

**Let's play!**  
**Über die Spielmotivation zum gemeinschaftlichen  
Computerspielen beim heranwachsenden Menschen  
am Beispiel des Spieles „Minecraft“**

**Master Thesis**  
**zur Erlangung des akademischen Grades**  
**Master of Arts (MA)**

Universitätslehrgang Provokationspädagogik  
eingereicht am  
Department für Migration und Globalisierung  
Donau-Universität Krems  
von  
Karin Hluchowsky

Betreuerin: MMag.<sup>a</sup> Aga Trnka-Kwiecinski

Betreuer: MMag. Manfred Zentner

Wien, August 2016

## Eidesstaatliche Erklärung

Ich, Karin Hluchowsky,  
geboren am 24. Februar 1965 in Wien,  
erkläre,

1. dass ich meine Master Thesis selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe;

2. dass ich meine Master Thesis bisher weder im In- noch im Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe;

3. dass ich alle Mitwirkende der Videoaufzeichnungen über Titel, Form und Inhalt der Master Thesis unterrichtet und deren Einverständnis sowie das ihrer Erziehungsberechtigten eingeholt habe.

.....

Ort

.....

Datum

.....

Unterschrift

## Danksagung

Zunächst möchte ich mich bei meinem Sohn Matthias und seinen Freunden bedanken, die bereit waren ihr Gamer-Talent vor der Kamera zu präsentieren. Danke auch für die vielen Gespräche davor und danach. Ohne euch wäre es nicht möglich gewesen so tief in die Minecraft-Welt einzudringen!

Für die Unterstützung und Weiterleitung der Fragebogenerhebung danke ich folgenden Personen und Institutionen: Hortpädagogin und Leiterin der Horte Ternitz, Frau Corinna Doppler, Frau Barbara Buchberger der Initiative Saferinternet.at, Hr. Richard Krisch vom Verein Wiener Jugendzentren und Herrn Kevin Trau Head of Gaming/Leitung AREA52 der Austrian Players League

Ich danke im Folgenden allen, die zum Gelingen dieses Vorhabens beigetragen haben:

Meinen wissenschaftlichen Betreuern MMag<sup>a</sup>. Aga Trnka und MMag. Manfred Zentner für die wichtige Unterstützung an den kritischen Punkten der Entstehung meiner Arbeit.

Meinen StudienkollegInnen, die durch den regen Austausch während der unterschiedlichen Phasen der Ausbildung wesentliche Beiträge für meine Erkenntnisse zur Provokationspädagogik lieferten und liefern.

Meiner Familie und meinen Freunden für die Motivationsimpulse in den Jahren meines Studiums.

Meinem Freund und Lebensmensch Klaus für seine Geduld, die Unterstützung und Bereitschaft viele *Männerwochenenden* mit unserem Sohn zu gestalten.

## **Kurzfassung**

Die intensive Nutzung von Computerspielen durch Kinder und Jugendliche sowie die dabei empfundene Spielfreude am Beispiel des Onlinespieles Minecraft stehen im Vordergrund der vorliegenden Master Thesis.

Sie widmet sich der Erforschung der Frage, was den Reiz des Spieles ausmacht, der als groß empfunden wird. Des Weiteren wird ventilert, welchen Reizen, die in der natürlichen Welt vorkommen, Kinder auch beim Computerspielen ausgesetzt sind.

Die Autorin analysiert dabei Videosequenzen zur Auswirkung des Spieles Minecraft auf die Emotion, den Körper und die Kommunikation zwischen den gleichaltrigen SpielpartnerInnen. Im Zuge dieser Untersuchung wurden fünf Kinder im Alter zwischen 10 und 11 Jahren beim gemeinschaftlichen Spielen mit der Kamera aufgezeichnet, um ihr typisches Verhalten im Spiel festzuhalten.

Zu diesem Zweck wurde zudem eine Fragebogenerhebung mit 164 TeilnehmerInnen im Alter von zehn bis 19 Jahren durchgeführt. Dabei wurden die ProbandInnen nach ihren bevorzugten Spielvarianten im Spiel Minecraft und über ihre verwendeten Kommunikationskanäle im Mehrspielermodus befragt. Die Verfasserin nimmt an, dass Kinder durch das Spielen von Minecraft ähnliche Kompetenzen erwerben wie in herkömmlichen, realen Spielen.

Das in der Welt der PädagogInnen und Eltern übliche Computerspiel-Bashing wird durch die folgende Arbeit entschärft und mit positiven Aspekten besetzt.

Die durchgeführten Recherchen und die ermittelten Ergebnisse bekräftigen die Annahme, dass negative, soziale Entwicklungen und erhöhte Isolation keine direkten Folgen des Spielens mit dem Computer darstellen.

## **Abstract**

The extensive use of computer games by children and teenagers and the delight they feel when playing the online game Minecraft are the main focus of the here present master thesis.

The question that is being addressed here is: What determines the attraction of the game and which are the stimuli kids that play computer games are exposed to, stimuli that can also be found in the natural playing environment of children.

The author herewith analyses video clips regarding the effect of the game Minecraft on the emotion, the body and the communication between playmates of the same age. Thereby the author recorded 5 children aged between 10 and 11, while playing together, in order to capture their typical playing behaviour. The methodical part is being completed by a questionnaire with 164 participants aged between 10 and 19. The participants were questioned about their favourite versions of the game Minecraft and about the channels of communication they used when playing in multi-player mode. The author/writer assumes that children are able to acquire similar skills by playing Minecraft as they do when playing traditional real games.

The author has been reinforced in her assumption by the research and the (ascertained) results. These allow her to draw the conclusion that negative social developments and increased isolation are not directly related to playing computer games.

One objective of this assignment and its findings is to help the world of educators and parents, where computer game bashing is very common, to find a more relaxed view on computer games.

# Inhaltsverzeichnis

Eidesstaatliche Erklärung.....	II
Danksagung.....	III
Kurzfassung .....	IV
Abstract .....	V
Inhaltsverzeichnis .....	VI
Vorwort .....	1
Überblick.....	2
<b>1 Stand der Forschung .....</b>	<b>4</b>
1.1 Ludologie – die Lehre vom Spiel .....	5
1.1.1 Von den Definitionen des Begriffes Spiel.....	6
1.1.2 Computer, der Zusammenschluss von Mensch und Maschine .....	12
1.1.3 Populäre Teildiskussionen zum Thema Unterhaltungswert im Computerspiel .....	14
1.1.4 Identifizierte Prozesse der Unterhaltung beim Spielen mit dem Computer.....	15
1.1.5 Geschichte und Erscheinungsformen digitaler Spiele .....	22
1.1.6 Genres im Computerspiel.....	27
<b>2 Theoriegeleitete, empirische Untersuchungen zum Unterhaltungswert beim gemeinschaftlichen Computerspielen am Beispiel Minecraft.....</b>	<b>29</b>
2.1 Gesellschaftliche Bedeutung des Spieles Minecraft .....	30
2.1.1 Von Lego zu Minecraft.....	32
2.2 Darstellung des Spieles Minecraft nach Benjamin Beils Zuordnungskriterien im Computerspielbereich.....	34
2.2.1 Zuordnungskriterium Spielmechanik.....	35
2.2.2 Zuordnungskriterium Raum/Perspektive.....	39
2.2.3 Raumorientierung in Minecraft.....	40
2.2.4 Zuordnungskriterium Narration/Stil .....	46
<b>3 Empirische Untersuchung zur Spielfreude der 10-19 Jährigen am gemeinschaftlichen Computerspielen .....</b>	<b>53</b>
3.1 Problem, Ausgangslage und Zielsetzung.....	54
3.1.1 Thesen, Forschungsfragen und erwartete Ergebnisse.....	54
3.2 Forschungsprozess der Videoanalyse .....	55
3.2.1 Auswertung der Videoaufzeichnung .....	59
3.2.2 Zusammenfassung der Erkenntnisse aus der Videoanalyse.....	75

3.3	Forschungsprozess der Fragebogenerhebung .....	77
3.3.1	Auswertung der Fragebogenerhebung .....	80
3.3.2	Zusammenfassung der Fragebogenerhebung .....	88
<b>4</b>	<b>Methodenkritik.....</b>	<b>90</b>
<b>5</b>	<b>Fazit und Ausblick.....</b>	<b>92</b>
5.1	An die besorgten Eltern .....	93
5.2	Anhänge.....	97
<b>6</b>	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>101</b>
6.1	Abbildungsverzeichnis.....	104

## Vorwort

In unserem Arbeitszimmer befinden sich drei Arbeitsplätze mit nebeneinander angeordneten Computern höchster Leistung und neuester Qualität. Drei Bildschirme leuchten in den Raum, wenn die ganze Familie darin arbeitet. Mein Sohn sitzt in der Mitte. Er baut und kämpft, also *zockt* mit Freunden, während wir, seine Eltern, an den beiden äußeren PCs unserem Broterwerb nachgehen. Ein selbstständiger Informatiker und eine Lehrerin blicken voller Sorge auf ihren 11-jährigen Sohn, der sein Kinderzimmer nur mehr zum Schlafen betritt. Sein Platz ist zwischen uns, er spielt das Online-Spiel Minecraft. Wenn seine Freunde zu Besuch sind, werden auch unsere Plätze besetzt. Wir finden daher nur hinter der spielenden Kindergruppe Platz und lauschen ihren Gesprächen. Wir beobachten sie beim wilden Bearbeiten der Tastatur und erkennen die unterschiedlichsten Emotionen in der Mimik und Gestik der Gamer. Bei der Betrachtung beginnen wir, diese Welt etwas besser zu verstehen, den Kampf- und Pioniergeist der Kinder zu teilen und typische Spielpraktiken und Fertigkeiten zu erkennen. Dies ist der erste Block der vorliegenden Arbeit.

# Überblick

Diese Masterarbeit geht der Frage nach, was den großen Spielreiz beim Spielen mit dem Computer am Beispiel des Spieles „Minecraft“ ausmacht und welchen, auch in der natürlichen Spielwelt vorkommenden Reizen computerspielende Kinder ausgesetzt sind, wenn sie gemeinsam extensiv dieser Tätigkeit nachgehen.

Darüber hinaus wird versucht, das exemplarisch verwendete Onlinespiel Minecraft in der unüberschaubaren Zahl von Computerspielen zu verorten und dem Leser in seiner Vielfältigkeit darzustellen. Durch die immer größer werdende Masse von Gamern, die das gemeinschaftliche Spielen ihrer Lieblingsspiele nutzen, um aus der vielleicht isolierten Position des Einzelspielers bzw. der Einzelspielerin hervorzutreten, widmet sich diese Arbeit im empirischen Teil vorwiegend dem Mehrspielermodus und seinen NutzerInnen.

Dafür wird für die Arbeit eine Gliederung in drei Teilen vorgenommen. Im ersten theoretischen Teil wird versucht, mittels spieltheoretischer Aspekte aus dem Bereich der ludologischen Spieltheorie<sup>1</sup> den Begriff *Spiel* zu definieren. Die Hervorhebung von Hauptkennzeichen dieses Begriffes stand dabei im Vordergrund. Den Übergang zum eigentlichen Forschungsthema bildet eine Darstellung des Zusammenschlusses zwischen Mensch und Maschine sowie den bereits identifizierten Prozessen des Unterhaltungswertes beim Spielen. Der Abschluss dieses Teiles ist ein kurzer Abriss der Geschichte von digitalen Spielen, zudem die Vorstellung des vielfältigen Gebietes der Computergenres.

Den Anfang des zweiten Teiles bildet eine theoriegeleitete, empirische Untersuchung zum Unterhaltungswert von Spielen mit dem Computer am Beispiel Minecraft. Für diese wird zuerst auf die hohe gesellschaftliche Relevanz des beliebten Spieles hingewiesen. Die dafür entnommenen Daten führen zu einem Vergleich mit einem ähnlichen Massenphänomen der Spiele, dem Bausteinspiel Lego. Dieser zweite Abschnitt wird zwischendurch von Gesprächsausschnitten zwischen der Verfasserin und jugendlichen

---

<sup>1</sup> In Abgrenzung zur mathematischen Spieltheorie→ Lateinisch "ludus", das Spiel und das griechische "logos" für die Lehre, führt zur "Lehre über das Spiel", Ludologie, zur Spielwissenschaft. Quelle: <http://www.ludologie.de/> , letzter Zugriff 2016-08-21

Usern des Spieles inhaltlich unterstützt. Dieser Teil der Arbeit wird mit einer Verortung des Spieles Minecraft durch die Zuordnungskriterien Benjamin Beils beendet.

Der dritte und letzte Teil dieser Master Thesis setzt sich aus zwei Untersuchungen und deren Forschungsprozessen zusammen. Durch den daraus entstandenen Erkenntnisgewinn versucht die Verfasserin dieser Arbeit folgende Forschungsfragen zu klären:

*Inwieweit wirkt sich das Spielen mit dem Computer am Beispiel Minecraft im Vergleich mit analogen Spielformen auf den Aufbau der Spielkompetenzen und die Pflege sozialer Kontakte der Jugendlichen aus? Welche Kommunikationskanäle werden dabei vorzugsweise verwendet?*

Die erste Untersuchung ist eine Feldbeobachtung von computerspielenden Kindern. Die Autorin erstellte und analysierte dafür kurze Videosequenzen des gemeinschaftlichen Computerspieles einer Gruppe von fünf Kindern zwischen 10 und 11 Jahren.

Eine Online-Befragung und Auswertung von 164 Kindern und Jugendlichen zu ihren bevorzugten Spielvarianten in „Minecraft“ und zu den am meisten verwendeten Kommunikationskanälen bilden die zweite Untersuchung und den Abschluss dieses Teiles.

Methodenkritik, Fazit und Ausblick werden zusammen mit einem Nachwort an die vielleicht verunsicherten Eltern computerspielender Kinder daran geknüpft, was schließlich den Schlussteil der vorliegenden Arbeit formt.

# 1 Stand der Forschung

Es steht außer Zweifel: Computerspiele verändern die Welt, ob sie nun, besonders beim heranwachsenden Menschen, zum Bildungsverfall führen und die für das Lernen notwendige Tiefe geistiger Arbeit durch digitale Oberflächlichkeit ersetzen<sup>2</sup> oder die Ausbildung individueller Spielkompetenzen<sup>3</sup> bei allen Menschen sogar vonnöten ist, um ihre Lebensqualität aktiv zu verbessern und für die Zukunft fit zu sein<sup>4</sup>. Diese beiden Standpunkte, angesiedelt zwischen dem optimistischen Glauben an eine computergesteuerte Zukunft und der pessimistischen Furcht vor antisozialen Folgen einer entgleisten Wahrnehmung der Wirklichkeit<sup>5</sup> ist der populärste Teil der wissenschaftlichen und pseudowissenschaftlich-öffentlichen Diskussion. Dabei wird meist, ungeachtet der großen Vielfalt an derzeit am Markt angebotenen Spielmöglichkeiten, Stellung bezogen. Gamer tun sich entweder Gutes oder Schlechtes während ihrer Lieblingsbeschäftigung des Spielens mit dem Computer, so die allgemeine Auffassung. Die Reduzierung dieser Diskussion auf die Möglichkeit von negativen sozialen Folgen sieht ein wachsender Teil der wissenschaftlichen Welt als problematisch und beunruhigend an, denn vor allem Heranwachsende lassen sich auf das ein, was ihnen ein Computerspiel bietet: auf eine Welt der Simulation und das Kommunizieren darin. Es gilt also aus diesem Grund, die treibenden Impulse, diese Spiele zu spielen, ernst zu nehmen und verstehen zu lernen.<sup>6</sup> Um nachvollziehen zu können, warum Menschen in einem so großen Umfang Computerspiele nutzen, muss mit der Suche nach dem Unterhaltungswert dieser Beschäftigung begonnen werden, um sich nicht in kaum belegbare Behauptungen<sup>7</sup> zu verlieren. Aus diesem Grund sollte die Frage nach der Faszination für diese Tätigkeit im Vordergrund stehen und nicht, wie bisher, die Frage nach der Wirkung auf das Individuum und die daraus resultierenden Probleme, die möglich sind.<sup>8</sup> Um diese Faszination besser zu verstehen, werden im Folgenden spieltheoretische Ansätze ab dem 20. Jahrhundert vorgestellt.

---

<sup>2</sup> Spitzer, 2012, S. 221

<sup>3</sup> Die Autorin geht davon aus, dass McGonigal sich hier auf den Bereich der Sozialkompetenzen bezieht. Daher können folgende angenommen werden: Teamfähigkeit, die Fähigkeit, Probleme zu lösen, Konfliktlösefähigkeit, Fairness, Respekt, Kreativität und dergleichen mehr.

<sup>4</sup> McGonigal, 2011, S. 26

<sup>5</sup> Angst, dass Gewaltspiele die Fähigkeit zu Mitgefühl und Empathie der Spieler vermindern.

<sup>6</sup> Krotz, 2009, S. 37

<sup>7</sup> Mögliche Beispiele siehe oben

<sup>8</sup> Klimmt, 2006, S. 14

## 1.1 Ludologie – die Lehre vom Spiel

*„Im Spiel „spielt“ etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehaftung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt. Jedes Spiel bedeutet etwas.“<sup>9</sup>*

„Ich spiele nicht gerne“, ist eine Behauptung, die uns Menschen immer wieder in zwei Gruppen teilt. Die einen, die sich gerne zu einem Spiel zusammenfinden, stehen den anderen gegenüber, die sich mit dieser Entschuldigung davor zurückziehen. Meistens handelt es sich dabei um Erwachsene, die dem Brett-, Karten- oder diversen Ratespielen kein Vergnügen abgewinnen können. Sie lehnen damit das spezielle Angebot eines Spieles ab und halten es in der Regel für einen minderwertigen Zeitvertreib, für verlorene Zeit, die besser genutzt werden könnte. Die primäre Qualität des Spieles wird dabei aber nicht beachtet. Die Antwort auf eine Spieleinladung müsste demnach heißen: Ich mag dieses Spiel nicht. Es bedeutet mir nichts. Was sollte der Witz dieses Spieles eigentlich sein? Wenn der Kulturphilosoph Johan Huizinga in seinem Essay *Homo Ludens*<sup>10</sup> schreibt, dass sich *das Spiel nicht verneinen lässt*, gibt er uns damit zu verstehen, dass dieser *Witz* im Spiel eigentlich nicht zu beschreiben ist. Er *entzieht sich jeder Analyse, jeder logischen Interpretation*. Beim Beobachten von jungen Tieren beim gemeinsamen Spielen, Herumtollen, Beißen und Drohen durchbricht es die Schranke des rein instinktiven Daseins. Das Versteckspiel eines Kleinkindes bereitet allen Beteiligten Witz und Vergnügen und tausende ZuschauerInnen bei einem Wettbewerb vergessen sich im Spiel, sie beteiligen sich an einer gemeinschaftlichen Raselei um einen einzigen Ball.<sup>11</sup> Die Realität Spiel erstreckt sich, laut Huizinga, für jedermann wahrnehmbar, über Tierwelt und Menschenwelt zugleich.

### Funktion des Spieles

Huizinga fasst in seinen Theorien über die biologische Funktion des Spieles die wesentlichsten Versuche einer Zweck-Zuordnung wie folgt zusammen<sup>12</sup>:

- Sich-Entlasten von einem Überschuss an Lebenskraft,
- Übung für eine ernsthafte Tätigkeit (angeborener Nachahmungstrieb),

---

<sup>9</sup> Huizinga, 1938, S.9

<sup>10</sup> Der Mensch als Verstehender (homo sapiens), der Mensch als Schaffender (homo faber), der Mensch als Spieler (homo ludens);

<sup>11</sup> Huizinga, 2015, S. 11

<sup>12</sup> Huizinga, 2015, S. 10ff

- etwas zu können oder zu verursachen,
- Bedürfnis nach Entspannung,
- Übung der Selbstbeherrschung,
- Herrschen oder mit anderen in den Wettbewerb treten,
- Abregung schädlicher Triebe
- sowie Befriedigung unerfüllbarer Wünsche durch eine Fiktion.

Überträgt man diese Merkmale auf das Computerspiel, wird deutlich, dass es den meisten dieser Zwecke dient. Etwas zu *können* und im Besonderen etwas zu *verursachen*, wird in dieser Arbeit noch unter dem Begriff der *Selbstwirksamkeit* auftauchen. Der Wunsch nach Entspannung durch den Übertritt in eine virtuelle Welt, das Üben von Selbstbeherrschung in schwer zu lösenden Spielsituationen oder das Bedürfnis, über andere zu herrschen und mit ihnen in einen Wettbewerb zu treten, finden wir in zahlreichen Computerspielen wieder. Dem Zweck der *Befriedigung unerfüllbarer Wünsche durch eine Fiktion* ist das Spiel mit dem Computer und seinen besonderen Welten besonders dienlich.

### 1.1.1 Von den Definitionen des Begriffes Spiel

*„Selten finden denkende Menschen Gefallen am Spiel, weil es die Gewohnheit des Denkens unterbricht und zu unfruchtbaren Begriffsverquickungen führt. Daher ist es eine der Wohltaten, vielleicht die einzige, die die Liebe zur Wissenschaft hervorgebracht hat, diese niedrige Leidenschaft ein wenig zu dämpfen. Es wäre gescheiter, man suchte den Nutzen des Spiels zu beweisen, als sich ihm zu ergeben.“*<sup>13</sup>

Über den spielenden Erwachsenen hat Jean-Jaques Rousseau im Jahre 1762 nichts Gutes zu berichten. Während er dem Kind ein Recht auf das Spiel zuschreibt und die Bedeutung von Kinderspielen erkennt, sieht er den spielenden Erwachsenen als Zeitverschwender und schreibt:

*„So einsam und arm, wie ich bin, spiele ich trotzdem nicht, außer manchmal Schach, und das ist schon Zuviel.“*<sup>14</sup>

Ähnlich wie im Werk des großen Wegbereiters der modernen Pädagogik warnen auch Erziehungsratgeber und die Fachliteratur der Gegenwart mit den Worten *Vereinsa-*

---

<sup>13</sup> Rousseau, 1993<sup>11</sup>

<sup>14</sup> Rousseau, 1993, S. 376

mung und *mediale Verdummung* vor dem Umgang mit Computerspielen.<sup>15</sup> Dennoch schlägt Rousseau im 18. Jahrhundert schon vor, sich vor allem der Erforschung des Nutzens zu widmen. Um zu wissen, was es bedeuten könnte, *nicht zu spielen*, ist es nötig zu wissen, was denn das Gegenteil bedeuten mag. Nun soll die Beschreibung der formalen Kennzeichen des Spielbegriffs folgen. Huizingas Hauptkennzeichen werden für diese Arbeit als Ausgangspunkt dienen. Diese sollen vorgestellt werden, um einen Übergang zum Spielen mit dem Computer zu schaffen.

### 1.1.1.1 Hauptkennzeichen des Spieles

*Befohlenes Spiel ist kein Spiel mehr*<sup>16</sup>. Wenn in der Schule Völkerball gespielt wird, ist dies ein aufgezwungenes Wiedergeben dieses Spieles. Dementsprechend unterscheidet es sich von einem Abschussspiel, das aus freien Stücken in einem Park unter Kindern entsteht, wenn jemand einen Ball mitbringt. Der geschulte Beobachter bzw. die geschulte Beobachterin wird im Spielfluss erkennen, dass die meisten Schulkinder Vergnügen daran haben, eine schulische Aufgabe zu bekommen, die ihnen Freude bereitet, und dass die Kinder im Park Abschießen spielen, *weil* es ihnen Vergnügen bringt. Die Quantität dieses Vergnügens ist von unterschiedlicher Qualität. Determiniert ist die Schulstunde hinsichtlich Zeit, Ort und Art (Förderung von Bewegung und Ballgeschick) sowie im Hinblick auf die MitspielerInnen, die sich beteiligen dürfen oder müssen. Kinder im Park spielen, weil sie Vergnügen daran haben, und darin liegt die Freiheit. Huizingas erstes Hauptmerkmal des Spiels, das angeführt wird, ist seine Freiwilligkeit:

*„Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln“.*<sup>17</sup>

Jane McGonigal, Spieleentwicklerin und Forschungsleiterin am Institute for the Future (ITFF)<sup>18</sup> beschreibt vier Kernelemente, die den Computerspielen zugrunde liegen. In ihrer Reihung der Elemente ist das *Prinzip der freiwilligen Teilnahme* das letztgenann-

---

<sup>15</sup> Spitzer, 2012, S. 30

<sup>16</sup> Huizinga, 2015, S. 16

<sup>17</sup> Huizinga, 2015, S. 16

<sup>18</sup> Denkfabrik, Gründer: Paul Baran 1968, Weblink: <http://www.iftf.org/our-work/people-technology/the-human-internet/forecasting-the-internet/> letzter Zugriff: 2016-08-01

te, da es die drei vornagestellten, nämlich *Ziel*, *Regeln* und *Feedback*, in seine Definition miteinbezieht:

*„Das Prinzip der freiwilligen Teilnahme setzt voraus, das jeder Spieler um das Ziel, die Regeln und das Feedback weiß und all diese Punkte willentlich anerkennt. [...] Die Freiheit nach eigenem Belieben an Spielen teilzunehmen oder Spiele zu verlassen, garantiert, dass eine grundsätzlich anstrengende und schwierige Aufgabe als angenehme und lohnende Aktivität empfunden wird<sup>19</sup>“.*

McGonigal bezieht sich in ihrer Definition von Spielen im Allgemeinen auf den Philosophen Bernhard Suits<sup>20</sup>, der die Bedeutung von Spielen folgendermaßen zusammenfasst:

*„Ein Spiel spielen bedeutet, aus freien Stücken zu versuchen, unnötige Hindernisse zu überwinden“.*<sup>21</sup>

Diese Definition führt uns gleich zu einem zweiten Hauptkennzeichen Huizingas, wenn dies auch nicht auf den ersten Blick ersichtlich wird. Das Wort *unnötig* ergibt, wenn auch über Umwegen, eine Feststellung Huizingas, die wie folgt lautet:

*„Spiel ist nicht das ‚gewöhnliche‘ oder ‚eigentliche‘ Leben“.*<sup>22</sup>

Im eigentlichen Leben werden wir den einfachsten und kürzesten Weg suchen, um etwas von A nach B zu tragen. Wenn ein Apfel in einem Korb landen soll, werden wir ihn hineinlegen. Im Spiel machen wir es uns dagegen schwer. Wir versuchen, den Apfel aus einiger Entfernung zu werfen, überwinden *unnötige* Hindernisse, stoppen dabei vielleicht die Zeit oder lassen uns von anderen dabei stören. Im richtigen Leben können Kinder mit einer Decke nicht fahren, im Spiel fassen sie die oberen zwei Zipfel, lenken und geben Geräusche von sich. Das kleine Kind tut so als ob, und „sagt so, als wäre es...“ in seinem Spiel mit Gleichgesinnten. Dies geschieht meist mit Ernst und Hingabe. Doch es unterbricht eindeutig das alltägliche Leben und dient gewöhnlich keinerlei Befriedigung von Notwendigkeiten. Die Erfindung der fahrenden Eisenbahn, die einen Löffel grünen Spinat der Oma und der Lieblingstante bringt, um ihn im Mund eines Kleinkindes verschwinden zu lassen, ist eine Strategie der Eltern und wird vom

---

<sup>19</sup> McGonigal, 2011, S. 32ff

<sup>20</sup> Bernard Suits. *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*. 2005, Verlag: Broadview Press Ltd

<sup>21</sup> McGonigal, 2011, S. 34

<sup>22</sup> Huizinga, 2015, S. 16

unfreiwillig *bespielten* Kind rasch als Finte durchschaut und abgelehnt. Diese Frage des *verordneten Spieles* wird noch später an die Reihe kommen, im Kapitel zu den Videobeobachtungen von ComputerspielerInnen. Anders als im gewöhnlichen Leben unterliegt das Spiel einem Plan und ist mit einem Anfang sowie einem Ende versehen:

*„Es ‚spielt‘ sich innerhalb von bestimmten Grenzen von Zeit und Raum ‚ab‘.“*<sup>23</sup>

Obwohl McGonigal in ihren vier Kernelementen des Computerspieles die Losgelöstheit von Raum und Zeit nicht explizit miteinbezieht, gibt doch dieses Ansprechen der *Wirklichkeit* einen Einblick in ihre Gegenüberstellung von Spiel und vom gewöhnlichen Leben recht deutlich wieder:

*„Im Vergleich zu Spielen ist die Wirklichkeit deprimierend. Spiele fördern anhaltenden Optimismus und konzentrieren all unsere Energie auf eine Tätigkeit, die wir gut beherrschen und die uns Spaß macht.“*<sup>24</sup>

Spiele bilden also eine *zeitweilige* Welt, die sich aus der *eigentlichen* herausgebildet hat. Doch auch in dieser Welt herrschen Ernsthaftigkeit und Ordnung. Eltern erfahren dies besonders in ihrer Statistenrolle bei Rollenspielen mit ihren Kleinkindern. Oft stehen sie verzweifelt da und wissen nicht mehr, was sie sagen oder tun dürfen. Sätze wie: „Du darfst das nicht sagen“, oder: „Dort darfst du nicht hingehen, da ist es aus“, grenzen ihren Handlungsspielraum in diesen Spielen empfindlich ein. Schnell haben sie ihren Kindern mit ihren guten Ideen, wie das Rollenspiel entwicklungsförderlich weitergehen könnte, ihr Treiben verdorben. Damit sind sie zu SpielverderberInnen geworden. So folgen sie in der Regel den Anweisungen ihres Kindes, um dessen Spielspaß nicht zu stören. Die Regeln eines Spieles nämlich sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel. Die rote Karte des Schiedsrichters hebt das laufende Spiel auf und verbannt den/die SpielerIn wieder in die „gewöhnliche“ Welt. In einem „schönen“ Spiel muss die ausgemachte Ordnung eingehalten werden. Das Spiel hat in Huizingas Definition

*„[...] sein Ziel in sich selber und wird begleitet von einem Gefühl der Spannung und Freude [...]“*<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Huizinga, 2015, S. 18

<sup>24</sup> McGonigal, 2011, S. 35ff

<sup>25</sup> Huizinga, 2015, S. 19

Bei McGonigal begegnen wir den beiden Begriffen *Ziel* und *Feedbacksystem*. Das Computerspiel befriedigt SpielerInnen durch den Sinn, ein bestimmtes *Ziel* zu erreichen und dadurch *Befriedung* zu erfahren. Das gesamte Spiel über wird deren Aufmerksamkeit gefesselt und in eine geeignete Richtung gelenkt, um die gewünschte Absicht zu erreichen. Die *Spannung* wird durch das Feedbacksystem aufrechterhalten. Punkte, Levels, ein Highscore oder ein Fortschrittsbalken erhöhen diese und *motivieren* zum Weiterspielen. Wenn sie dabei von einer emotionalen Situation spricht, durch die wir uns in die Lage versetzt fühlen, unsere Lebensqualität zu verbessern und uns zu glücklicheren Menschen zu machen, lässt die Spieleentwicklerin ihr Wissen darüber durchblicken, dass Computerspiele viele Bedürfnisse der SpielerInnen befriedigen und positive Emotionen generieren. Und damit lassen sich ihre vier Kernelemente des Spielens mit dem Computer – *Ziel, Regeln, Feedbacksystem* und *freiwillige Teilnahme*<sup>26</sup> – der Definition Huizinga zuordnen:

*„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“<sup>27</sup>*

#### 1.1.1.2 Kategorien des Spieles

Während Huizingas Definitionen mit den Begriffen der Freiwilligkeit, Abgeschlossenheit, Regelhaftigkeit und Ernsthaftigkeit das Essenzielle im Begriff Spiel hervorheben, untersucht Roger Caillois<sup>28</sup>, was wir unter Spiel verstehen. Da es sich uns so vielfältig und verschieden präsentiert, meint der Autor Cédric Weidmann in seinem Blog über den Philosophen, dass diese Ergebnisse nicht unterschätzt werden sollen. Diese zeigten endlich, was wir alles eigentlich meinen, wenn wir von „Spielen“ sprechen. Caillois unterscheidet zwei Ursachen des Spieles. Die erste, *paidia*<sup>29</sup>, stellt den Übermut und die spontane Freude an einer Betätigung dar. Ein Kleinkind, das den elterlichen Kleiderschrank ausräumt, hat einfach Freude und stillt seine kindliche Neugierde dadurch. Genauso verhält es sich mit der starken Freude über die ersten eigenen Geräusche,

---

<sup>26</sup> McGonigal, 2011, S. 33

<sup>27</sup> Huizinga, 2015, S. 37

<sup>28</sup> Roger Caillois, Philosoph und Soziologe, schreibt 1958 eine Abhandlung zum Spiel. »Les jeux et les hommes« heißt sein Werk, das explizit auf Huizinga Bezug nimmt. Quelle: Cédric Weidmann im Blog *FreiesFeld* <https://freiesfeld.ch> letzter Zugriff: 2016-08-01

<sup>29</sup> paidia: [freie, unkontrollierte, anarchische und launenhafte Prinzip der „paida“ [...] Quelle: (Rosenstingl & Mitgutsch, 2009, S. 24)

die ein Säugling produzieren kann, oder über das Herumtollen in frischen Wasserpfützen. Begleitet von lautem Gelächter oder wildem Schreien kann man diese Tätigkeiten Caillois' Begriff zuordnen. *Paida* stellt somit den Ursprung und den Antrieb jedes Spieles dar. Der sich daraus entwickelnde Begriff *ludus*<sup>30</sup> beinhaltet bereits die Übung und die Regelmäßigkeit. *Ludus* ist geprägt von dem Wunsch, seine Fähigkeiten zu steigern, sowie vom Sich-Messen an immer schwierigeren Aufgaben. Vergnügliches Drachen steigen lassen ist ein freies Spiel mit dem Wind und nach Annahme der Autorin *paida* zuzuordnen. Den Drachen höher steigen zu lassen, als dies MitspielerInnen gelingt, und das Bemühen, ihn in einer bestimmten Formation tanzen zu lassen, entwickelt sich zu einer disziplinierteren Form des Spieles. Es fließt also *ludus* in das Spiel mit dem Drachen ein. Werden beim Herumtollen und beim übermütigen Spiel Regeln aufgestellt, Ziele gesteckt und wird geübt, um diese zu erreichen, so spricht Caillois von *ludus*. Hier finden wir auch Verknüpfungen zu Bernhard Suits *freiwilligem Überwinden unnötiger Hindernisse* wieder. Sich etwas schwerer zu machen, um besser zu werden, ist ein wesentlicher Aspekt, wenn wir vom *Feedbacksystem* bei Computerspielen sprechen. *Paida* und *ludus* fördern einander. Dem Antrieb *paida* stellt Caillois das disziplinierende *ludus* zur Seite. Aus diesen beiden Hauptkriterien entwickelte Caillois vier Kategorien zum Thema Spiel:

**Agon** | Der Wettkampf. Prototyp: Olympische Spiele.

**Alea** | Das Glücksspiel. Prototyp: Würfelspiel.

**Mimikry** | Verstellungsspiel. Prototyp: Theater, Vater-Mutter-Kind-Spiel.

**Ilinx** | Rauschhaftes Spiel, bei dem der Reiz darin besteht "dem klaren Bewusstsein eine Art wollüstiger Panik einzuflößen". Prototyp: Achterbahn, Tanzen, Drehen.

Diese Begriffsbestimmungen führen zu ersten Genrebezeichnungen zu den verschiedenen Spielformen des Menschen. Diese, auf Abbildung 7 dargestellten sowie *paida* und *ludus* zugeordneten Kategorien werden in der vorliegenden Arbeit nicht eingehend besprochen, obwohl es von großem Interesse wäre, die einzelnen Prototypen den Spieldefinitionen Huizingas und McGonigals zu unterziehen. Ist eine Jahrmarktattraktion oder das Theater ein Spiel? Ist es freiwillig und losgelöst vom Hier und Jetzt? Nach welchen von allen TeilnehmerInnen akzeptierten Regeln findet es statt? All dies sind Fragen, die eigenes Nachdenken schnell klären kann.

---

<sup>30</sup> Latein: ludus, Spiel Quellen: <https://dela.dict.cc/?s=ludus>, <https://de.scribd.com/doc/134504963/Lateinische-Phrasen>

	AGON (Wettkampf)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Verkleidung)	ILINX (Rausch)
PAIDIA Lärm Bewegung unbändiges Gelächter	Nichtgeregelter Wettkampf, Kampf usw.  Athletik	Auszählspiele „Zahl oder Adler“	Kindliche Nachahmung, Illusionsspiele, Puppe, Rüstung, Maske, Travestie	Kindliche Drehspiele, Zirkus, Schaukel, Walzer
Drachen Grillenspiel Patienzen	Boxen, Billard, Fechten, Dame- spiel, Fußball, Schach	Wette Roulette		Jahrmarkts- attraktionen
Kreuzworträtsel LUDUS	Sportwettkämpfe im allgemeinen	Lotterie in jeder Form	Theater Schaukünste im allgemeinen	Ski Alpinismus Kunstsprünge

Abbildung 1: Caillois Hauptkategorien Quelle: <https://freiesfeld.ch/2013/04/06/roger-caillois>, letzter Zugriff 2016-08-02

Mit dieser Einteilung hat Caillois bereits unbewusst einen Vorläufer der Genres im Computerspiel kreiert. Sie hilft dabei, im Sinne der Autorin, festzuhalten, dass der wertende Blickwinkel auf ein Computerspiel den Stil, den Ablauf und die Darstellung nicht außer Acht lassen darf. Mit dem Bewusstsein über die Spieldefinitionen Huizingas, McGonigals und Suits sowie den möglichen Einteilungen in die vier Hauptkategorien Caillois sollen an späterer Stelle dieser Arbeit ausführlich die Genres und Kategorien des Computerspieles erläutert werden. Um den Unterhaltungswert beim Computerspielen verorten zu können, beinhaltet das nächste Kapitel die Suche nach einer theoretischen Erklärung dazu.

### 1.1.2 Computer, der Zusammenschluss von Mensch und Maschine

Bei der Recherche zu dieser Arbeit sind immer wieder genaue technische Aufzeichnungen zu der Abfolge von Eingaben und Ausgaben beim Bedienen von Computern und Steuern von Computerspielen aufgestoßen. Es ergaben sich dabei keine Erkenntnisse über die Faszination und die Begeisterung für diese Betätigungen. Eine Erklärung für diese Erkenntnislosigkeit findet sich bei Timo Schemer-Reinhard. Dieser schreibt über die Steuerung von Computerspielen als Analysegegenstand Folgendes:

*„Ein Spieler steuert keine Maschine, er spielt oft nicht einmal ‚mit einem Spiel‘ sondern er spielt einfach nur. Der Eindruck, es mit einer Maschine zu tun zu haben,*

*kommt besonders deutlich vor allem dann auf, wenn ernsthafte Fehler das Spielerleben irritieren.“<sup>31</sup>*

Viele theoretische Abhandlungen beschäftigen sich mit SpielerInnen als BedienerInnen einer Maschine. Die SpielerInnen geben ein („Input“), die Maschine gibt aus („Output“). So könnte man den Computer mit seiner Steuerung als eine Art Werkzeug ansehen, mit dem der Mensch bestimmte Vorgänge steuern kann. Der Begriff Werkzeug versteht sich dabei als ein Gegenstand, der immer in seinem Funktionszusammenhang gesehen wird. Das moderne Werkzeug Computer ist eines, das weitere Werkzeuge zur Verfügung stellt. Eine Schnittstelle (Interface) ist ein Werkzeug zweiter Ordnung. Das komplexe „Werkzeugsystem“ eines Computers gelingt in seinen Funktion besonders dadurch, dass der Nutzer seine Konzentration vor allem auf die Funktion dieses Systems fokussiert statt auf die technisch-materiale Gebundenheit diverser Steuerungen und Regelkreise. Das Medium Computer verschwindet in der Wahrnehmung zu Gunsten des Inhalts, wie dies auch bei den Medien Film und Fernsehen geschieht:

*„Der Sachverhalt ‚Tatort‘ ist als Wahrnehmungsgegenstand nur im und durch einen Fernseher existent – und er macht diesen Fernseher dabei zugleich gewissermaßen unsichtbar.“<sup>32</sup>*

Der Schraubenzieher hingegen ist ein Werkzeug, mit dem Schrauben eingedreht werden. Die Art des Gegenstandes steht in der Dominanz hinter seiner Funktion. Sybille Krämer vergleicht in ihren Untersuchungen zum *Medium als Spur und Apparat* die Begriffe Werkzeug und Apparat. Sie formuliert dabei die Annahme, dass Medien nicht nur Überträger sondern auch Quelle von Sinn seien. Wir lesen keine Buchstaben, sondern einen Text. Wir hören keine Schwingungen, sondern Musik. Wir tauschen in Gesprächen nicht Worte aus, sondern Meinungen und Überzeugungen. Die Medien sind wie eine Fensterscheibe in eine künstliche Welt. So schließen beide Funktionen – die des Werkzeuges (Glasscheibe) und die des Mediums (Blick in die Welt) – beim Computer einander nicht aus:

*„Es ist wohl erst die Verknüpfung der beiden Funktionstypen – werkzeughaft und medial – die die starke Motivation der Spieler eines Computerspieles stetig nährt. Dieses Eintauchen und Ausblenden des eigentlichen Vorganges ein Spiel zu bedienen, nämlich ein Interface zu steuern, ist für den Spielespaß äußerst dienlich.“<sup>33</sup>*

---

<sup>31</sup> Schemer-Reinhard, 2012, S. 38

<sup>32</sup> Krämer, 1998, S. 74ff

<sup>33</sup> Schemer-Reinhard, 2012, S. 41

Wenn Eltern erzählen, das sie aus dem Kinderzimmer Jubelschreie, Äußerungen des Zorns und Ärgers, wie das wütende Klopfen auf einer Tastatur oder ein beherztes: „*Ich schlag dir in die Fresse*“, wahrnehmen, können sie sicher sein, dass ihr spielendes Kind seine Umgebung vergessen hat und nicht mehr wissen will, das alles nur die Steuerung eines Interfaces ist. Vor der genaueren Beschreibung der Prozesse, die hinter dem Spaß am Spiel mit dem Computer ablaufen, folgt nun eine Darstellung der Teildiskussionen zu diesem Thema im öffentlichen Raum.

### **1.1.3 Populäre Teildiskussionen zum Thema Unterhaltungswert im Computerspiel**

*„Die Nutzung von Computerspielen hat einen Umfang und eine gesellschaftliche Bedeutung erreicht, die den Bedarf nach wissenschaftlichen Erklärungen sprunghaft ansteigen lässt.“<sup>34</sup>*

Bereits 2006 hat Christoph Klimmt in seinen Studien über *Computerspielen als Handlung* gefordert, sich verstärkt den Ursachen der Nutzung von Computerspielen zu widmen als deren Auswirkungen auf die SpielerInnen. In der aktuellen, öffentlichen Debatte wird medial vermittelt, dass jugendliche Attentäter oder Amokläufer in erster Linie einen Computer benutzt haben, um sich ihr Wissen über Waffenbau, ihre Kontakte zu einschlägigen Szenen und nicht zuletzt Zerstreuung beim Computerspielen zu suchen. Caja Thimm beschreibt dieses Szenario im Jahre 2010 als

*„[s]tarke Schuldzuweisungen aus Politik und Teilen besorgter Elternschaft und nicht minder heftige Verteidigung des Rechts auf Spiel durch Tausende nicht-gewalttätige Spielefans.“<sup>35</sup>*

Wenn wir über das Computerspielen unter Erwachsenen sprechen, gehen wir meist der Frage nach, wie es sich auf jugendliche SpielerInnen auswirkt. Diese können untereinander stundenlang über dieses und jenes Spielzug sprechen, über die Vor- und Nachteile neuer Funktionen sowie Versionen ihres Lieblingsspiels diskutieren oder ein eben gespieltes Spiel analysieren. Über die Wirkung des Spielens mit dem Computer auf die eigene Persönlichkeit aber werden sie sich nicht austauschen. Das ist auch ganz normal so. Kinder fragen sich generell nicht, warum sie gerne mit Bällen spielen, im Schwimmbad rutschen, einen Comic lesen oder eine Runde Uno spielen – offen-

---

<sup>34</sup> Klimmt, *Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*, 2006, S. 14ff

<sup>35</sup> Thimm, 2010, S. 7

sichtlich tun sie es einfach, weil es ihnen Spaß macht. Da ist es umso verwunderlicher, warum besonders in der öffentlichen Diskussion die Frage nach der Wirkung von Computerspielen auf das Individuum und die daraus resultierenden Probleme, die möglich sind, jene nach der Unterhaltsamkeit dieser Tätigkeit in den Hintergrund rückt. Der Faktor Spielspaß ist der allererste, der von Kindern und Jugendlichen genannt wird, wenn sie ihre intensive Nutzung erklären sollen. „*Weil es Spaß macht*“, ist die größte Motivation der NutzerInnen von Computerspielen. Dieser Spaßfaktor steht aber in der Forschung sofort wieder auf dem Prüfstand. Folgende Teildiskurse werden in diesem Zusammenhang geführt:<sup>36</sup>

- Aspekt der Computerspielsucht (wenn es zu viel „Spaß“ macht),
- gewaltdarstellende Computerspiele und deren Wirkung (Spaß beim Töten),
- Einbindung von bestehenden Spielen in den Unterricht oder die Entwicklung neuer Computerspiele im Sinne von „serious games“ für Bildungszwecke (Spaß beim Lernen).

Diesen Spaß am Spiel möchte man entweder schwächen (Suchtgefahr), ins schlechte Licht rücken (Gefahr von Gewaltvideos) oder nutzen (zum Vermitteln von Lehrinhalten). Dass alle drei Punkte sich gegen das Spiel im Allgemeinen und das Computerspielen im Speziellen richten, ist für viele Jugendliche ein Problem, die mit schlechtem Gewissen an den elektronischen Geschenken ihrer Eltern sitzen und mit Freude spielen. Das nachfolgende Kapitel soll daher wesentliche Faktoren der Spieltheorie erläutern, die diesen Spaß am Spielen fördern.

#### **1.1.4 Identifizierte Prozesse der Unterhaltung beim Spielen mit dem Computer**

Wenn wir ein Kleinkind beim Spielen betrachten – wie es etwa mit großer Beharrlichkeit Schubladen ausräumt, sodass diese von anderen Personen wieder eingeräumt werden müssen; wie es Gegenstände auf den Boden wirft und erstaunt ist, dass diese aufgehoben werden müssen; wie es im Freien einen fruchtreifen Löwenzahn anbläst, um mit großer Freude zu betrachten, dass seine Handlung die haarigen Flugschirme der Blume sich in alle Richtungen ausbreiten lässt und durch die Lüfte trägt – dann spüren wir ganz deutlich, warum es sich freut. Noch zu deutlich haben wir diese Freu-

---

<sup>36</sup> Klimmt, 2008, S. 7

de selbst in Erinnerung. Man hat etwas bewegt, etwas verursacht, die eigene Handlung löst etwas aus und macht Spaß. Da sind Ereignisse und Geräusche, Gefühle und Kontakte wie die Reaktion der geliebten Oma auf eine lustige Grimasse, das Erklingen der Babyrasseln beim Schütteln dieser und das Klicken des Lichtschalters. Doch bald beginnt diese Freude abzuflauen. Zu viele Dinge müssen getan werden. Die Pflicht kommt hinzu und das Wissen, dass jeder Mensch Lichtschalter betätigt und dies daher kein großes Kunststück ist.

#### 1.1.4.1 Selbstwirksamkeitserfahrung („Effectance“)

Mit diesem Spielen sind wir, wie schon im Kapitel 1.1.1.2 beschrieben, im *paida*. Wir spielen, um unseren Körper und unseren Geist darauf zu konditionieren, dass wir glücklich sind. Ab da an müssen wir immer öfter Erwartungen erfüllen. Hinzu kommt die Angst, etwas falsch zu machen. Schule und Arbeitsplatz lassen diesem Gefühl des Ich-kann-etwas-bewegen wenig Raum. Bei einigen Dingen ist uns gar nicht bewusst, warum wir sie tun müssen, wir sehen das Ergebnis nicht. Über- und Unterforderung stellen sich ein, Unterforderung vor allem dann, wenn wir in der Schule eine Arbeit „selbstbestimmt“ lösen müssen, die sich nicht schnell erledigen lässt oder einen *zu Tode* langweilt. Spätestens jetzt entsteht eine Sehnsucht nach diesen ersten Glücksmomenten, nach den ersten Erfahrungen der *Selbstwirksamkeit*. Wie schon im vorigen Kapitel beschrieben, ist der Computer ein Ein- und Ausgabesystem. Diese unmittelbare Reaktion des Programmes nennt die Motivationspsychologie „*Effectance*“, also Selbstwirksamkeitserfahrungen. Sie stellen eine zentrale Dimension des Spielspaßes dar:<sup>37</sup>

*„Die Spannung zwischen gesellschaftlicher geforderter Selbstbestimmung und tatsächlicher Fremdbestimmung, gepaart mit langen Handlungsketten [...] werden im Computerspiel aufgelöst. Dort sind die Handlungsketten auf lustvolle Weise verkürzt.“<sup>38</sup>*

- Ursache: Ein Becher mit ungeliebter Flüssigkeit steht auf dem Hochsitz.
- Handlung: Dieser Becher wird vom Hochsitz gewischt.
- Wirkung: Er knallt auf den Boden.
- Ursache – Handlung – Wirkung → **Wisch – und weg.**

---

<sup>37</sup> vgl. Klimmt, 2008, S. 8; McGonigal, 2011 S. 43; Neitzel, 2012, S. 86

<sup>38</sup> Neitzel, 2012, S. 86ff

- Ursache: Ein Mitspieler aus dem fremden Team will das eigene Haus zerstören.
- Handlung: Er (bzw. die entsprechende Spielfigur) wird totgeschlagen.
- Wirkung: Er ist weg.
- Ursache – Handlung – Wirkung → **Zack – und weg.**

Eine solche Handlungsweise wird als spannend empfunden und ermöglicht Spaß, sie unterhält meist eine lange Zeit. Der Reiz daran ist, dieses Gefühl der Selbstwirksamkeit immer wieder zu erleben. Diese starke Emotion ist den Designern von beliebten Spielen bewusst, daher achten sie auf stetigen Handlungsbedarf aufseiten der SpielerInnen:

*„Eine gegebene Spielersoftware setzt die Spielerin immer neuen Reizen aus, auf die sie reagieren muss, wenn das Spiel fortgesetzt werden soll, andererseits realisiert sich das Spiel, durch die Einwirkung der Spielerin auf die Spielmechanik.“<sup>39</sup>*

Dies berührt den zweiten, als zentral identifizierten Unterhaltungsprozess beim Computerspielen: Die Handlungsabläufe müssen immer wieder zu Lösungen führen, um nicht der Langeweile zu verfallen. Es gilt also, kleine Teilziele in Aussicht zu stellen, damit alles im Fluss der Ereignisse bleibt.

#### 1.1.4.2 Spannung und Lösung

Ein Blick zurück auf das Kleinkind und sein Spiel zeigt Folgendes: Es hat sich versteckt, und obwohl es dort zu finden ist, wo es immer liegt – unter dem Bett der Eltern – wird jeder Erwachsene es tunlichst vermeiden, es sofort zu finden. Eine große Enttäuschung wäre sodann die Folge. Jedes Mal, wenn sich der wohlwollend Suchende dem Elternbett nähert, gerät das Kind in eine extreme Anspannung. Es hält die Luft an, ist still oder kichert, um dasjenige abzubauen, worum es in diesem Abschnitt geht: die Spannung. Obwohl die Autorin dieser Arbeit viele Kinder beobachten konnte, die beim Spielen in große Aufregung geraten und negative Energien freisetzen, wollten alle nur das Eine: noch einmal spielen. Das Gefühl der Auflösung wird einfach als zu schön empfunden. Das Ende ist in diesem Fall vielleicht eine Lösung ohne eindeutigen Sieg, doch mit einer befriedigenden Lösung: Die eigene Mutter hat einen wieder, und das wird als gut empfunden.

---

<sup>39</sup> Thimm, 2010, S. 57

Wenn im Film der Showdown beginnt und James Bond in 20 Minuten wieder einmal die Welt rettet sowie nur knapp dem Tode entrinnt, werden ZuschauerInnen in einem Kinosaal hin- und hergerissen. Auch ein Fußballspiel um den Aufstieg ins Viertelfinale löst beim Publikum vielleicht intensive Gefühle aus. Oft schwanken diese in sehr kurzer Zeit. Wenn es die Spieler der favorisierten Mannschaft in die Nähe des gegnerischen Tores schaffen, werden die Atemstöße der Fußballfans kürzer oder sogar ganz angehalten. Egal ob ein Tor fällt oder nicht – ist die Situation entschärft, entspannen wir, falls wir Fußballfans sind. Aus dieser Handlungsnotwendigkeit des Agenten, die darin besteht, die Welt zu retten, sowie des Fußballspielers, der ein Tor schießen muss, wird ein Zustand aufgebaut, der durch *erhöhte Aufmerksamkeit, negativ aufgeladene Erregung und sorgenvolle Antizipation geprägt ist*<sup>40</sup>. Diese bezeichnenden Lösungs- und Erleichterungserfahrungen werden in der Filmbranche „*Suspence*“ genannt. Eine Situation wird aufgelöst. Emotionen der Spannung und Auflösung werden besonders beim Computerspielen tragend. Die Auflösung ist entweder im Sinne der SpielerInnen (alles Erhoffte ist in Erfüllung gegangen) oder steht im entgegengesetzten Sinn (die Ängste bewahrheiten sich), sodass die SpielerInnen sich gedrängt fühlen, es immer wieder zu versuchen. Da es in einem Computerspiel immer die eigene Person oder das eigene Team betrifft, sind diese Gefühle besonders intensiv:

*„Durch die Interaktivität, die sich ja in Effectance-Erfahrungen für die SpielerInnen manifestiert (vgl. oben), entsteht demnach ein starker Ich-Bezug, der sich wiederum in besonders intensiven emotionalen Erfahrungen von Spannung und Lösung manifestiert. Dazu gehören auch die vergnüglich-positiven Erfahrungen von Stolz (Selbstwertsteigerung nach Erfolg): Weil die Spielerinnen und Spieler positive Ereignisse im Spiel auf ihre eigenen Leistungen attribuieren können, erleben sie sich als kompetent und mächtig.“*<sup>41</sup>

Wenn der Raum hell erstrahlt nach erstmals gelungener Betätigung des endlich erreichten Lichtschalters, fühlt sich das Kleinkind stolz und mächtig. Es strahlt über das ganze Gesicht und wird vielleicht vor Vergnügen aufschreien. Stolz wird als ein sehr mächtiges Gefühl empfunden, da es sich positiv anfühlt und als ein menschliches Hochgefühl beschrieben wird. *Fiero*<sup>42</sup> wird dieses Gefühl auf Italienisch genannt. Es wird von den Game-Designern genützt, um ein einheitliches Wort zu verwenden, das beim Entwerfen von Spielen eine wesentliche Rolle einnimmt. Wenn Menschen Stolz in

---

<sup>40</sup> Klimmt, 2008, S. 9

<sup>41</sup> Klimmt, 2008, S. 10

<sup>42</sup> McGonigal, 2011, S. 48ff

ihrem Körper fühlen, können sie ihn sofort identifizieren. Sie fühlen, dass sie gesiegt, ein großes Ziel erreicht, eine schwere Schlacht gewonnen haben – dies geht mit Stolz einher. Meistens begleitet dieses Gefühl ein eigener Blick, eine Geste und vielleicht ein Jubeln. Klug designte Games versuchen, positive Lösungserfahrungen oft zuzulassen, doch hüten sich vor zu einfachen positiven Lösungsmodellen genauso wie vor allzu häufigen negativen Lösungen. In zu schwierigen Spielen oder, wenn SpielerInnen zu schwach sind, drohen Frustrationserfahrungen in einem hohen Ausmaß. Die Spielmotivation ist damit gefährdet. Das Spiel wird abgebrochen und im schlimmsten Fall nicht mehr gespielt<sup>43</sup>. Diese immer wiederkehrende Erfahrung von Spannung und Lösung führt zu einem dritten wichtigen Faktor im Unterhaltungserleben beim Spielen, den sogenannten *Flow*.

#### 1.1.4.3 Der Flow im Spiel

Der Psychologe Mihály Csíkszentmihályi<sup>44</sup> veröffentlichte 1975 seine richtungsweisende Studie über ein ganz bestimmtes Glücksgefühl. Die Abwesenheit dieses Gefühls lässt ihm zufolge JoggerInnen stundenlang im Grünen laufen und ganze Generationen von Menschen lange Schals stricken. Es bewirkt, dass TänzerInnen in Clubs und im Fitnessstudio ihre Körper hin- und herwiegen, ebenso dass kleine Kinder am Boden stundenlang malen, spielen oder verschiedene Dinge ganz genau betrachten. Alles, was ringsum passiert, wird in diesem Moment ausgeblendet. Das Rufen der Schwester wird nicht wahrgenommen. Der Titel der angeführten Publikation Csíkszentmihályi lässt bereits auf die Natur des Phänomens schließen: *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen*. Dieses Gefühl kann sich auch bei Menschen einstellen, die sich sehr fordernden Aufgaben widmen. So kann aus der persönlichen Erfahrung der Autorin gesagt werden, dass sie als begeisterte Sportlerin beispielsweise nie weniger als 40 Minuten am Stück läuft, da das Erreichen dieses Gefühls, das wiederholt als Empfindung von höchster Lebendigkeit beschrieben wird, sonst ausbleibt. Es zeichnet sich auch dadurch aus, dass alle Sinne in der gegenwärtigen Tätigkeit auf das Höchste aktiviert werden, was sich vor der angegebenen Zeitspanne beim Joggen nicht einstellt.

---

<sup>43</sup> vgl. McGonigal, 2011, S. 48ff

<sup>44</sup> Mihály Csíkszentmihályi Professor für Psychologie an der University of Chicago und Autor. *Flow – der Weg zum Glück. Der Entdecker des Flow-Prinzips erklärt seine Lebensphilosophie*. Herder spektrum Band 6067, Ingeborg Szöllösi (Hrsg.), Freiburg im Breisgau / Basel / Wien 2010 (Originalausgabe 2006) Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Flow\\_\(Psychologie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Flow_(Psychologie))

Letzter Zugriff: 2016-08-10

Flow entsteht laut den Behauptungen Csíkszentmihályis nicht durch Verpflichtungen und kann somit nie in der Arbeit oder in der Schule empfunden werden. Dabei räumt die Autorin aber ein, dass es im beruflichen Umfeld bei einigen Menschen zu Flow-Erfahrungen kommen können muss. Besonders in künstlerischen Bereichen oder beim Programmieren eines schwierigen Programmes können sich, laut eigener Beobachtung der Autorin, Flow-Erlebnisse einstellen. Doch [...] *dass im menschlichen Alltag ein bedrückender Mangel an ihm herrscht [...]*<sup>45</sup>, ist eine allgemeine Beobachtung, die auch in dem Buch angeführt wird. Wie im letzten Kapitel über Spannung und Lösung besprochen, finden wir beim Computerspielen im besten Fall eine immer wiederkehrende Abfolge dieser beiden Prozesse der Spielfreude. Durch diese anhaltenden emotionalen Empfindungen kann es ebenso zum Flow-Effekt kommen. Doch Christian Schmitt fügt hinzu, dass sie immer wieder durch geschicktes Spiele-Design aufrechterhalten werden:

*„Hat der Spieler kontinuierlich Erfolg im Spiel, kann es zu einer Flow-Spirale kommen [...]. Bei dieser spielen auch Faktoren wie das Gefühl und die Fähigkeit optimal beansprucht zu sein, die Klarheit des Handlungsspielraums und der vorhandenen Rückmeldung eine Rolle, sodass der Handlungsablauf glatt und flüssig erlebt wird [...]. Stimmt dieser Fluss von positiven immersiven Effekten für den Nutzer nicht, kann die Flow-Spirale zu einer Frust-Spirale werden.“*<sup>46</sup>

Hier finden sich einige Begriffe aus den vorangegangenen Kapiteln wieder: McGonigals Feedbacksystem (Rückmeldung), Neitzels Immersion (immersive Effekte) sowie die Mitte zwischen Unterforderung und Überforderung (optimale Beanspruchung) mögen zum Erreichen dieses wünschenswerten Zustandes beitragen. Die immersiven Effekte führen in der Folge zum letzten Punkt dieser Auflistung Klimmths, zum simulierten Leben und zur Rollenerfahrung.

#### 1.1.4.4 Simulierte Lebens und Rollenerfahrung

Nur der Kasperl im Kindertheater hat den Mut, mit Großmutter's Nudelwalker auf ein Krokodil einzuprügeln, um eine Sequenz aus einem weithin geläufigen Schauspiel für Kinder wiederzugeben. Im wirklichen Leben wäre eine solche Handlungsweise extrem gefährlich. Menschen aber haben eine starke Vorliebe für Geschichten, in denen Helden und Heldinnen nahezu unlösbare Aufgaben mutig anpacken und lösen, wie unter

---

<sup>45</sup> McGonigal, 2011, S. 51

<sup>46</sup> Schmitt, 2011, S. 32f

anderem Literatur und Mythologie beweisen. *Im Computerspiel kann man gefahrlos erleben, wie es ist, einen Kampfjet zu fliegen, ein Imperium aufzubauen oder fremde Planeten zu besiedeln*<sup>47</sup>. Computerspiele ermöglichen beispielsweise schwierige Kunststücke wie einen dreifachen Salto über den Kasten zu machen. In atemberaubender Geschwindigkeit durch die Straßen zu rasen, um der Polizei zu entkommen, oder eine unheimliche Welt alleine, nur mit einem Schwert bewaffnet, zu durchqueren, damit man einen entlegenen Schatz findet, sind weitere Möglichkeiten. Auch ganz alltägliche Situationen können in Computerspielen simuliert werden. Das Spiel *Die Sims* bietet an, einen ganzen Lebensentwurf durchzuspielen und in Interaktion mit dem Computerspiel die handelnden Personen bis zu einem gewissen Grad zu steuern. Erzählerisch gerahmte Rollenerfahrungen werden auch durch die Möglichkeit, die eigene Identifikationsfigur – den sogenannten „Avatar“ – nach den eigenen Wünschen mit frei gewählten Aussehen, bestimmter Kleidung und gewissen Eigenschaften zu versehen, gesteigert. Das Aussehen steht dabei nicht so sehr im Vordergrund wie der dadurch erzeugte Involvierungsgrad aufseiten der SpielerInnen:

*„SpielerInnen und Avatar funktionieren zusammen. Es wird eine Handlung ausgeführt. Das bedeutet, dass dieser Ansatz auf dem Aspekt der körperlichen Annäherung beruht und weniger auf dem Aspekt der Repräsentation.“*<sup>48</sup>

Die SpielerInnen sind sich dessen bewusst, dass sie bloß spielen, und befinden sich in einer Form der Selbstbeobachtung. Sie führen Handlungen aus, gleichzeitig wissen sie, dass sie sich dabei beobachten. Im Spielvorgang bewegen sich SpielerInnen immer wieder zwischen diesen beiden Welten, mit mehr oder weniger Intensität sind sie in ihrer Rolle verhaftet<sup>49</sup>. Dabei werden ihre Spielerfiguren trainiert und für ihr virtuelles Dasein gerüstet. Manche SpielerInnen generieren einen einzigen Avatar, um diesen durch das Erreichen gesteckter Ziele immer weiter zu entwickeln. Andere wiederum kreieren viele Charaktere für unterschiedliche Einsätze und Rollen. Ein Gespräch mit einem 17-jährigen Spieler spiegelt diesen Umgang mit der eigenen Spielerfigur folgenderweise wider:

*„Ich hatte in Minecraft immer nur einen Skin. Den habe ich gestärkt und immer weiterentwickelt. Mein bester Freund [...] war da ganz anders. Er hatte Hunderte Skins und hat mit allen nur so ein bisschen gespielt. Das habe ich nicht verstanden.“*

---

<sup>47</sup> Klimmt, 2008, S. 11

<sup>48</sup> Ackermann nach Neitzel, 2013, S. 366

<sup>49</sup> Ackermann, 2013, S. 365ff

Die Rolle des Avatars im Spiel Minecraft wird im weiteren Teil der Arbeit noch intensiver besprochen. An dieser Stelle sei jedoch erwähnt, dass in dieser Untersuchung das Wort *Avatar* im Zusammenhang mit Minecraft durch den eben angeführten Ausdruck „Skin“ (Spielerskin) ersetzt wird, da dieser in diesem Spiel die Spielfigur bezeichnet. Im nächsten Kapitel werden zur Veranschaulichung der raschen Entwicklung dieses Mediums und zur Darstellung der Geschichte eines relativ neuen Spielzeuges, die geschichtliche Entwicklung und die damit verbundenen Erscheinungsformen digitaler Spiele vorgestellt.

### 1.1.5 Geschichte und Erscheinungsformen digitaler Spiele

In den amerikanischen Universitäten begannen im ersten Drittel des letzten Jahrhunderts ProfessorInnen<sup>50</sup> und ihre Studierenden mit dem neuen Medium Computer zu experimentieren. Der deutsch-amerikanische Medienwissenschaftler und Publizist Gundolf S. Freyermuth lokalisiert vier zusammenlaufende Interessen hinter diesen Experimenten:

- das Streben nach der Erforschung künstlicher Intelligenz;
- die Simulation realer Abläufe zu gefahrlosem und kostengünstigem Training, insbesondere in der Luft- und Raumfahrt;
- den Wunsch nach einer Beschleunigung und Erleichterung komplizierter und langwieriger Abläufe analoger Spiele, insbesondere durch *War Games* und andere Strategiespiele;
- das Bestreben, die neue Universalmaschine Computer spielerisch zu nutzen.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Trotz der Schwierigkeiten für Frauen beim Zugang zu Hochschulen sind in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts wesentliche Wissenschaftsbeiträge von Frauen erbracht worden, die unter anderem zu mathematischen Grundlagen der späteren Informatik wurden. Beispielsweise schuf die Mathematikerin Emmy Noether mit ihrer Abstrakten Algebra die Basis für das heutige Verständnis von Informatik; und die ungarische Mathematikerin Rószsa Péter entwickelte über die Theorie der Rekursiven Funktionen Grundlagen der späteren Komplexitätstheorie, einem der zentralen Themen der heutigen Theoretischen Informatik.

Quelle: <http://www.frauen-informatik-geschichte.de>

<sup>51</sup> Freyermuth, 2015, S. 62

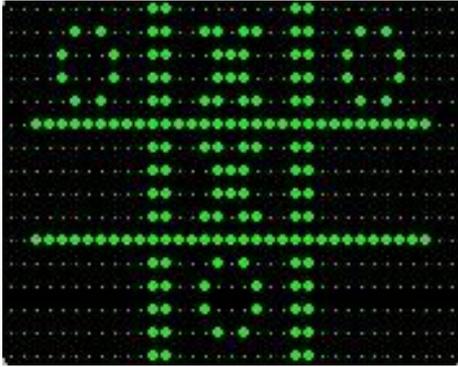


Abbildung 2: Programm OXO (1952) Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/OXO\\_\(Computerspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/OXO_(Computerspiel)) letzter Zugriff 2016-08-01

So schrieb der junge Akademiker Alexander S. Douglas 1952 ein Programm zur Illustration seiner Doktorarbeit über die Mensch-Maschine-Interaktion. Mit einer Auflösung von 35x16 Pixel konnten NutzerInnen gegen den Computer *Tic-Tac-Toe* (Abbildung 2) spielen (ein Strategiespiel). Die Eingabe durch den/die SpielerIn erfolgte numerisch mit Hilfe einer Telefonwählscheibe, wobei die Zahlen 1-9 für je ein Kästchen standen. Sie wurde als Kreuz ‚X‘ auf dem Display ausgegeben.<sup>52</sup>



Abbildung 3: Programm Spacewar (1962) Quelle: Screenshot of 2016-07-03 15\_29\_52-Restored PDP-1 Demonstration – YouTube, letzter Zugriff 2016-08-01

Im Programm des Studenten Steve Russel mussten 1961 zwei Raumschiffe versuchen, sowohl im Gravitationsfeld der Sonne zu navigieren als auch sich gegenseitig abzuschießen (Simulation, Abbildung 3). Ein Spieler gewinnt, wenn sein Gegner in die Sonne stürzt bzw. von einem Geschoss getroffen wird. Diese ersten Spielprogrammierungen waren ausschließlich dem wissenschaftlichen Personal der Universitäten zugänglich.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Koubek, 2009, S. 57-58

<sup>53</sup> Wolters, 2008, S. 25-26

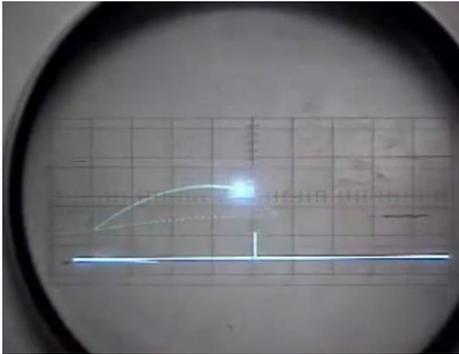


Abbildung 4: Tennis for Two (1958) Quelle: Screenshot of 2016-07-03 15\_31\_17-Tennis For Two - The second ever computer game – YouTube, letzter Zugriff 2016-08-01

Ein frühes Beispiel der Videospiele ist das in den 50er-Jahren entwickelte „*Tennis for Two*“ (Abbildung 4). Es wurde vom amerikanischen Physiker William Higinbotham entwickelt. Die Ansicht bei dem Spiel zeigt eine seitliche Darstellung des Tennisplatzes. Der Ball wird von der Gravitation beeinflusst und muss über ein Netz gespielt werden. Als Eingabe dienten zwei kleine Kästen, mit einem Knopf zum Schlagen des Balles und einem Knauf zum Einstellen des Abprall-Winkels<sup>54</sup>. Obwohl dieses Spiel eher dem Videospiele als dem Computerspiel zugeordnet wird, so wird es als Vorgänger des Initialzünders der Gaming-Industrie angesehen: eines von vielen als unvergesslich beschriebenen Spieles namens „*Pong*“. Im Mittelpunkt dieser Simulation stand der hin- und herspringende Ball (als Punkt), der wie im Spiel Tischtennis mittels zwei Schlägern (in Form von Strichen) von der einen auf die andere Seite geschlagen wurde. Die höchste Rechnerleistung verbrauchte damals die Anzeige des Punktestandes.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Quelle: <http://www.gameware.at/info/space/Tennis+for+Two>

<sup>55</sup> Koubek, 2009, S. 58ff

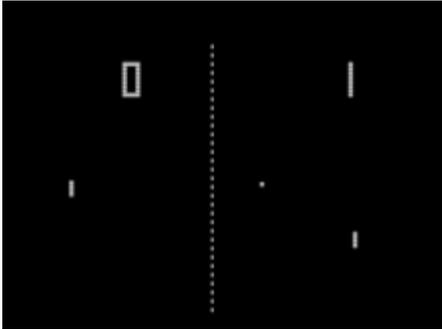


Abbildung 5: Videospiel Pong (1972) Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Pong> , letzter Zugriff: 2016-08-01

Atari-Gründer Nolan Bushnell<sup>56</sup> brachte mit PONG 1972 (Abbildung 5) das erste digitale Sportspiel in die *Arcaden*<sup>57</sup> und verbreitete dieses später mit Hilfe der *Atari*-Konsole auch in den Wohnzimmern der Bevölkerung. Das Augenmerk richtete sich nun auf das vierte, bereits oben angeführte Interesse, das darin bestand, die neue Universalmaschine Computer spielerisch zu nutzen bzw. die Steigerung von Spielbarkeit und Spielspaß zu erreichen.<sup>58</sup> Spiele wie *Space Invaders* (1978, Abbildung 6) und *Pac-Man* (1980, Abbildung 7) folgten danach und erreichten in kurzer Zeit als *Arcaden*-Spiele und als Konsolen große Beliebtheit.

---

<sup>56</sup> Nolan Bushnell, der Erfinder des ersten kommerziellen Computerspiels und Gründer der Homecomputer Firma Atari. Quelle: [http://www.josefstal.de/archiv/mac\\_book\\_2005/einfuehrung.pdf](http://www.josefstal.de/archiv/mac_book_2005/einfuehrung.pdf) letzter Zugriff 2016-08-05

<sup>57</sup> Videoautomatenspiele in Spielhallen

<sup>58</sup> Freyermuth, 2015, S. 66f



Abbildung 6: Space Invaders (1978) Quelle: 2016-07-03 14\_54\_16-Arcade\_ Space Invaders (1978) - YouTube, letzter Zugriff 2016-08-01

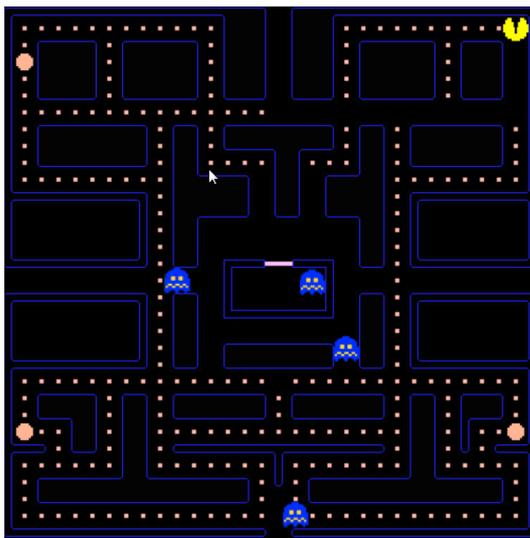


Abbildung 7: Arcadespiel Pac Man (1980) Quelle: Screenshot of 2016-07-03 15\_06\_01-World's Biggest PAC-MAN, letzter Zugriff 2016-08-01

Es ließen sich viele Seiten mit der rasant folgenden Entwicklung weiterer Spiele, Konsolen und den in den 80er-Jahren folgenden Heimcomputern füllen. Das jedoch würde am Thema dieser Arbeit vorbeiführen. Die Autorin schließt daher mit der vorangegangenen Vorstellung des ersten Sportspieles (PONG), des ersten Strategiespieles (TIC TAC TOE), des ersten Shootergames (STARWAR) und des ersten Arcadespieles (PAC MAN) ab, um mit dem Bereich der Spielkategorien und der Vorstellung des Spieles Minecrafts fortzufahren, das im Mittelpunkt der Untersuchung steht.

### 1.1.6 Genres im Computerspiel

Im Bereich der Medien (Film, Musik und Literatur) dienen Genres dazu, bestimmte Erwartungshaltungen anzusprechen. Sie werden von den NutzerInnen als Entscheidungshilfe und zur Vermarktung verwendet, von der Fachpresse wiederum als Beschreibungskategorien eingesetzt. Im Bereich der Computerspiele herrscht eine gewisse Unüberschaubarkeit, da es oft eine starke Vernetzung zwischen unterschiedlichen Genres in nur einem Spiel gibt. Ein erfolgreiches Spiel löst manchmal eine neue Genrebildung aus, oft aber führt es zu einer Aktualisierung oder Erweiterung bestehender Genres.<sup>59</sup> Ein dominantes Zuordnungskriterium im Handel und auf diversen Online-Computerspielwebsites stellt der spielmechanische Aspekt dar. Computerspiele werden darin, nach der Art, wie sie gespielt werden, kategorisiert. Die Abbildung 8 zeigt mit 13 Oberkategorien und bereits 50 weiteren Subkategorien in Ergänzung dazu die Schwierigkeit der treffgenauen Beschreibung von Spielen.

---

<sup>59</sup> Beil, 2012, S. 20ff



Abbildung 8: Kategorien nach Genre und Themen

Quelle: <http://www.gamespot.com/pc/>, letzter Zugriff 2016-08-02

## **2 Theoriegeleitete, empirische Untersuchungen zum Unterhaltungswert beim gemeinschaftlichen Computerspielen am Beispiel Minecraft**

Die vorliegende Untersuchung geht der Frage nach, welche Emotionen in den Heranwachsenden entstehen, wenn sie die für diese Untersuchung ausgewählten Aspekte des Spieles beschreiben. Die Möglichkeit, im Rahmen dieser Feldforschung eine teilnehmende Beobachtung mit ethnografischen Interviews zu verknüpfen, ist von der Autorin, obwohl in der Planung angedacht aufgrund des Nahverhältnisses zu den ProbandInnen nicht umgesetzt worden<sup>60</sup>. Zur Beantwortung der Forschungsfrage wurden aber von Jänner bis Juni 2016 einige Gespräche mit SpielerInnen des Spieles Minecraft abgehalten. Beispielhaft werden hier Aussagen der SpielerInnen aus der Feldbeobachtung und aus dem Bereich der Schule angeführt. Diese sind jedoch subjektive Eindrücke, welche sich einer statistischen Auswertung entziehen. Die Gespräche bezogen sich ausschließlich auf die Beschreibung des Spieles. Die GesprächspartnerInnen waren zwischen zehn und 18 Jahren alt. Sie spielten zum Zeitpunkt der Gespräche drei Monate bis zu sieben Jahre Minecraft. Vorangestellt sei ein Einblick in die Dimension des Massenphänomens Minecraft und des Computerspiels im Allgemeinen.

In praktisch jedem Haushalt der Ersten und Zweiten Welt findet sich ein Computer oder eine Spielkonsole. Trotzdem wurden in den letzten Jahren fast ausschließlich negative Haltungen zu diesem Medium demonstriert. Während sich das Fernsehen, das rund um die Uhr durchgeführt wird, mit unüberschaubaren Angeboten mittlerweile als Informations- und Bildungsmedium etabliert hat, erfahren wir gerade in den Medien immer wieder erschreckende Berichte über mögliche negative Folgen der Gamer von gewaltdarstellenden Spielen. Berichte über die Nutzung von Computerspielen jugendlicher Amokläufer finden sich, oft nur wenige Stunden später, in den Medienbeiträgen der öffentlichen Fernsehkanäle wieder. Nun ist aber bereits eine ganze Generation damit aufgewachsen, was sich auch am Stand der Forschung beobachten lässt. Im Bereich der Forschung beginnen die Gamer der ersten Stunde als SozialwissenschaftlerInnen Spieler zu beobachten und zu analysieren. Game-Entwickler schreiben Bücher, um

---

<sup>60</sup> Es war der Autorin nicht möglich, den eigenen Sohn und seine Freunde während des Spieles anzusprechen. Dieses Eindringen in den Spielverlauf führte zu Störungen und erregte die Gemüter.

das negative Image dieses Mediums aufzubessern. Doch warum ist es wichtig, darüber nachzudenken? Die Umsatzzahlen der Spieleindustrie der letzten Jahre geben möglicherweise eine Antwort auf die Frage nach der Bedeutung der Computerspiele für die Gesellschaft. Im Anschluss an deren Beschreibung soll die Darstellung des Spieles Minecraft folgen.

## **2.1 Gesellschaftliche Bedeutung des Spieles Minecraft**

Um die gesellschaftliche Bedeutung des Spieles Minecraft darstellen zu können, ist es ratsam, einen Blick auf die Erhebungen zur Nutzung und Verbreitung dieses Phänomens der Spieleindustrie zu werfen. Ohne eine ausführliche Analyse dieser Daten vornehmen zu wollen, soll die rasche Ausbreitung dieses Spieles unter seinen Fans anhand dieser Zahlen dargestellt werden. Diese Darstellungen belegen damit die Freude der Gemeinschaft von Minecraftspielern daran, dieses Spiel zu kaufen und zu spielen, was somit zum Forschungsschwerpunkt dieser Arbeit führt.

Um die Relevanz der Spielindustrie zu verdeutlichen und somit die Einordnung von Minecraft weiter zu untermauern, sollen folgende Daten einen Einblick geben, in welchen Dimensionen ein in der Öffentlichkeit oft verschmähter Bereich finanzieller Statistiken dargestellt werden kann. Laut dem Online-Statistikportal *Statista* sieht die Prognose zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit von 2013 bis 2017 so aus, wie in Abbildung 9 dargestellt. Demnach würden die weltweiten Umsatzzahlen der Spieleindustrie im Jahre 2017 bei 81,2 Milliarden Dollar liegen. Für das Onlinespiel Minecraft sind dabei bereits alle Segmente der Darstellung von Bedeutung. Auf die PC-Version aus dem Jahre 2009, die als ausschließliches Beispiel für diese Arbeit dient, folgten Veröffentlichungen für Android, iOS, x-Box 360, Playstation und Raspberry Pi in Abständen von einigen Monaten.

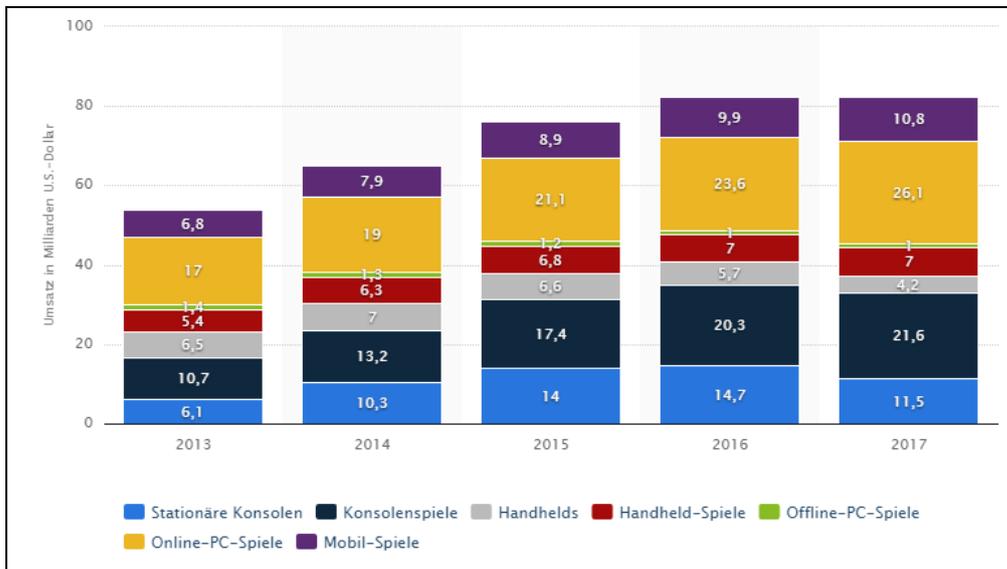


Abbildung 9: Prognose zum Umsatz am Markt für Videogames weltweit von 2013 bis 2017

Quelle: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/160518/umfrage/prognostizierter-umsatz-in-der-weltweiten-videogames-branche/>, letzter Zugriff 2016-08-13

Den Angaben der Quelle zufolge liegt eine erhebliche Schwankungsbreite in den Daten vor, wie in Abbildung 10 ersichtlich. Demnach würden die Zahlen 2017 auf geschätzte 102,9 Milliarden Dollar steigen und bereits im Jahr 2015 Umsätze von 88 Milliarden US-Dollar gemacht worden sein. In dieser Arbeit wird die Ursache dieser unterschiedlichen Angaben nicht weiter verfolgt, doch belegen die Zahlen doch recht deutlich, welche Bedeutung diese, in manchen Bereichen verpönte Branche für den weltweiten Finanzmarkt hat. Aus dem Bereich der Crowdfunding-Plattformen konnten InvestorInnen und AnlegerInnen im April 2015 unter der Überschrift *Computerspiele international – die Märkte, die Kunden, die großen Erfolge* folgende Einschätzung lesen:

*„Der Umsatz im Bereich der Videospiele überbietet die traditionelle Filmindustrie um ein Vielfaches. Vergleicht man die zwei Märkte, dann haben die digitalen Spiele einen deutlichen Vorsprung. Der Umsatz mit Computer- und Videospiele betrug bereits im Jahr 2010 1,56 Mrd. Euro, der Kinoumsatz betrug 920 Mio. Euro, der Umsatz mit dem Verkauf von DVD/Blu-ray betrug im Jahr 2009 1,37 Mrd. Euro und der Umsatz mit dem Verleih von Filmen 257 Mio. Euro.“<sup>61</sup>*

<sup>61</sup> 27. April 2015 Artikel von Karin Turki in *Der Industrie Gigant - Der große Aufbruch*, Quelle: <https://www.conda.eu/crowdfunding/news/computerspiele-ein-phaenomen-das-die-welt-veraenderte/> letzter Zugriff: 2016-08-13

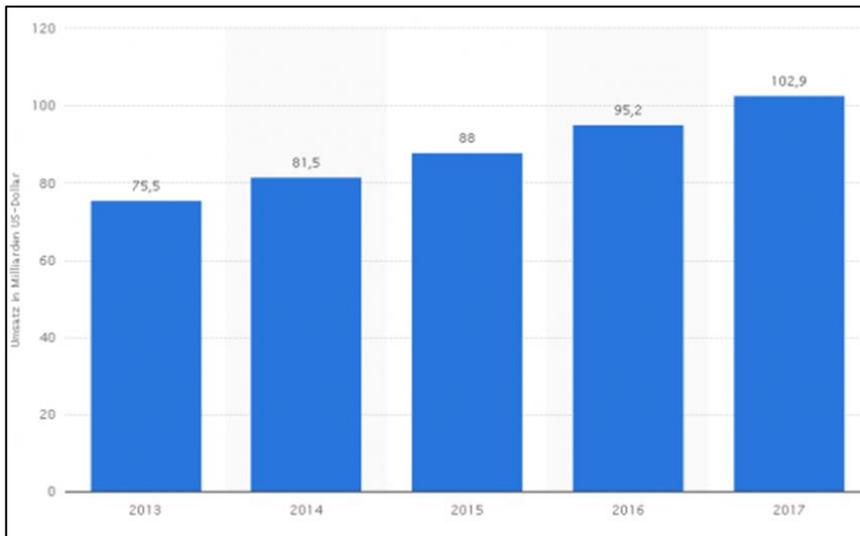


Abbildung 10: Prognose des niederländischen Marktforschungsunternehmens Newzoo zu den Umsätzen am weltweiten Games-Markt bis 2017. Quelle: <https://www.conda.eu/crowdinvesting/news/computerspiele-ein-phaenomen-das-die-welt-veraenderte/>, letzter Zugriff 2016-08-13

Welche Rolle dabei Minecraft und die Firma *Mojang* spielen, soll durch die Abbildung 11 ein wenig verdeutlicht werden. Auf der offiziellen Webpräsenz von Minecraft findet man den dargestellten Live-Ticker zum aktuellsten Stand der heruntergeladenen und bezahlten PC-Versionen weltweit. Zum Zeitpunkt des Entstehens dieser Seite waren es 24.083.391 SpielerInnen, die dieses Spiel so gerne spielen, dass sie es sich kauften oder kaufen ließen. *Microsoft* kaufte die Firma *Mojang* und damit alle Rechte an Minecraft im November 2014 um 1,93 Milliarden Euro.

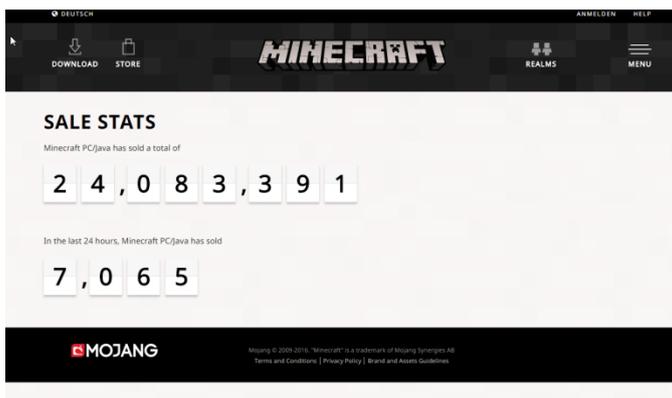


Abbildung 11: Live Ticker der Verkäufe des Spieles (PC Version) Quelle: <https://minecraft.net/de/stats/> letzter Zugriff 2016-08-13

### 2.1.1 Von Lego zu Minecraft

Bei diesen Entwicklungen bietet sich ein Vergleich mit einer ähnlichen Erfolgsgeschichte an. *Mojang* startete 2012 einen Versuch im LEGO-CUUSOO-Programm, was 10.000

Unterschriften für ein Projekt erfordert, damit dieses genehmigt wird. Knapp drei Tage später wurden die erforderlichen Unterschriften erreicht und die Entwicklung der Lego Minecraftsets begann:

*„Minecraft und Lego weisen zahlreiche Parallelen auf. In beiden Spielen geht es darum, kreativ mit Klötzen umzugehen und Gebäude zu errichten. Chris Malloy ist sowohl Minecraft- als auch Lego-Fan. Für den Lego-Blog The Brothers Brick hat er nun den einzigartigen Minecraft-Stil mit Legobausteinen nachgebaut. Das Ergebnis zeigt, was passiert, wenn Minecraft auf Lego trifft.“<sup>62</sup>*



Abbildung 12: Minecraftwelt aus Lego

Viele LegospielerInnen spielen Minecraft, was jedoch als wissenschaftlich nicht untersuchte Annahme auszuweisen ist. Die Autorin der vorliegenden Arbeit stützt sich auf Gespräche während ihrer Arbeit in der Volksschule mit jungen Minecraft-SpielerInnen sowie Beobachtungen in ihrem privaten Umfeld. Der umgekehrte Fall, dass Kinder, die in ihren frühen Kinderjahren Lego und ähnlichen Bauspielen weniger bis keine Beachtung schenken, eher anderen Computerspielen zugeneigt sind, spiegelt sich in den subjektiven Beobachtungen der Autorin ebenfalls wider. In diesen beiden Spielen geht es um Blöcke, mit denen gebaut werden kann. Anders als im Spiel mit Legobausteinen gibt es die gebrauchten Steine in der virtuellen Welt immer wieder. Das Ab- und wieder Aufbauen von Gebäuden, Anfertigen von Gegenständen und Konstruieren von technischen Vorrichtungen ist ohne Limit – die Steine gibt es in allen Variationen und in endloser Zahl. Vor dem Hintergrund der häufig erlebten Erfahrung vieler LegospielerInnen, die oft gezwungen sind, endlos nach einem passenden Baustein zu suchen, erhält das Spiel also einen besonderen Reiz für diese Zielgruppe .

---

<sup>62</sup> Quelle: <http://www.pcgames.de/Minecraft-Spiel-15576/News/Minecraft-meets-Lego-Kloetzchen-treffen-auf-Kloetzchen-855230/> letzter Zugriff 2016-08-13

## 2.2 Darstellung des Spieles Minecraft nach Benjamin Beils Zuordnungskriterien im Computerspielbereich

Im Folgenden soll hinsichtlich der Einteilung der Genres nach Beils Zuordnungskriterien der Spielmechanik, von Raum/Perspektive sowie Narration/Stil das Spiel Minecraft vor- und dargestellt werden. Dieses Vorgehen hat sich für die Autorin als deutlichste Möglichkeit der Verortung dieses Spieles gezeigt. Seine drei Zuordnungskriterien entsprechen demnach am klarsten den Definitionen Huizingas, die im ersten Teil der Arbeit erläutert wurden. Mit der Bildung der Kategorien deckt Beil alle Elemente ab, die in dieser Arbeit immer im Zusammenhang mit dem Spiel Minecraft diskutiert werden sollen.

- Spielmechanik

Die Spielmechanik lässt sich durch eine Aneinanderreihung der Interaktionsmöglichkeiten der SpielerInnen darstellen:

Ausgangssituation → Ablauf → Spielregeln → mögliche Aktionen

Caja Thim sieht die Spielmechanik als Steuerungselement des Spieles und somit auch als Regulator der Abläufe:

*„Das Gameplay, also die Art und Weise, wie der Spieler mit der Spielmechanik interagiert, wird als direktes Ergebnis der Regelanwendung betrachtet und fiktionale oder gar narrative Elemente unterstützen bestenfalls die Regelvermittlung oder stehen sogar im Spannungsfeld mit dieser.“<sup>63</sup>*

- Raum/Perspektive

Wie ist der Spielraum beschaffen? Was sind seine Grenzen darin? Die Perspektive, die Sicht des Gamers im Raum, sind wesentliche Elemente für den Unterhaltungswert und die Immersionsmöglichkeiten der SpielerInnen. Trotz reduzierter grafischer Darstellung bietet das Spiel Minecraft besondere Möglichkeiten für die SpielerInnen, sich diesen Raum zu gestalten und sich darin zu bewegen.

---

<sup>63</sup> Thimm, 2010, S. 72

- Narration/Stil

Dieser Aspekt beschreibt die Rahmenhandlung (Geschichte oder Erzählstrang), die im Computerspiel die Ebene der Handlungsführung oder die Ebene der Darstellung hinterlegt.

Unterstützt wird die nachfolgende Darstellung der Kriterien am Beispiel Minecraft durch Interview-Ausschnitte von den ProbandInnen aus den Videosequenzen und aus dem beruflichen Umfeld der Autorin.

### 2.2.1 Zuordnungskriterium Spielmechanik

Stilistische und inhaltliche Elemente führen bei Film, Musik und Literatur oft zu Klassifikationsproblemen. Beim Computerspiel kommt der Bereich der Darstellung und der Spielmechanik dazu. Bei dem Versuch, diese genau zuzuordnen, wird man rasch vor dem Problem stehen, Überschneidungen in den meisten Spielen zu finden. Im Wesentlichen geht es um die Darstellung des möglichen Spielerlebnisses. Im Falle von Minecraft könnte die Spielmechanik folgendermaßen zusammengefasst werden:

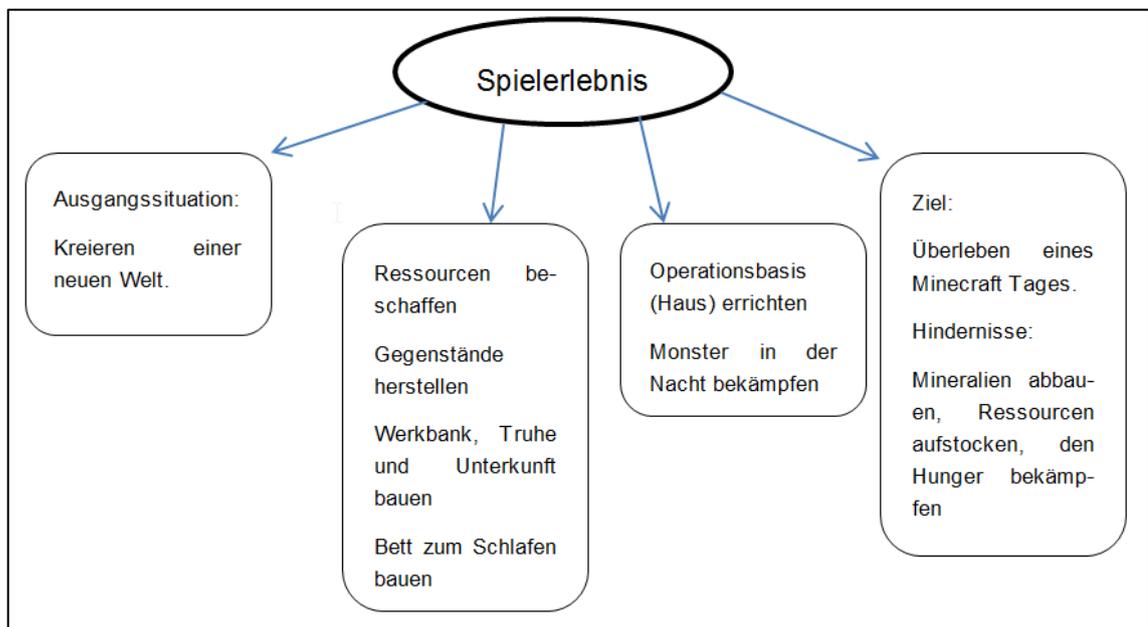


Abbildung 13: Ausgangssituation → Ablauf → mögliche Aktionen bei Minecraft

Quelle: Eigene Darstellung

Die Abbildung 13 beschreibt die Spielmechanik einer möglichen Episode des Spieles Minecraft im Einzelspieler-Modus. Das Ziel, einen Tag in der eigenen Welt zu überleben, stellt dabei ein Teilziel dar. Ein vom Minecraft-Autor Persson<sup>64</sup> vorgegebenes Ziel dieses Spielmodus ist es, den Enderdrachen (Endgegner) im Nether (Ende-Dimension) zu finden, um ihn zu töten. Es ist die ursprünglichste Form des in dieser Arbeit als Beispiel dienenden Spieles. Aufgrund der Spielmechanik lässt sich zunächst eine Zuordnung in die Kategorie *Adventure* andenken. Doch dieses Game lässt bereits in der Anfangsphase, beim Generieren einer neuen Welt, die SpielerInnen entscheiden, in welchem Spielmodus gespielt werden soll. Die Hauptkategorie Abenteuer (*Adventure*) wird durch die Sub-Kategorien *Überlebensmodus*, *Kreativmodus*, *Abenteuermodus*, *Hardcore-Modus* und *Zuschauermodus* erweitert. Beim Generieren der neuen Welt kann an dieser Stelle nur zwischen *Kreativmodus*, *Überlebensmodus* und *Hardcore-Modus* ausgewählt werden. Der *Abenteuermodus* kann erst genutzt werden, wenn die Welt abgeschlossen ist. Dazu erstellen die SpielerInnen zuerst die Welt im *Kreativmodus*. Wenn sie mit der Gestaltung ihrer Welt zufrieden sind und diese als fertig abschließen, ist es möglich, in den *Abenteuermodus* zu wechseln, um die eigene Welt anderen SpielerInnen zum Spielen freizugeben. Auf der offiziellen Website von Minecraft<sup>65</sup> wird dieser Modus folgendermaßen beschrieben:

„Unbegrenzte Ressourcen, Flugmodus und sofortiges Zerstören von Blöcken“

Während das Erstellen von virtuellen Welten diverser Aufbauspiele wie *Clash of Clans*<sup>66</sup>, *SimCity*<sup>67</sup> oder *Railroad Tycoon*<sup>68</sup> durch Regelkreise (Differenzialgleichungen) gesteuert wird, unterliegt Minecraft einer objektorientierten Programmierung. Das bedeutet, die Änderung gewisser Komponenten hat, zum Beispiel bei *SimCity*, eine Auswirkung auf das Geschehen, das im Hintergrund immer weiterläuft. Die SpielerInnen setzen Dinge in die neue Welt hinein und verändern somit den Ablauf des Spieles. Dies kann sich im Spiel folgendermaßen äußern: **Wenn** sie zu viele Kraftwerke bauen,

---

<sup>64</sup> Markus Alexej Persson Markus Alexej "Notch" Persson (\* 1. Juni 1979) ist der Erfinder Minecrafts und einer der beiden Gründer von Mojang AB. Am 02. Dezember 2011 gab er den Posten als Hauptentwickler von Minecraft an Jens Bergensten weiter. [...]

Im September 2014 verkauft er seine Firma an Microsoft und verließ die Spieleentwicklungsfirma Mojang AB daraufhin. Quelle: <http://minecraft-de.gamepedia.com/Spielmodus>, letzter Zugriff 2016-02-08

<sup>65</sup> [www.minecraft.net](http://www.minecraft.net)

<sup>66</sup> Clash of Clans→ Strategiespiel

<sup>67</sup> SimCity→Aufbau einer Stadt→ Wirtschaftssimulation

<sup>68</sup> Railroad Tycoon→ Aufbau einer Eisenbahngesellschaft.

**dann** wird die Umweltbelastung größer und die Menschen ziehen weg. **Wenn** die Menschen wegziehen, **dann** haben die SpielerInnen weniger Steuereinnahmen und weniger Geld, um neue Dinge zu bauen. **Wenn** die UserInnen im Spiel *Clash of Clans* zu wenige Verteidigungsgebäude bauen, **dann** werden sie angegriffen, und ihre Anlagen werden zerstört. Durch die objektorientierte Programmierung Minecrafts kommen Wenn/dann-Beziehungen in dieser Form kaum vor. Die neue Welt unterliegt keinen strengen Bestimmungen oder Regeln und entwickelt sich im Hintergrund nicht weiter. Jede Welt wird im Kreativmodus generiert (Abbildung 14), und die SpielerInnen bestimmen das Aussehen und die Beschaffenheit der oberflächigen Landschaft. Doch ohne Aktionen der Spielenden bleibt sie statisch und ereignislos, ähnlich einem selbstgebauten Legospiel. Sind die Gebäude und die kleinen Männchen einmal aufgestellt, liegt es an den SpielerInnen, ein Abenteuer zu beginnen. Diese Funktion der Autorenschaft in Minecraft wird in einem später folgenden Kapitel noch beschrieben.

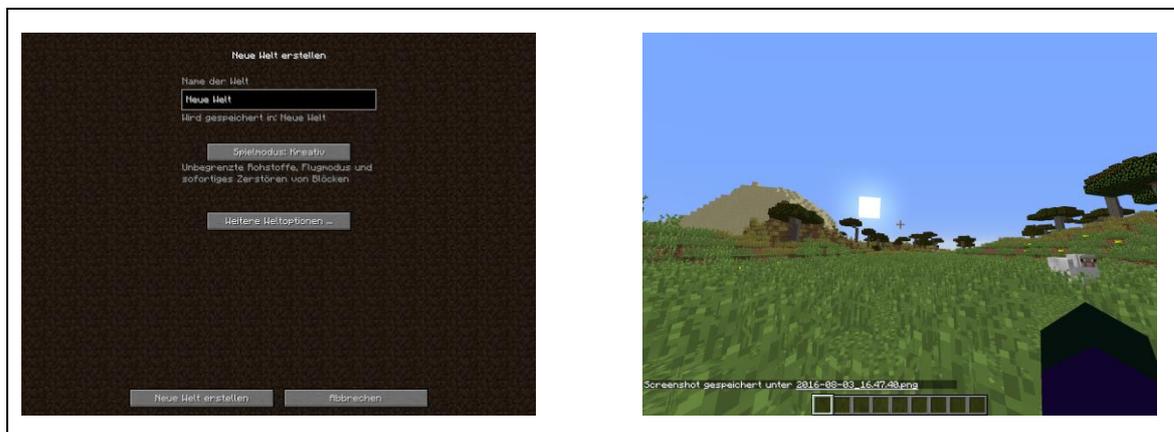


Abbildung 14: links→ Kreativmodus wählen / rechts→ Landschaftsansicht Quelle: eigene Screenshots

Im *Überlebensmodus* werden Materialien gesammelt, um zu bauen, Gegenstände herzustellen (Werkzeuge, Bäume, Häuser, Waffen usw.) und Erfahrungspunkte zu sammeln. Hindernisse werden durch Monster dargestellt, die getötet werden müssen. Die SpielerInnen müssen im Spiel für ausreichende Nahrung sorgen und auf sich aufpassen. Sollten sie doch einmal virtuellen Schaden erleiden oder sterben, können sie unter dem möglichen Verlust ihrer gesammelten Gegenstände, dem sogenannten „Inventar“ (Abbildung 15), an einem bestimmten Punkt im Spiel wiederbelebt werden und weiterspielen. Minecraft beschreibt diesen Hauptmodus mit folgender Aufforderung:

*„Suche nach Ressourcen, erstelle Werkzeuge, sammle Erfahrung und kämpfe ums Überleben.“*



Abbildung 15: Inventar Quelle: eigene Screenshots

Der *Überlebens-* und *Hardcore-Modus* unterscheiden sich nur in der Schwierigkeitsstufe: Im *Hardcore-Modus* ist der Schwierigkeitsgrad ungleich höher, er kann während des Spieles nicht mehr geändert werden. Nach dem Tod der Spielfigur wird die Welt gelöscht und geht unwiderruflich verloren. Die Charakterisierung dieses Modus durch Minecraft lautet:

„*Überlebensmodus auf der höchsten Schwierigkeitsstufe mit endgültigem Tod.*“

Da Minecraft über eine gigantische Spielercommunity verfügt, die teilweise ihre eigenen Programme und Welten entwickeln, sind in den dadurch entstehenden Spielmodi viele Kategorien von Spielmechaniken vertreten. Auf der Online-Website Minecraft-Wiki findet sich folgende Darstellung von möglichen Spielmöglichkeiten im Minecraft-Einzelspieler-Modus (Abbildung 16):

Feature	Classic	Überlebensmodus	Kreativmodus	Abenteuermodus	Hardcore-Modus	Zuschauermodus
Verfügbar	Teilweise <sup>[fn 1]</sup>	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Mehrspieler-Modus	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Crafting	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
Schmelzen	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
Brauen	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
Zaubern	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
Inventar	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
Leben	Nein	Ja	Teilweise <sup>[fn 2]</sup>	Ja	Ja	Teilweise <sup>[fn 2]</sup>
Hunger	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja	Nein
Wiederbelebung nach dem Tod	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
Blöcke platzieren/zerstören	Ja	Ja	Ja	Teilweise <sup>[fn 3]</sup>	Ja	Nein
Kreaturen	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Unbegrenzte Blöcke	Ja	Teilweise <sup>[fn 4]</sup>	Ja	Nein	Teilweise <sup>[fn 4]</sup>	Nein
Tag-Nacht-Rhythmus	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

Abbildung 16: Spielmöglichkeiten im Einzelspieler-Modus

Quelle: <http://minecraft-de.gamepedia.com/Spielmodus> , letzter Zugriff 2016-02-08

Diese Möglichkeit, Spiele selbst zu generieren, erweitert nun auch die Kategorie „Adventure“ um Spielmechaniken aus allen Kategorien. Durch geschicktes Einsetzen der

möglichen Mechanismen und Schaltkreise sind die Entwicklung und der Bau eines *Jump-and-Run*-Spieles genauso möglich, wie die Erstellung eines Rätsels in Form einer *virtuellen Schatzsuche* (Schnitzeljagd). Das so entstandene Minispiel *masterbuilders* lädt ein, sich einem *Bauwettbewerb* zu stellen, und bei *bed wars* dürfen *Räuber- und Gendarm*-SpielerInnen ihre Teamfähigkeit unter Beweis stellen. Das letztgenannte Minispiel wird im empirischen Teil dieser Arbeit erneut zur Sprache kommen. Hier möchte die Autorin noch auf die unüberschaubare Zahl von ins Netz gestellten Minispielen aufmerksam machen, die nahezu alle Spielkategorien abdecken. Zur Orientierung in dieser kreativen und multifunktionalen Welt bietet die Website *minecraft.de* unter dem Begriff *Spielmodus* eine informative Navigation durch die wichtigsten Begriffe der Minecraft Welt (Abbildung 17).



Abbildung 17: Abbildung der Navigation auf der Minecraft Wiki Website Quelle: <http://minecraft-de.gamepedia.com/Spielmodus> , letzter Zugriff 2016-02-08

## 2.2.2 Zuordnungskriterium Raum/Perspektive

Seit 1980 das erste Computerspiel *Battlefield*<sup>69</sup> mit 3D-Grafiken auf den Markt kam, haben sich aufgrund der immer größeren Rechenleistung die Bewegungsmöglichkeiten der SpielerInnen in der Raumdarstellung vervielfältigt.

*„Neben der 2D/3D-Unterscheidung verweisen Kategorien wie First-Person und Third-Person jedoch bereits auf ein komplexeres Feld, das sich weniger über Technik [...] und nur zum Teil über Spielmechaniken (etwa ein intuitiveres Zielen in First-Person-Sicht) erklärt, sondern insbesondere über verschiedene Immersionseffekte differenziert.“<sup>70</sup>*

Damit wird darauf hingewiesen, dass der Grad der Involvierung und der Beteiligung am Spiel eng mit der räumlichen Darstellung verknüpft sei. Schon bei Abbildung 18 ist leicht feststellbar, dass die Identifikation mit der Figur besser gelingt, wenn zu sehen

<sup>69</sup> Battlefield → Ego-Shooter aus dem Subgenre der Taktik-Shooter

<sup>70</sup> Beil, 2012, S. 25

ist, was der Skin<sup>71</sup>, also die eigene Spielfigur, sieht. Beil verwendet wie auch Netzel<sup>72</sup> dafür den Begriff der Immersion. Während bei Beil die Immersion<sup>73</sup> auf eine Unterscheidung der beiden Begriffe nicht näher eingeht, versucht Netzel auf diese wenig einheitliche Begriffsverwendung aufmerksam zu machen. In ihren Theorien verwenden sie den Ausdruck als ein Synonym des [...] *Hineingezogenwerdens in einen Text, ein Bild oder ein anderes Medium* [...], in den Beschreibungen wird jedoch der Begriff *Involvierung* gebraucht, um die verschiedenen Strategien der *Beteiligung* der SpielerInnen darzustellen. Trotz des beständigen Wunsches der Menschen, in Bereichen des Medienkonsums wie in Büchern, Filmen und Theaterstücken Teil einer anderen Realität zu werden, bleiben, besonders im Falle des Computerspieles, Ängste vor der totalen Immersion bestehen. Damit bezieht sich Netzel auf den Verlust des Bezuges zur Realität als negative Ausprägung der totalen Immersion in der Diskussion über die negativen Folgen des Computerspielens.<sup>74</sup> Die besondere Darstellung von Raum und Perspektive spielt dabei eine nicht unwesentliche Rolle.

### 2.2.3 Raumorientierung in Minecraft

Minecraft lässt im Kreativmodus und im Zuschauermodus die SpielerInnen durch den virtuellen Raum fliegen, um die Welt aus allen Perspektiven zu betrachten. Es ist in jedem Spielmodus möglich, durch Drücken einer Taste die Ansicht zu wechseln. Dadurch kann der eigene Skin von hinten oder von vorne in der Landschaft schwebend gesehen werden (Abbildung 18). Auch der Blick auf eine Welt von oben (Vogelperspektive) ist im Kreativ- und Zuschauermodus möglich. Trotz dieser Möglichkeiten ist Minecraft ein *First-Person-Spiel*. Die SpielerInnen können ihren Skin nicht verlassen und agieren ausschließlich durch ihn.

---

<sup>71</sup> Ein Skin (engl. für Haut) ist grundsätzlich eine Sammlung von farbigen Mustern, mit denen man ganz allgemein eine Software-Struktur bekleiden kann, um ihr Aussehen zu ändern [...]. Auch in Minecraft ist es möglich, das Aussehen des Spielers - seinen Skin - zu verändern. Quelle: <http://minecraft-de.gamepedia.com/Skin> , letzter Zugriff 2016-04-08

<sup>72</sup> Netzel, Involvierungsstrategien des Computerspiels, 2012, S. 75ff

<sup>73</sup> spätlateinisch *immersio* = Eintauchung, zu lateinisch *immergere* (2. Partizip *immersum*) = ein-, untertauchen Quelle: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Immersion>, letzter Zugriff 2016-04-08

<sup>74</sup> Netzel, Involvierungsstrategien des Computerspiels, 2012, S. 79

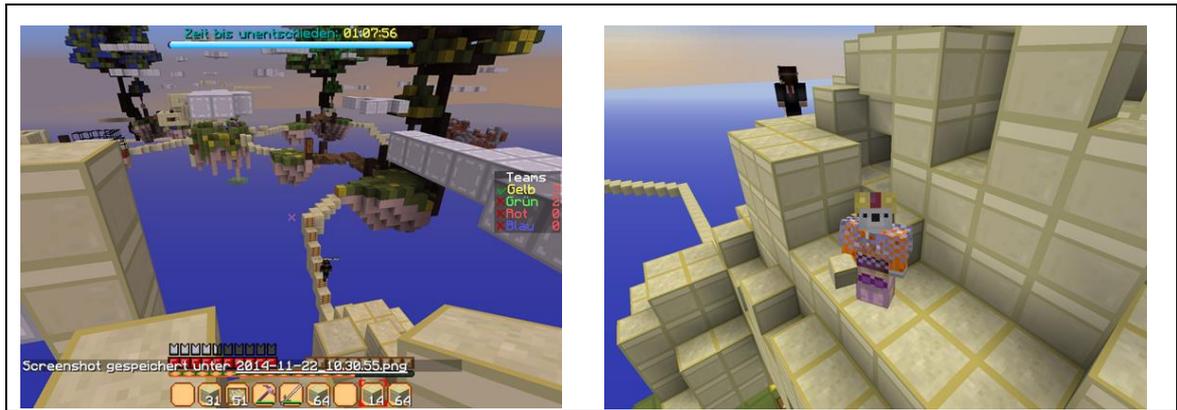


Abbildung 18 links: First-Person Ansicht / rechts: Ansicht vom eigenen Skin von schräg oben Quelle: eigene Screenshots

### 2.2.3.1 Raumgestaltung in Minecraft

Ein interessanter Bereich bei der Raumgestaltung in Computerspielen sind die Grenzen der Räume. Schon in der Darstellung von Huizinga wird die Begrenzung von Raum und Zeit in der Definition eines Spieles beschrieben, doch auch im Aufsatz des Medien-theoretikers Stephan Günzel, der das Thema der *ästhetischen Grenze des Raumes im Computerspiel* behandelt, finden sich mehrere Lösungen für die Darstellung, vor allem auch in narrativer Form. Die gebräuchlichste unter ihnen ist wohl die *unsichtbare Wand*. Sie stellt einen zwar sichtbaren, doch nicht spielbaren Bereich dar. Dieser kann entweder durch eine undefinierte Macht oder durch die Story hinter dem virtuellen Geschehen erklärt werden. Auch eine Spielarena, die Wände eines Labyrinths oder eines Raumschiffes erklären die Endlichkeit des Raumes in diversen Spielen. Der Reiz der SpielerInnen, diese Grenzen zu finden und an sie zu stoßen, ist ein immer wieder auftretendes Phänomen, das auch von der Autorin der vorliegenden Arbeit häufig beobachtet wurde. Ein Spiel ist nicht grenzenlos. Die Grenzen in Minecraft sind wenige, sie sind aber unerbittlich. Die EntwicklerInnen dieses Spiels beschreiben die Welt außerhalb als Leere und mit folgenden Worten:

„Die Leere [...] ist der leere Raum, der sich sowohl unter der Grundgesteinsschicht am Boden einer Welt (also unter Ebene 0), als auch über der maximalen Bauhöhe (256 Blöcke) befindet. Somit bezeichnet die Leere den Raum außerhalb der Welt<sup>75</sup>.“

In Abbildung 19 sehen wir eine Darstellung der Leere in der Minecraft-Nacht. Im Tagesmodus wird die Leere in einem hellen Blau dargestellt. Auf den beiden darauffol-

<sup>75</sup> [http://minecraft-de.gamepedia.com/Die\\_Leere](http://minecraft-de.gamepedia.com/Die_Leere) , letzter Zugriff 2016-08-04

genden Abbildungen sehen wir den Sturz ins Leere, der mit dem Tod der Spielfigur bestraft wird:

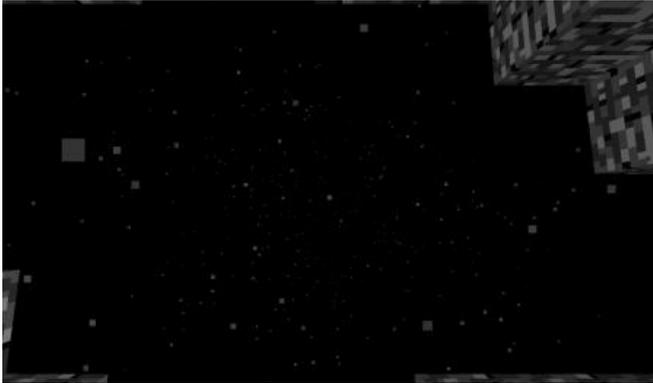


Abbildung 19: die Leere am Ende einer Minecraft-Welt im Nachtmodus Quelle: eigener Screenshot

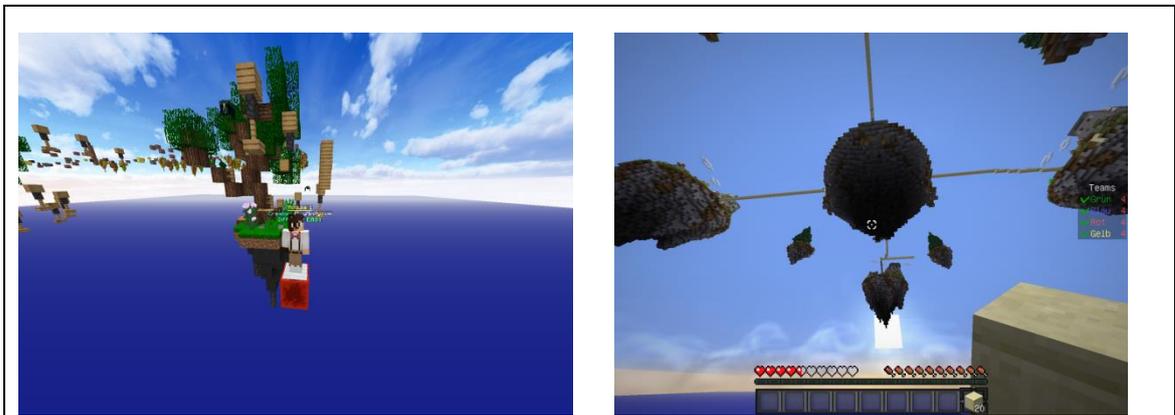


Abbildung 20 links: vor dem Abgrund / rechts: Blick beim Fall in die Leere Quelle: eigene Screenshots

Obwohl eine Rettung in manchen Fällen möglich ist und im Kreativmodus die Wiederbelebung automatisch erfolgt, findet Stephan Günzel die richtigen Worte für diese Begrenzung eines Spieles:

*„Die [...] Nicht-Wahrnehmbarkeit einer sichtbaren Grenze wird zur ästhetischen Grenzerfahrung und der Tod tritt als negative Spielbedingung auf; sprich: Das game ist over<sup>76</sup>.*

Abbildung 20 zeigt im linken Bild den Skin am Rande des Abgrunds. Im Hintergrund kann man die Inseln seiner Spielwelt erkennen. Im nächsten Bild sieht man den

<sup>76</sup> Stephan Günzel. Die Ästhetik der Grenze im Computerspiel. In: H. Engelke et al. (Hg.): Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden, S. 331-350. Erschienen bei Schüren, Marburg. 2011 Quelle: [http://www.stephanquenzel.de/Texte/Guenzel\\_AesthetikGrenze-CSpiel.pdf](http://www.stephanquenzel.de/Texte/Guenzel_AesthetikGrenze-CSpiel.pdf) , letzter Zugriff. 2016-04-08

Screenshot seines Absturzes. Die Inseln sind nur mehr von unten zu sehen. Diese Stürze ins Unendliche werden von den SpielerInnen unterschiedlich aufgenommen, von Person (11 Jahre, 3 Jahre Minecraft Erfahrung) bspw. wie folgt:

*„Der Fall in das Unendliche, das mag ich nicht so gerne, das ist gruselig“.*

Die Problematik dieses Sturzes zeigt sich auch auf der technischen Seite, wie ein Teilnehmer verzweifelt auf einer Diskussionsseite postet:

*„Ich bin gerade über 10000 Meter in die Leere gefallen; Ist das ein Bug? So eine Art von Bug habe ich noch nie erlebt. Jedes Mal wenn ich in dieser bestimmten Welt einen bestimmten Befehl ausführe und dann ins Nichts springe, sterbe ich nicht im Nichts. Ich habe den Computer jetzt neu gestartet, doch ich sterbe immer noch nicht im Nichts :-( Ich hab' jetzt sogar die Welt kopiert, doch es funktioniert immer noch nicht; Bitte helft mir, denn das eigentliche Problem ist, dass ich keine Befehle ausführen kann<sup>77</sup>!“*

### 2.2.3.2 Räume der Angst

Um zu verdeutlichen, wie stark auch diese negativen Elemente zur Steigerung der Spannung und Unterhaltung der SpielerInnen beitragen, möchte die Autorin im Folgenden noch zwei weitere Räume vorstellen. Beide haben eine als düster empfundene Atmosphäre, die von den Designern des Spieles mit wenigen Mitteln mit großer Anschaulichkeit generiert wurden. Die Verfasserin der vorliegenden Arbeit konnte bei den untersuchten SpielerInnen beobachten, dass diese Räume und der Fall ins Leere, wie oben beschrieben, sie in Spannung versetzen können. Beim ersten Raum handelt es sich um das Nether (Abbildung 21). Es stellt eine Art Hölle dar und kann nur über ein selbstgebautes Portal erreicht werden. Landschaften verschiedenster Art sind in jeder generierten Welt zu finden. Diese unterschiedlichen Landschaftsformationen nennen sich „Biome“<sup>78</sup>. Auch das Nether ist ein Biom. Für die Spieler ist sie wohl gleichermaßen schaurig und interessant, da sich viele Schätze (Bodenressourcen und wertvolles Inventar) darin befinden. So meint ein Spieler (11 Jahre alt, 2,5 Jahre Minecraft Erfahrung):

---

<sup>77</sup> [http://minecraft-de.gamepedia.com/Diskussion:Die\\_Leere](http://minecraft-de.gamepedia.com/Diskussion:Die_Leere) letzter Zugriff 2016-08-05

<sup>78</sup> Als Biom wird ein bestimmtes Gebiet bezeichnet, das sich durch spezifische Vegetation, Farbe und Häufigkeit verschiedener Blöcke und Geländeformationen auszeichnet. Quelle: <http://minecraft-de.gamepedia.com/Biom> letzter Zugriff 2016-08-05

„Also im Nether war ich nicht so aufgeregt, da kann man [...] bekämpfen und Schätze abbauen. Es sieht auch sehr schön aus, alles orange und rot. Das Witzige ist, dass man nicht weiß, wo oben und unten ist. Man merkt es nur durch die Schwerkraft. [...]“.



Abbildung 21 links: das Nether / rechts: Nether Portal

Quelle: [http://minecraft360.wikia.com/wiki/The\\_Nether](http://minecraft360.wikia.com/wiki/The_Nether) letzter Zugriff: 2016-08-05

Ähnlich wie das „*Netherbiom*“ ist das *Ende* (End) eine in düsteren Farben und Formen gehaltene Landschaft (Abbildung 22). An diesem dunklen Ort muss man am Ende des Urspieles gegen den *Ederdrachen* kämpfen. Dieses Spiel ist die eigentliche Minecraft-Herausforderung und entspricht dem Plan der Entwickler. Er ist der stärkste und letzte Gegner. So wie im *Nether* kann man dieses ultimative Monster nur durch ein Portal erreichen. Einige Episoden führen durch das Spiel, und der Protagonist muss verschiedene Aufgaben lösen oder Probleme beseitigen, um dieses Portal zu finden. Das Überleben trotz der Hindernisse steht dabei im Vordergrund. Die Bekämpfung der Monster ist im Einzelspielermodus eine recht einfache Aufgabe. Da sie computergesteuerte Gegner sind, ist ihre Strategie unschwer zu durchschauen, sie sind menschlichen Gegnern im Mehrspielermodus weit unterlegen.

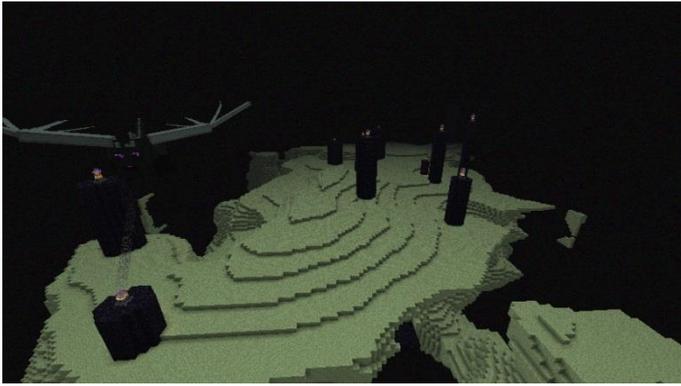


Abbildung 22: Abbildung 18 links: das Ende / der Enderdrache Quelle: [http://minecraft-de.gamepedia.com/Das\\_Ende](http://minecraft-de.gamepedia.com/Das_Ende) letzter Zugriff 2016-08-05

Die dargestellten Spielverhältnisse und -zusammenhänge können als einer der Gründe eingestuft werden, warum dieses Spiel mit seinen drei Episoden, die da lauten:

1. Finden des Portals,
2. Vorbereitung zum Kampf (Rüstung, Truhen mit Inventar, Stärketränke, Erfahrung) sowie
3. erfolgreicher Kampf,

von den meisten SpielernInnen nur einmal durchgespielt wird. Auch der Wegfall der Spieltension durch Wiederholung und durch das Zusammentreffen mit bekannten Gegnern und Problemen macht eher Lust auf neue und unbekannte Herausforderungen als auf die Wiederholung der bereits bestandenen Episoden. Das Spiel Minecraft bietet seinen SpielerInnen nun eine Fülle von Spielen im Spiel. Diese unterscheiden sich in Ziel, Spielmechanik und Raum voneinander. Sie sind also den unterschiedlichsten Genres zuzuordnen und können diesbezüglich nicht scharf abgegrenzt werden. Alle diese Spielmodi zu verorten, würde den Rahmen der vorliegenden Arbeit sprengen. Aus diesem Grund hat die Autorin eine dieser Spielmöglichkeiten für genauere Betrachtungen und für die Ausarbeitung der Videoanalyse ausgewählt, da sie von den untersuchten Personen am häufigsten gespielt wird. Demnach folgt als Nächstes die Beschreibung des dritten und letzten Zuordnungskriteriums *Narration und Stil*.

#### 2.2.4 Zuordnungskriterium Narration/Stil

*„In computer games the player is given a liberty to explore and understand the structure of the unreal game world, and to get better at handling it. Adding more story to this inevitably leads to less freedom and less game, and to the player playing the game fewer times: Having completed Myst, there is little reason for playing again, whereas a simple game like Tetris is great for playing again (Juul, 2001, S. 81).*

Dieser Absatz könnte erklären, was leidenschaftliche MinecraftspielerInnen dazu antreibt, in der virtuellen Welt ihres Spieles große Teile ihrer Freizeit zu verbringen. Die unzähligen Möglichkeiten, ihren Aktionsrahmen ständig zu erweitern, das Bewegen in unterschiedlichen Welten und auf unterschiedlichen Servern ermöglichen ein Eintauchen in zahllose, neue Ausgangspositionen und Herausforderungen, die darauf warten, zu Geschichten gemacht zu werden. Statt des Übens an den schon einmal durchgespielten Episoden der Minecraft-Story entwickeln sie ihre Spielkompetenz an den neuen Herausforderungen diverser *Minigames*, auf einer großen, von der Spielercommunity und den Minecraft-Spieledesignern entwickelten Spielwelt weiter, die zu diesem Zweck bereitgestellt wurde. Die Geschichten entstehen dabei nur durch die SpielerInnen selbst. Je besser ihre Fähigkeiten im Beherrschen der Spielmechanik werden, umso kreativer und spannender werden die Spielverläufe.

Dabei stellt sich aber die Frage, ob ein Spielverlauf keine neue Geschichte sei? Findet sich nicht bei jedem Spieler bzw. jeder Spieler ein besonderer Stil, das eigene Spiel zu meistern, und werden nicht gerade in Minecraft die Settings von den SpielerInnen selbst erstellt? Die Zuordnungen der Geschichte und des besonderen Stiles bestimmter Episoden sowie Settings im Computerspiel werden im Allgemeinen durch die Kategorisierung von Literatur und Film bestimmt. Das mag zum Einen daran liegen, dass diese Kategorien im Sprachgebrauch schon stark verankert sind, zum Anderen an der häufigen Einbindung bestimmter Settings, die bekannt sind, samt typischer Charakterzusammenstellungen eines bestimmten Genres. Die Emporhebung des immer noch neuen Mediums Computerspiel auf die Ebene etablierter künstlerischer Traditionen wird ebenfalls als Begründung für das Zurückgreifen auf Genrebezeichnungen wie Fantasy, Horror oder Sci-Fi genannt.<sup>79</sup> In dieser Arbeit wurde, durch Verwendung der Spieledefinitionen der Ludologen Huizinga und Caillois, die Sichtweise auf das Computerspiel als eine *Form des Spieles* gewählt. Demgegenüber finden wir in der wissen-

---

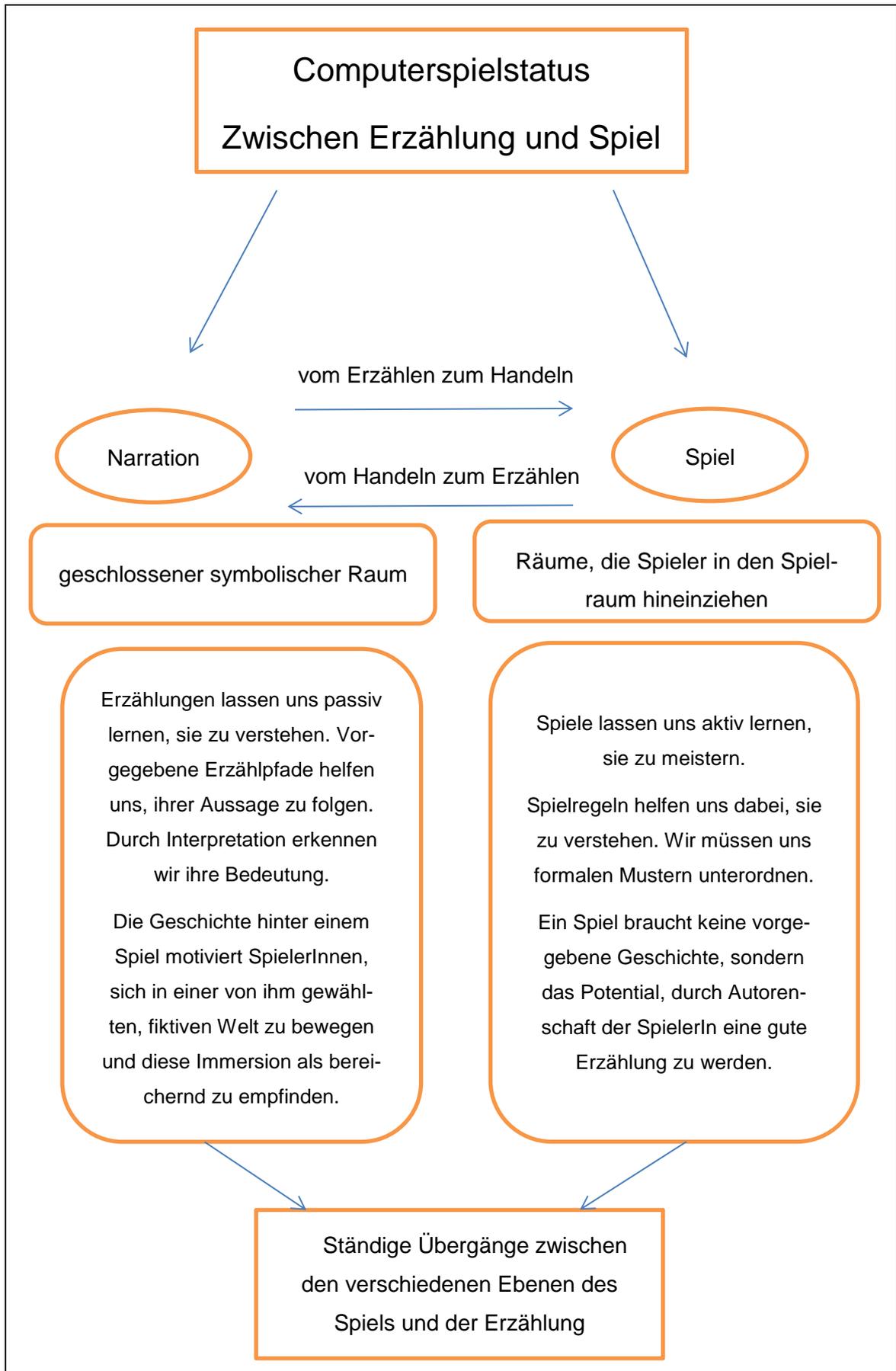
<sup>79</sup> Beil, 2012, S. 27

schaftlichen Auseinandersetzung das Computerspiel als eine *Form der Literatur* wieder, die den erzählenden Aspekt in den virtuellen Welten als wesentliches Eigenschaftsmerkmal hervorhebt. Diese Zuordnungen wurden zum Teil sehr kontrovers geführt. Es würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, diesen Diskurs ausreichend darzustellen. Die Untersuchung hat eine Beschreibung des Unterhaltungswertes beim Computerspielen anhand des Spieles Minecraft zum Thema. Aus diesem Grund soll versucht werden, die beiden Positionen zusammenzufassen und ihre wechselseitigen Einflüsse, die einander nicht ausgrenzen, darzustellen. Die von der Autorin angefertigte Skizze ist als ein Versuch zu sehen, subjektiv diese beiden Positionen zu verdeutlichen. Die Ausführungen beziehen sich zu einem wesentlichen Teil auf die Masterarbeit *A clash between game and narrative* des Spieleentwicklers und Spieltheoretikers Jesper Juul<sup>80</sup> sowie auf Brigitte Neitzels<sup>81</sup> Arbeit zur Narrativität von Videospiele. Die Darstellung sieht folgendermaßen aus:

---

<sup>80</sup> vgl. Juul, *A clash between game and narrative*, 2001

<sup>81</sup> vgl. Neitzel, *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, 2004, S. 248ff



Obwohl in Neitzels theoretischen Überlegungen das Videospiele als Ausgangsbasis dient, findet die Autorin dieser Arbeit Neitzels verbindende Ansätze zwischen der ludologischen und narrativen Position ebenfalls zielführend für die Verortung von Computerspielen. In ihren Ausführungen<sup>82</sup> unterscheidet Neitzel zwischen Videospiele mit wenig, mehr oder starken narrativen Hintergrund. Sie beleuchtet dabei ausführlich den Handlungsspielraum der SpielerInnen und geht auf die Möglichkeiten ein, selbst Autor oder Autorin der eigenen Geschichte zu werden. Exemplarisch werden Spiele – so etwa Denkspiele wie *Tetris* oder Puzzlespiele wie *Jewel Quest* – in der Zusammenfassung Neitzels als ohne erzählenden Hintergrund dargestellt. Diese werden anderen Spielen mit erzählendem Charakter wie *Blaid Runner* oder *Tomb Raider* gegenübergestellt. Neitzel unterscheidet auch hier Spiele mit einem erzählenden Pfad, der durch eine Geschichte führt, in welcher der kämpfende und entdeckende Avatar diesem Pfad folgen kann, oder ein Setting hat, das die Entstehung einer Geschichte ermöglicht:

*„Das Videospiele steht durch seine eingeschobene Narration zwischen einer Erzählung, die von schon abgeschlossenen Handlungen erzählt, und den Handlungen, von denen erzählt werden kann, wenn sie abgeschlossen sind.“<sup>83</sup>*

Die Brücke zum Computerspiel Minecraft ist damit geschlagen. Der Erzählpfad durch das Spiel Minecraft führt durch die vorgelagerte Geschichte, den *Enderdrachen* zu finden und zu töten, von Episode (Erreichen eines Teilziels) zu Episode. Durch das Meistern eines Teilziels ist das Fortkommen in der Geschichte durch das Spieldesign erreicht. Die Zugehörigkeit dieses Computerspiels findet sich in diversen Videospiele wieder. Der Hintergrund beinhaltet narrative Elemente, und die taktischen Fähigkeiten der SpielerInnen sind gefordert. Das freie Spiel im Kreativ- oder Überlebensmodus Minecrafts lässt den SpielerInnen in diversen Spielmodi Handlungen setzen, aus denen sich eine eigene Geschichte entwickelt, wie die Aussage eines Spielers (17 Jahre alt, 6 Jahre Minecraft-Erfahrung) bestätigt, der seine Gefühle schildert, die er in der Erinnerung an die erste Zeit mit Minecraft hatte:

*„Da breitet sich plötzlich eine Welt aus, die du ganz nach deinen Wünschen gestalten kannst – das ist Wahnsinn. Es hat auch super funktioniert, ich konnte alles verwirklichen, gegen alle kämpfen – unfassbar!“*

Dieser Spieler erzählt über seine Geschichten, die er vorwiegend als Einzelspieler auf diese Weise im Kinderzimmer erleben konnte. Seine Erfahrungen spiegeln eine sehr

---

<sup>82</sup> Neitzel, 2004, S. 202-207

<sup>83</sup> Neitzel, 2004, S. 250

frühe Zeit in der Geschichte dieses Spieles wider. Viele Minispiele waren noch nicht entwickelt, und die Minecraft-Community war kleiner und überschaubarer:

*„Ich baute Kneipen, Tavernen und Mühlen, alles war möglich, und ich wollte gar keine Überlebenskämpfe, ich wollte nur im friedlichen Modus kreativ sein. Ich hab schon mit Lego gerne meine eigenen Welten gebaut.“*

Mit diesem Beispiel wird zum nächsten Kapitel übergeleitet, das einen Einblick in den bisherigen Forschungsstand zum Thema des Unterhaltungswertes beim Computerspielen schaffen soll. Auch hier wird immer wieder versucht, eine Brücke zwischen der Theorie und den Ergebnissen aus den Gesprächen rund um die Videoanalyse zu schlagen.

*„Die Geschichte beginnt mit dem Setzen des ersten Steins“*, erklärt ein anderer junger Minecraft-Spieler während eines Gespräches über die Geschichten hinter den Spielen. Diese Aussagen der UserInnen drängen wieder den Vergleich mit diversen Baukasten-spielen auf. Lego begann schon sehr früh zu seinen Grundsteinen themenorientierte Bausets auf den Markt zu bringen. Und damit war und ist die Geschichte Legos eng mit der Medienbranche des Filmes verknüpft. Doch trotz der vorgegebenen Geschichten, die hinter diesen Bausets stehen, ist die Community der freien Lego-Bauer unter den Menschen aller Altersklassen groß, vielleicht größer als die der Fans von Themensets wie *Harry Potter*, *Super Heroes* und *Pirates of the Caribbean*. An dieser Stelle sei erwähnt, dass es seit Juni 2012, bereits drei Jahren nach dem Erscheinen Minecrafts, auch Minecraft-Sets gibt<sup>84</sup>. All diese Entwicklungen haben aber in beiden Welten die SpielerInnen nicht davon abgehalten, eigene Welten zu erfinden. Dies bestätigt ein Spieler, als er auf die Frage, warum Minecraft überhaupt noch neue Versionen herausbringt, mit folgender Antwort (11 Jahre alt, 3 Jahre Minecraft-Erfahrung):

*„Lego hat ja auch nicht aufgehört, neue Steine und Sets herauszubringen, nur weil ihre Spieler längst begonnen haben, ihre eigenen Gebäude, Landschaften und Geschichten zu bauen“.*

So hat Minecraft mittlerweile die Version 1.10, und diese wurde am 16. Juni 2016 veröffentlicht. Die erste Variante im Jahr 2009 war der Kreativmodus, in dem man in einer grasbedeckten Höhlenwelt als Einzelspieler Blöcke abbauen und setzen konnte. Der Kreativmodus-Client wurde noch im gleichen Jahr mehrspielerfähig gemacht, und eine zugehörige Serverversion wurde veröffentlicht. Nun konnte jeder einen eigenen Minec-

---

<sup>84</sup> Quelle: [http://minecraft-de.gamepedia.com/LEGO\\_Minecraft](http://minecraft-de.gamepedia.com/LEGO_Minecraft), letzter Zugriff 2016-08-21

raft-Server im Kreativmodus betreiben. Jede Veränderung beinhaltet zum Beispiel neue Spielmechaniken, eine Verbesserung des internen Speicherformats sowie den weiteren Ausbau des Spiels mit neuen Blöcken, Gegenständen und Kreaturen. Doch eine zusätzliche Geschichte wie die Aufgabe, den *Enderdrachen* zu töten, beinhaltet sie nicht. Das Grundspiel blieb weitgehend unangetastet. In Abbildung 23 ist der Verlauf der grundlegenden Veränderungen und Verbesserungen in der Entwicklung dieses Spieles abzulesen:

Vollversion 1.0 (2011): u.a. Einführung einer neuen Dimension namens Das Ende, Hardcore-Modus, Netherfestungen, viele neue Mobs, Verzaubern, Brauen.

Vollversion 1.1 (2012): u.a. Welttyp Flachland, Spawn-Eier, nachwachsende Wolle bei Schafen, Unterstützung verschiedener Sprachen.

Vollversion 1.2 (1. März 2012): u.a. Dschungel-Biom, Ozelot, Eisengolem, maximale Bauhöhe auf 256 verdoppelt (Anvil Format).

Vollversion 1.3 (1. August 2012): u.a. Abenteuermodus, Handel mit Dorfbewohnern, Wüstentempel, Dschungeltempel, Smaragde, Endertruhen, Mehrspieler über LAN.

Vollversion 1.4 (25. Oktober 2012): u.a. Welttyp Flachland ist anpassbar, Sumpfhütten, Leuchtfeuer, Befehlsblock, Mauern, Amboss, Redstone-Verstärker, Wither.

Vollversion 1.5 (13. März 2013): u.a. Anzeigetafel, Wägeplatte, Redstone-Komparator, Aktivierungsschiene, Trichter, Spender, Netherquarz.

Vollversion 1.6 (1. Juli 2013): u.a. Pferde, Leine, Strohhallen, Namensschild.

Vollversion 1.7 (25. Oktober 2013): u.a. viele neue Biome (z.B. Tafelberg, Dichter Wald, Riesentaiga), neue Blumen, überholtes Fischereisystem.

Vollversion 1.8 (2. September 2014): u.a. viele neue Befehle, Kaninchen, Ozeanmonument, Welttyp Angepasst.

Vollversion 1.9 (29. Februar 2016): u.a. verbessertes Kampfsystem, beide Hände sind nutzbar, Überarbeitung des Endes.

Vollversion 1.10 (8. Juni 2016): Eisbären, Magmablock.

Abbildung 23 Versionsgeschichte Minecrafts Quelle: <http://minecraft.de.gamepedia.com/Versionsgeschichte> letzter Zugriff 2016-08-09

Wie in dieser Darstellung verdeutlicht ist, bietet die Firma *Majong* ihren SpielerInnen laufend neue Dimensionen, Welten und Landschaftselemente wie Wald, Blumen und Biome, verbesserte oder neue Gegenstände und abbaubare Blöcke. Die EntwicklerInnen stellen vermehrungsfähige Tiere verschiedenster Arten zur Verfügung und überarbeiten in kurzen Abständen die Eigenschaften und Darstellungsmöglichkeiten dieses Spieles. Diese sollen den UserInnen helfen, ihre Überlebensfähigkeiten in ihren Welten zu verbessern und bei Problemlösungen und Kämpfen geschickt agieren zu können. Vielleicht lassen sie damit den SpielerInnen genügend offene Spielräume, in denen sie sich zu Meisterleistungen in ihrem freiwillig gewählten Gebiet, nach allgemein anerkannten Regeln und innerhalb einer Abgrenzung von Raum und Zeit *hochspielen* können.

Spiele verändern sich in ihrer Entwicklung. Während Neitzels Untersuchung sich nur mit Ein-Personen-Spielen beschäftigt, in denen den SpielerInnen eine bestimmte Rolle im Prozess des Erzählens zugewiesen wird, weist die Wissenschaftlerin selbst am Ende ihrer Arbeit auf den Umstand hin, dass Spiele sich verändern. Heute sind fast alle mit dem Mehrspielermodus ausgestattet. Das heißt, sie werden hauptsächlich im Netzwerk gespielt. Wie bereits in dieser Arbeit erwähnt, ist in vielen Computerspielen der Computer nicht mehr das Regelwerk und der Generator des Gegners. Er stellt auch im Spiel *Minecraft* die Umgebung und noch ein gewisses Regelwerk zur Verfügung, doch die Gegner sind nun die MitspielerInnen. Das Miteinander-Spielen löst nun die Erzählfunktion des narrativen Hintergrundes ab. Das nächste Kapitel, das nach Neitzels Ausblick folgt, befasst sich mit dem *Let's Play*, also dem Spielen in virtuellen Gemeinschaften:

*„[...] auch die bei Jugendlichen sehr beliebten Chats können als Spielräume betrachtet werden. Nicht das Erzählen von Geschichten steht hier im Vordergrund, sondern das miteinander Plaudern – möglicherweise unter Zuhilfenahme einer fiktionalen Identität<sup>85</sup>.“*

---

<sup>85</sup> Neitzel, 2004, S. 251

### 3 Empirische Untersuchung zur Spielfreude der 10-19 Jährigen am gemeinschaftlichen Computerspielen

*Ludus ad iudices*

„Das Spiel zu den Richtern“ – Das Kinderspiel „Räuber und Gendarm“ bei Livius<sup>86</sup>

Im beruflichen und privaten Umfeld der Autorin ist die oft aufgeschnappte Frage: „*Was sollen wir spielen?*“, unter Kindern keine Seltenheit. Wenn es Raum und Zeit erlaubt, wird von Kindern aller Altersklassen oft eine Form des Nachlaufens und Versteckens gewählt. Dieses Spiel erscheint in allen Formen mit unterschiedlichen Regeln und ist hinterlegt mit ausgefeilten, narrativen Elementen. Ob es jetzt *Räuber und Gendarm* heißt, *Indianer und Cowboy* oder einfach *Verstecken* oder *Verstecken-Fangen*, es unterliegt immer dem gleichen Prinzip. Jeder Spielraum bietet sich dafür an. Orte mit großen Gegenständen eignen sich dazu, sich zu verschanzen, verschiedene Ebenen und unübersichtliche Ecken sind ein willkommener Schutz vor dem Feind. Besonders die Beobachtungen in der *Phase vor dem Spiel* sind für PädagogInnen gehaltvoll, zeigt doch diese Konversation das *organisierende Sprachhandeln* in seiner reinsten Form. Das Klären der Regelbedingungen, die Begrenzung des Raumes und die Zuordnung der Rollen dauern oft länger als geplant und weisen nicht zuletzt auf die Kompetenz der Gruppe im organisierenden Sprachhandeln hin. Spielräume lassen sich überall finden. Der Park, das Schwimmbad, ein Waldstück oder der Schulhof verfügen oft über die besten Bedingungen für dieses Spiel. Doch ist das Spielen dieses beliebten Spieles auch in Wohn-, Schul- und Freizeiträumen sowie seit einiger Zeit auch in der virtuellen Welt möglich? Ein Großteil diverser Computerspiele, die im Mehrspieler-Modus gespielt werden können, sind Adaptionen dieses alten Kinderspiels. Dies trifft auch auf die Welt von Minecraft zu.

---

<sup>86</sup> Quelle: <https://de.scribd.com/doc/134504963/Lateinische-Phrasen> letzter Zugriff 2016-08-14

### **3.1 Problem, Ausgangslage und Zielsetzung**

Wenn sich Kinder und Jugendliche zum gemeinschaftlichen Computerspielen treffen, reden sie nahezu ununterbrochen, was eine erschwerende Bedingung für die Videoanalyse darstellt. Kaum eine andere Gesprächsform wird in dieser Geschwindigkeit geführt. Themensprünge im Bruchteil einer Sekunde sind keine Seltenheit. Bei den Spielrunden der durchgeführten Videoanalyse waren bis zu vier Kinder aktiv dabei. Es wurde nahezu die ganze Zeit gesprochen. Verhandlungen über Regelverstöße, Spieltaktik, Spielmodi und Einiges aus dem privaten Bereich werden in fast 100 Prozent der Spielzeit ausgetauscht. Ausgangslage ist die Beobachtung von Kindern und Jugendlichen im euphorischen und zeitintensiven Umgang mit dem Onlinespiel Minecraft aus dem persönlichen und beruflichen Umfeld der Verfasserin. Ein Ziel dieser Arbeit ist das Herausfiltern des großen Unterhaltungswertes, der diesem Spiel zu Grunde liegt, ebenso die Verdeutlichung des Interaktionswertes und die Darstellung der für dieses Spiel typischen Kommunikationskanäle.

#### **3.1.1 Thesen, Forschungsfragen und erwartete Ergebnisse**

Kinder und Jugendliche spielen, weil es ihnen Spaß macht. Der Computer deckt den Unterhaltungswert in ähnlicher Form ab wie in analogen Spielformen. Menschen aller Altersgruppen spielen gerne miteinander. Das Computerspiel bildet dabei keine Ausnahme.

Die Verfasserin nimmt außerdem an, dass Kinder durch das Spielen von Minecraft ähnliche Kompetenzen wie in herkömmlichen, realen Spielen erwerben. Eine genaue Analyse des Spielprozesses soll nachvollziehbar machen, warum mit so viel Spannung und Freude dieser Beschäftigung nachgegangen wird. Sie versucht damit zu belegen, dass Isolation und Vereinsamung keine unbedingte Folge des virtuellen Spielens sind, was am Beispiel Minecraft aufgezeigt wird.

#### **Forschungsfragen**

Aus den vorangegangenen Überlegungen ergeben sich für die Autorin folgende Forschungsfragen, die es zu beantworten gilt:

*Inwieweit wirkt sich das Spielen mit dem Computer am Beispiel Minecraft im Vergleich zu analogen Spielformen auf den Aufbau der Spielkompetenzen und die Pflege sozialer Kontakte der Jugendlichen aus?*

*Welche Kommunikationskanäle werden dabei vorzugsweise verwendet?*

### 3.1.1.1 Methoden

Die methodische Vorgehensweise besteht in der Beobachtung der Spielerguppe beim gemeinschaftlichen Spielen am "Freizeitort" Arbeitszimmer. Um zu verhindern, dass die Kinder in ihrem typischen Spielverhalten beeinflusst werden, sind kurze Videosequenzen erstellt und analysiert worden. Die Möglichkeit, im Rahmen dieser Feldforschung eine teilnehmende Beobachtung mit ethnografischen Interviews durchzuführen, wurde angedacht, aber nach zahlreichen Gesprächen vor und nach der Aufzeichnung der Filme wieder fallengelassen. Eine wissenschaftlich relevante Ausarbeitung dieser Gespräche wurde nicht durchgeführt, da dies mit ihrem beträchtlichen Umfang den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

Es wurde eine Online-Befragung von 164 Kindern und Jugendlichen zu ihren bevorzugten Kommunikationskanälen im Onlinespiel Minecraft durchgeführt. Diese Befragung richtete sich ausschließlich an NutzerInnen dieses Spieles. Einfache, geschlossene Fragen ermöglichen eine rasche und aussagekräftige Bearbeitung des Bogens.

## 3.2 Forschungsprozess der Videoanalyse

### **Feldzugang:**

Was sind die Gründe für die Auswahl des Feldes?

Die Autorin machte sich nicht auf die Suche nach einem geeigneten Feld für ihre Untersuchung, sondern die Beobachtungen des Feldes in der unmittelbaren Umgebung führten zu Überlegungen für diese Arbeit. Gespräche mit Kindern aus dem beruflichen Umfeld der Schule (die Verfasserin ist eine Lehrkraft) und die Freunde des eigenen Sohnes rückten das Thema *Computerspielen*, wie eingangs erwähnt, in den Mittelpunkt des Interesses. Somit gehört die Autorin selbst zur Gruppe derer, die sich einen Nutzen aus diesen Untersuchungen versprechen. Das Verstehen der Anziehungskraft des Untersuchungsgegenstandes *Computerspiel*, insbesondere des Spieles Minecraft und das Wissen um die Motivation der Jugendlichen, sich intensiv damit auseinanderzusetzen, ermöglicht eine von größerer Entspannung geprägte Haltung aufseiten der verantwortlichen Eltern, Pädagogen und Pädagoginnen und nicht zuletzt der SpielerInnen.

## Überblick über die Daten:

### Aufgezeichnete Videodaten:

	20160127_145424	27.01.2016 15:06	MP4-Datei	1.556.611 ...	00:12:24
	20160127_155416	27.01.2016 16:08	MP4-Datei	1.733.469 ...	00:13:49
	20160127_160823	27.01.2016 16:13	MP4-Datei	621.515 KB	00:04:57
	20160127_165103	27.01.2016 17:07	MP4-Datei	2.051.545 ...	00:16:21
	20160204_133652	04.02.2016 13:38	MP4-Datei	234.080 KB	00:01:52
	20160204_162612	04.02.2016 16:33	MP4-Datei	851.171 KB	00:06:47
	20160204_163318	04.02.2016 16:34	MP4-Datei	114.034 KB	00:00:54
	20160206_224503	06.02.2016 22:46	MP4-Datei	168.518 KB	00:01:20
	20160208_172507	08.02.2016 17:34	MP4-Datei	1.177.818 ...	00:09:23
	20160208_185014	08.02.2016 19:00	MP4-Datei	1.322.021 ...	00:10:32

## Das Setting

Von 27. Jänner 2016 bis zum 8. Februar wurden 10 Videoaufnahmen im Arbeitszimmer der Autorin erstellt. Das Setting war eine seitlich erhöht fixierte Kamera. Die Verfasserin dieser Arbeit verließ während der Aufnahme den Raum. Aufgrund des Naheverhältnisses zu den AkteurInnen wurde auf die begleitende Beobachtung mit der Möglichkeit zu klärenden Zwischenfragen verzichtet. Die Anwesenheit der Forscherin hat, wie Probeläufe ergaben, das Verhalten der ProbandInnen erheblich verändert (siehe Methodenkritik).



20160127\_145424



20160127\_155416



20160127\_160823



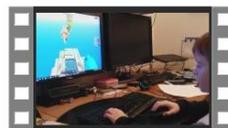
20160127\_165103



20160129\_132712



20160204\_133652



20160204\_162612



20160204\_163318



20160206\_224503



20160208\_172507



20160208\_185014

### **Ethnografische Daten:**

Die Probanden waren zwischen 10 und 11 Jahren alt sowie männlich. Sie spielten zum Zeitpunkt der Aufnahmen zwischen 1, 2 und 3 Jahren das im Vorangegangenen dargestellte Spiel.

Spieler <sup>87</sup> :	Alter:	Spielform <sup>88</sup> :	Minecraft Erfahrung <sup>89</sup> :
A	10	persönlich	3,0 Jahre
B	11	persönlich	2,5 Jahre
C	10	persönlich	3,0 Jahre
D	10	virtuell	1,4 Jahre
E	11	virtuell	1,2 Jahre

Abbildung 24 Spielerdaten

### **Welche Daten sind wichtig für die Forschungsfrage?**

Die Autorin geht davon aus, dass grundlegende Kennzeichen des Spieles im Allgemeinen auch im digitalen Spiel vorhanden sind, und möchte wissen, in welchem Ausmaß sie von den Spielern als wichtig angesehen werden bzw. in welcher Weise diese Hauptkriterien ihre Spielfreude fördern. Wann und wie werden Störungen wahrgenommen (Regelverstöße, Spielverderber) und inwieweit ist die Kommunikation im Mehrspielermodus nur spielbezogen? Wird, so wie Neitzel vermutet, beim gemeinsamen Computerspielen auch geplaudert? Das Spielen im Mehrspielermodus ist immer reich an Aktionen. Häufig reden alle durcheinander, wie sich gezeigt hat, und jeder Spieler sieht das Spiel aus seiner Perspektive. Diese schnellen Abläufe von Aktionen sind eine schwierige Beobachtungsaufgabe. Das mehrmalige Sichten einer Sequenz von 3-4 Sekunden war in der Phase der groben Kodierung keine Seltenheit. Ohne sich allzu

---

<sup>87</sup> Namen wurden aus Datenschutzgründen durch Buchstaben ersetzt.

<sup>88</sup> Unterscheidung: persönlich am Spielort der Videoaufzeichnung anwesend.

<sup>89</sup> Laut Angabe der Spieler (ungefährer Richtwert).

sehr auf eine Kategorie zu versteifen, war die Autorin auf der Suche nach Möglichkeiten, um Ordnung in ihren Beobachtungen zu schaffen. Erst nach der Analyse und Transkription wurde sie bei Freyermuths Publikation über *Game Design, Game Studies* fündig. Jede der folgenden 5 *Praktiken des Gamedesigns*<sup>90</sup> findet sich im Theorieteil, unter der Definition und Kategorisierung von Spielen und dem Spiel mit dem Computer, wieder:

- der Handlungsraum des Spiels – Erfahrungen der Spieler zu dessen Grenzen, Dimensionen, Eigenschaften usw.
- die Objekte, die sich in diesem Handlungsraum befinden – ihre Dynamik in der Benutzung, ihr Status unter den Spielern, ihre Attribute,
- die Aktionen die in diesem Raum möglich sind – Möglichkeiten zu navigieren, zu handeln, zu kommunizieren, Objekte zu manipulieren,
- die Regeln des Spieles, die übergeordnet Raum, Objekte und Aktionen „regeln“,
- die Ziele des Spieles – Klarheit, Erreichbarkeit, Belohnungssystem usw.

### **Wie werden die ausgesuchten Sequenzen dargestellt?**

Die Darstellung erfolgt über Transkript-Auszüge<sup>91</sup> nach der Feinanalyse und der Bestimmung relevanter Sequenzen. Beginn und Ende werden inhaltlich kurz voran- beziehungsweise nachgestellt. Diese Auszüge entstanden durch eine Sichtung der gesamten Aufzeichnungen. Nach dem Erstellen erster Transkriptionen wurde grob nach für die Arbeit zunächst subjektiv interessanten Aspekten vorkodiert. Bei diesem Durchforsten des Datenmaterials wurden noch keine fixen Kategorisierungen festgelegt. Die Autorin hat vielmehr versucht, durch mehrmaliges Ansehen der Sequenzen und dem Vergleich mit der Literatur aus dem Material Kategorien entstehen zu lassen:

*„Es ist dringend darauf zu achten, dass diese Kodierung keine vorgängig festgelegten Kategorien enthalten. Vielmehr erfordert es der interpretative Umgang mit Daten, dass die relevanten Kategorien aus den beobachteten Interaktionen der Akteure, also dem Feld selbst, gewonnen werden.“*<sup>92</sup>

---

<sup>90</sup> Freyermuth, 2015, S. 180

<sup>91</sup> Abbildung einer Transkriptions-Partitur siehe Anhang

<sup>92</sup> Tuma, Schnettler, & Knoblauch, 2013, S. 78

### **Vergleich zwischen verschiedenen Sequenzen**

So wechselten sich in diesem Prozess der Vergleich der Daten und die Selektion der ausgewählten Sequenzen einander ab, bis mit den ausgewählten Sequenzen ein relevanter Bezug zur Forschungsfrage hergestellt werden konnte.

#### **3.2.1 Auswertung der Videoaufzeichnung**

In diesem Kapitel werden Auszüge aus den ausgewählten Sequenzen dargestellt. Es beginnt immer mit der Darstellung des Settings. darauf folgt eine Einleitung in den Spielverlauf, anschließend knüpft sich die Darstellung der sprachlichen Kommunikation. Die Autorin gibt danach erklärende Hinweise zum Spielverlauf des Ausschnitts, um mit der Interpretation des Geschehens abzuschließen. Diese wird bereits mit theoretischen Überlegungen verknüpft. Die Spieler wurden in der Transkriptionspartitur zuerst nur nach der Reihenfolge ihres Einstiegs in das Gespräch durchnummeriert. Die Akteure dieser Videoaufzeichnung beharrten darauf, mit fiktivem Namen genannt zu werden. Diesem Wunsch der Spieler ist die Autorin gerne nachgekommen. Alle Mitwirkenden können als Experten in ihrem Spiel angesehen werden.

## Sequenz 1 Treffen im virtuellen Raum / Phase vor dem Spiel

Setting: 3 Spieler, davon 2 virtuell (Abbildung 20<sup>93</sup>)

Spieler 1 im Raum<sup>94</sup>

Spieler 2 im Raum

Spieler 3 virtuell

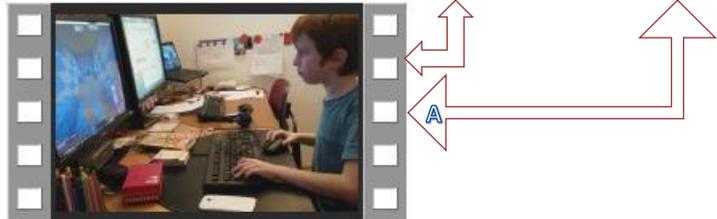


Abbildung 25: eigene Darstellung

Spieler 1 und Spieler 2 haben auf Spieler 1s Server eine Welt generiert und darauf kleine Minispiele entwickelt sowie erbaut. Diese möchten sie nun ausprobieren. Sie laden dafür ihren Freund Spieler 3 ein. Nachdem sie sich über Skype mit *Hallo* und *Hi* begrüßt haben, suchen sie einander in ihrem Spielraum ihrer Minecraft-Welt.

### Transkript 1: (20160128\_142113\_Begrüßung)

01<sup>95</sup> Spieler1: ich seh´ euch nicht  
02 Spieler2: du bist gerade unsichtbar [leicht vorwurfs voll]  
03 Spieler3: Hey, das geht aber nicht! [gespielt beleidigt]  
04 Spieler2: ich seh´ dich nicht  
05 Spieler2: doch, ich seh´dich  
06 Spieler2: Jetzt seh´ ich King Tobi und jetzt sehe ich dich auch  
07 Spieler2: Hey irgendjemand hat den Stein da kaputtgemacht [erbst]  
08 [Spieler1 lacht. Spieler3 stimmt mit ein]

### Beschreibung:

Die Gruppe trifft im ersten Raum der Spielwelt zusammen. Er ist mit einem Graben aus Lava umrandet, in den man nicht hineinfallen darf. Ziel ist es, die Anderen im Kampf dort hineinzustoßen und als Sieger den Raum wieder zu verlassen. Alle Spieler

<sup>93</sup> Foto→ Spieler im Arbeitszimmer, Zeichnungen B und C Spieler im virtuellen Raum

<sup>94</sup> Erscheinen = Die Nummerierung der Spieler erfolgte nach dem Zeitpunkt ihrer ersten sprachlichen Äußerung.

<sup>95</sup> Zeitangabe in Sekunden

sollten im Überlebensmodus spielen. In diesem Modus stehen nicht alle Hilfsmittel zur Verfügung, man kann nicht fliegen und die Umgebung nicht verändern (auf- und abbauen). Außerdem ist man unverwundbar!

Spieler1 sieht die anderen beiden nicht und meldet das in Sekunde Eins. Spieler2 sieht auch Spieler1 nicht. Spieler3 meldet, dass das nicht so nicht gehen könne (Spieler 3 nicht zu sehen, obwohl er ja seit Sekunde 1 schon hier sein müsste). Spieler2 meint schließlich, beide Mitspieler zu sehen. Sofort fällt ihm auf, dass in der Mauer ein Stein fehlt. Das bringt die Mitspieler zum Lachen.

### **Mögliche Interpretationen des Geschehens**

Da es um das Überleben geht, wirkt die Gruppe gleich beim Einstieg in den gewählten und selbst erschaffenen Spielraum leicht aufgeregt:

*„Die Abgrenzung der Spielrealität zur Wirklichkeit bezieht sich nicht nur auf die Wahrnehmung des Spiels als Spiel, sondern auch auf eine klare Wahrnehmung von Raum und Zeit, in denen das Spiel stattfindet.“<sup>96</sup>*

Die Passage könnte eine freudige Erwartungshaltung darstellen oder auch die Befürchtung, gleich angegriffen zu werden. Spieler1 gibt gleich in der ersten Sekunde auch bekannt, dass er niemanden sieht. Spieler2 scheint sich zu wundern, weil er Spieler1, obwohl er schon da sein müsste, nicht finden kann. Er könnte befürchten, dass Spieler1 sogleich einen „Unsichtbarkeits-Trank“ zu sich genommen hat. Das würde bedeuten, dass dieser im Kreativmodus spielt (Spielmodus 1). Spieler3 meldet sich nun mit dem Einwurf, dass es ja so nicht gehen würde – weil es verboten ist, also ein Regelverstoß vorliegt? Mit der Meldung von Spieler2, dass er alle sieht, scheint die Begrüßung vorbei zu sein. Das Spiel ist eröffnet. Schon macht Spieler2 auf den nächsten möglichen Regelverstoß aufmerksam. In der Mauer fehlt ein Stein. Das scheint für alle der Beweis zu sein, dass Spieler1 im Kreativmodus spielt. Sonst könnte er keinen Stein abbauen. Nun lacht Spieler1 – findet er es schlaue, dass Spieler2 ihn entlarvt hat? Oder möchte er von dem Regelverstoß ablenken, ihn verharmlosen? Spieler3 muss auch lachen. Vielleicht hat doch er den Stein abgebaut? Der Zuschauer und vielleicht auch zwei Mitspieler wissen es nicht genau. Trotz der Unklarheit der Regeln wirkt die Spielergemeinschaft harmonisch. Obwohl der Einstieg in das Spiel nicht ganz ohne Komplikationen verlaufen ist, erschienen die Regelverstöße der Mitglieder dieser

---

<sup>96</sup> Thimm, 2010, S. 14

Spielgemeinschaft vernachlässigbar. Die Kommunikation wirkte heiter und gelassen. Spieler2 erklärte nach dem Spiel:

*„Spieler1 ist eher der Spezialist in Minecraft. Er kennt alle Befehle und Tricks. In PvP ist er nicht so gut. Aus diesem Grund war er im Kreativmodus. Spieler3 und ich sind gut in PvP.“*

Offensichtlich wird Spieler1 aufgrund seines Wissens um die zahlreichen Befehle und Tricks so geschätzt, dass seine Regelverstöße geduldet werden. Hat Spieler3 sich bewusst im Kreativmodus „versteckt“, weil er keine Chance sieht zu gewinnen? Möchte er nur die anderen nicht aufhalten? Da sich die Spieler im gleichen Freundeskreis befinden, könnten aber auch ganz andere Faktoren Gründe für diese Akzeptanz sein.

Zum Vergleich nun eine Sequenz mit zwei Spielern: Hier wird eine recht einseitige Kommunikation geführt. Ein Spieler wird dadurch sehr verunsichert. Ihm fehlt die Antwort, also der *response*.



## Sequenz 2 Treffen im virtuellen Raum / Phase vor dem Spiel

Setting: 2 Spieler, davon 1 virtuell

Spieler 1 → im Raum

Spieler 2 → virtuell



Spieler1 und Spieler2 spielen im Überlebensmodus. Sie suchen einen geeigneten Ort, um zu kämpfen und Stellung zu beziehen. Spieler1 beginnt, sich eine Schanze zu bauen. Beide Spieler haben auf diesem Server die Berechtigung, vom Spielermodus *kreativ* (unverwundbar, Bauen ist möglich) in den Spielermodus *überleben* (verwundbar und Bauen ist nicht mehr möglich) zu wechseln.

### Transkript 2: (20160129\_132712\_Tobi\_Hör\_auf)

04 Spieler1: Bin da!  
05 Spieler1: Von hier oben, sniper sniper [dreht mit dem Sessel und macht eine lustige Sprechstimme]  
06  
07 Spieler1: warte kurz, warte kurz, warte kurz, WARTE KURZ  
08 [Stimme wird höher, spricht immer schneller]

09  
10 Spieler1: bitte bitte bitte  
11 Spieler1: *ich muss kurz was machen* [erklärender Ton]  
12  
13  
14 Spieler1: Spieler2, hör auf bitte kurz! [ruhiger]  
15  
16  
17 Spieler1: Spieler2 bitte!  
18 Spieler1: BITTE Spieler2! [Gesichtsausdruck wird  
starrer, spricht mit weniger Mundbewegung]  
19 [Spieler seufzt laut]  
20  
21 Spieler1: Spieler2 komm´ schon, ganz kurz nur ok?  
[Lieber Blick mit schief gelegtem Kopf]  
22  
23  
24  
25 Spieler1: Spieler2! Ich hab ein halbes Herz! [dunkle  
Stimme und am Schluss des Satzes wird Mund  
fest zugepresst]  
26  
bis [Stille, Mimik ist versteinert, er ver-  
sucht fertig zu bauen]  
35  
36 Spieler1: Spieler2 LASS MICH! [gepresste Stimme und  
schießt Pfeil ab]  
37 **Spieler2:** **AU!**  
38  
39 Spieler1: Kannst du mich bitte in Ruhe lassen deine  
Basis bauen oder was? [Gesichtsausdruck  
entspannt Mimik wieder bewegter]

### **Beschreibung der Sequenz:**

Spieler1 betritt die Welt und meldet, dass er da ist. Obwohl die Spieler meistens einander sehen können, ist das eine immer wiederkehrende Praxis in den Anfängen eines Mehrspielerspieles. Bereits in der Sekunde 7 greift Spieler2 Spieler1 an. Dieser überraschende Angriff veranlasst Spieler1 dazu, um Zeit zu bitten, seine Schanze fertig zu bauen. Mit der oftmaligen Wiederholung der Phrase *Warte kurz* hofft er auf Ruhe. Als die Angriffe nicht stoppen, bittet er um eine Kampfpause. Nun erklärt er mit deutlichen Worten, dass er noch etwas zu tun hat. Wieder ändert er kurz darauf seine Stimmlage. Es beginnt der Versuch, geduldig mit seinem angriffslustigen Mitspieler zu sein. Die Phase der Geduld hält nicht lange an. Ein Befehl wird in Sekunde 17 erteilt. Spieler2 handelt dem Befehl zuwider und sagt nichts. Der letzte Versuch des Umstimmens wird gestartet. Die Worte klingen, als würde er mit einem Kleinkind sprechen. Die Mimik ist starr. Er spricht fast ohne Mundbewegung (zwischen den Zähnen). Nach einem Seufzen legt Spieler1 den Kopf schief. Nun wirkt er leicht resigniert und enttäuscht. In Se-

kunde 25 merkt man verzagte Elemente in der Stimme. Nun wird auch Spieler1 still. Er baut und zieht sich zurück. In Sekunde 36 reagiert er laut und schießt mit einem Pfeil auf Spieler2. In Sekunde 37 meldet sich Spieler2 mit einem „Au“. Spieler1 entspannt in Sprache und Mimik.

### **Mögliche Interpretation des Geschehens:**

Spieler1 beginnt gutgelaunt und singt mehrmals das Wort „sniper, sniper, sniper“. Nach der Meldung, dass er *hier sei*, beginnt er, sich eine Schanze zu bauen. Plötzlich „spürt“ (sieht und hört) er, dass Spieler2 den ersten Pfeil auf ihn schon abgeschossen hat. Sogleich bittet er noch um einen kurzen Waffenstillstand. Er wirkt überrascht und möchte anscheinend das Geschehen unter seine Kontrolle bringen. Dieser unerwartete Angriff ärgert ihn und scheint ihn zu irritieren. Spieler2 spricht nicht mit Spieler1, und das verschärft die Lage. Spieler1 braucht die Kommunikation, um Gefallen an diesem Spiel zu finden. Nimmt er Spieler2 sonst als Bedrohung wahr?

*„[...] Auf diese Weise wird die spielbegleitende Kommunikation zum essentiellen Bestandteil des gemeinschaftlichen Computerspieles [...]“<sup>97</sup>*

Nun kommen einige Versuche, Spieler2 zum Aufhören zu bewegen. Man hat den Eindruck, als wäre das Bauen nur ein Vorwand, um von der Sprachlosigkeit seines Gegners abzulenken. Alle Versuche von Spieler1 scheitern schließlich, und er wird doch wütend. Da er Spieler2 nicht umstimmen kann, schießt er zurück. Eine friedliche Lösung ist nicht in Sicht. Doch plötzlich wird die Lage durch das „Au“ von Spieler2 augenblicklich entschärft. Ist das der Beweis, dass nicht der Regelverstoß, sondern die Verweigerung der Kommunikation das offensichtliche Unbehagen herbeigeführt hat? Eine mögliche Erklärung dieser Verweigerung tat sich erst in der Aufbereitung während der Analyse auf, und zwar durch die Übersetzung des Wortes „sniper“. Spieler1 singt es ab der 5. Sekunde mehrmals hintereinander. Es bedeutet „Zielen“ im Fachjargon der Minecraft-SpielerInnen:

*„Da für den Bereich des gemeinsamen Computerspielens eine bestimmte Anzahl von Regeln bereits durch das Spiel festgelegt ist und nicht, oder nur schwer, verändert werden kann [...] konzentrieren sich die Aushandlungen eigener Regelungen auf die soziale Komponente der Spiele.“<sup>98</sup>*

---

<sup>97</sup> Ackermann J. , 2011, S. 76

<sup>98</sup> Ackermann J. , 2011, S. 246

In beiden Fällen hat sich ein Spieler nicht an die Aushandlungen der Regeln gehalten. Während im ersten Beispiel dies der Spielfreude keinen Abbruch tat, reduzierte sie, wie die Sequenz zeigte, im zweiten Fall die Spielfreude des einen, vielleicht auch des anderen Spielers.

### Sequenz 3 Technische Störungen erschweren den Einstieg



Setting: 3 Spieler, davon 1 virtuell

Spieler 1 → im Raum

Spieler 2 → virtuell

Spieler 3 → im Raum



20160127\_155416

Spieler1, Spieler2 und Spieler3 wollen auf einem bestimmten *BedWars*-Server spielen. Ziel des Spieles *BedWars* ist es, zuerst das Bett der generischen Teams zu zerstören, und schließlich das Team selbst. Ohne Bett können sich die Gegner nicht mehr wiederbeleben (*respawnen*).

Sie versuchen, in den Eingangsbereich zu kommen, was oft mit technischen Hürden verbunden ist. Da sie nicht über ein lokales Netzwerk spielen, müssen sie es gemeinsam schaffen, die Plattform zu betreten.

#### Transkript 3

(20160127\_165103\_Party\_verlassen)

01 Spieler1: Ok, Leute wir sind zu dritt. Lasst uns einen-  
02 Spieler2: Ich wurde gekickt  
03 Spieler1: Danke, dass du das jetzt sagst  
04 Spieler2: Wurde ich erst grad! [entschuldigend]  
05 Spieler1: Siehst du!  
Pause bis 27 [alle starten einen neuen Versuch gemeinsam auf eine Map zu kommen]  
27 Spieler3: Wir müssen nochmal auf eine Map  
28 Spieler1: Wir kommen nicht drauf, ich und der Spieler3 kommen nicht drauf [leichte Verzweiflung]  
09  
30 Spieler3: Doch, doch du musst nochmal drauf, nochmal drauf  
31  
32 Spieler1: Nein, [zeigt auf den Bildschirm] 283 Sekunden bis du nochmal drauf kannst  
33 Spieler3: Oh ja, 300 Sekunden warten wir jetzt ab. [Lehnt sich bequem zurück, verschränkt die Arme hinter dem Kopf]  
Pause bis 55  
55 Spieler1: Ja, wir warten kurz ab, wir müssen kurz abwarten.

## Beschreibung der Sequenz

Spieler1 und Spieler3 schaffen es, sich mit dem richtigen Befehl auf dem ausgewählten Server anzumelden, um in die Lobby (Wartebereich) für ein neues Spiel zu kommen. Spieler2 ist dies nicht gelungen. Spieler1 und Spieler steigen3 wieder aus. Alle versuchen es noch einmal. Diesmal schafft es Spieler2. Spieler1 und Spieler3 tippen schnell und Spieler3 hat Glück. Durch das oftmalige Anmelden muss Spieler1 300 Sekunden warten, um es wieder versuchen zu können. Spieler3 meint, er wird warten und lehnt sich entspannt zurück. Spieler2 meldet sich nicht. Technische Hürden wie diese verzögern immer wieder das eigentliche Spiel. Die Spieler müssen in solchen Situationen erst gemeinsam den Aufbau der Technik meistern<sup>99</sup>. *Medienerklärende Sprechhandlungen*<sup>100</sup>, wie in der vorangegangenen Sequenz (*doch du musst nochmal drauf, nochmal da...wir müssen 300 Sekunden warten...*) sind vonnöten. Hilfsbereitschaft ist gefragt und Geduld wird versprochen. *Wir warten auf dich ist die Botschaft*. Doch durch die schnellen Abläufe in diesen Spielen sind für Computerspieler 300 Sekunden eine kleine Ewigkeit, wie sich im nächsten Teil dieser Sequenz herausstellt:

56 Spieler3:       Spielen wir einen anderen Server?  
57 Spieler1:       nein  
58 Spieler3:       Ok!  
59 Spieler1:       Ich wechsele da ein Texturen-Paket (.)und wir chillen  
60  
61 Spieler2:       Was heißt das??  
62  
63 Spieler3:       [beginnt einen neuen Server zu suchen, achtet auf leises Tippen]  
Pause bis 77  
77 Spieler2:       Eins, das ich haben muss?  
78 Spieler1:       Ja, das eines, dass du ganz schnell haben musst gehubt (Minispiel verlassen)  
79 Spieler1:       gehubt (Minispiel verlassen)  
80 Spieler2:       gehubt (Minispiel verlassen)  
81 Spieler3:       [Spieler3 wird am neuen Server begrüßt]  
82  
83 Spieler2:       Ich könnte jetzt jederzeit...  
84 Spieler2:       Wieso hat der Zar Spieler ne, ähm Party verlassen?  
85 Spieler3:       tippt intensiv [hält aber kurz inne und „spitzt“ die Ohren]

---

<sup>99</sup> Ackermann J. , 2011, S. 326ff

<sup>100</sup> *Medienerklärende Sprechhandlungen*, in denen sich die Teilnehmer Wissen über die Medien gegenseitig weitervermitteln ( Ackermann J. , 2011, S. 326)

86 Spieler1: [schaut auf Spielers3 Bildschirm] das ist dein Passwort, dass das du bei Minecraft hast!

Pause bis 90

90 Spieler2: du-

91 Spieler3: das funktioniert nicht mehr..

92 Spieler2: bei-

93 Spieler1: das ist ja nicht dein Minecraft-Passwort, Gescheitling!

94 Spieler3: Ah ja, das ist ja das da...hupsi

95 Spieler2: aber...

96 Spieler1: aber wieso bist du jetzt auf dem Server??

Spieler3 fragt nun doch einmal kurz an, ob sie auf einem anderen Server spielen sollen. Spieler1 verneint das und macht den Vorschlag, abzuwarten und zu entspannen sowie das Texturenpaket<sup>101</sup> zu wechseln. Darauf steigt Spieler3 mit einem kurzen *Ok* ein. In Sekunde 23 steigt Spieler2 ein. Er befindet sich ja auf dem richtigen Server und will wissen, ob er dieses Texturenpaket auch brauchen kann. Mit einer übertriebenen Geste meint Spieler1, dass er das unbedingt haben müsse. Während dieser Unterhaltung sieht man, wie Spieler3 sehr leise zu tippen beginnt. Kurz sieht er auch zu seinem Sitznachbarn Spieler1 hinüber. Dieser beschäftigt sich noch intensiv mit einer neuen Textur. In der Sekunde 31 wird Spieler3 am Bildschirm auf dem angewählten Server für ein Spiel mit unbekanntem Spielern willkommen geheißen. Spieler2 will nun zu Spieler1 etwas sagen (*ich könnte jetzt jederzeit...*), doch entdeckt er in der Infozeile des Spieles, dass Spieler3 die „Party“ verlassen hat. Das Interessante ist, dass Spieler3 nun in seinem leisen Einloggen in die neue Party kurz innehält und wartet, was die anderen in diesem Moment sagen. Spieler1 sieht sofort auf den Bildschirm seines Sitznachbarn und bemerkt, dass er Probleme beim Einloggen auf dem anderen Server hat. Obwohl er sich aber über das Übertreten der Abmachung, aufeinander zu warten ärgert, informiert er Spieler3 in der Sekunde 38 über dessen Irrtum. Nun hört man im Hintergrund Spieler3, der fortwährend etwas sagen will. Währenddessen erkennt Spieler3 seinen Fehler bei der Passwordeingabe. Nun beginnt Spieler1, sich lauthals darüber zu ärgern, dass Spieler3 die 300 Sekunden nicht abgewartet hat. In der Folge kommt es zu einer Diskussion darüber, warum Spieler3 den Server gewechselt hat. Dabei reden alle kurz durcheinander (Transkription nicht eindeutig möglich). Spieler3 wird aber bald einsichtig, und alle versuchen, gemeinsam auf den richtigen Server zu kommen:

---

<sup>101</sup> Ein Texturenpaket ist eine Sammlung von Dateien, die alternative Texturen von Blöcken, Gegenständen, Kreaturen und allen anderen Dingen in Minecraft bereit stellt und so der Umgebung ein anderes Aussehen gibt. Diese verändern nur die Oberflächen der Gegenstände und Landschaften, nicht aber die Gestaltung. Somit können SpielerInnen mit unterschiedlichen Texturen das gleiche Spiel spielen.

107 Spieler3: Ja (...)sag mir, wanns vorbei ist, damit ich wieder drauf kann

108

109 Spieler1: es dauert wieder STUNDEN bis du draufkommst Spieler, bist du dumm?? [laut und aufgebracht]

121

122 Spieler3: Ah ja, das hab ich ja gar nicht berechnet [diplomatisch beruhigend]

123

124 Spieler1: BERECHNEN BERECHNEN [tut entnervt] da muss man nicht berechnen, da muss man einfach dumm sein

Pause bis 267

267 Spieler2: Spieler, spielen wir derweilen irgendwas? [Spieler steigt aus und am richtigen Ort wieder ein (beeilt sich)]

268 Spieler2: wir können doch auch Vierer-Arena spielen

269 Spieler1: nein, wir bleiben auf dem Server

270 Spieler1: es dauert wieder Stu-  
Spieler2: ok-

271 Spieler1: wir warten jetzt  
Spieler2: was-

272 Spieler2: wir können doch einen anderen Spielmodus spielen

273

274 Spieler1: JAAA, aber der Spieler braucht wieder Stunden bis er rauf kommt, weil er alles sehr gut *kombiniert* hat

275

276 Spieler2: spielen wir bis er kommt ... irgendeinen Spielmodus

277 Spieler1: nein, weil dann müssen wir den wieder zu früh verlassen wieder warten, das ist dumm

279 Spieler2: dann lass dich einfach sterben...

280 Spieler3: [ruft auf] JA, ich bin drauf

281 Spieler1: [resigniert] er ist drauf, aber es LAGT

282 Spieler1: [wieder munterer] also Tobi, du bist jetzt in der Party? [Steigt ebenfalls wieder ein]

Nun ist es Spieler2, dem langweilig wird, während nun alle auf Spieler3 warten. In Sekunde 267 fragt er an, ob Spieler1 mit ihm alleine in der Zwischenzeit den Server wechselt. Doch dieser bleibt in Warteposition. Auch seinen Skin sterben zu lassen, um von der *Map* zu verschwinden, ist keine Option für ihn (Sekunde 276-279). Es scheint, als wäre ihm das gemeinsame Spiel überaus wichtig. Alle Teilnehmer des Teams scheinen bis Sekunde 283 endlich auf dem richtigen Server zu sein. Doch da fällt Spieler3 auf, dass er den falschen Server erwischt hat.

284 Spieler3:           Nein doch nicht, das ist der falsche Server  
285  
286                       [Spieler1 (stöhnt demonstrativ) hält sich die  
Hand vor die Augen] Spieler3 muss darüber la-  
chen. Alle stimmen ein.  
288 Spieler2:           Wie kann man den Server verwechseln???  
Spieler3:           Ich, ich...[muss lachen]  
289 Spieler1:           Spieler3 schafft alles!  
290 Spieler3:           Oh, ich bin drauf (.)jetzt ist es der richti-  
ge!

### **Mögliche Interpretation des Geschehens**

Es sind wieder Abmachungen, die das Gespräch prägen. Es geht um die Frage: Darf ich auch kurz etwas anderes spielen? Mit jemand anderen spielen? Dürfen wir uns aus der Gruppe zusammenschließen, während der Andere warten muss? Spieler1 macht den Vorschlag, einfach zu *chillen*, wie er es nennt, und sich Texturpakete anzuschauen. Die Mitspieler wollen aber die Zeit optimal nützen und schnell noch ein anderes Spiel spielen, um dann wieder zum dritten Spielpartner zurückzukehren. Interessant ist die Hartnäckigkeit, mit der Spieler1 auf diesen Server besteht. Die beiden Mitspieler fügen sich zwar seinen Anweisungen, versuchen aber immer wieder, aus der Warteposition auszubrechen, um schneller an den Spielspaß zu kommen. Für Spieler2, den virtuellen Spieler, wäre aber der Umstieg auf einen anderen Server der totale Bruch mit der Gruppe. Er hätte dadurch nur mehr auditiven Kontakt. Spieler1 hingegen kann durch den Blick auf den Bildschirm des neben ihm sitzenden Freundes jederzeit einen Blick auf das aktuelle Geschehen werfen. Die beiden haben durch ihre Möglichkeit, persönlich miteinander Kontakt aufzunehmen, einen Vorteil. Der virtuelle Spieler2 muss sich immer wieder selbst integrieren oder durch die Mitspieler integriert werden. Auffällig in dieser Sequenz war auch die Ruhe und Entspanntheit von Spieler3 in Reaktion auf die recht lauten Vorwürfe von Spieler1. Sein *Ah, ja das hab ich ja gar nicht berechnet* kommt sehr freundlich und wird als unschuldig empfunden. Es könnte sein, dass er nicht versteckt gehandelt hat, sondern rücksichtsvoll (ab Sekunde 63). Nach dem Überwinden der technischen und gruppenspezifischen Einstiegsprobleme ging die Runde schließlich los.

#### Transkript 4 (20160127\_165103\_wir\_warten\_auf\_)

366 Spieler3: ich muss zurück  
367 Spieler1: nein, nein nein warten wir bis Spieler2 da  
ist  
368 Spieler1: Spieler2 beeile dich [Stimmen werden lauter]  
369 Spieler3: Spieler2 beeile dich [spricht schnell]  
370 Spieler3: Kann ich auch das Gold einfach mitnehmen  
371 Spieler3: Da kommt grün. DA KOMMEN WELCHE VON GRÜN  
Spieler2: ok von oben kommt Team grün  
372  
373 Spieler1: zu uns? Nein-[stottert gespielt]  
374 Spieler1: ok, ich komm rein, ich komm rein  
[in die begehrte Mitte (sie enthält das meis-  
te Gold)]  
375 Spieler2: die sind über UNS  
376 Spieler1: ich hab jetzt 8 (Gold)  
377 Spieler3: ja, ja der Spieler ist da2, der Spieler2 ist  
da [erleichtert]  
376 Spieler3: ok, lös mich ab [zu Spieler2]  
379  
380 Spieler2: jetzt schnell, schnell, schnell,  
*msZapfenminer* ist hier! [unbekannter Gegner]  
381  
382 Spieler1: hab ihn, hab ihn, hab ihn  
383

#### Beschreibung der Sequenz:

In dieser Sequenz findet bereits der Kampf um die Mitte statt. Spieler3 passt auf die eigene Basis auf, er sammelt Gold für bessere Waffen oder Rüstungsteile. Die Mitspieler sind mit eigenen Aufgaben auf der *Map* unterwegs. Spieler3 sagt, dass er zurück muss (zur eigenen Basis). Offensichtlich braucht er neues Inventar oder hat womöglich Hunger. Das meldet er den Mitspielern. Spieler1 empfiehlt, auf Spieler2 zu warten. Dieser soll nun Spieler3 ablösen. Spieler2 wird gerufen. Da er auf seinem Gang zur Mitte auch auf das Geschehen dort sieht, warnt er vor Team Grün. Spieler1 zweifelt zunächst, ob die Gegner ihre Mitte betreten. Spieler3 lässt sich als Wache ablösen. Da trifft Spieler1 auf den grünen Gegner *msZapfenminer*<sup>102</sup>. Nach kurzem Kampf gibt er sofort der Gruppe Bescheid, dass er ihn getötet hat.

#### Mögliche Interpretation des Geschehens:

Es fällt auf, dass im Rausche des Geschehens viele Aussagen, besonders von Spieler1, oft wiederholt werden. Das kann daraus resultieren, dass jeder Spieler nur seinen

---

<sup>102</sup> Name des Gegners

oder die Skins der Mitspieler sieht und daran nicht feststellen kann, ob sie den Spielverlauf rechtzeitig bemerken. Da es bei an Mimik fehlt, kann nur durch das ständige Wiederholen wesentlicher Mitteilungen (*Hab ihn, hab ihn, hab ihn...Spieler2 beeil dich, Spieler2 beeil dich, Spieler2 beeil dich...*) ein Verstehen der Gruppe untereinander garantiert werden. In dieser Sequenz scheinen alle Mitspieler im Flow zu sein. Sie sind bester Laune, egal ob sie einen Zweikampf gewinnen oder nicht, was ebenso der anschließende Teil deutlich macht:

384 Spieler2:           jetzt hab ich aber Angst [nicht sehr ernst gemeint]  
385 Spieler1:           Spieler2, du musst hierbleiben  
386 Spieler3:           da kommt der Rote [alarmierend]  
387 Spieler2:           er ist runtergefallen, er ist runtergefallen [beruhigend]  
          Spieler3:           ich brauch eine Kiste ich brauch eine Kiste [leichte Verzweiflung]  
          Spieler2:           die Kiste ist neben dem Händler mit Gold [geht weg um Gold zu holen]  
388 Spieler3:           komm zurück Spieler2, du kannst nicht gehen  
389 Spieler2:           Halt durch, ich hol Gold  
390 Spieler3:           Wow, das ist richtig gutes Teamplay gerade!  
391 Spieler1:           Ich hab wieder vier Gold, vier Gold!  
392 Spieler1:           Ok, ich lös dich ab, lös dich ab  
393 Spieler1:           Spieler, du musst wirklich in der Mitte bleiben, das ist das allerhöchste Gebot!  
394 Spieler3:           Kannst du mir Essen mitbringen?  
395 Spieler1:           ja, ja

### **Beschreibung der Sequenz**

Spieler2 bleibt, um die Mitte zu bewachen, scheinbar auf ängstliche Weise. Schließlich erscheint wieder ein Gegner. Spieler2 entschärft. Er hat die schwierige Passage zur Mitte nicht geschafft. Spieler3 hat noch immer Probleme. Nun sagt er auch, dass er eine Kiste mit Inventar braucht. Er spricht zu sich, wo er diese finden kann. Spieler2 bietet an, dass auch er Gold holen könnte. Spieler3 freut sich über das Teamplay<sup>103</sup> und äußert das auch. Spieler1 hat in der Zwischenzeit vier Stück Gold besorgt. Dieses scheint dringend gebraucht zu werden. Spieler1 beschließt, nun doch in der Mitte zu bleiben. Wahrscheinlich hat er mit dem Gold seine Kampfbereitschaft verbessert. Als Spieler2 Anstalten macht, sich zu entfernen, betont Spieler 1 ausdrücklich, wie wichtig

---

<sup>103</sup> Teamplay engl.: Zusammenarbeit, Quelle: <http://www.dict.cc/englisch-deutsch/team+play.html>

es sei, in der Mitte zu bleiben. Auf die Bitte von Spieler3, ihm doch etwas zu essen zu bringen, beruhigt Spieler1 ihn mit einem *Jaja*.

### **Mögliche Interpretation des Geschehens:**

Es ist nun mitten im Kampf, wie die Sequenz erkennen lässt. Die Mitte wird bewacht, und die Mitspieler warten auf die Gegner. Immer muss einer die Mitte bewachen. Diesem gehen bald die Kraftreserven aus. Um ihn zu stärken, müssen immer wieder Ressourcen zum Wächter gebracht werden. Auch in dieser Sequenz wird wieder vieles wiederholt. Die Spieler sprechen sehr schnell und konzentriert. Das Geschehen ist leicht zu verstehen, da keiner den anderen unterbricht. In dieser Sequenz wurde kaum gleichzeitig gesprochen. Um zu gewinnen, müssen die Spieler einander helfen und verstehen. Die visuelle Darstellung alleine reicht nicht aus, um taktisch geschickt zu spielen. Jeder kann nur den Raum um sich herum betrachten, und mit gutem Teamplay hat jeder der Spieler Chancen auf Rückendeckung und seine „Augen“ somit an den verschiedensten Punkten der *Map*.

*„Auch heute liegt das Besondere an Online-Rollenspielen darin, dass die SpielerInnen in der Regel, als Teil einer Gruppe agieren und sich für diese auch engagieren müssen.“<sup>104</sup>*

Trotz wirklich guten Zusammenspiels und bester Laune ist das Spiel noch nicht gewonnen, wie die letzte Sequenz zeigt:

650 Spieler1: fuck jetzt komme ich nicht mehr raus  
[lacht]  
651 Spieler3: er hat noch immer kein Schwert, noch immer  
keins denke ich  
652 Spieler1: ja und?  
653 Spieler3: ja jetzt oder nie halt [aufmunternd]  
654 Spieler2: oder er hat einen Bogen, schaut mal ob er  
einen Bogen hat  
655 Spieler3: er hat noch keinen Bogen, er hat ein  
Schwert das hat max. 1-2 [Stärkepunkte],  
also kein Eisen  
656 Spieler1: und erstmal einen mitgenommen, der hat un-  
ser Bett abgebaut [nachtragend]  
657 Spieler1: schaut hinter mich SCHAUT HINTER MICH  
658 Spieler3: ok, da ist keiner  
659 Spieler2: kommt er, kommt er, kommt er [unter Span-  
nung]

---

<sup>104</sup> Ackermann J., 2011, S. 90

660 Spieler3:           nein, er kommt nicht, er bleibt noch  
661 Spieler2:           du musst versuchen das Team Rot zu töten  
662 Spieler1:           ach?? [fühlt sich überfordert]  
663 Spieler3:           er bleibt noch, er bleibt noch  
664 Spieler2:           er ist da unten, er macht [...] nichts er  
                          ist gerade so dumm  
665 Spieler2:           jetzt baut er sich hoch [...] Alter der gibt  
                          dir übelst ab  
666 Spieler1:           Ja TOT  
667 Spieler3:           wie bist du gestorben? [leicht fassungs  
                          los]  
668 Spieler1:           Mist!  
669 Spieler1:           aber es war eine gute Runde  
[Spieler3 applaudiert]

### **Beschreibung der Sequenz:**

Das Bett des Teams ist zerstört. Spieler2 und Spieler3 sind nur noch Zuschauer. Sie versuchen, mit allen Mitteln Spieler1 bei seinem letzten Kampf zu unterstützen. Es werden Stärkepunkte und Waffen ausgekundschaftet. Er bittet sie um Hilfe (*schaut hinter mich, schaut hinter mich...*) und bekommt diese auch. Trotzdem gelingt es ihm nicht, den Gegner zu überwältigen.

### **Mögliche Interpretation des Geschehens:**

Die Äußerung von Spieler1 in der Sekunde 650 lässt vermuten, dass er an einen Sieg seiner (blauen) Mannschaft nicht mehr glaubt. Sein starkes Interesse an der Ausrüstung des Gegners lässt auf zu schlechte Waffen und Rüstungsmaterial schließen. Seine beiden Mitspieler zeigen Einsatz und bleiben aktiv an seiner Seite bis zum Ende des Spiels. Der Tod der Skins scheint als normales Spielende aufgenommen zu werden. Spieler2 ist über die schnelle Überwältigung des letzten Überlebenden offensichtlich beeindruckt: „Alter, der gibt dir übelst ab.“

*„Durch diese Form der kommunikativen Bearbeitung des Avatartodes als an die eigene Person gekoppelt entstehen Dialoge, die ohne den Kontext des gemeinschaftlichen Spiels zu kennen, nicht als sinnhaft verstanden werden können bzw. als hochgradig gewalttätig eingestuft werden müssten.“<sup>105</sup>*

Die Überraschung über den plötzlichen Tod des Avatars und das Ende des Spieles war am stärksten bei Spieler3 zu sehen, der mit großen Augen und einem ungläubigen

---

<sup>105</sup> Ackermann L., 2013, S. 374

Gesicht fragt: „*Wie bist du gestorben?*“ Diese Frage scheint sich weniger auf den genauen Vorgang des Kampfes zu beziehen als auf das unerwartet schnelle Ende der Runde.

### **3.2.2 Zusammenfassung der Erkenntnisse aus der Videoanalyse**

Die intensive Beschäftigung mit dem Datenmaterial der Videoanalyse bestärkt die Annahme, dass das gemeinschaftliche Spielen mit dem Computer den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit bietet, ein kommunikationsförderliches Gemeinschaftserlebnis zu haben. Die SpielerInnen entwickeln dabei ihre Fähigkeiten in der Organisation des Settings. Sie lernen, die technischen Voraussetzungen zum gemeinsamen Spielen immer wieder herzustellen (Spielen in mehreren Runden) und somit die Abläufe im Hintergrund zu verstehen. Die Kompetenz, Probleme gemeinsam zu lösen, wird ebenso gefordert wie grundlegende Regeln gelingender Kommunikation. Unter diesem Kontext beeindruckt dabei das rasche, abwechselnde Austauschen von Informationen, die dem erfolgreichen Verlauf des Spielgeschehens dienen. Erst durch die Videoanalyse konnte man feststellen, dass es alle Spieler schafften, den geeigneten Augenblick zu spüren sowie wichtige Informationen an alle weiterzugeben, ohne jemanden ins Wort zu fallen oder ein Gespräch zu stören. Dafür müssen die SpielerInnen zwei Fähigkeiten unter Beweis stellen: *erstens*, das Erkennen der richtigen Momente des Sprechens und Schweigens und *zweitens*, das rasche Umsetzen des Gehörten zum Vorteil des eigenen Teams:

*„Rein lautsprachliche Kommunikation erfordert grundsätzlich die raumzeitliche Kopräsenz von Sprecher und Hörer, zudem ist die Zahl der Wahrnehmenden Adressaten einer Lautäußerung systematisch beschränkt durch das Medium Schall.“<sup>106</sup>*

Für Nichtspieler mag die Beobachtung einer solchen Party laut und unüberschaubar wirken, doch dahinter verbergen sich hochkomplexe Abläufe, die in großer Geschwindigkeit und auf verschiedensten Ebenen ablaufen. Die SpielerInnen müssen sich um das Wohl ihres Skins kümmern (Nahrung, richtige Rüstung und Waffen), auf die Teammitglieder achten und dem Spielablauf folgen. Schon allein der Anblick der virtuellen Spielarena lässt erahnen, wie die Auge-Hand-Koordination entwickelt sein muss, um Spielstrategien und Handlungsnotwendigkeiten erfolgreich umzusetzen. Nach den

---

<sup>106</sup> Ackermann J. , 2011, S. 94 nach: Günther Hartmut, *Sprechen hören – Schrift lesen – Medien erleben*.

jeweiligen Spielen wird von den Mitspielern immer wieder durchbesprochen und reflektiert, warum es zu einem Sieg oder einer Niederlage kommen konnte. Dabei werden Taktiken und Spielzüge noch einmal durchgegangen, auch wird meistens das Vorgehen in der nächsten Runde geplant. In vielen Sequenzen fanden nebenbei noch nette Plaudereien über Hobbys, Lieblingsfächer in der Schule oder persönliche Erlebnisse im täglichen Leben statt. Die Atmosphäre war in fast allen Spielen freundlich und oft auch für den Beobachter unterhaltsam.

### 3.3 Forschungsprozess der Fragebogenerhebung

#### Onlinebefragung mittels standardisiertem Fragebogen<sup>107</sup>

Von Mai bis Ende Juli dieses Jahres startete eine Online-Umfrage zur Nutzung von Minecraft. Die Fragestellungen waren geschlossenen und bezogen sich auf ethnographischen Daten (Alter, Geschlecht), auf die Bekanntheit des Spieles sowie die Häufigkeit der Nutzung. Die Art der Nutzung (Einzelspieler, Mehrspieler), sowie die dabei verwendeten Kommunikationskanäle standen im Vordergrund.

Die Befragung wurde über die Firma Q-SET ins Netz gestellt und konnte öffentlich ausgefüllt werden. Folgender Text beinhaltete eine Begleitinformation:

#### **Umfrage Computerspiel Minecraft**

Hallo lieber Teilnehmer, liebe Teilnehmerin!

Herzlich willkommen und vielen Dank für dein Interesse an dieser Untersuchung.

Die Bearbeitung dauert etwa 10 Minuten. Die Daten werden anonym erfasst und nur für Forschungszwecke ausgewertet.

Mit freundlichen Grüßen

Karin Hluchowsky

#### Fragebogenerhebung in der Stadtgemeinde Ternitz

Im Juni dieses Jahres wurden 70 Fragebögen in Papierversion in die Horte der Stadtgemeinde Ternitz ausgeteilt. Diese richteten sich an alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen, die das Spiel Minecraft kennen. Von den 70 Bögen kamen 64 ausgefüllt zurück. Diese wurden mit den Ergebnissen der Onlinebefragung zusammengeführt.

Im Zuge dessen wurden in diesem Zeitraum auch Medienzentren kontaktiert. Folgendes Schreiben wurde dabei versandt:

---

<sup>107</sup> (Raab-Steiner & Benesch, 20113, S. 45ff)

Sehr geehrte Frau \_\_\_\_\_! Sehr geehrter Herr \_\_\_\_\_!

Als Mutter und Lehrerin beschäftigen mich das Spielen mit dem Computer und im Besonderen das Phänomen Minecraft. Obwohl 1965 geboren glaube ich, allein durch das Beobachten und die Auseinandersetzung mit meinem Sohn und seinen Freunden einen intensiven Zugang zu diesem Jugendtrend zu haben. Im Zuge meiner Abschlussarbeit an der Donauuniversität Krems bin ich auf Ihre Website gestoßen. Falls Sie Interesse an meiner Arbeit zum Thema Minecraft haben oder/und es für Sie denkbar wäre, meine Online-Fragebögen an Jugendliche von 10-19 Jahren weiterzuleiten, würde ich mich über eine Kontaktaufnahme Ihrerseits freuen. Zu diesem Zweck habe ich mir erlaubt, Ihnen mein Exposé weiterzuleiten. Die Möglichkeit, Sie zu diesem Thema persönlich anzusprechen, eröffnete mir mein Betreuer Manfred Zentner.

Mit freundlichen Grüßen

Karin Hluchowsky

#### Unterstützende Institutionen:

Folgende Zentren und Institutionen unterstützt die Arbeit der Autorin maßgeblich:

Saferinternet.at: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)

Austrian Players League: [www.apl.at](http://www.apl.at)

Portal Verein Wiener Jugendzentren: [www.jugendzentren.at](http://www.jugendzentren.at)

#### Datenmenge und Daten der Online Befragung

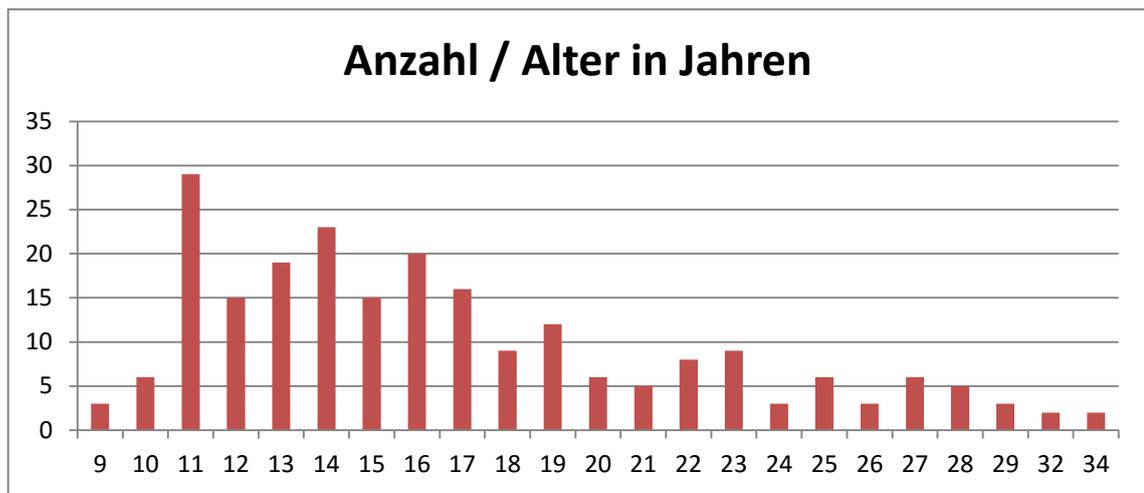
##### Statistik

- 237 Fragebögen wurden vollständig beantwortet.
- 61 Fragebögen wurden begonnen, jedoch (noch) nicht vollständig beantwortet.
- 1.126 Mal wurde der Fragebogen aufgerufen, ohne jegliche Beantwortung.

Da die Umfragen auf Q-SET nach Themen und Überschriften geordnet sind, weist diese Statistik auf eine große Interessensgemeinde rund um Minecraft hin. Es wurden für die Auswertung der Erkenntnisse nur jene Fragen ausgewählt, welche zu gewinnbringenden Erkenntnissen zur Beantwortung der Forschungsfrage führten. Die Abbildung der gesamten Auswertung ist im Anhang zu finden.

Seite 1, Frage 2: dein Alter:

Alle TeilnehmerInnen der Umfrage: (N=237)



58 TeilnehmerInnen der Umfrage waren zwischen 20 und 34 Jahren alt. Es ist anzunehmen, dass diese den Online-Fragebogen ausgefüllt haben, da sie als einzige Zielgruppe mit dem Alterslimit von 19 Jahren nicht informiert waren. Weiter kann damit bestätigt werden, dass diese 58 Personen aufgrund des Themas entschlossen waren, den Bogen auszufüllen. Da die Online-Plattform zu einem großen Teil von Personen aus dem Bereich der Forschung benützt wird, ist die Schlussfolgerung statthaft, dass es sich vorwiegend um Studierende handelt.

### 3.3.1 Auswertung der Fragebogenerhebung

#### Frage 1: dein Alter?

TeilnehmerInnen in der Altersgruppe der vorliegenden Studie:

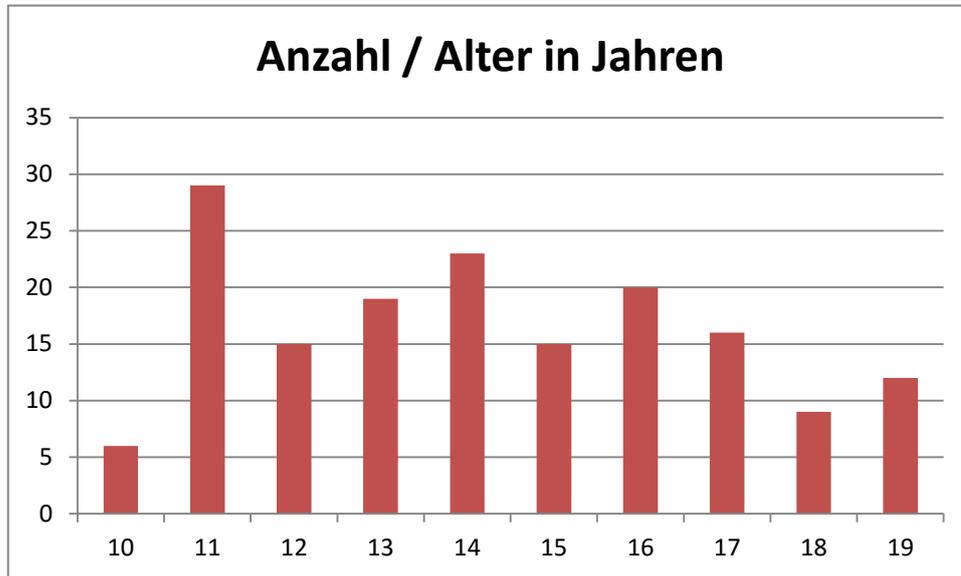


Abbildung 26: GesamtteilnehmerInnenzahl (N=164)

In Abbildung 26 fällt sofort auf, dass die Altersgruppe von 11 Jahren mit dem Wert 29 den größten Anteil der TeilnehmerInnen ausmacht. Die Konkordanz mit den Probanden der Videoanalyse lässt den Schluss zu, dass sich diese Altersgruppe besonders an dem untersuchten Spiel erfreut. Jüngeren SpielerInnen werden möglicherweise die technischen Anforderungen zu komplex und die technischen Voraussetzungen noch nicht zugänglich gemacht worden sein. In der Altersgruppe ab 11 Jahren findet der Gamer durch das Erschließen dieser neuen Spielewelt vermutlich besonders viel Motivation und Spielspaß. Der Abstieg ab 14 Jahren, wie in der Abbildung zu erkennen, ist vermutlich durch die große Befragungsgruppe aus einem Ternerter Hort oder einem allgemeinen Rückzug aus dem Spiel Minecraft begründet.

#### Frage 2: dein Geschlecht?

weiblich	50
männlich	114

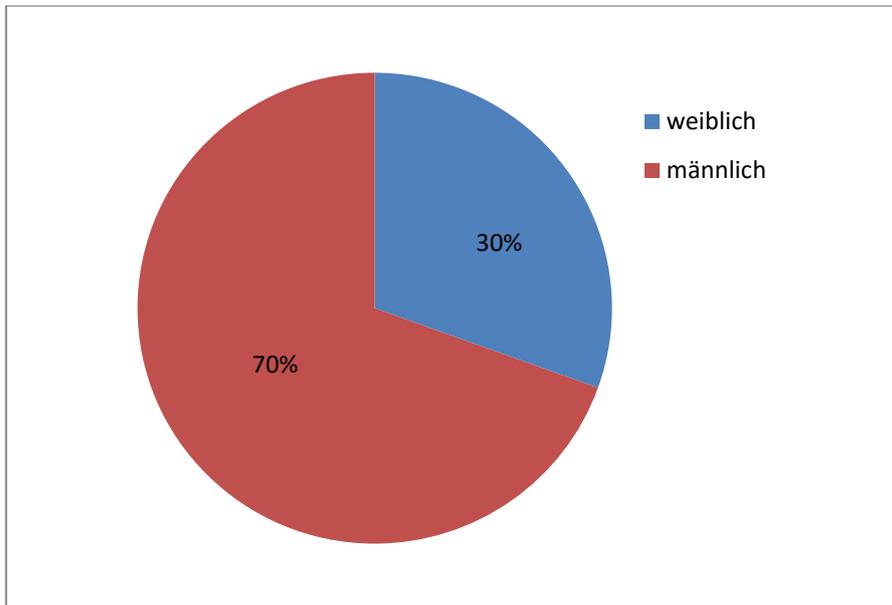


Abbildung 27 Geschlecht

Da Kinder dieser Altersgruppe beginnen, sich eher geschlechterhomogen zusammenzuschließen, ist die rein männliche Zusammensetzung der Probanden rund um den Sohn der Autorin vermutlich auf diesen Umstand zurückzuführen. Die Daten der Fragebogenerhebung zudem weisen eindeutig auf einen deutlich höheren Anteil an männlichen Gamern hin. Dies mag vor allem daran liegen, dass Geschichten und Rollenangebote der meisten Computerspiele vornehmlich für das männliche Geschlecht attraktiv sind. Wenige Spiele bieten dezidiert Handlungskontexte an, mit denen sich Mädchen identifizieren können. Das scheint sich auch in Minecraft widerzuspiegeln. Von den 164 TeilnehmerInnen bleiben 146 SpielerInnen, die Minecraft kennen und spielen.

Frage 5: Wie häufig spielst du Minecraft? (N=146)

mehrmals pro Woche	53
einmal pro Woche	17
mehrmals im Monat	22
einmal im Monat	11
sehr selten	43

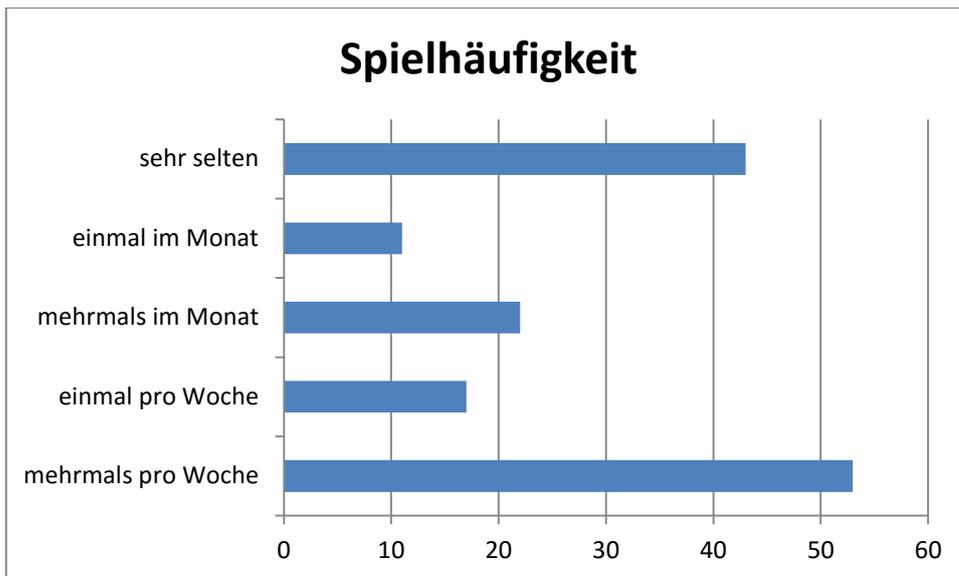
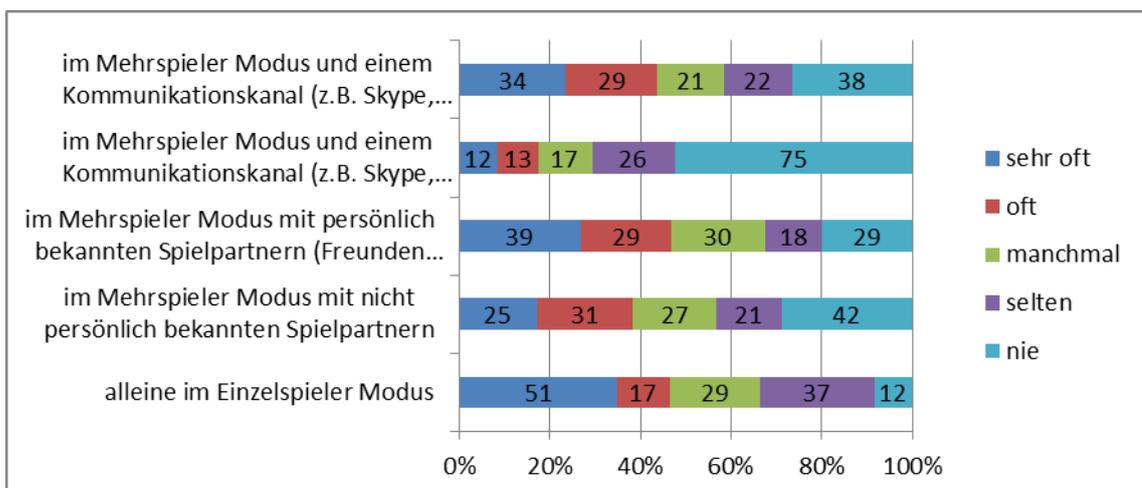


Abbildung 28 Häufigkeit der Nutzung

Von diesen 146 TeilnehmerInnen der Umfrage spielen 53 das Spiel Minecraft mehrmals pro Woche. Diesem Ergebnis stehen nach einem homogenen Mittelfeldwert 43 SpielerInnen gegenüber, die Minecraft sehr selten spielen. An diesen Daten lässt sich ablesen, dass es, wie in vielen anderen Computerspielen, nur zwei Varianten der Spielnutzung gibt: Entweder die SpielerInnen schenken einem Spiel nahezu ihre ganze, zur Verfügung stehende Spielzeit oder es bildet einen Randbereich in ihrer Spielerkarriere. Es zu kennen, dürfte in diesem Fall schon genügen.

### Wahl des bevorzugten Spielmodus

Frage 6: Ich spiele meistens... (Mehrfachnennungen wurden zugelassen)



Um den Hintergrund dieser Frage verständlich zu machen, ist es notwendig, die Erklärungen und die Schlüsse daraus mittels einer Grafik zu illustrieren.

**Ich spiele Minecraft meistens...**

alleine im Einzelspieler Modus



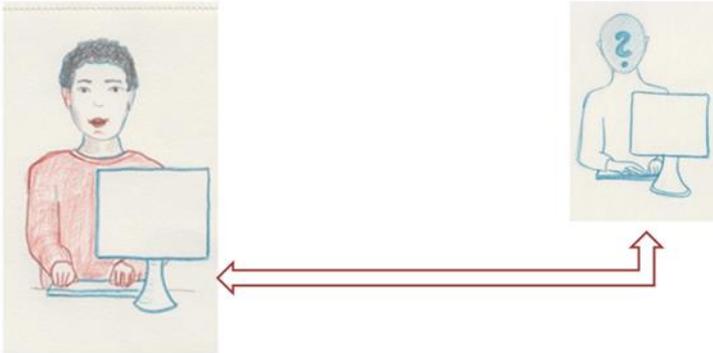
In diesem Spielmodus können die Spieler zwischen Kreativmodus und Überlebensmodus wählen. Sie spielen alleine mit dem Computer und gegen, von der Software generierte und gesteuerte, Gegner.

Abbildung 29: Spielen alleine im Einzelspielermodus

An den Ergebnissen zum Einzelspielermodus lässt sich aufgrund der Möglichkeit einer Mehrfachnennung ablesen, dass der durchschnittliche Gamer viel Zeit mit dem Spiel alleine verbringt. Ob es sich dabei um einen reinen Einzelspieler bzw. eine reine Einzelspielerin handelt oder das Spiel in der Gemeinschaft mit anderen ebenso gespielt wird, lässt sich daraus aber nicht ableiten.

### Ich spiele Minecraft meistens...

im Mehrspieler Modus mit nicht persönlich bekannten Spielpartnern



In diesem Spielmodus können die Spieler zwischen Kreativmodus und Überlebensmodus wählen. Sie spielen immer gegen von Menschen gesteuerte Gegner (PvP)

Abbildung 30: Spielen im Mehrspielermodus mit unbekanntem SpielpartnerInnen

Die 42 negativen Nennungen für den Spielmodus gegen unbekannte SpielerInnen lassen den Schluss zu, dass der größte Teil der SpielerInnen im Mehrspielermodus die bekannten GegnerInnen den unbekanntem vorzieht. Obwohl dieser Vorsprung nicht von signifikanter Größe ist, muss er dennoch erwähnt werden. Dieses Ergebnis lässt eine Tendenz zum Wunsch nach dem Spielen mit Freunden vermuten.

### Ich spiele Minecraft meistens...

im Mehrspieler Modus mit persönlich bekannten Spielpartnern



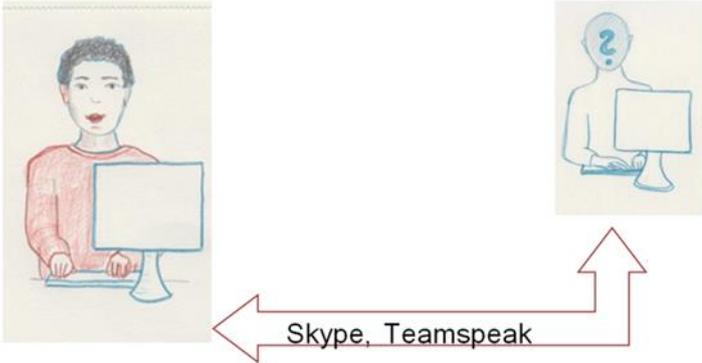
In diesem Spielmodus können die Spieler zwischen Kreativmodus und Überlebensmodus wählen. Sie spielen immer gegen von Menschen gesteuerte Gegner (Freunde, SchulkollegInnen, Familienmitglieder...).

Abbildung 31: Spielen im Mehrspielermodus mit bekannten Spielpartnern

Den 39 Nennungen, die besagen, dass diese Spielform oft gespielt wird, stehen 29 Nennungen gegenüber, wonach niemals mit persönlichen SpielpartnerInnen gespielt wird. Diese Ambivalenz entsteht vor allem durch die Möglichkeit von Mehrfachnennungen. Da alle Bereiche in ähnlichen Nennungsverhältnissen liegen, sei lediglich auf Platz 1 von 39 Nennungen hingewiesen. Daraus lässt sich schließen, dass auch EinzelspielerInnen ab und zu mit bekannten SpielpartnerInnen spielen.

**Ich spiele Minecraft meistens...**

im Mehrspieler Modus und einem Kommunikationskanal (z.B. Skype, Teamspeak...) mit nicht persönlich bekannten Spielpartnern



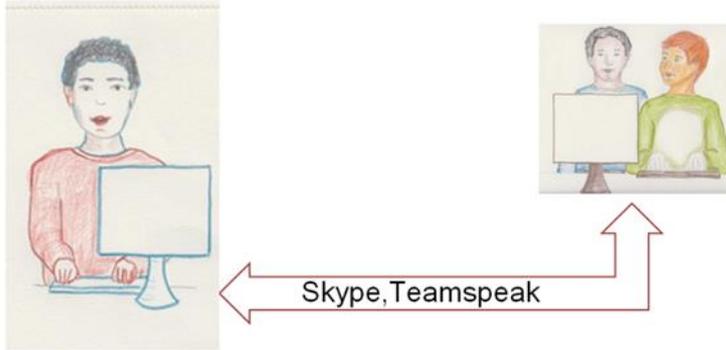
In diesem Spielmodus können die Spieler zwischen Kreativmodus und Überlebensmodus wählen. Sie spielen immer gegen von Menschen gesteuerte Gegner (PvP).

Abbildung 32: Im Mehrspielermodus mit nicht persönlich bekannten SpielpartnerInnen und einem Kommunikationskanal

75 Negativnennungen stehen 12 Positivnennungen gegenüber. Das Mittelfeld teilen die restlichen Nennungen unter sich auf. Diese Ergebnisse unterstreichen in einem höchst bemerkenswerten Ausmaß die Thesen dieser Arbeit. Der große Teil der SpielerInnen in gemeinschaftlichen Computerspielen lehnt die direkte Kommunikation mit unbekanntem SpielpartnerInnen mittels Skype oder Ähnlichem ab. Das spiegeln alle Beobachtungen, Gespräche und Überlegungen aufseiten der untersuchten Personen wider. Diesem wichtigen Aspekt wird in der Zusammenfassung und Interpretation dieser Arbeit noch einmal Bedeutung geschenkt. Daraus resultieren die Ergebnisse der letzten Spielart.

### Ich spiele Minecraft meistens...

im Mehrspieler Modus mit persönlich bekannten Spielpartnern



In diesem Spielmodus können die Spieler zwischen Kreativmodus und Überlebensmodus wählen. Sie spielen immer gegen von Menschen gesteuerte Gegner (Freunde, SchulkollegInnen, Familienmitglieder...).

Abbildung 33: Mehrspielermodus mit persönlich bekannten SpielerInnen und Kommunikationskanal

Die höchste Nennung in dieser Kategorie ist die Antwortmöglichkeit *nie*, die 38 Nennungen erreicht. Dies mag im ersten Moment verwirrend erscheinen. Doch ist auch hier die Ursache in der Mehrfachnennung zu sehen. Wenn alle oben genannten Spielmodi durch eine Umfrage dieser Art Bedeutung erlangen, ist ein derartig aussage schwaches Ergebnis zu erwarten. Außerdem muss hier erwähnt werden, dass die technischen Voraussetzungen für das Spielen mit Freunden über den Kommunikationskanal von allen Beteiligten ein hohes Maß an technischem Verständnis und technischer Ausstattung vonnöten ist. Es sei aber auch an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass an zweiter Stelle, mit 34 Nennungen, die Ankreuzmöglichkeit *sehr oft* fast gleich hoch wie die am häufigsten gegebene Antwort ist.

Frage 7: Lädst du dir Freunde zum gemeinsamen Spielen nach Hause ein?

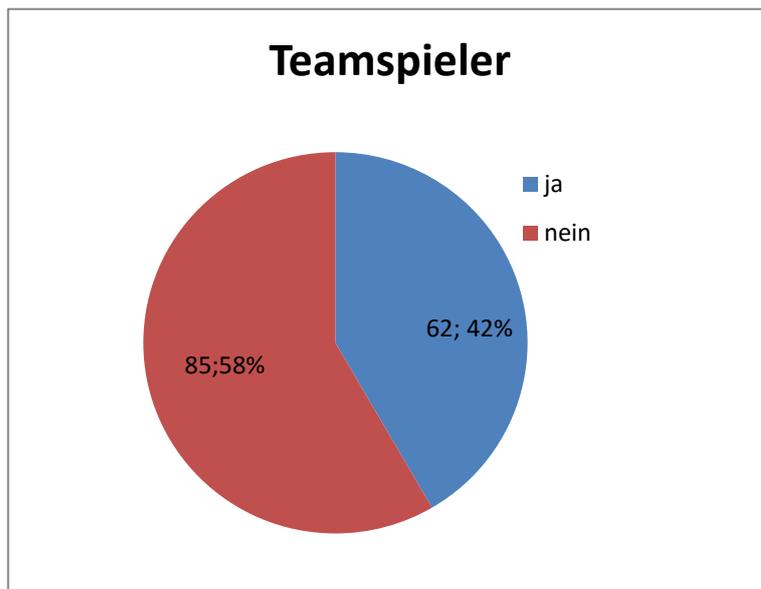


Abbildung 34: Gemeinsames Spielen mit Freunden zu Hause

Von den 147 TeilnehmerInnen, welche aufgrund des Fragebogenpfades Minecraft kennen und spielen, sind 62 bereit und in der Lage, mit Freunden zu Hause zu spielen. Da es sich bei der Umfrage um eine Gruppe handelt, die vorwiegend aus Kindern und Jugendlichen besteht, ist es nicht möglich herauszufinden, ob diese Aussage dem Willen der SpielerInnen zugeordnet werden kann. Die Entscheidung, Freunde nach Hause einzuladen, wird von den jeweiligen Familienstrukturen bestimmt. Es bleibt lediglich, darauf aufmerksam zu machen, dass die Zahl der Nennungen einen hohen Anteil unter den GesamtteilnehmerInnen ausmacht.

Frage: 8 Welche Möglichkeiten des gemeinsamen Spieles wählt ihr dabei?

(Mehrfachnennungen möglich!)

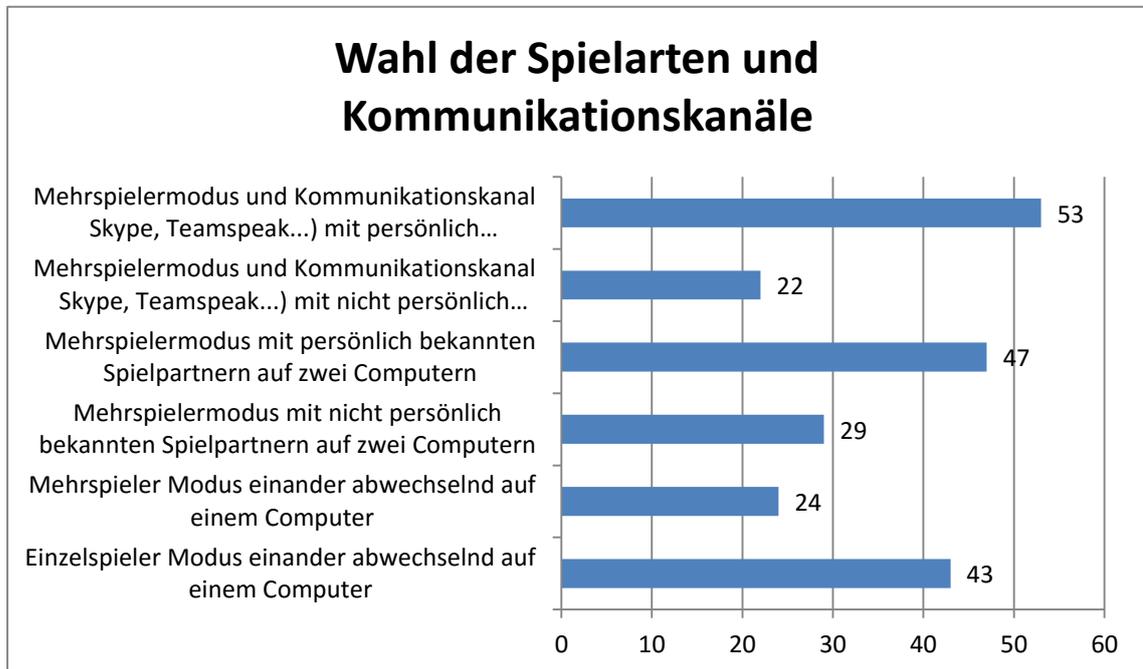


Abbildung 35: Wahl der Spielarten mit Freunden und Kommunikationskanäle

An dieser Darstellung lässt sich mit 53 und 47 Nennungen zum Spiel mit persönlich bekannten Spielpartnern deutlich ablesen, dass dem Spiel unter Freunden der Vorzug gegeben wird. Der Umstand des kleinen Vorsprungs der Benutzung von auditiven Kommunikationskanälen lässt sich wieder auf die technische Ausstattung zurückführen. Das Spiel und die Kommunikation mit nicht bekannten Partnern liegen in allen Bereichen deutlich zurück. Ein interessanter Aspekt ist die häufige Nennung des Einzelspielermodus, der abwechselnd auf einem Computer gespielt wird. Es dürfte anzunehmen sein, dass auch dies auf das Fehlen eines zweiten Computers zurückzuführen ist. All diese Ergebnisse der Fragebogenerhebung lassen sich wie folgt im nächsten Abschnitt zusammenfassen.

### 3.3.2 Zusammenfassung der Fragebogenerhebung

Da Spielekompetenzen wie Teamgeist, Fairplay, Organisationskompetenz u.Ä. in analogen Spielen nur durch das gemeinsame Spielen geübt werden und gesteigert werden können, bestätigen die Ergebnisse mit ihrer eindeutigen Tendenz, dem gemeinsamen Computerspielen mit Freunden den Vorzug zu geben, die eingangs aufgestellten Hypo-

thesen: Auch das Computerspiel scheint ähnliche Kompetenzen wie das analoge Spiel zu fördern und zu entwickeln. Des Weiteren decken sich diese Ergebnisse mit der Erkenntnis, dass die Vereinsamung keine unbedingte Folge des Spielens mit dem Medium Computer sein muss. Dass der Interaktionswert durch das gemeinsame Spielen steigt, wird darüber hinaus durch die Verwendung von auditiven Kommunikationskanälen deutlich, was als Ergebnis der Umfrage festgestellt werden konnte. Es ist anzunehmen, dass diese Kommunikationskanäle den Spaß und Unterhaltungswert beim Spielen steigern.

## 4 Methodenkritik

An dieser Stelle findet eine reflektierte Methodenkritik zur im Rahmen dieser Arbeit angestellten Untersuchung ihren Platz. Diese richtet sich auf die Videoanalyse und die Fragebogenerhebung, deren Ergebnisse im Vorangegangenen dargestellt wurden.

### **Videoanalyse:**

Das Nahverhältnis der Autorin dieser Arbeit zu den Kindern in der Videoanalyse hatte für den Forschungsprozess sowohl Vor- als auch Nachteile. Ohne das Expertenwissen ihres Sohnes und seiner Freunde wäre diese aufschlussreiche Untersuchung in dieser Form nicht zustande gekommen. Rückfragen über Spielabläufe oder Spielregeln waren immer wieder notwendig. Eine teilnehmende Beobachtung hätte sicherlich noch einige interessante Aspekte ergeben, die in dieser Untersuchung außen vor geblieben sind. Die Einsicht in die Sequenzen ist durch die starre Kameraposition von links oben beschränkt. Doch wirkten die Kinder durch die teilnehmende Beobachtung in den ersten Probeläufen statisch, unwirklich und zu höflich. Es ist auch nicht auszuschließen, dass sich das Verhalten der Probanden durch das Wissen, gefilmt zu werden, verändert. Doch in vielen Sequenzen waren durch den Vergleich mit alltäglichen Spielsituationen keine großen Unterschiede bemerkbar, ausgenommen der Anstieg der Häufigkeit von verwendeten Schimpfwörtern.

In der Transkription wurden wenige Veränderungen der Mimik und Gestik festgehalten. Auch das lag an der starren Position der Kamera und den Bewegungen der Kinder aus dem aufgenommenen Sichtfeld.

Von einer Einbettung der Filme in die Arbeit muss aus Datenschutzgründen Abstand genommen werden, obwohl natürlich zugegeben werden muss, dass Verlinkungen zu den Aufzeichnungen der Präsentation der Ergebnisse eine größere Anschaulichkeit verleihen könnten.

### **Fragebogenerhebung:**

Zum schriftlichen Fragebogen ist folgender Umstand zu nennen: Beim Fragebogen, der in den Horten des Raumes Ternitz ausgegeben wurde, haben einige Teilnehmer übersehen, dass die Beantwortung der *Frage 6* unmittelbare Folge der *Frage 5* ist.

*Frage 6* ist nämlich nach einer negativen Beantwortung der *Frage 5* nicht mehr auszuwerten. Aus diesem Grund wurden alle Bögen mit einem  **Nein** bei *Frage 5* **ab** der *Frage 6* nicht mehr in die Auswertung miteinbezogen.

Frage 5: Lädst du dir Freunde zum gemeinsamen Spielen nach Hause ein?

Wenn  **Ja** angekreuzt dann weiter zu→

Frage 6: Wenn ja, welche Möglichkeiten des gemeinsamen Spieles wählt ihr dabei?

## 5 Fazit und Ausblick

Ein Rückblick auf die Ergebnisse, die im Rahmen dieser Untersuchung ermittelt werden konnten, lässt folgende zusammenfassende Schlussfolgerungen zu: *Ja, das Spielen mit dem Computer ist Spielen*. Ebenso lässt sich in diesem Sinne sagen, dass das Lesen einer U-Bahn-Zeitung *Lesen* und das Schreiben einer E-Mail *Schreiben* sei, auch wenn diese Tätigkeiten in ähnlicher Weise diskreditiert werden. Alle ComputerspielerInnen gehen freiwillig, unter Anerkennung bestimmter Regeln und Abmachungen, die das jeweilige Spiel stellt, zu einer festgelegten Zeit an einen bestimmten Ort, um zu spielen, wie die Ergebnisse der Arbeit gezeigt haben. Dieses Spielen ist genauso sinnentleert für ihr alltägliches Leben wie jedes andere Spiel, doch ebenso *förderlich für ihr seelisches Wohl*. Es entlastet den Überschuss an Lebenskraft und gibt den SpielerInnen das Gefühl, etwas zu können oder zu verursachen. *Sie üben und entwickeln Verhaltensstrategien, um den Anforderungen des Lebens entsprechen zu können*. Durch die Chance, eine Spielergruppe immer wieder (Videoanalyse) genau beobachten zu können, erkannte ich erst, wie vielschichtige und komplexe Probleme technischer und sozialer Art gelöst werden, wie hartnäckig an gemeinsamen Zielen gearbeitet wird, wie verständnisvoll mit Sieg oder Niederlage umgegangen wird (ohne dabei den Wettkampf aus den Augen zu verlieren) und wie sehr die Kinder und Jugendlichen dem Druck von außen standhalten (Begrenzungen und Abwertungen der Eltern und Bezugspersonen), um einer ihrer Lieblingsbeschäftigungen nachgehen zu können. *Das Entwickeln und Üben von Kompetenzen wie Teamgeist, Selbstbeherrschung, Selbstkritik, Reflexion, Problemlösefähigkeiten, Feedback und besonders das Führen einer gelingenden Kommunikation unter besonderen Bedingungen (Skype) stellen für mich ernsthafte Forderungen des Alltags dar*. Die Erkenntnis aus meiner einjährigen intensiven Beschäftigung mit ComputerspielerInnen und der jahrelangen Erfahrung mit Kindern ist, *dass das Computerspiel so gerne gespielt wird, weil Kinder spüren, dass es sie neben dem Spielspaß fördert und fordert*. Die hohen Zahlen von SpielerInnen, wie in der Arbeit dargestellt, sprechen ebenfalls für diese Überlegung. Spielende lieben den Wettbewerb, ob im Turnsaal, auf der Wiese oder im virtuellen Raum. Kinderkriege müssen geführt werden und wurden immer ins Leben gerufen, sobald mehrere Kinder aufeinandertreffen. In der Gegenwart ist das auch am heimischen PC möglich. Dass der Flow, in den sie dabei kommen können, angespornt durch ihre Selbstwirksamkeit und dem Aufgehen in ihrer freiwillig übernommenen Rolle im jeweiligen Spiel, nun beim Computerspielen plötzlich negativ sein soll, ist höchst bezweifelbar. Überall wird ver-

sucht, diesen Zustand unter allen Umständen zu erreichen, diese schwierige Balance zwischen Über- und Unterforderung aus eigenem Antrieb heraus möglichst lange zu halten und durch das selbstvergessene, fokussierte Handeln für kurze Zeit auszuschalten. *Die Erkenntnisse aus der vorliegenden Arbeit bestärken desgleichen den Eindruck, dass, wenn es die technische Ausstattung erlaubt, Kinder lieber gemeinsam, mit persönlich bekannten Freunden, spielen. Und dabei wird kommuniziert, fast die ganze Zeit, was eine eindeutige Parallele zum natürlichen Kinderspiel ist.*

## **Ausblick**

Wie viele glückliche Computerspieler stehen Amokläufern gegenüber? Was unterscheidet die persönliche Struktur eines gewalttätigen und gewaltbereiten Heranwachsenden von den tausenden glücklichen Computerspielern? Letztere sind SpielerInnen, die sich zusammenfinden, um sich unter Ausnützung der entwickelten Technik aktiv an einer großen Runde *Räuber und Gendarm* (bedwars bspw.) zu beteiligen. Welche Spielertypen gibt es und warum entscheiden sich Kinder und Jugendliche für dieses oder jenes Spiel? Viele Fragen haben sich aus den gewonnenen Erkenntnissen ergeben, aber ebenso viele Antworten haben sich formiert. Ist der Gamer generell eher männlich? Wenn es viele Frauen in der Game-Entwicklung gibt, wo sind ihre Spiele? All dies sind Gebiete, die noch erforscht werden müssen, um das Phänomen des Computerspielens umfassend beschreiben und erklären zu können.

## **5.1 An die besorgten Eltern**

*„Alles, was es schon gab, wenn du auf die Welt kommst, ist normal und üblich und gehört zum selbstverständlichen Funktionieren dazu.“*

*„Alles, was zwischen deinem 15. Und 35. Lebensjahr erfunden wird, ist neu, aufregend und revolutionär und kann dir vielleicht zu einer beruflichen Laufbahn verhelfen.“*

*„Alles, was nach deinem 35. Lebensjahr erfunden wird, richtet sich gegen die natürliche Ordnung der Dinge.“*

Douglas Adam (1952-2001)<sup>108</sup>

---

<sup>108</sup> Quelle: Markus Gerstmann, Modul 13 - Gewaltprävention Vertiefung I: Diskriminierung, Antidiskriminierung und Bekämpfung von Vorurteilen, Seminar vom 13.09.2015 an der Donau Uni Krems

Zum Thema Computerspielen haben Eltern oft die Ansicht, dass das Computerspiel in der gegenwärtigen Form *sich gegen die natürliche Ordnung der Dinge richtet*. Dagegen ist für Kinder das Spielen mit dem Computer *normal, üblich und selbstverständlich*. Obwohl ich schon vor meinem 35. Lebensjahr Computerspiele wie *Pac Man*, Kartenspiele und Adventures gespielt habe, zähle ich mich zur letzten Gruppe. Besonders ein Spiel wie Minecraft sprengte vor kurzem mein Vorstellungsvermögen dafür, was in diesem Bereich möglich ist. Das lag aber nicht an der realitätsnahen Grafik und/oder an einer ausgefeilten Technik, sondern besonders an der Vielschichtigkeit der Spielmodis und der Faszination, die es auf meinen Sohn und seine Freunde ausübte. Da er plötzlich seine ganze freie Zeit in der elterlichen Wohnung damit verbrachte und ich ihn virtuell seine Freunde töten hörte, begann in unserem Heim ein Dialog rund um das Spiel. Wir hatten zumindest den Eindruck, dass einer stattfindet. David Bohm definiert diese Form des Gespräches als *„begrenzten Dialog“*.

*„Manchmal haben Leute den Eindruck, dass in ihren Familien ein Dialog stattfindet. Aber eine Familie ist normalerweise hierarchisch aufgebaut und nach dem Autoritätsprinzip strukturiert, das dem Dialog diametral entgegensteht“.*<sup>109</sup>

Mit folgender Darstellung soll nun veranschaulicht werden, welche Mechanismen dabei wirksam werden:

---

<sup>109</sup> Bohm, D. (2011). Der Dialog. Das offene Gespräch am Ende der Diskussionen. Stuttgart: Klett-Cotta.S. 92

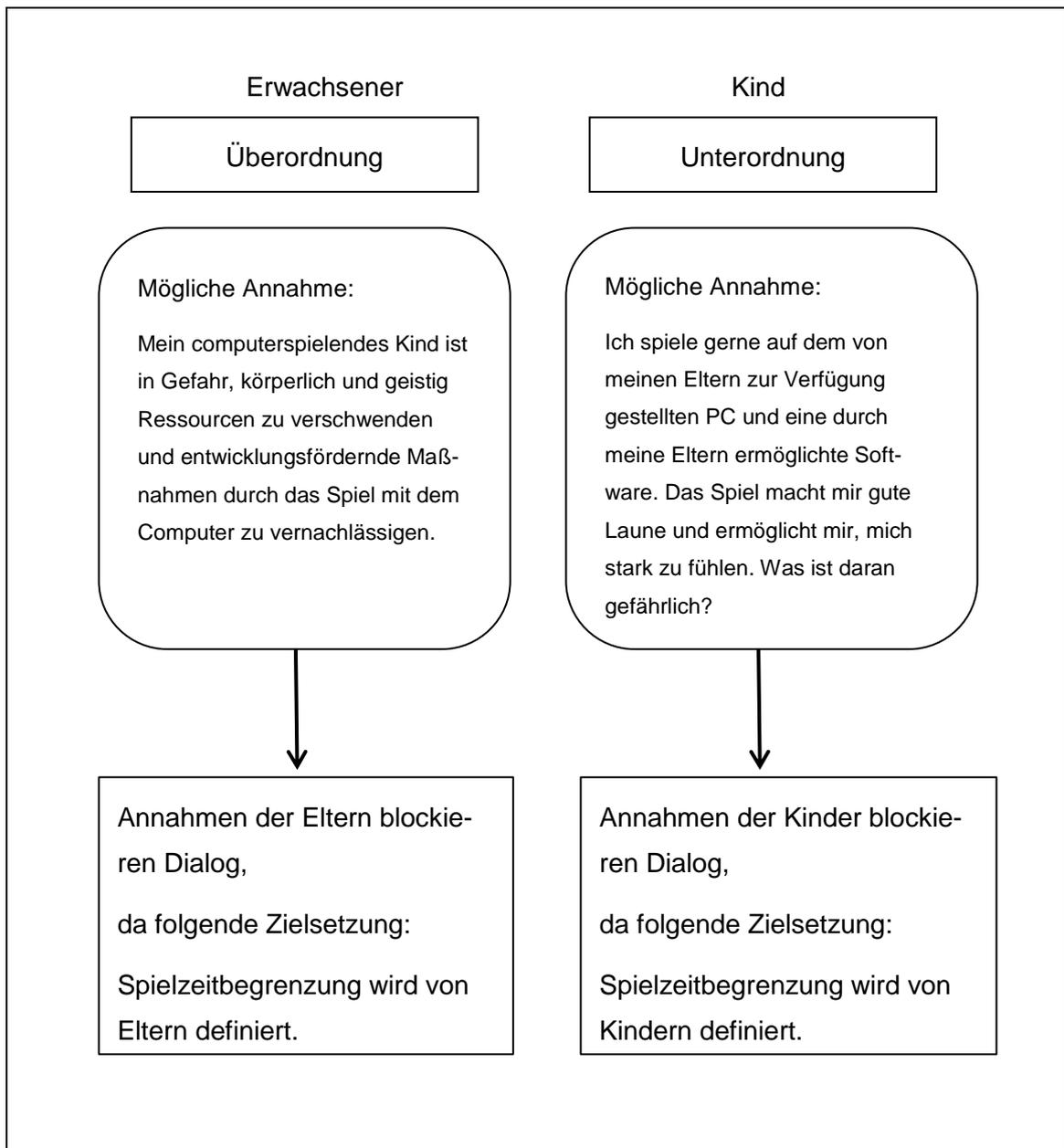


Abbildung 36: Dilemma im Dialog um die Spielzeit Quelle: Eigene Darstellung

Aus diesem Dilemma werden in den meisten Familien Kompromisse beschlossen, die keine wirklichen Alternativen sind: von der Spielerlaubnis konsequenter Eltern von 30 Minuten täglich, in der das Kind zumindest das Hochfahren und Einloggen üben kann, bis zum dauerspielenden Kind, das ständig das schlechte Gewissen verdrängen muss, dass seine liberalen und offenen Eltern mit Bemerkungen und Erklärungen erzeugen, was es nur für besseren, gesünderen und entwicklungsförderlicheren Tätigkeiten nachgehen könne. Trotz einer klaren Zielsetzung in den Köpfen von Eltern und Kindern müssen sich beide DialogpartnerInnen darum bemühen, die Annahmen des jeweils anderen anzuhören, damit sie wissen, worum es eigentlich geht. Dafür ist es eine

Grundvoraussetzung, sich mit dem Spiel gemeinsam zu beschäftigen. Da es Eltern nicht gleichgültig ist, welche Literatur Kinder lesen oder welche Filme sie schauen, sollte es auch beim Thema Computerspiele eine Rolle spielen, welches Spiel gespielt wird. Obwohl es nicht möglich sein wird, alle Spiele des Kindes selbst ausreichend zu erlernen, wird eine Interessensbekundung und Auseinandersetzung mit den Lieblingsspielen hilfreich sein und dazu beitragen, die innere Haltung zu ändern. Gemeinsam sollten sie herauszufinden versuchen, was es denn an dieser Diskussion um das extensive Computerspiel Verbindendes gibt. Wurde der Computer nicht von den Eltern aufgestellt, eingerichtet und die Software in irgendeiner Form besorgt? Warum haben die Eltern diesen ersten Schritt gesetzt? Dies ist eine wichtige Frage, die es für beide Parteien zu klären gilt.<sup>110</sup>

Im Folgenden sollen nun mittels einer punktuellen Aufzählung einige Überlegungen aus dieser sehr intensiven Zeit der Entstehung der vorliegenden Arbeit angeführt werden. Sie sollen den interessierten LeserInnen als subjektive Vorschläge dienen, die bei Dialogen rund um das Computerspiel hilfreich sein könnten:

- Einfache Spiele beruhigen / komplexere Spiele können aufregen.
- Es gibt kein *dummes* Spiel, wenn es Spaß macht.
- Sich etwas über den Spielverlauf erzählen lassen. Wirklich zuhören und Rückfragen stellen bei Verständnisproblemen.
- Wut über Niederlagen nicht verharmlosen, sondern zulassen.
- Über Siege mitfreuen und das auch zum Ausdruck bringen.
- Freunden die Türen zum gemeinsamen Spielen öffnen.
- Wichtig: Kinder sollten nicht mit schlechtem Gewissen spielen müssen.

Natürlich ist diese Arbeit ein Plädoyer für das Computerspiel, doch gibt es dabei noch immer wesentliche Punkte, die es für Eltern und Erziehungsberechtigte zu beachten gilt. Das Verbringen längerer Zeiten vor dem Computer braucht ebenso lange Zeiten für Bewegung und wenn möglich einen Aufenthalt im Freien. Das Internet ist kein Spielplatz, den junge Kinder unbeaufsichtigt betreten sollten. Auch hier müssen Regeln und Ausmachungen eingehalten werden:

---

<sup>110</sup> Benesch, M. *Der Dialog als Gesprächshaltung*. In: *Provokativ Pädagogik*, Rotraud A. Perner, Manfred Pawlik (Hg.), 2010<sup>2</sup>, LIT Verlag S. 129ff

- Manchmal fällt es Kindern schwer, diese Welten zu verlassen. Falls das Bitten um Beendigung beim Adressaten nicht mehr ankommt: WLAN-Verbindungen oder/und Computer einfach abdrehen. Dabei aber auf die zeitgerechte Vorwarnung nicht vergessen. Auf mögliche Abschlüsse (Episoden, Runden) achten.
- Interessen außerhalb der Welt des *Zockens* (Spielen mit dem Computer) sicherstellen und fördern.
- TeampartnerInnen des Kindes kennenlernen oder im Netz beobachten.
- Sitzhaltung unbedingt kontrollieren – Computerspielen ist körperlich anstrengend!
- In Zeiten vor wichtigen Schularbeiten eine Spielepause einlegen.
- Nicht bis zum Schlafengehen spielen.

Das sind Vorschläge, die auch in meiner Familie geholfen haben, die Diskussion zu einem Dialog anwachsen zu lassen. Ein spielfreier Sonntag tut auch den leidenschaftlichsten Spielern gut. Ansonsten ist allen nur noch ein aufregendes *Let's Play* zu wünschen!

## 5.2 Anhänge

1. Online-Fragebogen
2. Beispiel für eine Transkriptionspartitur

## Online-Fragebogen

### Fragebogen zum Computerspiel Minecraft

Hallo lieber Teilnehmer, liebe Teilnehmerin!  
Herzlich willkommen und vielen Dank für dein Interesse an dieser Untersuchung.

Die Bearbeitung dauert etwa 10 Minuten. Die Daten werden anonym erfasst und nur für Forschungszwecke ausgewertet.

Mit freundlichen Grüßen  
Karin Hluchowsky

(karin.hluchowsky@gmail.com)  
URL zum Hintergrundbild: <http://media2.giga.de/2015/02/minecraft22.jpg>

#### 1 dein Geschlecht

- 
- weiblich
- männlich
- 

#### 2 dein Alter:

- 

#### 3 Spielst du Computergames?

- 
- ja
- nein **Sprung** -> "Vielen Dank für dein..."
- 

#### 4 Kennst du das Spiel Minecraft?

- 
- ja
- nein **Sprung** -> "Lädst du dir Freunde..."
- 

#### 5 Wie häufig spielst du Minecraft?

- 
- mehrmals pro Woche
- einmal pro Woche
- mehrmals im Monat
- einmal im Monat

- sehr selten

**6 Ich spiele Minecraft meistens...**

	sehr oft	oft	manchmal	selten	nie
alleine im Einzelspieler Modus	<input type="radio"/>				
im Mehrspieler Modus mit nicht persönlich bekannten Spielpartnern	<input type="radio"/>				
im Mehrspieler Modus mit persönlich bekannten Spielpartnern (Freunden aus Schule, Hort, usw.)	<input type="radio"/>				
im Mehrspieler Modus und einem Kommunikationskanal (z.B. Skype, Teamspeak...) mit nicht persönlich bekannten Spielpartnern	<input type="radio"/>				
im Mehrspieler Modus und einem Kommunikationskanal (z.B. Skype, Teamspeak...) mit persönlich bekannten Spielpartnern	<input type="radio"/>				

**7 Lädst du dir Freunde zum gemeinsamen Spielen nach Hause ein?**

- ja
- nein **Sprung** -> "Vielen Dank für dein..."

**8 Welche Möglichkeiten des gemeinsamen Spieles wählt ihr dabei?**

- Mehrfachnennungen möglich!  
(Mehrfachnennungen sind möglich)
- Einzelspieler Modus einander abwechselnd auf einem Computer
- Mehrspieler Modus einander abwechselnd auf einem Computer
- Mehrspielermodus mit nicht persönlich bekannten Spielpartnern auf zwei Computern
- Mehrspielermodus mit persönlich bekannten Spielpartnern auf zwei Computern
- Mehrspielermodus und Kommunikationskanal (Skype, Teamspeak...) mit nicht persönlich bekannten Spielpartnern auf zwei Computern
- Mehrspielermodus und Kommunikationskanal (Skype, Teamspeak...) mit persönlich bekannten Spielpartnern auf zwei Computern

**Vielen Dank für deine Teilnahme. Du kannst den Internet-Browser jetzt schließen.**

Zeit /Sek und en	Spieler A Kurt	Spieler B virtuell Phillip	Spieler C Günther	Ablauf im Spiel
1		das seh ich auch nicht		versuch einander im Raum zu finden
2	Du bist grade unsichtbar			
3			Hey, das geht aber nicht!	
4	Ich seh dich nicht!			
5	Doch, ich seh dich			
6	Jetzt seh ich King Dani und jetzt sehe ich auch dich			Spieler B spielt, ohne die beiden anderen zu informieren, im Kreativmodus
7	Hey irgendjemand hat das Stein da kaputtgemacht			
8				
9	Und jetzt geht ihr alle ...HA! ...			
10	Ok na warte, na warte			
11				
12	Oh, da kenn ich ...Hey Hey!			
13	Hey!		Du bist so unfähig	
14	Hey, hör auf <del>das</del> du bist unfair!		Ja, warte das gilt nicht!	Spieler A sieht Spieler B fliegen. Bemerkt damit Kreativmodus?
15	Gewonnen!			
16	Gewonnen!			Spieler A gewinnt gegen Spieler C
17	Gewonnen!	Hä, schau mal du hast mich gar nicht runtergeboxt, du bist so unfähig!		
18	Gewonnen!			
19				
20	lachen			
21	lachen			Spieler B beginnt durch Gamemode 1 (Kreativmodus) um sich zu schlagen. Spieler A versucht ihn wegzuboxen.
22	lachen			
23				

Abbildung 37: Beispiel einer Transkriptionspartitur

## 6 Literaturverzeichnis

- Ackermann, L. (2013). Dekonstruktion einer Immersion. Der Avatartod als distanzierendes Moment im Computerspiel. In R. T. Inderst, & P. Just, *Build 'em up - Shoot 'em down Körperlichkeit in digitalen Spielen* (S. 365-380). Glücksstadt: Werner Hülsbusch.
- Ackermann, J. (2011). *Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys. Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken*. Münster: Lit Verlag.
- Beil, B. (2012). Genrekonzepete des Computerspiels. In G. Coop, *Theorien des Computerspiels* (S. 13-37). Hamburg: Junius Verlag GmbH.
- Bohm, D. (2011). *Der Dialog. Das offene Gespräch am Ende der Diskussionen*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Freyermuth, G. S. (2015). *Games, Game Design, Game Studies - Eine Einführung*. Bielefeld: Verlag Bielefeld.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Juul, J. (17. 04 2001). *A Clash between Game and Narrative*. Abgerufen am 08. 08 2016 von <http://www.jesperjuul.net/>:  
<http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>
- Klimmt, C. (2006). *Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Klimmt, C. (2008). Unterhaltungsleben beim Computerspielen. In K. Mitgutsch, & H. Rosenstingl, *Faszination Computerspielen. Theorie-Kultur-Erleben* (S. 7-17). Wien: Braumüller-Verlag.
- Koubek, J. L.-6. (2009). OXO Spacewar! Adventure-Ein handlungsorientierter Ausflug in die Geschichte der Computerspiele. *LOG IN 29 (157158)*, S. 57-62.
- Krämer, S. (1998). *Das Medium als Spur und als Apparat*. Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Krotz, F. (2009). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In T. Quant, J. Wimmer, & J. Wolling, *Die Computerspieler* (S. 25-40). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

- McGonigal, J. (2011). *Besser als die Wirklichkeit! Warum wir vom Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern*. München: Heyne Verlag.
- Migutsch, K., & Rosenstingl, H. (2008). (Hg.) *Faszination Computerspielen. Theorie - Kultur - Erleben*. Wien: Universitäts-Verlagsbuchhandlung Ges.m.b.H.
- Neitzel, B. (11. 03 2004). *Gespielte Geschichten. Sturktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. *Dissertation*. Weimar: Bauhaus-Universität Weimar.
- Neitzel, B. (2012). Involvierungsstrategien des Computerspiels. In G. Coop, *Theorien des Computerspiels* (S. 75-103). Hamburg: Junius Verlag.
- Quandt, T., Wimmer, J., & (Hrsg.), J. W. (2009). *Die Computerspieler*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Raab-Steiner, E., & Benesch, M. (2013). *Der Fragebogen. Von der Forschungsidee zur SPSS-Auswertung*. Wien: Facultas Verlag.
- Rosenstingl, H., & Migutsch, K. (2009). *Schauplatz Computerspiele*. Wien: Lesethek Verlag.
- Rousseau, J.-J. (11. Auflage 1993). *Emil oder Über die Erziehung*. Paderborn: Ferdinand Schöningh Verlag.
- Schemer-Reinhard, T. (2012). Steuerung als Analysegegenstand. In G. Coop, *Theorien des Computerspiels* (S. 38-74). Hamburg: Juniusverlag GmbH.
- Schmitt, C. (2011). *Computerspiele - Fluch oder Segen. Die Nutzer, die Gefahren, Lernpotentiale, der Umgang*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Spitzer, M. (2012). *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer Verlag.
- Thimm, C. (2010). *Das Spiel: Muster und Methapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Tuma, R., Schnettler, B., & Knoblauch, H. (2013). *Videographie. Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen*. Wiesbaden: Springer VS-Verlag.
- Venus, J. (2012). Erlebtes Handeln in Computerspielen. In G. Coop, *Theorie des Computerspiels* (S. 104-127). Hamburg: Junius Verlag.

Wolters, O. (2008). Spielend die Zukunft gewinnen. In A. Picot , S. Zahedani, & A. Ziemer, *Elektronische Spiele: Wachstumsmarkt mit großer Wertschöpfung* (S. 25-36). Berlin Heidelberg: Springer Verlag.

### **Websites und Blogs**

[www.safernet.at](http://www.safernet.at)

[www.apl.at](http://www.apl.at)

[www.jugendzentren.at](http://www.jugendzentren.at)

[www.minecraft.net](http://www.minecraft.net)

[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

[www.iff.org/home/](http://www.iff.org/home/)

[www.mediadesign.de](http://www.mediadesign.de)

[www.niconolden.de/](http://www.niconolden.de/)

<https://janemcgonigal.com/>

<https://freiesfeld.ch>

<http://de.dausacker.net/>

<http://minecraft-de.gamepedia.com/>

<http://www.iesperjuul.net/>

<http://www.ludologie.de/>

[www.stephanguenzel.de](http://www.stephanguenzel.de)

## 6.1 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Caillois Hauptkategorien Quelle: <a href="https://freiesfeld.ch/2013/04/06/roger-caillois">https://freiesfeld.ch/2013/04/06/roger-caillois</a> , letzter Zugriff 2016-08-02.....	12
Abbildung 2: Programm OXO (1952) Quelle: <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/OXO_(Computerspiel)">https://de.wikipedia.org/wiki/OXO_(Computerspiel)</a> letzter Zugriff 2016-08-01 .....	23
Abbildung 3: Programm Spacewar (1962) Quelle: Screenshot of 2016-07-03 15_29_52-Restored PDP-1 Demonstration – YouTube, letzter Zugriff 2016-08-01 .....	23
Abbildung 4: Tennis for Two (1958) Quelle: Screenshot of 2016-07-03 15_31_17- Tennis For Two - The second ever computer game – YouTube, letzter Zugriff 2016-08-01 .....	24
Abbildung 5: Videospiel Pong (1972) Quelle: <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Pong">https://de.wikipedia.org/wiki/Pong</a> , letzter Zugriff: 2016-08-01 .....	25
Abbildung 6: Space Invaders (1978) Quelle: 2016-07-03 14_54_16-Arcade_ Space Invaders (1978) - YouTube, letzter Zugriff 2016-08-01.....	26
Abbildung 7: Arcadespiel Pac Man (1980) Quelle: Screenshot of 2016-07-03 15_06_01-World's Biggest PAC-MAN, letzter Zugriff 2016-08-01 .....	26
Abbildung 8: Kategorien nach Genre und Themen Quelle: <a href="http://www.gamespot.com/pc/">http://www.gamespot.com/pc/</a> , letzter Zugriff 2016-08-02.....	28
Abbildung 9: Prognose zum Umsatz am Markt für Videogames weltweit von 2013 bis 2017 Quelle: <a href="http://de.statista.com/statistik/daten/studie/160518/umfrage/prognostizierter-umsatz-in-der-weltweiten-videogames-branche/">http://de.statista.com/statistik/daten/studie/160518/umfrage/prognostizierter-umsatz-in-der-weltweiten-videogames-branche/</a> , letzter Zugriff 2016-08-13 .....	31
Abbildung 10: Prognose des niederländischen Marktforschungsunternehmens Newzoo zu den Umsätzen am weltweiten Games-Markt bis 2017. Quelle: <a href="https://www.conda.eu/crowdinvesting/news/computerspiele-einphaenomen-das-die-welt-veraenderte/">https://www.conda.eu/crowdinvesting/news/computerspiele-einphaenomen-das-die-welt-veraenderte/</a> , letzter Zugriff 2016-08-13.....	32
Abbildung 11: Live Ticker der Verkäufe des Spieles (PC Version) Quelle: <a href="https://minecraft.net/de/stats/">https://minecraft.net/de/stats/</a> letzter Zugriff 2016-08-13.....	32
Abbildung 12: Minecraftwelt aus Lego .....	33
Abbildung 13: Ausgangssituation→ Ablauf→ mögliche Aktionen bei Minecraft .....	35
Abbildung 14: links→ Kreativmodus wählen / rechts→ Landschaftsansicht Quelle: eigene Screenshots .....	37
Abbildung 15: Inventar Quelle: eigene Screenshots .....	38
Abbildung 16: Spielmöglichkeiten im Einzelspieler-Modus Quelle: <a href="http://minecraft-de.gamepedia.com/Spielmodus">http://minecraft-de.gamepedia.com/Spielmodus</a> , letzter Zugriff 2016-02-08 .....	38
Abbildung 17: Abbildung der Navigation auf der Minecraft Wiki Website Quelle: <a href="http://minecraft-de.gamepedia.com/Spielmodus">http://minecraft-de.gamepedia.com/Spielmodus</a> , letzter Zugriff 2016-02-08 ....	39
Abbildung 18 links: First-Person Ansicht / rechts: Ansicht vom eigenen Skin von schräg oben Quelle: eigene Screenshots.....	41
Abbildung 19: die Leere am Ende einer Minecraft-Welt im Nachtmodus Quelle: eigener Screenshot.....	42
Abbildung 20 links: vor dem Abgrund / rechts: Blick beim Fall in die Leere Quelle: eigene Screenshots .....	42
Abbildung 21 links: das Nether / rechts: Nether Portal Quelle: <a href="http://minecraft360.wikia.com/wiki/The_Nether">http://minecraft360.wikia.com/wiki/The_Nether</a> letzter Zugriff: 2016-08-05.....	44

Abbildung 22: Abbildung 18 links: das Ende / der Enderdrache Quelle: <a href="http://minecraft-de.gamepedia.com/Das_End">http://minecraft-de.gamepedia.com/Das_End</a> letzter Zugriff 2016-08-05 .....	45
Abbildung 23 Versionsgeschichte Minecrafts Quelle: <a href="http://minecraft-de.gamepedia.com/Versionsgeschichte">http://minecraft-de.gamepedia.com/Versionsgeschichte</a> letzter Zugriff 2016-08-09 .....	51
Abbildung 24 Spielerdaten .....	57
Abbildung 25: eigene Darstellung.....	60
Abbildung 26: GesamtteilnehmerInnenzahl (N=164) .....	80
Abbildung 27 Geschlecht.....	81
Abbildung 28 Häufigkeit der Nutzung .....	82
Abbildung 29: Spielen alleine im Einzelspielermodus .....	83
Abbildung 30: Spielen im Mehrspielermodus mit unbekanntem SpielpartnerInnen .....	84
Abbildung 31: Spielen im Mehrspielermodus mit bekannten Spielpartnern.....	84
Abbildung 32: Im Mehrspielermodus mit nicht persönlich bekannten SpielpartnerInnen und einem Kommunikationskanal.....	85
Abbildung 33: Mehrspielermodus mit persönlich bekannten SpielerInnen und Kommunikationskanal .....	86
Abbildung 34: Gemeinsames Spielen mit Freunden zu Hause .....	87
Abbildung 35: Wahl der Spielarten mit Freunden und Kommunikationskanäle .....	88
Abbildung 36: Dilemma im Dialog um die Spielzeit Quelle: Eigene Darstellung.....	95
Abbildung 37: Beispiel einer Transkriptionspartitur .....	100