jahr unabhängige Studien vorgestellt, die den Anspruch haben, bevölkerungsrepräsentativ zu sein: Zum einen die Vorgängerstudie zur hier dokumentierten Erhebung, Gamestat 2010 (17), zum anderen die auf einer Quotenstichprobe anhand der „Typologie der Wünsche“ (18) basierende Befragung des Hans-Bredow-Instituts. (19) Beide lieferten wertvolles Datenmaterial, jedoch mit gewissen Spezifika: Erstgenannte Arbeit war vor allem an der Diffusion des Spielens in Deutschland interessiert, mit einer großen Stichprobe, aber einem vergleichsweise kleinen Fragenkatalog, während die zweite Studie zwar einen breiteren Fragenkatalog bearbeitete, mit einer kleineren Fallzahl (rund 600 Befragte) jedoch nicht auf detailliertere Gruppenvergleiche fokussierte.

Alternative Informationsquellen sind allgemeinere Befragungen, die digitales Spielen als Teil des

Normalisierung der Diskussion in der internationalen Forschung

Defizite im Bereich klassischer Nutzungsstudien

* Universität Hohenheim, Institut für Kommunikationswissenschaft.

Medienhandelns der Befragten verstehen. Zu nennen wären hier unter anderem die ARD/ZDF-Onlinestudie (20), die bereits erwähnte Typologie der Wünsche, die Allensbacher Computer- und Technikanalyse (21) oder für den Jugend- und Kinderbereich die Studien KIM (22) sowie JIM. (23) Diese weisen zumindest Diffusionsdaten für unterschiedlich definierte Arten des Spielens aus, wenngleich sie aufgrund ihres breiten Interesses am Medienhandeln nicht in die Tiefe gehen können.

Fragen zur Nutzung digitaler Spiele noch unbeantwortet

Insofern bleiben einige grundlegende Fragen zum digitalen Spielen bislang unbeantwortet. Zwar besert sich aufgrund der jüngsten Forschungsbemühungen im In- und Ausland die Situation. Weitere Forschung ist jedoch notwendig, um insbesondere die Nutzung in ihrer Vielfalt und Breite, aber auch jene spezifischer Sondergruppen mit größerer Verlässlichkeit abzubilden. Hier stehen zunächst einige basale Fragen im Vordergrund: Welche Gruppen nutzen eigentlich digitale Spiele, wie viel wird konsumiert, und gibt es bestimmte Nutzertypen, die sich empirisch bestimmen lassen? Versteht man digitales Spielen aber als Medienangebot, für das ähnliche Daten zu erheben sind wie für andere Unterhaltungsformen, so muss man zudem Fragen nach inhaltlichen Präferenzen der Nutzer stellen. Und schließlich sind Computer- und Konsolenspiele auch im Reigen der anderen Medien- und Freizeitangebote im Alltag der Nutzer zu betrachten – das heißt, welchen Platz nehmen sie dort ein, und kommt es durch (starke) Nutzung gegebenenfalls zu Substitutionseffekten oder Wirkungen, wie wir sie von anderen Formen der Mediennutzung bereits kennen?

Design der Repräsentativstudie GameStat 2011

Diese Fragen sollen im Folgenden auf Basis der aktuellen Repräsentativstudie GameStat 2011 der Universität Hohenheim beantwortet werden. Die Untersuchung ist Teil eines fünfjährigen Forschungsprojekts, das durch den Europäischen Forschungsrat (ERC) gefördert wird. Durch diese Förderung ist ein aufwändiges Erhebungsverfahren möglich, welches repräsentative Daten zum Spielen in Deutschland liefern kann, gleichzeitig aber auch ein genügend großes Spielersample für Detailanalysen bereitstellt. Das gewichtigste Problem bisheriger Studien zum Gaming – die Realisierung einer großzahligen Zufallsstichprobe bei einem Spieleranteil von unter 30 Prozent in der Bevölkerung (24) – wird durch ein zweistufiges Erhebungsverfahren gelöst: Im Rahmen einer repräsentativen Bus-Studie (CATI) mit 50 000 Befragten werden in einem ersten Schritt durch Einschaltung mehrerer Fragen zum Gaming die Spieler identifiziert, um einerseits die Diffusion des Spielens in der Bevölkerung bestimmen zu können, andererseits Personen für eine nachfolgende Detailbefragung (25) zu gewinnen. Die spielspezifischen Fragen werden dann erneut im Rahmen einer CATI-Befragung einer Auswahl von rund 4 500 Spielern gestellt (26), während allgemeine Items zusätzlich durch eine referenzielle Vergleichsgruppe von 500 Nichtspielern beantwortet werden. (27) Dadurch können einerseits detaillierte Informationen zum Spielen

geliefert werden, andererseits sind die Ergebnisse repräsentativ (für die Grundgesamtheit der deutschsprachigen Bevölkerung ab 14 Jahren).

Ergebnisse der Studie GameStat 2011

Zunächst interessiert natürlich die Frage, wie weit die Diffusion des digitalen Spielens in Deutschland fortgeschritten ist. Die aktuelle Busbefragung 2011 weist einen Anteil von 25,2 Prozent Spielern in der Grundgesamtheit aus, das heißt, umgerechnet 17,6 Millionen nutzen digitale Spiele (Personen unter 14 Jahren nicht eingerechnet). Dies bedeutet eine Steigerung von rund 1 Prozent gegenüber den Ergebnissen der GameStat-Studie aus dem Vorjahr. Das Wachstum ist jedoch verhältnismäßig moderat, zumal saisonale Schwankungen der Erhebung sowie statistische Fehlertoleranzen bei so kleinen Veränderungen durchaus eine Rolle spielen können.

Betrachtet man die Spieleranteile nach klassischen soziodemografischen Gruppen, so wird deutlich, dass es immer noch ein gewisses Gefälle zwischen diesen gibt: Bei den Männern liegt die „Spieler-Quote“ mit 30,1 Prozent klar über jener der Frauen (20,9%). Dennoch ist das digitale Spielen sicherlich keine reine Männerdomäne mehr – bezogen auf die Spielerschaft liegt der Anteil der weiblichen Nutzer bei 44 Prozent. Mit Hinblick auf die Altersgruppen kann ein zu erwartendes Muster bestätigt werden: In den jüngeren Alterssegmenten zeigen sich größere Spieleranteile als in den älteren Gruppen. Während bei den minderjährigen Jugendlichen (14 bis 17 Jahre) mehr als zwei Drittel der Befragten angeben, digitale Spiele zu nutzen, sind es bei der Seniorengruppe (über 64 Jahre) unter 10 Prozent. Allerdings finden sich überdurchschnittliche Anteile auch bei 18- bis 29-Jährigen und den 30- bis 49-Jährigen (50,2% bzw. 28,8%). Diese Gruppen sind insgesamt bevölkerungsstark, weswegen digitales Spielen heutzutage (in absoluten Zahlen) vor allem auch eine Nutzungsform der (jungen) Erwachsenen ist. Klar ist aber auch: Die Älteren und Ältesten haben zum größten Teil keine Erfahrung damit, was möglicherweise zu der mitunter hitzig geführten gesellschaftlichen Debatte beiträgt. Es treffen jüngere Nutzer und ältere Nichtnutzer aufeinander, und in gewisser Weise zeigt sich hier eine weitere Form „digitaler Spaltung“ (28) – ein „Digital Games Gap“.

Diese Spaltung betrifft grundsätzlich das digitale Spielen insgesamt – doch lohnt ein genauerer Blick auf die unterschiedlichen Arten des Gamings. Denn ebenso wie man unterschiedlichste Fernsehangebote gemeinsam mit der Familie im heimischen Wohnzimmer, in großen Gruppen beim Public Viewing, zusammen mit der Peer-Group oder alleine vor dem Fernsehapparat im Jugendzimmer anschauen kann, so gibt es auch bei Computer-

Verbreitung des digitalen Spielens in Deutschland

„Digital Games Gap“ Ursache gesellschaftlicher Debatte?

Differenzierung der Vielfalt digitaler Spiele erforderlich

und Konsolenspielen höchst unterschiedliche Nutzungsformen. Diese gehen nicht nur mit anderen Inhalten und Nutzungskontexten, sondern gegebenenfalls mit gänzlich anderen Grundprinzipien der entsprechenden Angebote einher. Traditionell wird das digitale Spielen wohl am ehesten mit dem klassischen „Solospielen“ verbunden, welches den Stereotypen Vorstellungen vom individualisierten Computerspielen im Arbeits- oder Jugendzimmer entspricht. Solospielen ist auch über das Netz möglich (z.B. Flash-Games), wobei die Netzvermittlung eher an Nutzungsformen wie soziales Onlinespielen mit anderen (z.B. Onlinerollenspiele/MMORPGs) denken lässt. Eine soziale Nutzung ist natürlich nicht nur netzvermittelt möglich: Nicht zu vergessen ist auch das sogenannte „co-located gaming“, das heißt das gemeinsame Spielen mehrerer Personen am PC oder der Konsole (z.B. Party-Games, Sportspiele). Schließlich besteht ebenfalls die Möglichkeit, mehrere Geräte in einem lokalen Netzwerk zusammenzuschließen. Typischerweise wird dieses LAN-Spielen (29) auf größeren Events, den so genannten LAN-Partys, ausgeübt, bei denen dutzende oder sogar hunderte Spieler präsent sind, um gemeinsame Wettkämpfe (ähnlich den Turnieren im traditionellen Sport) durchzuführen. Offenkundig bestehen zwischen all diesen Formen erhebliche Unterschiede, weswegen es auch extrem verkürzt ist, pauschalisierend von „den Computerspielen“ zu sprechen.

Soziale Spielformen bei Männern erheblich stärker verbreitet

Diese Unterschiede werden bei einer Betrachtung entlang der klassischen soziodemografischen Gruppen deutlich: Während das Solospielen bei Männern wie bei Frauen quasi als Basismodus der Nutzung hohen Anklang findet, sind die sozialen Spielformen bei den männlichen Befragten wesentlich beliebter. Das Onlinespielen mit anderen menschlichen Mitspielern (z.B. Online-Rollenspiele oder das Spielen von Shootern über das Netz) gehört zum Nutzungsrepertoire der Hälfte aller männlichen Spieler – bei den Frauen sind es nur rund ein Viertel (vgl. Tabelle 1). LAN-Spielen ist unter den weiblichen Befragten quasi nicht existent (unter 5%), während immerhin gut ein Fünftel der männlichen Gamer diese Spielform ausübt. Lediglich beim gemeinsamen Spielen an einem Gerät sind die Unterschiede verhältnismäßig gering: Gut 60 Prozent der männlichen Spieler nennen diese Form, während von den Spielerinnen rund die Hälfte co-located spielt. Ähnliche Differenzen sind bereits aus der Vorjahreserhebung bekannt. Eine Erklärung hierfür wurde darin gesehen, dass Solospielen und Co-located-Spielen eher einsteigerfreundliche Spielangebote inkludieren, die zu kurzen Spielesessions einladen, während zum Beispiel Online-Rollenspiele, kompetitive Multiplayer-Shooter oder LAN-Events eher erfahrener Spieler ansprechen. Dies kann durch die diesjährigen Paneldaten untermauert werden: Unter den

männlichen Spielern finden sich deutlich mehr erfahrene Nutzer als dies bei den Spielerinnen der Fall ist. Demnach schätzen sich bei den Männern 70 Prozent als Fortgeschrittene und sogar 11 Prozent als Profis ein, während sich bei den Frauen über ein Drittel als Spielanfängerinnen bezeichnet.

Differenzen im Hinblick auf die Spielformen zeigen sich auch bei den betrachteten Altersgruppen. Die aktuellen Busdaten bestätigen hier ein weiteres Ergebnis aus dem Vorjahr (30): Insbesondere die Multiplayer-Spielformen – also jene mit menschlichen Mit- oder Gegenspielern – sind bei den jüngeren Altersgruppen wesentlich beliebter als bei den älteren Spielergruppen. Umgekehrt nimmt mit dem Alter der Anteil der Personen zu, die das Solospielen zu ihrem Nutzungsrepertoire zählen. Insofern belegen die Daten erneut, dass digitales Spielen speziell unter den Jüngeren – entgegen stereotyper Darstellungsweisen – eine durchaus soziale Tätigkeit ist, die eben nicht ausschließlich allein ausgeübt wird (auch wenn der menschliche Mitspieler oder Widersacher gegebenenfalls nicht ko-präsent ist, sondern über das Internet am Spiel teilnimmt).

Neben den allgemeinen Präferenzen für bestimmte Spielformen interessieren natürlich die genutzten Spiele an sich. Die Palette an Spielen ist äußerst breit gefächert und verteilt sich auf zahlreiche Genres mit unterschiedlichen Spielmodi und Spielzielen. Viele der Genres lassen sich wiederum einer bestimmten Spielform zuteilen, die besonders charakteristisch für diese Art des digitalen Spielens ist. Beispielsweise werden Musik- und Partyspiele nahezu ausschließlich gemeinsam vor einem Bildschirm – also „co-located“ – genutzt. Bislang existieren nur wenige Studien, die zu Spielformen und -genres verlässliche Nutzungsdaten liefern. (31) Insofern sind zentrale Fragen bislang ungeklärt, die nicht nur forschungsrelevant sind, sondern auch die Sektoren der Gamingindustrie betreffen: Welche Spieler nutzen welche Genres? Gibt es geschlechts- oder altersbezogene Unterschiede? Um Antworten auf diese basalen Fragen geben zu können, wurden in der Panelstudie die Präferenzen der Befragten hinsichtlich bekannter Spielegenres erhoben.

Insgesamt scheinen einige Genres innerhalb der deutschen Bevölkerung deutlich beliebter zu sein als andere: Beispielsweise werden Strategie- und Puzzlespiele im Durchschnitt deutlich stärker präferiert als die häufig in der öffentlichen Diskussion kritisierten Ego-Shooter und Actiongames, die entgegen den Erwartungen am seltensten genannt werden (vgl. Tabelle 2). Allerdings sind hier zwei Aspekte zu bedenken: Zum einen kann soziale Erwünschtheit gerade bei den Genres greifen, die in der öffentlichen Debatte als umstritten gelten. Zum anderen verdeckt eine an der gesamten Nutzerschaft orientierte Betrachtung wichtige Unterschiede zwischen speziellen Nutzergruppen mit sehr unterschiedlichen Präferenzen. Diese kristallisieren sich klar heraus, wenn man erneut nach klassischen soziodemografischen Merkmalen differenziert.

Multiplayer-Spiele vor allem bei Jüngeren beliebt

Zahlreiche Genres mit unterschiedlichsten Spielmodi

Strategie- und Puzzlespiele insgesamt am häufigsten genannt

① Nutzer unterschiedlicher Spielformen nach Geschlecht und Alter 2011

Angaben in %

	Gesamt	Männer	Frauen	14–17 J.	18–29 J.	30–49 J.	50–64 J.	ab 65 J.
Anteil Nutzer digitaler Spiele	25,2	30,1	20,9	67,1	50,2	28,8	16,8	9,7
davon spielen...								
solo	83,7	82,1	85,7	75,7	80,3	82,2	91,4	92,5
solo online	31,4	31,8	31,0	39,7	39,2	32,4	23,5	13,2
gemeinsam online	38,8	50,1	24,8	70,3	62,2	36,6	16,5	7,9
LAN	14,2	22,0	4,4	30,1	28,3	10,2	2,9	0,8
gemeinsam an einem Gerät	57,1	62,1	50,7	83,4	78,9	60,6	27,4	14,0
sozial gesamt	68,5	75,8	59,3	93,8	91,7	73,9	36,4	18,6
online gesamt	48,8	55,2	40,8	71,4	66,9	47,5	30,8	18,6

Basis: n=50 000, davon 12 587 Spieler.

Quelle: GameStat 2011.

② Präferenzen für Spielegenres nach Geschlecht und Alter 2011

Vergleich der Mittelwerte (Likertskala; 1=spiele ich überhaupt nicht gerne bis 5=sehr gerne)

	Gesamt	Männer	Frauen	14–17 J.	18–29 J.	30–49 J.	50–64 J.	ab 65 J.
Rollenspiele	2,4	2,6	2,1	3,0	3,0	2,4	1,7	1,4
Strategiespiele	3,4	3,5	3,2	3,3	3,5	3,6	3,1	2,7
Sportspiele	2,6	2,8	2,3	3,1	2,8	2,6	2,1	1,9
Rennspiele	2,3	2,7	1,9	2,9	2,8	2,4	1,8	1,4
Jump'n'Run	2,3	2,3	2,3	2,8	2,6	2,4	1,8	1,2
Ego-Shooter	2,0	2,4	1,3	2,8	2,6	1,8	1,3	1,1
Actionspiele	2,1	2,5	1,6	3,0	2,7	2,0	1,5	1,3
Simulationen	2,3	2,5	1,9	2,6	2,4	2,3	2,0	1,6
Adventures	2,4	2,6	2,3	2,7	2,7	2,6	2,0	1,5
Musik- und Partyspiele	2,2	2,0	2,4	2,7	2,6	2,3	1,6	1,5
Puzzle- und Rätselspiele	2,9	2,4	3,6	2,2	2,5	3,1	3,3	3,1

Basis: n=4 500 Spieler.

Quelle: GameStat 2011.

Werden die weiblichen Spielgewohnheiten den männlichen gegenüber gestellt, zeigen sich bereits deutliche Differenzen: Männliche Spieler zeichnen sich allgemein durch ein vielfältigeres Nutzungsverhalten mit einer hohen Präferenz für viele Genres aus. Spielerinnen präferieren vor allem Puzzle- und Rätselspiele, Strategiespiele, aber auch Musik- und Partyspiele. Bei den Puzzle- und Rätseltiteln sowie den Musik- und Partyspielen ist die Präferenz wesentlich höher als bei den Männern. Das Ergebnis spiegelt das generelle Nutzungsverhalten der weiblichen Spielerinnen wider, die zwar vermehrt Computer- und Konsolenspiele nutzen, dennoch aber häufig zur Gruppe der „Casual Gamer“ gerechnet werden müssen (vgl. hierzu auch die Nutzungsdauer im nächsten Abschnitt); die genannten Genres eignen sich eher für das Gelegenheitsspielen.

Männer bevorzugen häufig Spiele mit intensiverer Nutzung

Im Gegensatz dazu finden bei den Männern häufig solche Spiele besonderen Anklang, die eine intensivere Nutzung beanspruchen. Zudem werden Spielgenres bevorzugt, die in einem sozialen Kontext mit oder gegen Andere gespielt werden. Dazu zählen neben den Rollenspielen insbesondere Sport- und Rennspiele sowie teilweise die beliebten (Echtzeit-)Strategiespiele. Klare Differenzen zeigen sich

auch bei den Actionspielen und Ego-Shootern, die bei den Männern deutlich beliebter sind als bei den Frauen. Auch unter den Shootern sind viele Multiplayer-Titel zu finden (d.h. Games, die nur mit mehreren menschlichen Teilnehmern gespielt werden können) – was neben den gewalthaltigen Inhalten des Genres eine plausible Erklärung für diese Präferenz liefern könnte. Denn die Orientierung an Spielen, die im „sozialen“ Kontext mit oder gegen Andere stattfinden, wurde bereits in der Vergangenheit mit einer generell höheren Wettbewerbsorientierung männlicher Spieler in Verbindung gebracht. (32)

Neben diesen geschlechtsbezogenen Differenzen variiert die Beliebtheit einzelner Spiele ebenfalls nach dem Alter der Nutzer. Ein Haupttrend ist überdeutlich: Die jüngeren Nutzer unter 30 Jahre haben für fast alle Genres eine höhere Präferenz als die älteren Nutzer. Eine Ausnahme dabei bildet das Genre der Puzzle- und Rätselspiele, an dem insbesondere die über 30-Jährigen Gefallen finden. Die mittlere Altersgruppe der 30- bis 49-Jährigen

bedarf in diesem Zusammenhang jedoch einer separaten Betrachtung. In dieser Gruppe findet man – im Gegensatz zu den älteren Spielern – ebenfalls eine breite Genrenutzung. Mit Ausnahme der bereits genannten Puzzle- und Rätselspiele sind bei ihnen sämtliche Genres beliebter als bei den älteren Spielern. Strategiespielen weisen sie sogar eine höhere Präferenz zu als dies die jugendlichen Spieler tun.

Junge Spieler nutzen breites Spielerepertoire

Die Differenzierung der Genrenutzung nach Geschlecht und Alter zeigt, dass das häufig zitierte Klischee des jugendlichen Ego-Shooter-Spielers hinterfragt werden muss. Zwar präferieren vor allem die Jüngeren dieses umstrittene Genre, dennoch wird damit nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Nutzungsrepertoire jugendlicher und junger Spieler herausgegriffen, welches sich insgesamt durch eine große Vielfalt von genutzten Genres und „Spielarten“ auszeichnet. Ein eingeschränkteres Spielverhalten weisen demnach vor allem die älteren Spieler auf, die sich hauptsächlich für Strategie- und Puzzlespiele interessieren.

Nutzungsvolumen: Durchschnittlich knapp 50 Minuten pro Tag

Nun ist anzunehmen, dass die unterschiedlichen Präferenzen für bestimmte Spielformen und Genres auch zu einem differierenden Nutzungsumfang führen müssten. Im Rahmen der diesjährigen Befragung wurden Nutzungshäufigkeit und -dauer detailliert erhoben. Die durchschnittliche Nutzungszeit über alle Spieler und Formen hinweg fällt überraschend niedrig aus: Im Schnitt verbringen die Nutzer digitaler Spiele knapp 50 Minuten am Tag mit dieser Tätigkeit (vgl. Tabelle 3). Etwa die Hälfte der Befragten spielt noch deutlich weniger, nämlich rund 26 Minuten am Tag. Betrachtet man zum Beispiel aktuelle Fernsehnutzungsdaten, so wird deutlich, dass das digitale Spielen selbst bei dessen Nutzern nicht an die Zeitkontingente heranreicht, welche die traditionelle Mediennutzung okkupiert: Mit 223 Minuten (33) liegt die tägliche Fernsichtnutzung der Deutschen im Schnitt weit darüber.

Vielnutzer: 6 Prozent der Spieler verbringen mehr als drei Stunden täglich mit Spielen

Allerdings bestehen erhebliche Unterschiede zwischen den Spielern in Bezug auf ihre jeweiligen Nutzungsvolumina, und die obigen Daten deuten bereits an, dass es entsprechend der großen Zahl an Wenignutzern auch eine gewisse Anzahl an Vielnutzern geben muss. Tatsächlich ist eine kleine Gruppe von 6,1 Prozent der Spieler zu den Vielnutzern zu zählen, welche mehr als drei Stunden (34) täglich mit digitalen Spielen verbringen. Man könnte dies folgendermaßen auf den Punkt bringen: Viele spielen wenig, doch wenige spielen viel – mitunter sogar sehr viel. In einigen Fällen nimmt die Nutzung offenkundig exzessive Formen an: Einzelne Befragte gaben an, rund um die Uhr mit kleinen Essens- und Schlafpausen zu spielen – eine

Form der Extremnutzung, die aufgrund ihrer Abweichung vom „Normalspieler“ sicherlich nochmals einer gesonderten Betrachtung bedarf. (35) Zwischen Normalspielern und Vielnutzern ergeben sich somit im Schnitt erhebliche Unterschiede in der Quantität – und gegebenenfalls auch der Qualität – der Nutzung: Die wenigen Vielnutzer spielen im Schnitt 269,4 Minuten am Tag, die rund 94 Prozent Normalnutzer hingegen gerade einmal 35,4 Minuten am Tag.

Deutliche Differenzen zeigen sich in der Nutzungshäufigkeit und -dauer zwischen den unterschiedlichen soziodemografischen Gruppen. Obwohl die Unterschiede geringer werden, spielen Frauen und Männer unterschiedlich intensiv: Im Mittel spielen die männlichen Befragten knapp eine Stunde am Tag, rund 20 Minuten länger als die Spielerinnen. Auch ist der Anteil an Gelegenheitsnutzern bei den Frauen höher – 29,5 Prozent spielen seltener als einmal im Monat, bei den Männern sind es 21,7 Prozent. Beim Vergleich der Altersgruppen zeigen sich ebenfalls bekannte Muster. Jugendliche und junge Erwachsene spielen deutlich länger digitale Spiele als ältere Befragte. Allerdings deutet sich der Trend an, dass bei den älteren und ältesten Befragten die Nutzungsdauer im Verhältnis zu der mittleren Gruppe (30-49 Jahre) wieder leicht zunimmt – immerhin spielen die Senioren unter den Gamern mehr als eine Dreiviertelstunde am Tag. Hier gibt es möglicherweise Parallelen zu anderen Formen der Mediennutzung: Dort haben Studien wiederholt belegen können, dass insbesondere Ältere und Rentner zu den Vielnutzern gehören, unter anderem bedingt durch das Ende der regulären Berufstätigkeit und dadurch entstehende Freizeiten. Für digitale Spiele gilt dies zwar so noch nicht, da die Nutzungszeiten Jugendlicher und junger Erwachsener wesentlich höher als die der Senioren ausfallen. Jedoch wäre es interessant langfristig zu beobachten, ob die Nutzungszeiten mit fortschreitender Diffusion des Spielens in die älteren Gruppen (durch den Alterungsprozess bzw. das entsprechende Weiterwandern der Kohorten in höhere Altersgruppen) insbesondere bei den Senioren überdurchschnittlich zunehmen werden.

Charakteristika von Vielnutzern und Normalnutzern

Wie bereits erwähnt nimmt das Spielen von Computer- und Konsolenspielen mit durchschnittlich knapp 50 Minuten am Tag einen eher geringen Stellenwert innerhalb der generellen Mediennutzung ein. Dennoch scheinen rund 6 Prozent der Spieler dieser Tätigkeit eine weitaus höhere Wichtigkeit beizumessen und können mit einem Minimum von drei Stunden am Tag zu den Vielspielern gerechnet werden. Doch wie unterscheidet sich diese Gruppe von den Personen, die digitale Spiele in einem eher durchschnittlichen Umfang nutzen – eine Gruppe, die im Folgenden als Normalspieler bezeichnet werden soll? Um Antworten auf diese Frage geben zu können, sollen beide Spielerkreise zunächst hinsichtlich ihrer zentralen soziodemografischen Merkmale differenziert werden.

Höherer Anteil an Gelegenheitsnutzern unter Frauen

③ **Nutzungsdauer von digitalen Spielen nach Geschlecht und Alter 2011**

in Min./Tag

	Gesamt	Männer	Frauen	14–17 J.	18–29 J.	30–49 J.	50–64 J.	ab 65 J.
Nutzungsdauer	49,8	58,2	38,4	73,2	63,6	40,8	42,6	45,6

Basis: n=4 500.

Quelle: GameStat 2011.

Rund 11 Prozent Vielspieler unter Jugendlichen

Die Erwartungen, die man aus der durchschnittlichen Nutzungsdauer ableiten kann, bestätigen sich zunächst: Männer nutzen digitale Spiele intensiver und machen demnach auch einen größeren Anteil der Vielspieler-Gruppe aus. 7,7 Prozent spielen über drei Stunden am Tag, während der Anteil bei den weiblichen Spielern lediglich etwas mehr als halb so groß ist (vgl. Tabelle 4). Auch im Hinblick auf das Alter der Personen sind die Ergebnisse konsistent mit den Erwartungen: Jüngere spielen intensiver und finden sich folglich häufiger in der Vielspieler-Gruppe wieder. Dies gilt vor allem für Jugendliche, von denen rund 11 Prozent zu den Vielspielern gehören. Doch auch junge Erwachsene bis 30 Jahre fallen im Vergleich zu den höheren Alterssegmenten signifikant häufiger in diese Kategorie (9,3%).

Vielspieler vor allem unter Personen ohne Erwerbstätigkeit

Da das Spielen für gewöhnlich Aufmerksamkeit und Verarbeitungskapazität der Nutzer bindet, kann es nicht in demselben Maße nebenbei erledigt werden wie beispielweise das Fernsehen. Vielnutzer müssen daher entweder über genügend große zeitliche Freiräume verfügen – oder das Spielen kollidiert mit den üblichen, alltäglichen Verpflichtungen. Bei einer konfliktfreien Integration des Spielens in den Alltag stellt sich im Umkehrschluss die Frage nach dem beruflichen bzw. arbeitsbezogenen Status der jeweiligen Personen. Konsistent mit dieser Argumentation finden sich nennenswerte Anteile an Vielspielern vor allem bei Personen, die keiner (hauptberuflichen) Erwerbstätigkeit nachgehen. Werden verschiedene nicht-erwerbstätige Gruppen miteinander verglichen, zeigen sich jedoch deutliche Unterschiede: Über ein Fünftel der arbeitslosen Spieler (22,3%) sind der Gruppe der Vielspieler zuzurechnen, während Spieler im Rentenalter – als Gruppe mit einem vergleichsweise hohen freien Zeitkontingent – nur zu 6,5 Prozent als Vielspieler gelten können. Eine weitere Gruppe mit einem relativ hohen Anteil an extremen Nutzern stellen die Schüler dar (10,7%), während Studenten weniger häufig diesem Segment zuzurechnen sind (7,0%).

Vielnutzer sind kleine Gruppe innerhalb der Spielerschaft

Insgesamt handelt es sich bei den Vielspielern um eine relativ kleine Gruppe, die nur einen geringen Anteil der Gesamtspielerschaft ausmacht. Es erscheint angesichts der skizzierten Zusammensetzung der Gruppe plausibel, dass das Spielen aktuelle Leerläufe in der lebensweltlichen Sinngebung kompensiert bzw. zur Verfügung stehende zeitliche Freiräume füllt – was angesichts der berichteten Spielzeiten auch nicht bei allen Vielspielern zu Problemen führen wird. Das Kriterium für die De-

finition „Vielnutzer“ mit mindestens drei Stunden am Tag ist relativ moderat gewählt und markiert nicht notwendigerweise ein exzessives Freizeitverhalten. Allerdings wurde auch von wesentlich höheren Spielzeiten berichtet: Wie bereits erwähnt, gaben einige der Befragten an, rund um die Uhr zu spielen. Dies dürfte mit erheblichen Einschränkungen im Alltag der Betroffenen verbunden sein. Welche Auswirkungen eine intensive Nutzung von digitalen Spielen im Vergleich zu normalem Spielverhalten oder zu einer Nichtnutzung hat, soll im Folgenden analysiert werden.

Häufig werden mit dem Aufkommen eines neuen Medienangebots so genannte Substitutionseffekte hinsichtlich der bereits bestehenden Mediennutzung erwartet. Das heißt, es stellt sich die Frage, ob die aktuelle Nutzung ältere Verhaltensgewohnheiten teilweise oder komplett ersetzt. Gerade innerhalb der Gruppe der Vielnutzer liegt die Vermutung nahe, dass andere Formen der Mediennutzung (Fernsehen, Print und Online) in den Hintergrund gedrängt werden, da knappe Zeitkontingente gänzlich durch die intensive Beschäftigung mit den digitalen Spielen okkupiert werden. Entsprechend dieser Argumentation müssten selbst normale Spieler im Vergleich zu den Nichtnutzern geringere Nutzungszeiten bei anderen Medien aufweisen.

Vor allem im Hinblick auf elektronische Medien zeigen die Daten jedoch einen überraschenden, entgegengesetzten Trend. Demnach nutzen vor allem die Vielspieler sowohl das Internet mit fast vier Stunden am Tag als auch das Fernsehen mit knapp unter drei Stunden am Tag deutlich intensiver als die beiden anderen Gruppen (vgl. Tabelle 5). Doch auch Spieler mit normalen Nutzungszeiten wenden sich dem Internet und Fernsehen signifikant länger zu als die Nicht-Spieler. Lediglich hinsichtlich der klassischen Medien – Zeitungen und Zeitschriften – bestehen keine bedeutsamen Unterschiede zwischen den Nutzergruppen: Mit Printmedien wird im Durchschnitt eine Dreiviertelstunde am Tag verbracht.

Besonders auffällig ist die deutlich gesteigerte Dauer der Internetnutzung bei den Vielnutzern, die aber nicht verwundert, wenn man einbezieht, dass besonders zeitaufwändige Spiele über das Netz gespielt werden (wie z.B. Online-Rollenspiele oder Multiplayer-Shooter). Das heißt, ein Teil der Internetnutzung geht direkt auf das Spielen selbst zu-

Digitales Spielen und sonstige Mediennutzung

Spieler nutzen auch Fernsehen und Internet intensiv

④ Vergleich von Normal- und Vielnutzern digitaler Spiele nach Geschlecht und Alter 2011

Angaben in %

	Gesamt	Männer	Frauen	14-17 J.	18-29 J.	30-49 J.	50-64 J.	ab 65 J.
Normalnutzer	93,9	92,3	95,9	88,8	90,7	95,8	95,4	95,2
Vielnutzer	6,1	7,7	4,1	11,2	9,3	4,2	4,6	4,8

Basis: n=4 500.

Quelle: GameStat 2011.

⑤ Vergleich von Nicht-, Normal- und Vielnutzern von digitalen Spielen hinsichtlich ihrer Mediennutzung 2011

Mediennutzung in Min./Tag

	Nichtnutzer	Normalnutzer	Vielnutzer
Internetnutzung	72,0	95,4	234,6
Fernsehnutzung	126,0	138,0	171,6
Zeitungs-/Zeitschriftennutzung	43,8	43,8	47,4

Basis: n=5 000.

Quelle: GameStat 2011.

rück, und begleitende Onlineaktivitäten (wie z.B. die Suche nach Spieletipps im Netz oder die Teilnahme an Diskussionen in Gamer-Foren) tragen hierzu weiter bei. Zudem spiegelt die hohe Internetnutzung der Spieler auch die soziodemografischen Spezifika der Gruppe wider – denn viele sind noch unter 30 Jahre alt und zählen somit zu den Digital Natives, die in Zeiten von Computer und Internet aufgewachsen sind. (36) Diese Generation weist generell eine höhere Internetnutzung auf.

Keine Substitution anderer Medien durch digitales Spielen

Hinsichtlich der allgemeinen Mediennutzung können also keine Substitutionseffekte durch das digitale Spielen festgestellt werden, sondern ganz im Gegenteil: Spieler zeichnen sich durch eine besonders intensive Mediennutzung aus. Hier stellt sich die Frage, ob sich diese stark medienorientierte Lebensgestaltung auf andere Freizeitaktivitäten und das Sozialleben der Spieler auswirkt.

Effekte auf Freizeitgestaltung und Sozialleben

In der öffentlichen Diskussion wird häufig das stereotype Bild eines sozial isolierten Computerspielers bemüht, der seine gesamte Freizeit ausschließlich vor dem Bildschirm verbringt und auch andere Aktivitäten, wie Essen oder Trinken, an diesen Ort hin verlagert. Um diese Vorstellung empirisch zu überprüfen, werden abschließend die generellen Freizeitaktivitäten sowie die Freundeskreise der Nichtspieler, Normal- und Vielspieler einem Vergleich unterzogen.

Keine Einschränkung anderer Freizeitaktivitäten bei Normalnutzern

Generell zeigen sich hier nur in wenigen Punkten deutliche Unterschiede zwischen Normalnutzern digitaler Spiele und den Nichtnutzern: Kinobesuche stehen bei den Gamern häufiger auf dem Programm, ebenso wie der Besuch von Diskotheken

bzw. Partys (vgl. Tabelle 6). Bei anderen Freizeitaktivitäten sind die Unterschiede weniger stark ausgeprägt – im Trend aber nicht in die erwartete Richtung einer Einschränkung des Alltags, sondern genau umgekehrt: Zumindest die Normalnutzer gehen fast allen Freizeitaktivitäten in stärkerem Maße nach als die Nichtnutzer (mit Ausnahme des Bücherlesens, bei dem die Differenzen jedoch sehr gering sind). Da sich die Gruppe der Spieler insgesamt aus jüngeren Personen zusammensetzt als jene der Nichtnutzer, sind diese Ergebnisse bei näherer Betrachtung nicht überraschend: Sie skizzieren in Teilen einen Alterseffekt, weniger einen Mediennutzungseffekt.

Interessanter erscheint der Vergleich zwischen den Normalspielern und den Vielspielern, da sich hier die Differenzen insbesondere auch durch die hohe Nutzungsintensität (und nicht allein durch basale Unterschiede in der soziodemografischen Komposition der Gruppe) begründen lassen. Bei den Vielspielern zeigen sich tatsächlich in einigen Bereichen deutliche Unterschiede zu den Vergleichsgruppen. Demnach treiben Personen mit einer ausgeprägten Nutzung digitaler Spiele seltener Sport – übrigens nicht nur seltener als die Normalnutzer, sondern auch seltener als die Nichtnutzer (unter denen, wie erwähnt, sehr viele ältere Personen und Senioren zu finden sind). Nur etwa die Hälfte der Vielnutzer treibt (mindestens) mehrmals im Monat Sport, während der Anteil bei den Nicht- und Normalspielern bei zwei Dritteln der Befragten liegt. Bedeutsame Differenzen lassen sich zudem für das Lesen von Büchern und für den Besuch kultureller Veranstaltungen identifizieren. Auch Unternehmungen mit Freunden und der Familie kommen bei den Vielspielern etwas seltener vor, wohingegen der Besuch von Partys bei den Vielspielern beliebter ist als bei den anderen beiden Gruppen.

Direkte Auswirkungen auf die Größe des angelegenen Freundeskreises scheint dieses Freizeitverhalten nicht zu haben: Es können keine bedeutsamen Unterschiede zwischen den drei Gruppen hinsichtlich der Anzahl ihrer genannten Freunde identifiziert werden. Sowohl Spieler als auch Nichtspieler gaben einen durchschnittlichen Freundeskreis von fünf bis sechs Personen an. Diese Angaben sind allerdings vorsichtig zu interpretieren, da sich dahinter individuell unterschiedliche Konzepte von ‚Freundschaft‘ verbergen können. In weiteren Untersuchungen des Forscherteams werden daher Aspekte wie die Intensität von Freundschaften und ergänzende Indikatoren sozialen Kapitals nochmals einer separaten Betrachtung unterzogen.

Vielspieler betreiben weniger Sport und lesen weniger

Fazit

Digitales Spielen als „normale“ Medienunterhaltung? Die Daten der aktuellen Repräsentativstudie GameStat 2011 belegen: Digitale Spiele gehören inzwischen zum Medienalltag. Als eine Form medialer Unterhaltung reiht sich das Gaming dabei neben anderen Medienangeboten ein.

Auch bei Frauen und Älteren inzwischen größere Anteile an digitalen Spielern Die Zusammensetzung der Spielerschaft weist zwar noch erwartbare Spezifika in soziodemografischen Grundparametern auf, doch die stereotype Vorstellung vom männlichen, jugendlichen Alleinspieler kann als längst überholt gelten. Auch bei Frauen und Älteren finden sich inzwischen größere Anteile an Nutzern digitaler Spiele. Und Spielformen, die andere menschliche Mitspieler erfordern, erfreuen sich großer Beliebtheit.

Differenzierung zwischen Spieler- und Spieltypen erforderlich Allerdings gilt es zu differenzieren. Ebenso wenig wie das Stereotyp bezüglich des Nutzers treffen klischeehafte Vorstellungen vom digitalen Spielen als klar umrissene, einheitliche Mediennutzung zu: Unterschiedliche Spielformen und -genres erfreuen sich je nach betrachteter Gruppe auch höchst unterschiedlicher Beliebtheit. Künftig sollte daher ein stärkeres Augenmerk darauf gelegt werden, die verschiedenen Spieler- und Spieltypen auseinanderzuhalten.

Großteil der Spieler mit relativ geringer Nutzungsdauer Dass es sich nicht um ein homogenes Feld handelt, zeigt sich unter anderem bei den Nutzungsvolumina, aber auch bei den Auswirkungen auf andere Formen der Mediennutzung und Freizeitaktivitäten. Ein großer Teil der Spieler verwendet auf das Spielen verhältnismäßig wenig Zeit, und entsprechend gering sind die Effekte – die weder in Richtung einer Substitution anderer Mediennutzung gehen noch auf eine Einschränkung des Freizeitverhaltens hindeuten. Jedoch weist ein kleiner Anteil von Vielnutzern ein deutlich abweichendes Nutzungsverhalten auf, welches bis hin zu extremen Formen gehen kann. Hier zeigen sich auch Auswirkungen auf andere Alltagsbereiche.

Diese Gruppe entspricht wohl am ehesten den klischeehaften Vorstellungen des „Hardcore-Gamers“ – dennoch sollte man darüber nicht vergessen, dass der weit überwiegende Teil der Spieler nicht in dieses Muster passt. Für den Großteil der Nutzer ist digitales Spielen eine völlig normale Form der Unterhaltung – und sollte zweifellos zum medialen Mainstream gezählt werden.

Anmerkungen:

- 1) Vgl. Quandt, Thorsten: Real Life in Virtual Games: Computerspiele und (Jugend-) Kultur. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden 2010.
- 2) Vgl. Quandt, Thorsten/Michael Scharnow/Ruth Festl: Digitales Spielen als mediale Unterhaltung. Eine Repräsentativstudie zur Nutzung von Computer- und Videospiele in Deutschland. In: Media Perspektiven 11/2010, S. 515–522.
- 3) Vgl. ebd. sowie Fritz, Jürgen/Claudia Lampert/Jan Schmidt/Tanja Witting (Hrsg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin 2011.
- 4) Vgl. Quandt, Thorsten/Helmut Grüninger/Jeffrey Wimmer: The gray haired gaming generation: Findings from an explorative interview study on older computer gamers. In: Games and Culture 4, 1/2009, S. 27–46.
- 5) Vgl. Quandt u.a. (Anm. 2).

⑥ Vergleich von Nicht-, Normal- und Vielnutzern von digitalen Spielen hinsichtlich ihres Freizeitverhaltens und ihres Freundeskreises 2011

mind. mehrmals im Monat; Angaben in %

Freizeitaktivität	Nichtnutzer	Normalnutzer	Vielnutzer
ins Kino gehen	10,0	16,6	17,5
kulturelle Veranstaltungen besuchen	17,6	19,2	13,5
etwas mit der Familie unternehmen	77,0	79,9	71,4
etwas mit Freunden unternehmen	83,0	87,4	82,2
Sport treiben	66,6	69,5	52,4
auf Partys/in die Disco gehen	13,6	25,3	27,6
Bücher lesen	67,4	66,9	52,4
Ø Anzahl der genannten Freunde	5,5	5,6	5,6

Basis: n=5 000.

Quelle: GameStat 2011.

- 6) Vgl. Müller-Lietzkow, Jörg/Ricarda Bouncken/Wolfgang Seufert: Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland. Dornach 2006; Jöckel, Sven: Spielend erfolgreich. Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte. Wiesbaden 2009.
- 7) Dies wird auch deutlich durch die Gründung von Interessengruppen für Games-Forschung in medien- und kommunikationswissenschaftlichen Fachgesellschaften (wie z.B. der International Communication Association, ICA, oder der European Communication and Research Association, ECREA). Darüber hinaus wird das Thema auch in einer eigenen Fachgesellschaft, der Digital Games Research Association (DiGRA), behandelt.
- 8) Vgl. Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover 2005; Frindte, Wolfgang/Irmgard Obwexer: Ego-Shooter – Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 14, 4/2003, S. 140–148.
- 9) Vgl. Fritz, Jürgen/Tanja Witting: Suche, Sog, Sucht: Was Online-Gaming problematisch machen kann. In: Batthyány, Dominik/Alfred Pritz (Hrsg.): Rausch ohne Drogen: Substanzungebundene Süchte. Wien 2009; Hardt, Jürgen/Uta Cramer-Düncher/Matthias Ochs (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten: Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen 2009.
- 10) Vgl. Müller-Lietzkow (Anm. 6) sowie Jöckel (Anm. 6).
- 11) Vgl. Lampert, Claudia/Christiane Schwinge/Daniel Tolks: Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). In: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Themenheft 15/16 Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten; Fromme, Johannes/Ralf Biermann /Alexander Unger: "Serious Games" oder "taking games seriously"? In: Hugger, Kai-Uwe/Markus Walber (Hrsg.): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden 2010; Breuer, Johannes/Gerry Bente: Why so serious? On the relation of serious games and learning. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 4, 1/2010, S. 7–24.
- 12) Vgl. Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover 2006.
- 13) Vgl. Fritz, Jürgen: Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Quandt, Thorsten/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2008.
- 14) Vgl. Hartmann, Tilo: Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen? In: Quandt/Wimmer/Wolling (Anm. 13); Lehmann, Philipp/Andreas Reiter/Christina Schuhmann/Jens Wolling: Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Quandt/Wimmer/Wolling (Anm. 13).

- 15) Vergleicht man die meisten Studien zu digitalen Spielen mit den wenigen erhältlichen Referenzdaten (z.B. Quandt u.a. Anm. 2; Fritz u.a., Anm. 3), so werden deutliche Unterschiede in den berichteten Nutzergruppen evident.
- 16) Internationale Vergleichsdaten haben die Verfasser zusammen mit einer Reihe von Fachkollegen für die DiGRA-Konferenz 2011 zusammengestellt. Dabei konnten klare Defizite aufgedeckt werden: Selbst für Nationen mit vielen Nutzern digitaler Spiele wie die USA sind aktuelle Daten nur schwerlich zu finden.
- 17) Vgl. Quandt u.a. (Anm. 2).
- 18) Vgl. <http://www.imuk.de/tdw.html> (15.8.2011).
- 19) Vgl. Fritz u.a. (Anm. 3).
- 20) Vgl. van Eimeren, Birgit/Beate Frees: Drei von vier Deutschen im Netz – ein Ende des digitalen Grabens in Sicht? Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie. In: Media Perspektiven 7-8/2011, S. 334–349.
- 21) Vgl. <http://www.awa-online.de/index.html> (15.8.2011).
- 22) Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2010. Kinder + Medien, Computer + Internet. Eine Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2011.
- 23) Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-)Media. Eine Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2010.
- 24) Zwar liegt die Gesamtzahl der Spieler inzwischen im zweistelligen Millionenbereich, aber der Anteil an der Gesamtbevölkerung stellt insbesondere telefonisch durchgeführte Studien immer noch vor Probleme. Die letztjährige Untersuchung GameStat 2010 konnte mit Hilfe einer repräsentativen CATI-Befragung einen Anteil von rund 24 Prozent Nutzern digitaler Spiele in der Bevölkerung identifizieren – wohingegen man zum Beispiel beim Fernsehen fast von einer Volldiffusion innerhalb der Grundgesamtheit ausgehen kann. Das heißt, bei einer reinen Zufallsstichprobe müsste man im Rahmen einer telefonischen Studie von Spielern die rund vierfache Menge an Interviews führen, um dieselbe Menge an Befragten mit dem gesuchten Merkmal zu erreichen.
- 25) In einem Paneldesign wird diese im Jahresabstand insgesamt dreimal durchgeführt.
- 26) Diese Auswahl wurde ebenfalls zufällig innerhalb einer Stratifizierungsvorgabe aus den im Bus bestimmten Spielern vorgenommen. Für die nachfolgenden Analysen wurden die Daten hinsichtlich des Umfangs der Schichten gewichtet.
- 27) Die Buseinschaltung erfolgte von Dezember 2010 bis Februar 2011. Die Detailerhebung erfolgte im März/April 2011. Die Befragungen wurden im Auftrag der Universität Hohenheim von forsa durchgeführt.
- 28) Vgl. allgemein zur digitalen Spaltung: Marr, Mirko: Wer hat Angst vor der digitalen Spaltung? Zur Haltbarkeit des Bedrohungsszenarios. In: Medien- und Kommunikationswissenschaft 52, 1/2004, S. 76–94.; Krotz, Friedrich: Zur Kritik des Konzepts „Digitale Spaltung“: Welchen Zweck hat das Internet, und welche Nutzungsarten sind zukunftsträchtig? In: Marci-Boehnke, Gudrun/Matthias Rath (Hrsg.): Jugend–Werte–Medien: Der Diskurs. Weinheim/Basel 2006.
- 29) LAN steht für Local Area Network.
- 30) Vgl. Quandt u.a. (Anm. 2).
- 31) Vgl. Fritz u.a. (Anm. 3).
- 32) Vgl. Hartmann (Anm. 14).
- 33) Vgl. Zubayr, Camille/Heinz Gerhard: Tendenzen im Zuschauerverhalten. Fernsehgewohnheiten und Fernsehreichweiten im Jahr 2010. In: Media Perspektiven 3/2011, S. 126–138.
- 34) Eine Schwelle von 20 Wochenstunden bzw. rund drei Stunden täglich wurde bereits in anderen Arbeiten benutzt (vgl. z.B. Fritz, Anm. 3; Quandt, Thorsten/Wimmer Jeffrey: Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungstudie. In: Quandt/Wimmer/Wolling, Anm. 13) und kann somit als Referenzpunkt über mehrere Studien hinweg dienen. Sie ist aber auch empirisch geboten, da sich ab diesem Wert deutliche Differenzen zwischen den Teilgruppen zeigen.
- 35) Eine Publikation des Forscherteams zur Extremnutzung ist in Vorbereitung und wurde bereits im Rahmen von Konferenzvorträgen vorgestellt. Vgl. Domahidi, Emese/Thorsten Quandt: „And all of a sudden, my life was gone“: A biographical analysis of extreme gamers. Paper presented at the ICA Conference, Boston, 26.–30. 5. 2011.
- 36) Vgl. Prensky, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants. Part 1. In: On the Horizon 9, 5/2011, S. 1–6.

