



Johann-Wolfgang-Goethe-Universität

Frankfurt am Main

Fachbereich 03 Gesellschaftswissenschaften

Diplom Soziologie, SS 2005

Diplomarbeit von Nicole Schindler

Gemeinschaften in virtuellen Welten –

Funktion und Wirkung von Adoleszenten-Computerspiel-Clans am Beispiel Counter Strike

Referent: PD FH-Prof. Dr. Helmut Diederichs

Co-Referent: Prof. Dr. Manfred Faßler

Abgabetermin: 23. November 2005

Inhalt

Abbildungsverzeichnis	iv
EINLEITUNG	1
Hintergründe und Fragestellungen.....	1
Methodisches Vorgehen.....	3
TEIL I THEORETISCHE PERSPEKTIVEN: ADOLESCENZ UND MULTIMEDIA – VOM „FREIZEITDADDELN“ AM HEIMCOMPUTER ZUR PROFESSIONELLEN CLANGEMEINSCHAFT IM NETZ	5
1 Jugend in der Mediengeneration.....	5
1.1 Jugend als Prozess – Entwicklung und Interessen.....	5
1.2 Das Medienthema in Jugendkultur und Peer Group	9
1.2.1 Jugendkultur	9
1.2.2 Peer Group	10
1.3 Entstehung des Selbst und modifizierte Identität	13
1.3.1 Die Rolle der Medien bei der Identitätsbildung	14
1.3.2 Role-Taking – Proberollen-Übernahme als Testlauf in der Adoleszenz.....	15
1.3.3 Veränderung der Identitätsstruktur heute – Patchwork-Identität ..	16
Rekapitulation.....	17
2 Auswahl und Wirkung von Medien in der Adoleszenz – Medien als Spiegel des Selbst.....	19
2.1 Medienzugang in der Adoleszenz.....	19
2.2 Präferierte Jugendmedien.....	23
Rekapitulation.....	27
3 Computer und Internet als Leitmedien in der Adoleszenz.....	28
3.1 Die Computergeneration	29
3.1.1 Allgemeines	29
3.1.2 Isolierte Computerfreaks oder aktive Szene-Adoleszente?	30
3.2 Die Distanz der Netzwelt – Gefahr oder Erfahrung?	32
3.3 Stichwort Multioptionalität – Computer und Internet als Top- Adoleszenzmedien der Zukunft?	34
Rekapitulation.....	37
4 Die virtuellen Welten der Computerspiele	38
4.1 Spiel und virtuelle Welten – Eine Definition.....	38
4.1.1 Der Spielbegriff	38
4.1.2 Weltenmodell - Einordnung des Virtuellen.....	39
4.1.3 Transfermodell.....	41
4.2 Computerspiele(r) – Eine Übersicht.....	43

4.2.1	Strukturelle Koppelungen im Computerspiel	44
4.2.2	Spielgenres und Rezipiententypen	46
4.2.3	Top-Computerspiele – Vorreiter Shooter	52
4.3	Bedeutungsumfang der Computerspiele	54
4.3.1	Modell der Funktionskreise (Fritz).....	54
4.3.2	Zusammenhänge.....	55
4.4	Gewalt in Computerspielen – Tatsachen und Maßnahmen	56
4.4.1	Der neue Jugendmedienschutz und seine fragliche Wirkung	59
4.4.2	Gewaltdiskussion vs. Sportbegriff	62
	Rekapitulation.....	63
5	E-Sport - Netzwerkspiele und Clans.....	65
5.1	Netzwerkspiele – Idee und Hintergründe	67
5.1.1	Community, Organisation und spezielle Angebote.....	67
5.1.2	LAN – Realer Treffpunkt virtueller Gemeinschaften	73
5.2	Der Clan – Von der daddelnden Clique zum E-Sport-Verein.....	76
5.2.1	Was ist ein Clan?.....	76
5.2.2	Struktur und Hierarchien im Clan	78
5.3	Erfolgreiche Spielformate – CS als beliebtestes Netzwerkspiel	80
5.3.1	Allgemeines zu Netzwerkspielen	80
5.3.2	Counter Strike (CS)	81
	Rekapitulation.....	86
TEIL II EIGENE ERHEBUNG:		
	GRUNDLAGEN UND VORSTELLUNG	87
6	Die Erhebung – Begründung und Hypothesen	87
7	Die Methode – Experteninterviews	90
8	Die Expertengruppe – CS-Clanmitglieder	93
8.1	Interview LaBuse, 17 Jahre, Loc Lords of Calibur	94
8.2	Interview aPrOx, 21 Jahre, ehemals OCRANA.ATI.....	97
TEIL III AUSWERTUNG UND ERGEBNISSE		
9	Die qualitativen Interviews - Auswertung	101
9.1	Hauptaussagen, Abweichungen und Auffälligkeiten	101
9.2	Hypothesen - Überprüfung.....	108
9.3	Beantwortung der Leitfrage.....	113
10	Fazit und Aussichten	116
	Literaturverzeichnis	119
	Anhang – Leitfaden zur Erhebung.....	129

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	Themeninteressen 2004.....	21
Abbildung 2	Bindung an Medien 2004	24
Abbildung 3	Medienbeschäftigung in der Freizeit 2004	25
Abbildung 4	Offline-Tätigkeiten am Computer 2004	35
Abbildung 5	Nutzungszwecke des Internet	36
Abbildung 6	Weltenmodell.....	40
Abbildung 7	Strukturelle Koppelung zwischen Computerspiel und Spieler..	44
Abbildung 8	Top-Computerspiele.....	52
Abbildung 9	Ligastruktur der ESL.....	69
Abbildung 10	CS-Map de_dust.....	82
Abbildung 11	Anzahl von Teams in der ESL.....	i
Abbildung 12	Memberprofil LaBuse	94
Abbildung 13	Website OCRANA.ATI	97

EINLEITUNG

Hintergründe und Fragestellungen

Die heutige Computergeneration ist untrennbar mit den Medien Computer und Internet verbunden. In den zukünftigen Generationen werden Kinder von Geburt an mit ihnen aufwachsen und sich die medialen Möglichkeiten in allen Lebenslagen zu Nutze machen können. Während sich diese Medien jedoch in in Lern- und Berufswelt bereits etabliert haben, und auch die private Multimedia-Ausstattung¹ und Vernetzung in Deutschland in den letzten Jahren einen starken Zuwachs verzeichnen konnte, haben vor allem die Adoleszenten² als intensivste Nutzer mit Akzeptanzproblemen zu kämpfen. Besonders für deren männliche Hauptgruppe³ gehört die Unterhaltung zu den führenden Kriterien der multimedialen Produktnutzung, eine Entwicklung, die sowohl von Pädagogen und Wissenschaftlern, als auch von der Gruppe der Eltern in vielen Fällen als nutzlose, isolierende und entwicklungsgefährdende Zeitverschwendung eingestuft wird. Im Fokus der Kritik stehen hierbei in erster Linie die Computerspiele, die in den letzten Jahren besonders für die jüngere Generation zum alltäglichen Medieninhalt geworden sind. Während das Daddeln⁴ am eigenen PC zunächst auf dem privaten Bereich beschränkt blieb, lässt sich seit einigen Jahren eine verstärkt expansive Entwicklung auf dem Sektor der Netzwerkspiele⁵ beobachten: Vor allem die Adoleszenten legen immer mehr Wert auf das gemeinsame Spiel, wodurch auch die Entwicklung der Computerspielindustrie in Richtung auf Multiplayer-Spiele beeinflusst wird. Infolgedessen werden die Adoleszenten immer mehr zu Computerspielprofis: Sie kennen sich mit den neuesten Spielen und deren Technik aus, sind mit entsprechender Hardware ausgerüstet oder greifen auf eines der zumindest in großen Städten zur Verfügung stehenden Internetcafes zurück und investieren einen Großteil ihrer finanziellen Mittel in Multimedia-Zubehör. Die Computerspielindustrie ist

¹ Aus lat. „multi“ – viel und „media“ – Medien zusammengesetzt, „bezeichnet Produkte, die aus verschiedenen Medien (etwa Text, Filme und Sound) ein Gesamtwerk zusammenstellen.“ Bsp.: CD-ROMs, Internetseiten, Computerspiele. Aus: Wirsig, Christian: Das große Lexikon der Computerspiele, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S.320

² „Adoleszenz *die* - <aus gleichbed. *lat.* *adolescencia*>: Jugendalter, Reifezeit, bes. der Lebensabschnitt nach beendeter Pubertät“, zitiert nach: DUDEN – Das große Fremdwörterbuch, 3., überarb. Auflage, Mannheim u.a.: Duden 2003, S.45

³ Aus Gründen der Lesbarkeit und da die zentrale Gruppe der Arbeit - Computerspieler – zum Großteil männlich ist, bedient sich die vorliegende Arbeit meist männlicher Substantive, schließt die weibliche Form der Begriffe jedoch selbstverständlich mit ein. Wenn beispielsweise von Nutzern die Rede ist, so sind stets Nutzerinnen und Nutzer gemeint, es sei denn, das Geschlecht wird explizit hervorgehoben.

⁴ „Daddeln“: Ugs. Begriff für das Computerspielen

⁵ Vernetzte Computerspiele über den Zusammenschluss mehrerer Computer offline, oder das Onlinespiel via Internet.

heute einer der bedeutendsten Wirtschaftszweige der Welt, der sich durch eine Vervielfachung seines Umsatzes heute sogar gegen den gesamten Film- und Kinomarkt durchsetzen kann. Zu den Hintergründen der Bedeutung des Medieninhalts Computerspiel und den Auslösern für die Faszination der Adoleszenten an den virtuellen Welten wird besonders in der Medienpädagogik immer stärker geforscht. Der Fokus liegt hierbei jedoch vor allem auf der Diskussion um mögliche negative Auswirkungen gewalthaltiger Spiele.

Zur Gemeinschaft der Netzwerkspieler und deren Struktur liegen nur wenige Hintergrundberichte und Studienergebnisse vor. Doch besonders in diesem Bereich des selbsternannten „E-Sport“⁶, der in den letzten Jahren dreistellige Zuwachsraten im Mitgliederbereich, aber auch ein immenses Wachstum in Zusammenhang mit immer neuen Events und einer verstärkt professionellen Organisation verzeichnen konnte, scheint eine nähere Untersuchung sinnvoll. Hier kann eine soziologische Betrachtungsweise insbesondere dann zu neuen Erkenntnissen über die Hintergründe der Adoleszenten-Faszination an Computerspielen führen, wenn man die E-Sport-Community als Ganzes und die Struktur und Facetten ihrer Gruppierungen, der Computerspiel-Clans im Besonderen untersucht. Die Leitfrage meiner Arbeit ist daher:

Worin begründet sich die Adoleszenten-Faszination am Zusammenschluss im Counter Strike-Clan?

Die besonders in der Adoleszenz verortete Begeisterung an eben dieser Organisationsform lässt Zusammenhänge mit der Entwicklung vermuten, die bislang nicht im Blickpunkt wissenschaftlichen Interesses standen. Wenn das organisierte, vernetzte Computerspielen als Sportart bezeichnet werden kann, und die Clans somit als Sportmannschaften der Computergeneration gelten, welche Auswirkungen hat dies dann auf die Diskussion um angeblich negative Einflüsse und mit den virtuellen Computerspielwelten verbundene Gefahren? Wie ist es in diesem Zusammenhang zu bewerten, dass der in der Öffentlichkeit als gewaltverherrlichend geltende Ego-Shooter⁷ „Counter Strike“ das erfolgreichste Netzwerk-Clanspiel der Welt ist? Sind Clanwars reine Freizeitbeschäftigung für eine Computerspiel interessierte Peer Group⁸ oder ist der

⁶ elektronischer Sport, auch „eSport“ genannt

⁷ engl. „shoot“ für schießen bzw. „shooter“ für Schießerei. Der Ego-Shooter bezeichnet ein zur Kategorie des Actionspiel zählendes Computerspielgenre aus der Ich-Perspektive (siehe Kapitel 4.2.2 und 4.2.3).

⁸ Vorläufige Definition: „Gruppe von etwa gleichaltrigen Jugendlichen, die als Orientierung für den Übergang von familienorientierter Kindheit zum Erwachsenenendasein fungiert.“, zitiert nach: DUDEN – Das große Fremdwörterbuch, 3., überarb. Auflage, Mannheim u.a.: Duden 2003, S.1012

Netzwerkspiel-Clan Ausdruck des Adoleszenten-Gemeinschaftsverständnisses im 21. Jahrhundert?

Methodisches Vorgehen

Die Arbeit gliedert sich in drei Teile, wovon der erste die theoretischen Grundlagen zum Thema liefert. Der zweite Teil stellt die Erhebung vor, die aus Experteninterviews mit adoleszenten CS-Clanspielern besteht. Die Verbindung von theoretischer Basis und den Ergebnissen der Erhebung dient im dritte Teil zur Beantwortung der Leitfrage, und einem abschließenden Fazit.

Teil I

Zur Bearbeitung des umfangreichen Themenkomplexes müssen zunächst die grundlegenden Begriffe operationalisiert werden. Hierzu dient Teil I der Arbeit, in dessen erstem Kapitel ich mich mit der erweiterten Jugend- bzw. Adoleszenzphase und deren Charakteristika beschäftige. Besondere Aufmerksamkeit gilt dem Identitätsbildungsprozess und den Veränderungen, denen er nicht zuletzt aufgrund des medialen Einflusses unterliegt. Im zweiten Kapitel thematisiere ich den Medienzugang in der Adoleszenz und gehe speziell auf den Begriff „Jugendmedien“ ein. Darauf vergleiche ich den Stellenwert von Neuen Medien⁹ mit bereits etablierten Medienangeboten. Im daran anschließenden Kapitel stehen Überlegungen zum Bereich Computer und Internet im Vordergrund. Neben den allgemeinen Charakteristika der Computergeneration beschäftige ich mich mit der in Verbindung mit möglichen Gefahren von Neuen Medien für die Adoleszenten entstandenen Isolationsthese. Demgegenüber stehen die multioptionalen Einsatzfelder, die den Computer und das Internet scheinbar zu den herausragenden Adoleszenzmedien werden lassen. Das vierte Kapitel bildet den Übergang zu den virtuellen Welten der Computerspiele. In diesem Abschnitt stelle ich die verschiedenen Spielgenres mit Fokus auf den Shooter als erfolgreichste Spielvariante vor und versuche, mit Hilfe verschiedener theoretischer Modelle erste Erklärungsansätze für die Adoleszenten-Begeisterung an Computerspielen aufzuzeigen. Zusätzlich fasse ich den aktuellen Stand der in diesem Zusammenhang immer wieder neu aufkommenden Diskussion um ein mögliches Gewaltpotential der Spiele und deren gesetzliche Grundlagen zusammen. Das fünften Kapitel beschließt den ersten Teil der Arbeit mit Überlegungen zur neuen Freizeitbeschäftigung E-

⁹ „Der Terminus ‚Neue Medien‘ wird in erster Linie mit der digitalen Technik assoziiert. (...) Mit ‚Neuen Medien‘ sind im Sinne einer Arbeitsbeschreibung alle Verfahren und Mittel gemeint, die mit Hilfe digitaler Technik bislang nicht gebräuchliche Formen der Informationsverarbeitung, -speicherung und -übertragung ermöglichen.“ (Vgl. Adamowsky 2000, S.14)

Sport. Hierzu stelle ich neben seiner Community und den damit verbundenen Veranstaltungen wie Ligen und LANs¹⁰ in erster Linie den Computerspiel-Clan vor. Den Aufbau und die Hintergründe von Counter Strike, dem erfolgreichsten Netzwerkspiel, beschreibe ich im Hinblick auf die nachfolgende Empirie.

Teil II

Der empirische Teil II der Arbeit beinhaltet eine eigene Erhebung, deren Grundlagen im sechsten Kapitel veranschaulicht werden. Sie basiert auf der nicht standardisierten Methode des Experteninterviews und umfasst Befragungen von Mitgliedern verschiedener Adoleszenten-Computerspielclans, die in diesem Rahmen als Experten gelten. Im siebten Kapitel erläutere ich die Methode des Experteninterviews. Ziel der Befragung ist es, mehr über die Hintergründe der Faszination am Zusammenschluss zu virtuellen Gemeinschaften zu erfahren. Hierzu habe ich – basierend auf den Arbeitshypothesen zur Erhebung – vier Fragebereiche abgegrenzt, nach denen die Ergebnisse der Befragungen zusammengefasst werden sollen. Anschließend führe ich im achten Kapitel die Expertengruppe ein und stelle exemplarisch zwei Interviews vor.

Teil III

Mit der Verbindung der theoretischen Arbeitserkenntnisse und den Ergebnissen meiner eigenen Erhebung befasse ich mich in Teil III der Arbeit. Das neunte Kapitel fasst zunächst die Ergebnisse der Interviews mit Hilfe der bereits erwähnten vier Fragebereiche zusammen. Hierbei sollen am häufigsten getroffene Aussagen, aber auch Abweichungen und Auffälligkeiten beschrieben werden. Nachfolgend überprüfe ich die aufgestellten Arbeitshypothesen und lasse darüber hinaus Raum für ergänzende Sichtweisen oder bislang unberücksichtigte, durch die Befragung aufgeworfene Themen. Im letzten Kapitel beantworte ich die Leitfrage der Arbeit, indem ich das theoretische Fundament und die Ergebnisse der eigenen Erhebung verbinde.

¹⁰ engl.: Local Area Network; Zusammenschluss mehrerer Rechner zu einem lokalen Netzwerk. Ziel: Das Spiel gegeneinander, etwa auf einer LAN-Party. Man trifft sich an einem Ort, anstatt das Spiel im Online-Modus auszutragen. (siehe Kapitel 5.2.1)

TEIL I THEORETISCHE PERSPEKTIVEN:

Adoleszenz und Multimedia – Vom „Freizeitdaddeln“ am Heimcomputer zur professionellen Clangemeinschaft im Netz

1 Jugend in der Mediengeneration

Dieses Kapitel dient der Einführung in die Zielgruppe der Arbeit und deren Entwicklung im Zusammenhang mit den Medien. Entscheidend sind zunächst die Veränderungen und zeitlichen Erweiterungen, die der Begriff der „Jugendphase“ in den letzten Jahren verstärkt erfahren hat. Ihre Definition muss immer neu überarbeitet und an die sich verändernden gesellschaftlichen Rahmenbedingungen mit Fokus auf den Einfluss der Medienwelt angepasst werden. Eine unverändert wichtige Rolle in der Jugendphase erfüllt die „Peer Group“, also die Gruppe der Gleichaltrigen, die zusammen mit den Medien einen Großteil der Basis für die Veränderungen, aber auch für die jugendliche Entwicklung und den hierbei im Mittelpunkt stehenden Identitätsbildungsprozess darstellt.

1.1 Jugend als Prozess – Entwicklung und Interessen

Als Jugend bezeichnet man die Entwicklungsphase zwischen der Kindheit und dem Eintritt in die Erwachsenenwelt, die jedoch den Charakter einer reinen Übergangs- oder Durchgangsphase zugunsten eines eigenständigen Lebensabschnittes immer mehr verloren hat. Hurrelmann vertritt in seinem Buch die These, dass die Jugendphase nicht an starren sozialen Positionen und Rollen festgemacht werden kann, sondern, dass sie einem mit wichtigen Entwicklungen und Erfahrungen verbundenen Prozess entspricht.¹¹ Am Anfang der Lebensphase Jugend steht die Pubertät, also der Eintritt in die Geschlechtsreife. Der Übergang vom Kind zum Jugendlichen ist auf ein biologisches Ereignis festgelegt und nicht auf ein bestimmtes Alter bezogen, durchschnittlich liegt das Alter bei Mädchen zur Zeit bei etwa 11,5 Jahren, der Junge ist bei seiner Geschlechtsreife 12,5 Jahre alt.¹² Im Gegensatz hierzu kann das Ende der Jugendphase in den seltensten Fällen genau bestimmt werden. Es gibt jedoch Richtlinien und Gegebenheiten, bei deren Erreichen von einem Eintritt in das Erwachsenenalter ausgegangen werden kann. Hurrelmann beschreibt als die

¹¹ Vgl.: Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend, Weinheim und München: Juventa 2004, S.9

¹² Hurrelmann, Klaus / Linssen, Ruth / Albert, Mathias / Quellenberg, Holger: Eine Generation von Egotaktikern?, In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer 2003, S. 31

vier entscheidenden jugendlichen Entwicklungsaufgaben den Aufbau einer „intellektuellen und sozialen Kompetenz“, der vor allem die Übernahme gesellschaftlicher Rollen und die Sicherung der gesellschaftlichen Integration voraussetzt, die „Entwicklung des inneren Bildes von der Geschlechtszugehörigkeit“, die „Entwicklung selbständiger Handlungsmuster für die Nutzung des Konsumwarenmarktes“ sowie die „Entwicklung eines Werte- und Normensystems und eines ethischen und politischen Bewusstseins“¹³. Diese Internalisierung sozialer Vorgaben und gesellschaftlicher Strukturen erlebt einen stetigen Zuwachs, der vor allem in der Jugendphase in engem Zusammenhang mit einer erschwerten Orientierung durch steigende Selbständigkeit und Selbstbestimmung steht. Sie ist mit ausschlaggebend für die Veränderung der Jugendphase.

„Durch diese soziale Emanzipation werden von jedem einzelnen Individuum hohe Eigenleistungen bei der Gestaltung und Sinnggebung des eigenen Lebens verlangt.“¹⁴

Auf der einen Seite setzen die heute an Jugendliche gestellten Anforderungen die Entwicklung einer flexiblen Persönlichkeitsstruktur voraus und konfrontieren sie vor allem in Bezug auf die Ausbildung zwangsläufig mit einem hohen Leistungsdruck, der in vielen Fällen etwa ein Studium im Anschluss an die schulische Ausbildung zur Selbstverständlichkeit werden lässt. Dies hat einen deutlich späteren Einstieg in das Berufsleben und somit zumeist auch eine verzögerte Familienbildung zur Folge. So endet die Jugendphase heute nicht selten erst zu Beginn des dritten Lebensjahrzehnts und die Jugendzeit wird zur (Aus-)Bildungszeit. Auf der anderen Seite gilt die heutige Jugendgeneration in Folge dessen als eine Gruppe ambitionierter Jugendlicher mit „Bewusstsein um die Entwertung schulischer Abschlüsse und der Notwendigkeit hoher Qualifikationen“¹⁵. Sie scheint die Bedingung der verlängerten Zeit des Heranwachsens aufgrund der bereits benannten expansiven Wissens- und Kompetenzanforderungen akzeptiert und sich darauf eingestellt zu haben. Jugendliche nehmen sich die Zeit zum Erwachsenwerden und erleben die Jugend als Lebensphase sowohl des Meisterns schwieriger Situationen, als auch der Dynamik mit beständiger Suche und Neuorientierung.

¹³ Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend, Weinheim und München: Juventa 2004, S.27 f.

¹⁴ ebd., S.19

¹⁵ Linssen, Ruth / Leven, Ingo / Hurrelmann, Klaus: Wachsende Ungleichheit der Zukunftschancen?, In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer 2003, S.65

„All dies passt zu den Grundzügen des Jugendalters als Lebensphase der Ablösung, innerhalb derer es weniger auf (Verfahrens-)Wissen als auf das Ausprobieren ankommt.“¹⁶

Der Übergang vom Jugend- zum Erwachsenenalter ist als eine Mischung aus einem zielstrebigen Übergang (Transition) und dem Einlegen einer gesellschaftlichen Auszeit in der Jugendphase (Moratorium) zu beschreiben. Der Individualisierungsprozess hat somit nicht, wie möglicherweise angenommen, eine ausschließlich fordernde oder negative Konnotation, vielmehr bestimmt die Individualität des Jugendlichen das Mischungsverhältnis für den Übergang selbst. Hurrelmann macht deutlich, dass die heutigen Jugendlichen „Produzent ihrer eigenen persönlichen Entwicklung“¹⁷ sein müssen aber auch dürfen. Das Konzept der Lebensführung in der Jugendphase wird somit zu einer aktuellen Form des Selbstmanagements, das eine Etablierung von Stabilität und Identität contra Inkonsistenz und Unsicherheit erfordert.

Die Basis für den Prozess des Ausprobierens und schließlich auch die Voraussetzung für die Identitätsbildung und das durch sie ermöglichte Meistern der Entwicklungsaufgaben bilden in der Jugendphase neben der Familie zu Beginn in erster Linie die Jugendkulturen und der enge Kreis der Peer Groups. Durch eine soziale Gruppenzugehörigkeit können die Jugendlichen sich in Bezug auf ihre Vorlieben entfalten, Rollen ausprobieren und so eine gefestigte Identität ausbilden, um ihre Aufgaben als Erwachsener zu meistern. In der heutigen Jugendgeneration erfüllen hierbei die Medien eine entscheidende Funktion. Die Massenmedien bieten den Jugendlichen nicht mehr bloße Rezeption, sondern eröffnen ihnen die Möglichkeit der aktiven Mitgestaltung, wodurch eine Weiterentwicklung der Persönlichkeit ermöglicht wird. Die Jugendlichen leben im Umgang mit den Medien ihre Interessen, Vorlieben und Wünsche aus und erhalten gleichzeitig sowohl persönliche Anregungen in Bezug auf Stil- und Geschmacksbildung, „als auch Anregungen für ihre Lebensentwürfe.“¹⁸ Besonders das Internet und die sich dadurch eröffnenden ‚virtuellen Welten‘¹⁹ bieten ganz neue Erlebnis- und Erfahrungsfelder und

¹⁶ Tully, Claus: Nutzung jenseits systematischer Aneignung – Informalisierung und Kontextualisierung, In: Tully, Claus: Verändertes Lernen in modernen technisierten Welten, München: DJI 2004, S.41

¹⁷ Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend, Weinheim und München: Juventa 2004, S.43

¹⁸ Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.293

¹⁹ engl.: „Virtual Reality“ – praktische oder virtuelle Realität, auch „Cyberspace“ genannt. „(...)Bedeutet die Annäherung einer künstlichen Welt an die Realität, also eine künstlich erzeugte 3D-Landschaft, die mit Objekten und Personen bevölkert ist und ein mehr oder weniger genaues Abbild der Realität bietet.“ Aus: Wirsig, Christian: Das große Lexikon der Computerspiele. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S.486 Bsp.: Aktuelle Computerspielwelten, vgl. Kapitel 4.2.2.

„werden als neue jugendgemäße Freiheitsgrade anerkannt.“²⁰ An dieser Stelle muss die Zusammenführung der Erfahrungsorte, also der Jugendkulturen und Peer Groups auf der einen und der Medien und virtuellen Erlebnisräume auf der anderen Seite erfolgen. Aktuelle Studien zum Thema Jugend und Medien zeigen deutlich, dass der Einfluss von Medien ohne Mitwirkung einer sozialen Gruppe eingeschränkt wird:

„Medienerfahrungen sind für heutige Jugendliche in ihrem Alltag „gemeinsame Erfahrungen“.“²¹ Und auch umgekehrt machen die Medien das Erleben in der Peer Group facettenreicher und ihre Inhalte bilden in den meisten Fällen die Grundlage für (neue) Jugendkulturen (z.B. Musikrichtungen, Videofilme und heute verstärkt die Computerspiele).

Abschließend muss der Begriff der Jugend aufgrund der hier vorgestellten Erkenntnisse und Veränderungen eine Erweiterung erfahren, die vor allem im stark erhöhten Alter in dieser Phase begründet liegt. Der Jugendbegriff wird von vielen Autoren mit der Pubertät und Schulzeit gleichgesetzt, diese Arbeit beschäftigt sich jedoch in erster Linie mit der Altersgruppe zwischen 16 und 26 Jahren. Um Missverständnisse auszuschließen, verwende ich daher den Begriff „Adoleszenz“ anstelle von Jugend oder Jugendphase, der auch das dritte Lebensjahrzehnt, also die Zeit als junger Erwachsener in Ausbildung und Studium mit einschließt („Postadoleszenz“²²). Daran anschließend werden die Teilnehmer der untersuchten Zielgruppe als „Adoleszente“ anstelle von Jugendlichen bezeichnet. Hiervon ausgeschlossen sind sowohl Zitate (hier wird der Arbeitsbegriff in [eckigen Klammern] hinzugefügt), als auch allgemeingültige und feststehende Begriffe wie „Jugendkultur“, „Jugendforschung“ oder „Jugendmedien“.

²⁰ Tully, Claus: Nutzung jenseits systematischer Aneignung, In: Tully, Claus: Verändertes Lernen in neuen technisierten Welten, München: DJI 2004, S. 41

²¹ Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.47

²² „Postadoleszenz bezeichnet dabei eine Altersphase, die an die „engere“ Jugend zeitlich anschließt (bis weit ins dritte Lebensjahrzehnt). Sie ist dadurch gekennzeichnet, dass aufgrund verlängerter Schul- und Ausbildungszeiten sowie durch den größeren Anteil an Studierenden viele Twens erheblich länger als in früheren Zeiten wirtschaftlich abhängig bleiben und eher nach jugendlichen Lebensstilmustern leben, gleichzeitig jedoch über mehr Autonomie als jüngere Jugendliche in der Lebensgestaltung verfügen. Daher ist es in dieser soziologischen Perspektive durchaus gerechtfertigt, auch die 20- bis 29jährigen noch zur Jugend zu rechnen.“ In: Vollbrecht, Ralf: Jugendmedien, Tübingen: Niemeyer 2002, S.48

1.2 Das Medienthema in Jugendkultur und Peer Group

Bei der Entwicklung in der Adoleszenz sind Unterstützung und Absicherung für die Adoleszenten unbedingt notwendig. Neben der Familie stehen hier in erster Linie die Schule, die „Peers“ oder Gleichaltrigen und auch die Medien als sekundäre Sozialisationsinstanzen zur Verfügung. Die Peer Group wird aufgrund der früheren Ablösung von der Familie für bestimmte Fragen immer wichtiger. Eine starke Orientierung an dieser Gruppe ist vor allem verbunden mit den komplexen Anforderungen des Freizeit- und Konsumsektors. Die Familie ist zwar weiterhin der Ort, an dem die Jugendlichen ihre ersten Medien-erfahrungen machen (insbesondere mit den Medien Musik und Fernsehen), doch später stehen die Medien als Jugendkulturteil den Familien mit ihren Normen und Werten dann scheinbar gegenüber. Beide schließen einander jedoch nicht aus, sondern bieten den Adoleszenten die Möglichkeit, zwischen ihnen zu alternieren und dabei wichtige Lernerfahrungen zu sammeln.²³ Somit haben die Familie auf der einen und die Peer Groups auf der anderen Seite eine sich ergänzende Funktion:

„In der Regel sind die Eltern die „Karriereberater“, die Gleichaltrigen die „Freizeitpartner“.“²⁴ Vermutlich ist dies auch auf die sich im Verlauf der jugendlichen Entwicklung zumeist vergrößernde Wissens- und Interessenkluft zwischen Eltern, die besonders im medialen Freizeitbereich nur selten über die Gewohnheiten ihrer Kinder informiert sind, und den Adoleszenten zurückzuführen.²⁵ Diese Aufgabenverteilung könnte gleichzeitig der Grund für das systematische Ausbleiben von schwerwiegenden Konfrontationen zwischen Familie und Peer Group sein. Doch wie lassen sich die Jugendkultur und die ihr immanente Sozialisationsinstanz Peer Group definieren und welche Zusammenhänge bestehen zwischen ihnen und den Medien?

1.2.1 Jugendkultur

Bei der eigenständigen Jugendkultur handelt es sich um eine dem zentralen Kulturbegriff untergeordnete Minderheit, eine Subkultur. Schäfers schreibt hierzu: „Jugendkultur hat ihre „personelle Basis“ vor allem in den Peer Groups, die „zeitliche Basis“ liegt im Freizeitbereich.“²⁶ Beispiele für Jugendsubkulturen sind Punk oder Techno im stark vertretenen Musikbereich, doch auch Sportgruppen oder Jugendorganisationen (z.B. Pfadfinder, Junge Union). Für

²³ Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.33

²⁴ Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend, Weinheim und München: Juventa 2004, S.131

²⁵ Vgl.: Bofinger, Jürgen: Schüler-Freizeit-Medien. München: kopaed 2001, S.44

²⁶ Schäfers, Bernhard: Jugendsoziologie, Opladen: Leske + Budrich 2001, S.147

diese Arbeit sind der Bereich Multimedia und hier vor allem die Medien Computer und Internet entscheidend. Auch hier lassen sich Ausprägungen finden, die die Charakteristika einer Jugendsubkultur, wie etwa einen eigenen Sprachstil, gebrandete Kleidung (z.B. mit spezifischen Logos oder Jargon-Botschaften) und andere Gruppensymbole vorweisen. Neben den „Chattern“²⁷ im Internet zählt hierzu auch die Gruppe der Computerspieler. Speziell mit der Frage, inwiefern sich die adoleszente Computergeneration und die Gruppe der Computerspieler als Jugend(sub)kulturen bezeichnen lassen und wie sie sich von den bekannten Subkulturen unterscheiden, beschäftigt sich die Arbeit im weiteren Verlauf.²⁸

1.2.2 Peer Group

Die Peer Group ist eine Bezugsgruppe von (gleichaltrigen und/oder gleichgesinnten) Personen („Peers“), die gleiche Werte innerhalb desselben sozialen Systems leben, d.h. Personen analoger Interessen und ähnlicher sozialer Abstammung. Im Sprachgebrauch und allgemeinen Verständnis der Adoleszenten wird synonym für den soziologischen Begriff „Peer Group“ oftmals auch der Begriff „Clique“ verwendet, da ihre Aktivitäten als personelle Basis der Jugendkultur überwiegend im Freizeitbereich stattfinden. Laut der aktuellen Shell-Jugendstudie von 2002 geben 68 Prozent der Befragten zwischen 12 und 25 Jahren an, Mitglied einer Clique zu sein.²⁹ In Bezug auf die Sozialisation wird die Peer Group als das Bindeglied zwischen der Familie, aus der der Adoleszent heraustritt, und der Gesellschaft, in die er sich integrieren und sich einen Platz schaffen muss, angesehen. Die Zugehörigkeit zu einer Peer Group zählt zu den Faktoren, die den späteren Platz in der Gesellschaft mitbestimmen. Uneingeschränkte Akzeptanz ist konstitutiv für die Bildung der Peer Group. Eine Tatsache die für die Beteiligten die freiwillige Teilnahme und Integration voraussetzt und damit auch Vertrauen und Zusammengehörigkeit zu zentralen Themen macht.

Im Zusammenhang mit den bereits thematisierten Jugendkulturen ergibt sich die Frage nach der Einordnung der Peer Group in den Gesamtkulturbegriff. Schäfers schreibt hierzu:

²⁷ Der Begriff „Chatten“ bezeichnet den schriftlichen Online-Dialog zweier oder mehrerer Personen. In den 90er Jahren hat sich eine „Chat-Community“ gebildet, deren Teilnehmer sich in sogenannten „Chat-Rooms“ der virtuellen Welt treffen, die für die unterschiedlichsten Themen- und Interessenbereiche zur Verfügung stehen. Darüber hinaus kommt es auch zu realen Treffen, wobei sich aus der virtuellen Beziehung eine reale Freundschaft oder gar Beziehung entwickeln kann.

²⁸ siehe Kapitel 3.1

²⁹ Deutsch Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer 2003, S.80

„Peer-groups können als der soziale Freiraum angesehen werden, in dem sich Subkultur „ereignet“, und von dem aus sich gegebenenfalls eine Gegenkultur entwickelt.“³⁰ Für das Zusammenfinden von Adolescent und Peer Group gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder er stößt zu einer bereits bestehenden Gruppe und schließt sich ihr an, oder er ist durch das Zusammenschließen mit zu ihm passenden Adoleszenten aktiv an der Bildung einer neuen Peer Group beteiligt. Doch wie und wann findet der Zusammenschluss zu einer Peer Group statt und welche Aufgaben kann und muss sie in der Adoleszenz und bei der Entwicklung erfüllen?

Etwa ab dem 14. Lebensjahr verlassen die Adoleszenten die Primärgruppe der Familie, um generelle gesellschaftliche Verhaltensmuster zu erlernen und eigenständige Erfahrungen für die Bildung eines individuellen Charakters, also der eigenen Identität zu sammeln. Gleichzeitig müssen sie jedoch das weiter existierende Bedürfnis nach Geborgenheit und Nähe befriedigen. Diese Funktion kann die Gruppe der Gleichaltrigen erfüllen. Sie vermittelt dem Adolescent im Übergang von Kindheit zum Erwachsenenalter altersgemäße Orientierungsmuster und trägt zur Erleichterung der Integration in die Gesellschaft bei. Gleichzeitig separiert sich der Adolescent in der Peer Group zum ersten Mal von der Erwachsenenwelt, wobei gemeinsames Erleben und Freizeit-, sowie Konsumaktivitäten die entscheidende Rolle spielen. Das Spektrum der Peer Groups, das von einer lockeren und spontan gebildeten Gruppe bis hin zu einem sozialen Gefüge mit eigenen Regeln (etwa eine Bande) reichen kann, bietet den unterschiedlichsten Adoleszenten einen Zugang:

„Wegen ihrer flexiblen Struktur bilden sie (die Peer Groups) ein bedeutsames und umfassendes Bezugssystem für Jugendliche [Adoleszente].“³¹ Mit zunehmendem Alter gewinnt die Peer Group immer stärker an Bedeutung: Empfinden im Alter von 12 – 13 Jahren noch 81 Prozent ihre Clique als wichtig, so sind es im Alter von 18 – 19 Jahren bereits 92 Prozent.³² Im weiteren Adoleszenzverlauf muss jedoch mit einem erneuten Rückgang gerechnet werden, da nun in vielen Fällen die ersten intensiveren Paarbeziehungen einen Teil der Peer-Aktivitäten ablösen, nie aber völlig ersetzen. Wie Barthelmes und Sander in ihrem Buch über eine durchgeführte Langzeitstudie mit Adoleszenten schreiben, stehen die gemeinsam mit Freunden verbrachte Zeit und Unternehmungen mit Fortschreiten der Adoleszenz immer höher im Kurs.

³⁰ Schäfers, Bernhard: Jugends oziologie, Opladen: Leske+Budrich 2001, S.164

³¹ ebd., S.127

³² Medienpäd. Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.7

Mit zunehmendem Alter fokussieren sich die Interessen jedoch von einem Freundschafts-Netzwerk immer weiter in Richtung auf eine Kerngruppe.³³

Die Hinwendung zur Peer Group in der Adoleszenz ist vor allem in ihren erweiternden Möglichkeiten, z.B. einer „Erweiterung der Handlungsspielräume“ begründet, die wiederum zu einer „Vergrößerung der Rollenvielfalt“³⁴ führt. Die Ausbildung von Gefühls- und Handlungsstrukturen, sowie die Einübung sozialer Spielregeln sind, wie bereits erläutert, zentrale Aufgaben der Adoleszenz. Die Adoleszenten stellen sich innerhalb der Peer Group Erfahrungen und Meinungen, was diese zu einer Art Prüfstand für die Entwicklung werden lässt.

„Die Gleichaltrigengruppe stellt insgesamt ein subkulturelles Medium dar, das Jugendlichen [Adoleszenten] wichtige Formen der Selbstdarstellung erlaubt.“³⁵ Auf die Relevanz von Rollenübernahmen bei der Entwicklung in der Adoleszenz gehe ich an späterer Stelle ein.³⁶ Welchen Einfluss hat die Peer Group auf die Medienrezeption in der Adoleszenz und welche Einflussmöglichkeiten haben umgekehrt die Medien auf die in Peer Groups zusammengeschlossenen Adoleszenten?

Durch die Zugehörigkeit zur einer Peer Group erfährt der Adoleszent eine Ausdehnung seines Freizeitbereiches und zumeist auch die Steigerung der Freizeitaktivitäten und deren Attraktivität. Vogelsang geht noch einen Schritt weiter und schreibt:

„Jugendzeit ist Medienzeit und Jugendszenen sind vermehrt Medienszenen.“³⁷ Das verstärkte Medieninteresse der Adoleszenten lässt sich auch in der aktuellen Studie „Jugend, Information, (Multi-) Media“, kurz JIM 2004 an der Frage zu den Gesprächsthemen ablesen, wo besonders bei Jungen ein deutlicher Trend in Richtung Multimedia erkennbar ist: Ihr Hauptgesprächsthema sind Computer- und Videospiele (52 Prozent), während die allgemeinen Computerthemen den dritten Rang belegen (41 Prozent) und sich das Internet und die Online-Dienste mit 28 Prozent auf Rang 6 wiederfinden.³⁸ Und obwohl der Spaßfaktor bei der Medienrezeption klar im Fordergrund steht, gelten die Medien gleichzeitig als die „geheimen multimedialen Erzieher“, deren Einfluss

³³ Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.255

³⁴ Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend, Weinheim u. München: Juventa 2004, S.32

³⁵ ebd., S.133

³⁶ siehe Kapitel 1.3

³⁷ Vogelsang, Waldemar: LAN-Partys, In: merz Wissenschaft – Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.65

³⁸ Medienpäd. Forschungsverbund Südwest: JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.58

den der Eltern und der Schule deutlich übersteigt.³⁹ Die Adoleszenten erschließen über die Medien und vor allem über den Multimediabereich ihr erstes eigenes Fachgebiet, auf dem sich Eltern zumeist kaum auskennen. Dies gilt besonders für die virtuelle Computerwelt.

1.3 Entstehung des Selbst und modifizierte Identität

Die Adoleszenzphase gilt als Phase der Identitätsbildung, in der der Adoleszent über die Bewältigung verschiedenster psychosozialer Krisen, wie etwa der Ablösung von der Familie, eine einmalige Persönlichkeitsstruktur entwickelt und so zum individuellen Subjekt wird (Individuation).

„Technik und Medien stützen Prozesse der „Selbstsozialisation“, der „Selbstbildung“ und somit den Autonomie- und Kompetenzerwerb.“⁴⁰ Die Identität fasst eine Vielfalt von Aspekten zusammen, wobei die Gemeinsamkeit darin besteht, dass ein Individuum „Ich“ sagen und somit seine Unterscheidbarkeit von Anderen thematisieren kann.

„Indem ich andere als anders sehe, kann ich mich selbst ebenfalls als anders entdecken und damit meine Identität gegen andere behaupten.“⁴¹ Der Adoleszent muss ein Selbstbild entwickeln und sich anschließend seines Fremdbildes, also seiner Wirkung auf Andere, vergewissern. Über diesen Prozess entsteht das „Selbst“, als das die Identität, „die innere Einheit der Person“⁴², erlebt wird. Barthelmes und Sander beschreiben in ihrer Studie die einbettenden Instanzen, wie Familie und Peer Group als unterstützende Basis dieses Prozesses.⁴³ Am Ende seiner erfolgreichen Bewältigung steht das „Empfinden und Erleben situativer und lebensgeschichtlicher Kontinuität“⁴⁴, die Identität. Doch wie sieht das Identitätskonzept aus sozialpsychologischer Sicht aus und wie lässt sich das Selbst charakterisieren?

Das Konzept der Identität besteht aus zwei Teilen: Der „persönlichen Identität“, also dem Aufbau einer eigenen Persönlichkeitsstruktur „im Verlauf wechselnder lebensgeschichtlicher und biografischer Umstände“ (Integration) und der „sozialen Identität“, die „in der Auseinandersetzung mit den Anforderungen

³⁹ Vgl.: Opaschowski, Horst W.: Generation @, Hamburg: British American Tobacco 1999, S. 79

⁴⁰ Tully, Claus: Neue Lernkonzepte in der Informationsgesellschaft?, In: Tully, Claus (Hg.): Verändertes Lernen in modernen technisierten Welten, Wiesbaden: VS 2004, S.15

⁴¹ Baacke, Dieter: Die 13-18 jährigen, Weinheim u. Basel: Beltz 2003, S.179

⁴² Fremdwörter DUDEN, Mannheim u.a.: Duden Verlag 2004, S.593

⁴³ Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.39

⁴⁴ Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend, Weinheim u. München: Juventa 2004, S.30

verschiedener gesellschaftlicher Einrichtungen und Handlungsfelder“, also in Zusammenhang mit dem „Vergesellschaftungs“-Prozess entsteht (Individuation).⁴⁵ Beide Typen haben die Wahrung von Kontinuität und Konsistenz des Selbsterlebens für die Person zum Ziel. Die in der Adoleszenz entwickelte Identität auf Basis der Entwicklung eines identitätsstiftenden Selbstbildes lässt sich also als die „Synthese von Integration und Individuation“⁴⁶ beschreiben, wobei das bestehende Spannungsverhältnis zwischen persönlicher und sozialer Identität nicht ignoriert werden darf. Die Persönlichkeitsentwicklung ist dann gelungen, wenn das Individuum seine Subjektivität behaupten und sich mit inneren und äußeren Anforderungen erfolgreich auseinandersetzen, also Identität etablieren kann. Voraussetzungen hierfür sind die Fähigkeit zur internen Differenzierung, basierend auf Beziehungs- und Relativierungsleistungen, sowie Kenntnisse über die eigene Person und deren Grenzen. Wie bereits im vorangegangenen Abschnitt erläutert, führt die Identitätsbildung über die Arbeit am Selbstbild und das Erleben und Erfahren des Fremdbildes. Das nachfolgende Kapitel betrachtet sowohl die Rolle der Medien in diesem Prozess, die einen gezielten Einfluss auf die Selbstsozialisation haben, als auch das sogenannte „Role-Taking“, die Rollenspiele in der Adoleszenz, die auch für die Fremdbilderfahrung eine stark unterstützende Funktion übernehmen können.

1.3.1 Die Rolle der Medien bei der Identitätsbildung

Barthelmes und Sander bezeichnen das Alternieren in der Wahrnehmung der Medienbilder zwischen anregendem Eigenwert und erst durch Auseinandersetzung mit ihnen stattfindender Aktivierung als „Ausgangspunkt für die medienbezogene Arbeit am Selbstbild.“⁴⁷ Das Bewusstsein um die eigenen Adoleszenzthemen manifestiert sich gezielt in der Medienauswahl und -wahrnehmung. Die Autoren entwickeln ein „Modell der lebensthematischen Korrespondenz zwischen Real-Welten und Medien-Welten“⁴⁸, das die Medienerfahrung als „Wunscherfüllung sowie Korrektur und Erweiterung der Realerfahrung“⁴⁹ beschreibt: Unbefriedigende Realerfahrungen führen zu dem Wunsch nach ergänzender Medienerfahrung, was die Lebensthemen der Adoleszenten, also die Wirklichkeit, mit den fiktiven Medienthemen verbindet. Dieses Konzept der „strukturellen Koppelung“ beschreibt einen Wechselwir-

⁴⁵ ebd., S.61 f.

⁴⁶ ebd., S.66

⁴⁷ Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.58 f.

⁴⁸ ebd., S.292

⁴⁹ ebd., S.153

kungsprozess zwischen dem adoleszenten Menschen und seiner medialen Umwelt. Fritz und Fehr wenden die strukturelle Koppelung in ihrem Beitrag gezielt auf das Gebiet der Computerspiele an und gelangen zu interessanten Erkenntnissen.⁵⁰

Weiterhin setzt sich der Adoleszent in einem inneren Dialog mit dem Medien-geschehen auseinander, indem er gleichzeitig als Zuschauer und Mitwirkender agiert. Dieses Verhalten ist im Modell der „parasozialen Interaktion“ zusammengefasst, das eine in Verbindung mit der adoleszenten Entwicklung stehende thematisierte Medienbezogenheit und ein somit intensives Medien-erleben beschreibt. Die Deutung des Medieninhalts wird in Bezug zur persönlichen Bedeutung gesetzt.⁵¹ Die Adoleszenten sind in den Medien vor allem auf der Suche nach Leit- und Vorbildern für die eigene Persönlichkeit und Identität, die auch eine das Elternbild ergänzende Funktion erfüllen müssen. Ein Beispiel hierfür ist das bei Jungen in der Pubertät häufig zu beobachtende Interesse an Actionhelden in der Filmwelt. Der Adoleszent identifiziert sich ein Stück weit mit den Handlungen des Helden, und kann sich in der Folge fragen, wie er sich in der medial erlebten Situation verhalten würde (Arbeit am Selbstbild). Das Probehandeln vollzieht der Adoleszent also über Erfahrungen mit Handelnden in den Medien.

1.3.2 Role-Taking – Proberollen-Übernahme als Testlauf in der Adoleszenz
Das sogenannte „Role-Taking“, also das Hineinversetzen in Andere ist ein prägnantes Merkmal der Adoleszenz, da es im Rahmen der Identitätsbildung zum ersten Mal möglich wird. Es entspricht wie auch die in dieser Phase zentrale Vielfalt sozialer Bindungen mit Anderen, etwa innerhalb der Peer Group, einer Beziehungsleistung des Adoleszenten.⁵² Dieser kann sich durch die Übernahme externer Rollen von außen betrachten und sich somit in Beziehung zu anderen setzen und relativieren (Erleben von Selbst- und Fremdbild). Selbständigkeit erreichen impliziert Grenzüberschreitungen und damit einhergehend die in Kaufnahme eines gewissen Risikos, das der Adoleszent jedoch mit Hilfe der Übernahme von Proberollen zunächst ausloten und somit einschätzen kann.

⁵⁰ siehe Kapitel 4.2.1

⁵¹ Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.291

⁵² Baacke, Dieter: Die 13-18 jährigen, Weinheim u. Basel: Beltz 2003, S.200

Das Role-Taking kann in verschiedenen Zusammenhängen erfolgen, wobei in der Adoleszenz jedoch zum Einen die Teilrollenübernahme innerhalb der Peer Group als Besonderheit der Ich-Erfahrung und zur Entwicklung von Handlungskompetenzen, und zum Anderen die Proberollen in virtuellen Medienwelten im Vordergrund stehen. Darüber hinaus hat die virtuelle Rollenübernahme, etwa als Charakter eines Computerspiels oder im Online-Chat, nicht nur den Risikoausschluss zum Vorteil, sondern bietet dem Adolescent in Bezug auf seine Online-Aktivitäten im Internet außerdem die Möglichkeit, „in vollständiger Anonymität mit verschiedenen Identitäten zu spielen.“⁵³

Alle in diesem Kapitel dargestellten Charakteristika der Identität lassen erkennen, dass hier nicht von einem feststehenden Begriff und Zustand ausgegangen werden kann, der im adoleszenten Identitätsbildungsprozess einmal erreicht und nachfolgend nicht mehr verändert wird. Die Identität muss vielmehr als „Projekt“ angesehen werden, „in dem das Subjekt Erfahrungsfragmente für sich ordnen muss.“⁵⁴

1.3.3 Veränderung der Identitätsstruktur heute – Patchwork-Identität

Der von Heiner Keupp in seinem Aufsatz⁵⁵ eingeführte Begriff „Patchwork-Identität“ beschreibt die Aufspaltung des Selbst und somit die Person als „dynamisches System vielfältiger Teil-Selbste“⁵⁶, die in der Adoleszenz unter anderem von Medienfiguren, Charakteren aus Büchern oder Computerspielen, angesprochen und repräsentiert werden, bzw. die Entwicklung hin zu vielen Einzelidentitäten. Opaschowski⁵⁷ spricht von „multiplen Identitäten“, etwa dem Spielen einer Rolle in der virtuellen Welt des Internet, in der man sich anders geben kann, als im realen Leben (z.B. kann eine Person ihr Geschlecht wechseln). Während der Identitätsbegriff früher als starr und kaum dem Wechsel unterworfen galt, sieht sich der Adolescent heute mit für ihn spannenden Identitätsveränderungen konfrontiert. Die einzelnen Identitätsteile entsprechen so mehr Facetten oder sozialen Rollen.⁵⁸ Nach dem Patchwork-Identitätsmodell lässt sich jedem aktuellen Lebensthema eine parallele Teilidentität zuordnen, die Harald Marburger als „dominante Teilidentität“ bezeichnet. Hierbei ist es

⁵³ Theunert, Helga/Eggert, Susanne: Virtuelle Lebenswelten, In: merz Wissenschaft 5/2003, München: kopaed 2003, S.8

⁵⁴ ebd.

⁵⁵ Keupp, Heiner: Auf dem Weg zur Patchwork-Identität?, In: Verhaltenstherapie und Psychosoziale Praxis, Vol.20 (4), Tübingen: Deutsche Gesellschaft für Verhaltenstherapie (dgvt) 1988, S.425 - 438

⁵⁶ Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.40 f.

⁵⁷ Opaschowski, Horst W.: Generation @, Hamburg: British American Tobacco 1999

⁵⁸ ebd., S.137

Aufgabe des Ich/Selbst, die Teilidentitäten kohärent zu verbinden. Besonders hoch ist die Kohärenz dann einzustufen, wenn das Individuum sein Leben „im Griff“ hat.⁵⁹ Gelingt es nicht, Kohärenz zwischen den einzelnen Teilidentitäten herzustellen, ergibt sich hieraus in der weiteren Entwicklung die konfliktbeladene Aufgabe, die Identität trotz der drohenden Zerstückelung und Diffusion des Selbstbildes zu wahren. Das Phänomen der Patchwork-Identität macht die Identitätsentwicklung zur schweren Aufgabe: Die Identität wird zum „flexiblen Konstrukt, das sich in jeder täglichen Handlung neu konstituiert.“⁶⁰ Gleichzeitig wird die Identitätsarbeit so zum nie abgeschlossenen Prozess.

Rekapitulation

In allen Bereichen dieses ersten Kapitels steht der mediale Einfluss im Mittelpunkt. Barthelmes und Sander schreiben über die Adoleszenz:

„Der Spiegel an der Wand bekommt eine größere Bedeutung, aber auch die Medien als Spiegel der Identität und Persönlichkeit.“⁶¹ Auch die als sozialisierende Instanzen geltenden Peer Groups, die einer bestimmten Jugendsubkultur zugeordnet werden können, stehen mit den Medien in unmittelbarem Zusammenhang, wobei gerade diese Synthese zwischen beiden entscheidend ist. Barthelmes und Sander schreiben dazu:

„Doch die Medien (...) genügen den Jugendlichen [Adoleszenten] nicht, denn es sind vor allem die Gleichaltrigen-Gruppen, in denen ihr Selbstbewusstsein und der Grad ihrer Reflexivität wachsen kann.“⁶² Beide sind Wegbereiter für die Ausbildung eines individuellen Charakters und die Entwicklung von Identität in der Adoleszenz. Nicht zuletzt durch die Medien generierte Angebotsvielfalt kommt es jedoch auch immer mehr zu Phasen der Diffusion, in denen die Identität gewahrt werden muss. Dies führt zur Ausbildung einer Patchwork-Identität, die sich aus vielen Teilidentitäten zusammensetzt, eine flexible Struktur aufweist und basierend auf dem Prinzip der variablen dominanten Teilidentität eine lebenslange Identitätsentwicklung zur Folge hat.

Im nachfolgenden zweiten Kapitel „Auswahl und Wirkung von Medien in der Adoleszenz“ sollen nun die Präferenzen der Adoleszenten bei der Medienauswahl und deren Hintergründe, sowie die daraus resultierende Einwirkung

⁵⁹ Vgl.: Marburger, Harald: Computer Mediated Communication CMC, In: merz Wissenschaft - Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.91 ff.

⁶⁰ ebd., S.90

⁶¹ Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, Weinheim u. München: Juventa Verlag, S.38

⁶² Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S. 28

der entstehenden Medienbiographie auf die Entwicklung in der Adoleszenz betrachtet werden.

2 Auswahl und Wirkung von Medien in der Adoleszenz – Medien als Spiegel des Selbst

Für die Adoleszenten der heutigen Generation ist die Mediennutzung innerhalb ihrer Entwicklung selbstverständlich und sie pflegen einen flexiblen und souveränen Medienumgang durch eigenständiges Erschließen des Medienmarktes. Während die Eltern, wie bereits angesprochen, die aktive Medienerziehung aufgrund von mangelndem Interesse und fehlenden Kenntnissen häufig meiden, und so zwangsläufig sogar bewusst aus der Adoleszenz eigenen (medialen) Lebenskultur ausgegrenzt werden, entwickelt der Adoleszent einen kontrollierten Medienumgang, den er sowohl mit vielseitigen anderen Interessen, als auch mit intensiven Freundschaften in Einklang zu bringen vermag.⁶³ Die außerpädagogischen Handlungsräume der Medienwelten werden auch durch die aufgrund unzuverlässiger Entwicklungsprognosen von den Adoleszenten in Frage gestellten pädagogischen Traditionen relevanter. Die Medien ermöglichen eine „informationelle Teilnahme an allen Lebensbereichen“⁶⁴ und gewinnen als wichtige Sozialisationsinstanz neben den traditionellen Instanzen Familie und Peer Group immer mehr an Bedeutung.

In diesem Kapitel beschäftige ich mich mit Medien im Freizeitalltag. Einleitend zeige ich zunächst die Umstände auf, unter denen der Adoleszent Zugang zu den Medien findet und gehe auf die Frage ein, wer sich überhaupt mit Medien beschäftigt. Zum Abschluss soll dann eine anhand aktueller Studien erstellte Übersicht Aufschluss über die derzeit herausragenden Jugendmedien und ihre Eigenschaften geben.

2.1 Medienzugang in der Adoleszenz

In Zusammenhang mit dem Medienzugang in der Adoleszenz lassen sich vier Kategorien bestimmen: Das Geschlecht, das Alter, das Bildungsniveau und der finanzielle Status des Rezipienten. Einen sehr ausführlichen Beitrag zu der Frage, welche Gruppe der Adoleszenten sich mit Medien beschäftigt und welche Eigenschaften dieser zuzuweisen sind, liefert die Studie „Jugend 2000“ der Deutschen Shell und hierin vor allem der Beitrag von Ivonne Fritsche⁶⁵. Sie unterteilt die im Rahmen der qualitativen Hauptstudie befragten

⁶³ Hurrelmann, Klaus: Lebensphase Jugend, Weinheim u. München: Juventa Verlag 2004, S.142

⁶⁴ ebd.

⁶⁵ Fritsche, Ivonne: Modernes Leben: Gewandelt, vernetzt und verkabelt, In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2000, Opladen: Leske + Budrich 2000, S.181 - 219

4546 Adoleszenten zwischen 15 und 24 Jahren hinsichtlich der Nutzung moderner Technik und Kommunikationsmitteln in die beiden konträren Profilgruppen der „Heavy User“ und der „Technikabstinenten“, wobei an dieser Stelle vor allem die erste Gruppe für den Medienzugang interessant ist. Zum Untersuchungszeitpunkt Mitte 1999 ließen sich nur 6,6 Prozent der Befragten in die Gruppe der Heavy User als Besitzer eines Handys und eigenen Computers, sowie als Internetnutzer (mindestens 3 Stunden pro Woche) einordnen, die zu 73 Prozent männlich waren. 54 Prozent der Heavy User lebten in Großstädten, das Durchschnittsalter lag bei 21 Jahren und die Gruppe, die hauptsächlich aus deutschen Adoleszenten bestand (91 Prozent), wies neben einer hohen familiären Bildung vor allem ein überdurchschnittliches persönliches Bildungsniveau auf: 60 Prozent konnten Abitur oder Fachabitur vorweisen oder strebten einen dieser Abschlüsse an.⁶⁶ Gesellschaftlich ist die hohe Einbindung in soziale Strukturen wie feste Peer Groups und die häufige Mitgliedschaft in Vereinen und Organisationen auffällig. Fritsche fasst die Eigenschaften der Heavy User wie folgt zusammen:

„Die Gruppe der Heavy User ist eine sehr zukunftsorientierte und selbstbewusste Gruppe, die positiv in die Zukunft blickt, über eine überdurchschnittlich klare Lebensplanung verfügt, ausgesprochen leistungsorientiert ist, die eigene Individualität ebenso überdurchschnittlich betont wie die eigenen Interessen und Ziele.“⁶⁷ Dennoch sind die Heavy User keine egoistischen Karrieretypen, sondern setzen ihre Prioritäten gezielt im Bereich von Freizeitaktivitäten und Freunden, die ihnen zunächst wichtiger als die Familie und die mit ihr verbundenen medialen Aktivitäten wie etwa das Fernsehen sind.⁶⁸ Die Studienergebnisse zu den Technikabstinenten sind für diese Arbeit nur in sofern interessant, als dass diese insgesamt größere Gruppe - 17,2 Prozent der Befragten wurden ihr zugeordnet – ein konträres Bild zu den Heavy Usern darstellt: Ihre Mitglieder sind beinahe ausschließlich weiblich (84 Prozent) und weisen sowohl ein niedrigeres Durchschnittsalter (19,6 Jahre), als auch ein deutlich niedrigeres Bildungsniveau auf: Nur jeder Vierte hat das (Fach-)Abitur oder strebt es an.⁶⁹ Daraus wird erkenntlich, dass sich die kleine Gruppe der stark Medien- und Technikverbundenen im Jahr 1999 aus vorwiegend männlichen Mitgliedern der fortgeschrittenen Adoleszenz zusammensetzt, die sich vor allem durch ein überdurchschnittlich

⁶⁶ ebd., S.213

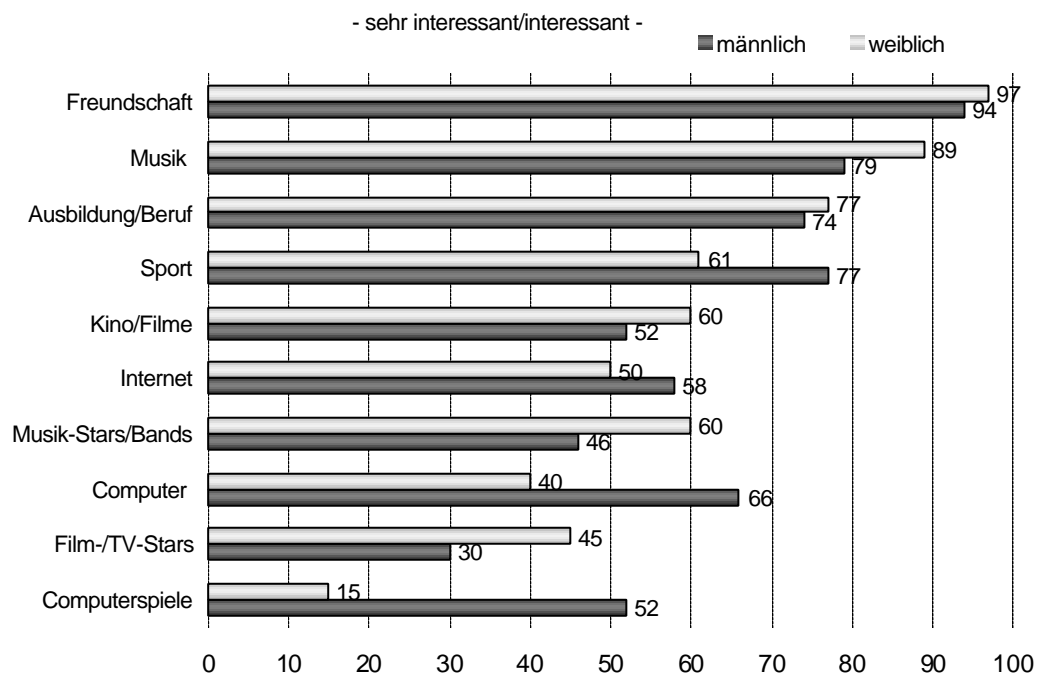
⁶⁷ ebd., S.214

⁶⁸ ebd., S.215

⁶⁹ ebd., S.214

hohes persönliches und familiäres Bildungsniveau und ihre vielseitigen, freundschaftszentrierten Interessen auszeichnen. Diese Einschätzung wird durch aktuelle Literatur und Studien bestätigt. In Bezug auf das Geschlecht der Mediennutzer lässt sich hauptsächlich im Multimediabereich eine deutliche männliche Dominanz beobachten, die vermutlich jedoch auf die adoleszente Entwicklungsaufgabe des Erwerbs der männlichen oder weiblichen Rolle und somit das Finden des gesellschaftlichen Status zurückzuführen ist.⁷⁰ Über sie differenzieren sich unterschiedliche Medien- und Medieninhaltspräferenzen, die sich aus der JIM-Studie 2004 entnehmen lassen:

Abbildung 1 Themeninteressen 2004



Quelle: JIM 2004 (eigene Gestaltung), Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.000⁷¹

Während die männlichen Adoleszenten als „Medien- und Actionfreaks“ bezeichnet werden können, deren Interesse sich im Bereich der Spielfilme auf Helden und existenzielle Fragen fokussiert, tendieren die weiblichen Mediennutzer im Verlauf der Adoleszenz eher zu romantischen, von Beziehungsfragen geprägten Themen, die in der vorliegenden Tabelle in Bezug auf Stars erkennbar werden, und sich ebenso in der Spielfilmrezeption widerspiegeln.⁷²

⁷⁰ Baacke, Dieter: Die 13 – 18 jährigen, Weinheim u. Basel: Beltz 2003, S.62

⁷¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.16/17

⁷² Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.147 f.

Auf die Geschlechterfrage soll in Zusammenhang mit Computerspielgenres und Rezipiententypen spezifisch eingegangen werden.⁷³

Mit zunehmendem Alter der Mediennutzer ergibt sich eine deutlich verstärkte Nutzung des Internets. Die JIM-Studie 2004 belegt für den Altersbereich zwischen 12 bis 13 Jahren und 18 bis 19 Jahren eine Zunahme der Internetnutzer von 46 auf 58 Prozent, wobei für den Zeitraum von Ausbildung und Studium mit einer weiteren Steigerung zu rechnen ist. Gegen Ende der Adoleszenzphase kommt es gleichzeitig auch zu einer zunehmend kritischen Reflektion der Medien durch die Adoleszenten, die zur zunehmenden Mediendistanzierung führen kann. Barthelmes und Sander beschreiben die Entwicklung vom „Medienexperten-Muss“ mit 13 bis 14 Jahren hin zu einer „Medien-Gleichgültigkeit“ der 19- bis 20-jährigen.⁷⁴ Der Grund hierfür kann in der dieser Phase der Adoleszenz immanenten Relevanz von Peer- und Paarbeziehungen, aber auch in der bereits angesprochenen funktionsgebundenen Auswahl der Medienthemen in Bezug auf die aktuelle Lebensaufgabe (etwa Ausbildung oder Schulabschluss) liegen.

Der Bildungshintergrund der Adoleszenten greift diese Bewegung in einer Unterscheidung der medialen Nutzungsart wieder auf und differenziert zwischen den höher gebildeten „Infotainment-Suchern“ und „Zeitvertreib-Rezipienten“ mit niedrigerem Bildungsniveau.⁷⁵ In den unteren sozialen Bildungsschichten lässt sich ein generell erhöhter Konsum von unterhaltungsorientierten Medien - wie dem Fernsehen - erkennen. Auf der anderen Seite gilt besonders in Bezug auf die Internetnutzung eine deutliche Zunahme mit Steigerung des Bildungsniveaus: Während nur 42 Prozent der Hauptschüler das Internet durchschnittlich 5,4 Stunden pro Woche nutzen, sind es in der Gruppe der Studenten 95 Prozent mit einer durchschnittlichen wöchentlichen Nutzungsdauer von 8,6 Stunden.⁷⁶

Abschließend betrachte ich den Medienzugang über den finanziellen Status. Besonders für die Adoleszenzphase gilt: „Konsum = Mittel zur Teilhabe“⁷⁷. Inklusion und Exklusion finden bei Adoleszenten nicht mehr unmittelbar über

⁷³ siehe Kapitel 4.2

⁷⁴ Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.122 f.

⁷⁵ Vollbrecht, Ralf: Jugendmedien, Tübingen: Niemeyer 2002, S.22 f.

⁷⁶ Linssen, Ruth / Leven, Ingo / Hurrelmann, Klaus: Wachsende Ungleichheit der Zukunftschancen?, In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer 2003, S.83

⁷⁷ Vollbrecht, Ralf: Jugendmedien, Tübingen: Niemeyer 2002, S.88

Geld, sondern heute verstärkt auf Basis der Verfügbarkeit über neue Technik statt: Die zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel müssen für die Anschaffung technischer Geräte wie z.B. Computer, Handys oder MP3-Player eingesetzt werden, um den Adoleszenten einen Statuszuwachs zu garantieren. Gleichzeitig sind diese Anschaffungen auch die Basis für den Medienzugang. Stehen die benötigten Mittel innerhalb der Familie eines Adoleszenten nicht zur Verfügung, ist das Ausüben einer Nebentätigkeit ein „probates Mittel, um sich materielle Wünsche erfüllen zu können“: 31 Prozent der Adoleszenten zwischen 12 und 25 Jahren jobben in ihrer Freizeit, in der ältesten Gruppe der 22- bis 25-jährigen ist es fast die Hälfte aller Befragten.⁷⁸ Für den multimediale Bereich und die virtuellen Welten des Internet ergibt sich also eine Dominanz männlicher Nutzer mit hohem Bildungsniveau und finanziell gesicherten Konsummöglichkeiten. Bei der Computernutzung muss zwischen unterhaltender und informationeller Nutzung unterschieden werden.⁷⁹

2.2 Präferierte Jugendmedien

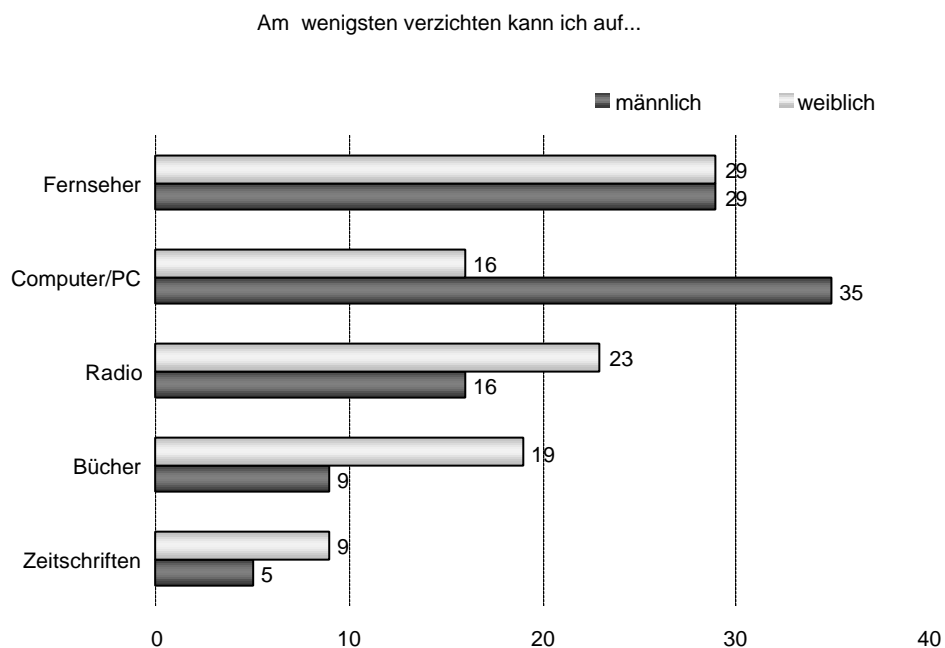
In diesem Kapitel sollen die aus den Untersuchungen der Studien ‚JIM 2004‘ und ‚Jugend 2002‘ abgeleiteten Ergebnisse zu den aktuell herausragenden Jugendmedien in Präferenz und Nutzung vorgestellt werden. Es ist jedoch zu berücksichtigen, dass die JIM-Studie mit Adoleszenten zwischen 12 und 19 Jahren durchgeführt wurde, während sich die 14. Shell Jugendstudie auf die Gruppe der 12- bis 25-jährigen bezieht. Beide Gruppen von Befragten decken sich in Bezug auf diese Arbeit somit nicht mit dem Begriff der Adoleszenz, da dieser an gesellschaftliche Rahmenbedingungen und nicht an eine bestimmte Altersgrenze geknüpft ist. Die Medienrezeption in der Postadoleszenz wird des Weiteren bestimmt von den sozialen Umständen, in denen die Adoleszenten in dieser Zeit leben (z.B. Studium oder bereits eigenen Familie) und soll im weiteren Verlauf des Kapitels thematisiert werden.

⁷⁸ Linssen, Ruth / Leven, Ingo / Hurrelmann, Klaus: Wachsende Ungleichheit der Zukunftschancen?, In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer 2003, S.84

⁷⁹ siehe Kapitel 3.3 und 4

Die JIM-Studie befasst sich mit zwei Hauptthemen, dem Fernsehen und dem Computer, wobei für Präferenzen in diesem Bereich erneut das Geschlecht der adoleszenten Nutzer entscheidend ist:

Abbildung 2 Bindung an Medien 2004



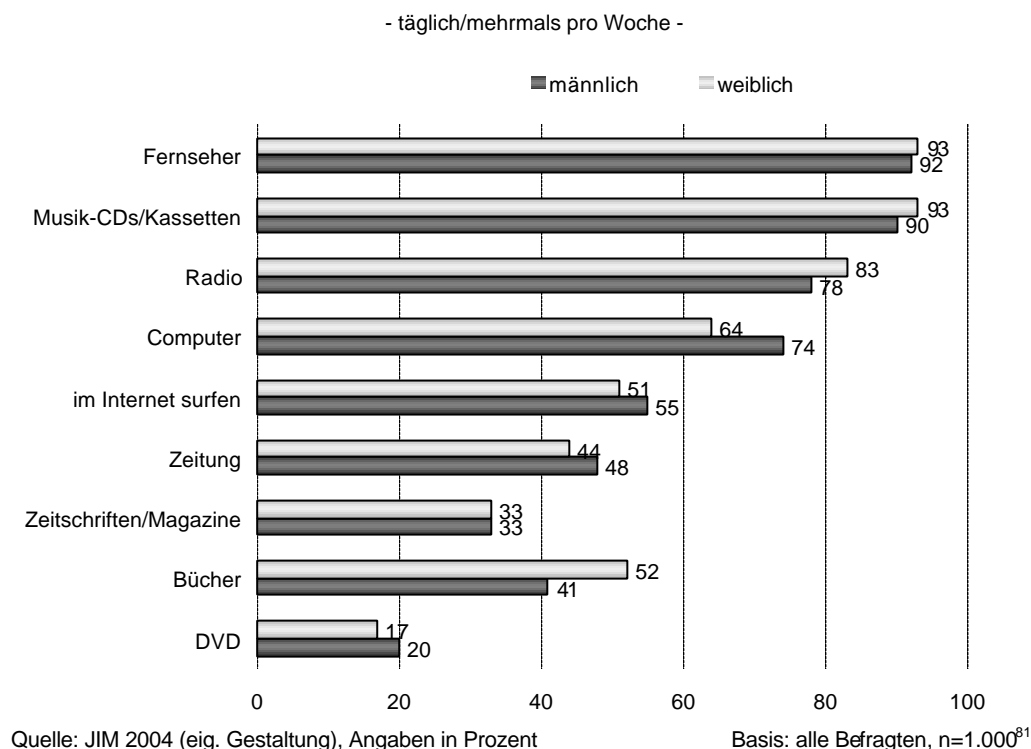
Quelle: JIM 2004 (eig. Gestaltung), Angaben in Prozent

Basis: Gesamt, n=1.000⁸⁰

Während die Jungen nach eigenen Aussagen am wenigsten auf den Computer verzichten können (35 Prozent) und erst an zweiter Stelle den Fernseher nennen (29 Prozent), ist bei den Mädchen mit 29 Prozent der Fernseher unverzichtbarstes Medium. Der Computer belegt mit 16 Prozent – noch hinter Radio und Büchern – nur den vierten Rang. In der Gesamtbefragung beider Geschlechter liegt der Fernseher mit 29 Prozent nur knapp vor dem Computer (26 Prozent), das Radio belegt mit 19 Prozent den dritten Rang. Außerdem gilt: Je älter die Adoleszenten werden, desto mehr rückt der Computer in den Mittelpunkt des Interesses und belegt so bei den unverzichtbaren Medien in der Gruppe der 18- bis 19-jährigen mit 26 Prozent den ersten Rang. Als zweiter wichtiger Punkt der adoleszenten Mediennutzung ist der Zeitfaktor zu nennen. Die JIM-Studie befragt die Adoleszenten in diesem Zusammenhang zu Medienbeschäftigungen in der Freizeit, denen sie täglich oder zumindest mehrmals pro Woche nachgehen.

⁸⁰ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.13

Abbildung 3 Medienbeschäftigung in der Freizeit 2004



An dieser Stelle der Befragung wird deutlich, dass Computer und Internet in der Adoleszenz zwar bedeutende Medien darstellen, sie jedoch die herausragenden Jugendmedien Fernsehen und Musik bislang nicht ablösen können. Hierdurch werden auch Barthelmes und Sander bestätigt:

„Auch wenn die Nutzung von Computer und Internet immer stärker im Alltag der Jugendlichen [Adoleszenten] verankert ist, bleibt das Fernsehen nach wie vor das bedeutsamste Medium, mit dem die meiste Zeit verbracht wird.“⁸² Bei den Jungen liegt der Fernseher als höchst bewertetes Medium 18 Prozentpunkte über der Computernutzung, bei den Mädchen sind es im Vergleich zwischen ihren Hauptmedien Fernsehen und Musik und dem Computer sogar 29 Prozent. Auch aus der Studie der Deutschen Shell ‚Jugend 2002‘, die auch die Gruppe der Postadoleszenten mit einbezieht, lassen sich ähnliche Ergebnisse ablesen. Befragt nach den allgemein häufigsten Freizeitbeschäftigungen im Laufe einer Woche ergeben sich nach den Top-Nennungen „sich mit Leuten treffen“, „Fernsehen“ und „Freizeitsport“ besonders für die Neuen Medien hohe Prozentzahlen: Das „Surfen im Internet“ erreicht mit 18 Prozent der weiblichen, sowie 34 Prozent der

⁸¹ ebd., S.11

⁸² ebd., S.19 f.

männlichen Adoleszenten den 4. Platz, und die Computerspiele nehmen mit 8 bzw. 33 Prozent der Befragten Rang 6 ein.⁸³ So zeigt auch diese Studie eine starke Medienrepräsentanz und besonders bei den männlichen Adoleszenten eine hohe multimediale Frequentierung.

Den dritten Themenbereich stellen die von den Adoleszenten genutzten Medienfunktionen dar: Verschiedene Medien werden zur Befriedigung verschiedener Interessen genutzt. Aus der JIM-Studie lassen sich hierzu folgende Ergebnisse zusammenfassen: Während der Fernseher zusammen mit der Familie (49 Prozent), in Bezug auf Spaß und Unterhaltung (42 Prozent) und zum Vertreiben von Langeweile (34 Prozent) am häufigsten genutzt wird, nutzen die Adoleszenten den Computer in erster Linie informationsorientiert: Schnelle Informationen zu einem bestimmten Thema suchen 77 Prozent der Befragten, während 49 Prozent der Befragten das Netz nach Veranstaltungen in ihrer Umgebung durchforsten. In Zusammenhang mit Emotionen wie Trauer oder guter Laune (je 30 Prozent) oder dem Wunsch nach Vergessen der Sorgen und Probleme des Alltags (23 Prozent), sowie für die Medienrezeption mit Freunden (29 Prozent), wählen die Adoleszenten primär Musikmedien.⁸⁴

In der Postadoleszenz hängt die Medienrezeption stark mit der sozialen Einbindung der jeweiligen Person zusammen. Allgemein ist ein Rückgang der Relevanz von Medien zugunsten von Freundschafts- und Paarbeziehungen zu erkennen. Der Stellenwert der Medien verschiebt sich vom Statuscharakter in der Pubertät hin zur Nutzung als Gebrauchsgegenstand.⁸⁵ Befindet sich der Adoleszent etwa in der Ausbildungs- oder Studienphase, so ist im beruflichen Bereich mit einer starken Nutzung von Computer und Internet zu rechnen. Die 14. Shell Jugendstudie konstatiert jedoch auch eine allgemeine Veränderung der Freizeitgewohnheiten der postadoleszenten Generation, die einen deutlichen Zuwachs der Geselligkeit und des Interesses an der Netzwelt erfahren:

„Mit anderen Worten verschieben sich die Interessen der Jugendlichen, die mit zunehmendem Alter seltener Zeit dafür haben, vor dem Fernseher abzuhängen und daneben noch am Computer sich die Zeit mit Spielen zu

⁸³ Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer 2003, S.78

⁸⁴ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.56

⁸⁵ Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.89

vertreiben.“⁸⁶ Auch hier zeigt sich also die mit zunehmendem Alter und erweitertem Tätigkeitsfeld selektivere Medienrezeption. Hingegen lassen viele der Adoleszenten, die bereits in dieser Phase mit der Gründung einer eigenen Familie begonnen haben oder zumindest in einer festen Partnerschaft mit gemeinsamer Wohnung leben, ein Zurückfallen in die familiären Mediengewohnheiten erkennen, wobei das Fernsehen wieder zum zentralen Medium wird.⁸⁷

Rekapitulation

In diesem Kapitel zu „Auswahl und Wirkung von Medien in der Adoleszenz“ habe ich zunächst die immer stärkere Relevanz der Medien vor allem im Freizeitbereich der Adoleszenten thematisiert. Während besonders die männlichen Adoleszenten die Neuen Medien bereits selbstverständlich nutzen und als Heavy User zu einer aktiven und gesellschaftlich integrierten Gruppe werden, gestaltet sich der uneingeschränkte Zugang für die Mädchen zunächst noch schwierig und die Mediennutzung findet besonders im Bereich Fernsehen statt. Abschließend bestätigen aktuelle Studienzahlen zu den herausragenden Jugendmedien ein hohes Interesse beider Geschlechter an Neuen Medien und hier in erster Linie an Computer und Internet. Für die Adoleszenten wird die PC-Welt immer mehr zur Alltagswelt:

„Über Computer kommunizieren, denken und agieren sie.“⁸⁸

Die Leistung des Cyberspace und der virtuellen Realitäten, die neue Erlebniswelten schaffen, lassen Computer und Internet zu den neuen Leitmedien der Adoleszenzgeneration avancieren. Das nachfolgende Kapitel beschäftigt sich daher mit diesen beiden Medien, sowie einleitend mit der adoleszenten Computergeneration und der Diskussion über die Gefahr von Isolation und Passivität sogenannter „Computerfreaks“.

⁸⁶ Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer 2003, S.78

⁸⁷ Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.277 f.

⁸⁸ Opaschowski, Horst W.: Generation @, Hamburg: British American Tobacco 1999, S.11

3 Computer und Internet als Leitmedien in der Adoleszenz

Die heutige Generation wächst mit selbstverständlichem Zugriff auf Computer- und Netztechnik auf und ist durch Multioptionalität⁸⁹ gekennzeichnet, die begründet ist in dieser Vielfalt an möglichen Kommunikations- und Informationsbezügen. Vogelsang spricht in seinem Artikel sogar davon, dass Computer und Internet „zum idealen Anknüpfungspunkt für jugendkulturelle Sozialwelten“ geworden sind.⁹⁰ Auch die Ergebnisse aktueller Medien- und Jugendstudien lassen in Bezug auf Ausstattung mit Neuen Medien und Voraussetzungen für die Mediennutzung in der Adoleszenz eine deutlich expansive Entwicklung erkennen. So verfügen laut der JIM-Studie 2004 98 Prozent der Haushalte mit Adoleszenten zwischen 12 und 19 Jahren über Computer, 85 Prozent sind außerdem mit einem Internetzugang ausgestattet.⁹¹ Betrachtet man im Vergleich hierzu die Zahlen der „BITKOM-Studie 2004“, die deutschlandweit aktuell nur 39 Prozent der Bürger als Computerbesitzer ausweist⁹², so erscheinen die JIM-Zahlen sehr hoch. Die ipos-Studie „Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland“ aus dem Jahr 2002 bestätigt jedoch bereits die hohen Zahlen, worin sich eine verstärkt multimediale Ausrichtung deutscher Haushalte in Zusammenhang mit in ihnen lebenden Kindern und Adoleszenten zeigt: 91 Prozent der westdeutschen und 88 Prozent der ostdeutschen Adoleszenten zwischen 14 und 27 Jahren hatten im Jahr 2002 zu Hause Zugang zu einem Computer, wovon insgesamt 63 Prozent zusätzlich mit einem Internetzugang ausgestattet waren.⁹³ Betrachtet man nun die anhand der Zahlen der „ARD/ZDF-Online Studie 2004“ erkennbare Top-Position der Adoleszenten zwischen 14 und 19 Jahren in Bezug auf das Internet (94,7 Prozent sind im Vergleich zu nur 55,3 Prozent aller Deutschen ab 14 Jahren vernetzt⁹⁴), so lassen sich auch die geringfügigen Unterschiede zwischen JIM- und ipos-Studie erklären: In der Gruppe der jungen Adoleszenten als Untersuchungsgegenstand der JIM-Studie ist das Medium Internet am meisten verbreitet, während die Gruppe der 20- bis 29-jährigen, die in der ipos-Studie mit eingeschlossen ist, nur den zweiten Platz erreicht. Zusammenfassend kann von einer fast vollständigen Vernetzung der jungen Adoleszenzgeneration und

⁸⁹ siehe Kapitel 3.3

⁹⁰ Vogelsang, Waldemar: LAN-Partys, In: merz Wissenschaft - Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.65

⁹¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.8 f.

⁹² BITKOM (Hg.): Daten zur Informationsgesellschaft, URL: www.bitkom.org/files/dokumente/BITKOM_Daten_zur_Informationsgesellschaft_2005.pdf, S.10

⁹³ ipos (Hg.): Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland, Mannheim: ipos 2003, S.99 f.

⁹⁴ ARD-Werbegeellschaften (Hg.): ARD/ZDF-Online Studie 2004, In: Media Perspektiven 8/2004 32.KW, Frankfurt: Media Perspektiven 2004, S.352

somit von idealen Voraussetzungen für die Einbindung der multimedialen Möglichkeiten in den Adoleszenzalltag ausgegangen werden. Aus der JIM-Studie ergibt sich zusätzlich der bereits mehrfach belegte Zuwachs an Medienausstattung mit der Steigerung des Bildungsniveaus und das im Vergleich zu anderen Medien, die in den meisten Fällen außermedialen Freizeitaktivitäten weichen, mit dem Alter steigende Interesse an Computern und Internet.⁹⁵ Man kann die heutige Adoleszenz-Generation also durchaus als Computergeneration bezeichnen, wenn nicht in Bezug auf ihre tatsächliche Präferenz des Computers als zeitintensivstes Top-Medium, dann in Zusammenhang mit den ihr zur Verfügung stehenden erweiterten Zugangsoptionen. Die Charaktereigenschaften sowie die Benennung der Generation nebst der ihr immanenten Gruppen (z.B. Chatter, Computerspieler etc.) expliziere ich im Folgenden.

3.1 Die Computergeneration

3.1.1 Allgemeines

Wie bereits erläutert, bauen die Adoleszenten die Neuen Medien - wie den Computer und das Internet - auf identitätsstiftende Weise in ihren Alltag ein und nutzen sie neben dem Arbeiten und der gezielten Informationssuche hauptsächlich zur Kommunikation und dem Spielen. Innerhalb der Hauptgruppe der Computernutzer bilden sich hierbei kleinere Untergruppen wie die der Chat-Community oder der in dieser Arbeit im Mittelpunkt stehenden Gemeinschaft der Computerspieler. Baerenreiter, Fuchs-Heinritz und Kirchner führten in den Jahren 1987 und 1988, also einem als relativ früh zu bezeichnenden Punkt im Computerspielezeitalter, ein Forschungsprojekt durch und veröffentlichten dessen Ergebnisse unter dem Titel „Jugendliche Computer-Fans: Stubenhocker oder Pioniere?“. In einem eigenen Kapitel befassen sie sich mit der Frage, ob Computer-Fans als eine dem Freizeitbereich unterliegende, gesellschaftsweit verbreitete Jugendkultur oder sogar als eine Adoleszenten-Subkultur bezeichnet werden können, „die durch die spezifische Aneignung des Computers einen oppositionellen Gruppenstil entwickelt.“⁹⁶ Anhand der subkulturellen Merkmale Image, also Kleidung und Stil, Haltung (Körpersprache) und Jargon oder Slang, lassen sich nach Ansicht der Autoren für die Computer-Fans keine eindeutigen jugendkulturellen oder subkulturellen Merkmale erkennen, was - entgegen der Aussage anderer Autoren wie Baa-

⁹⁵ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.10 f.

⁹⁶ Baerenreiter, Harald u.a.: Jugendliche Computer-Fans, Opladen: Westdeutscher Verlag 1990, S.314

cke - den Begriff Jugendkultur hier unbrauchbar macht. In Bezug auf die heutige Situation können diese Ergebnisse jedoch bestätigt werden: Durch seine allgegenwärtige Nutzung kann der Computer heute als Teil der gesamten Jugendkultur gelten, in der die Computer-Fans keine Subkultur mit oppositionellem Charakter mehr sind. Im nachfolgenden Abschnitt beschäftige ich mich mit der Frage, wie sich die der Computergeneration angehörige Untergruppe der Computerspieler charakterisieren lässt.

Neben allgemeinem Szenewissen ist hier ein hohes Maß an technischen Fertigkeiten, sowie die finanzielle Möglichkeit zur Anschaffung des benötigten Equipments gefragt, vergleichbar etwa mit einem Sport wie Mountainbike fahren, zu dessen Ausübung eine umfangreiche Ausrüstung und technisches Wissen notwendig wird. Demnach entscheidet sich schnell, welchen Weg Einsteiger, die bei den Computerspielern als „Newbies“ oder „Noobs“⁹⁷ bezeichnet werden, wählen: Mitläufer oder Konsumenten haben in der Gruppe der Computerspieler und hier vor allem im Bereich des vernetzten Spielens gegeneinander kaum eine Chance und fallen durch ihren Mangel an spielerischen Fertigkeiten sofort auf. So kann sich nicht jeder etablieren, da vielen Adoleszenten das langwierige, mit Lernen und Training verbundene Prozedere zu anstrengend ist. Viele wollen einfach nur Spaß ohne Verpflichtungen und verzichten auf die komplette Zugehörigkeit. Nachfolgend thematisiere ich die in Zusammenhang mit der Computergeneration häufig hinterfragte Problematik der Isolation und Passivität von Computer- und Internetnutzern: Haben wir es mit einer Adoleszenzgeneration von isolierten „Computerfreaks“ zu tun oder handelt es sich im Gegenteil um reflektierte Mediennutzer, die die Neuen Medien als Begleiter durch die vielfältig sozial konnotierte Adoleszenz leistungsorientiert und zweckgebunden einsetzen?

3.1.2 Isolierte Computerfreaks oder aktive Szene-Adoleszente?

Baacke beschreibt in seinem Buch⁹⁸ eine Charaktereigenschaft der Medien: Sie absorbieren Aufmerksamkeit und setzen somit Watzlawicks Axiom „Man kann nicht nicht kommunizieren“ außer Kraft.⁹⁹ Adoleszente müssten ihren Medienkonsum mit Freizeitaktivitäten und sozialen Beziehungen verbinden können, sonst drohe Isolation. Speziell für den Spielbereich belegt die JIM-

⁹⁷ Aus dem Engl.: „new“ für neu und „be“ für sein; Gaming Anfänger, neue Spieler, Vergleichbar etwa mit dem Begriff „rookies“ im Basket- oder Football

⁹⁸ Baacke, Dieter: Die 13-18jährigen, Weinheim u. Basel: Beltz 2003

⁹⁹ ebd., S.265

Studie 2004 tatsächlich eine deutliche Steigerung der individualisierten bzw. isolierten Computernutzung: Während 2003 lediglich 38 Prozent der Befragten angaben, überwiegend alleine zu spielen, sind dies ein Jahr später bereits 48 Prozent, also beinahe die Hälfte aller adoleszenten deutschen Computernutzer zwischen 12 und 19 Jahren.¹⁰⁰ Bedeutet dies nun eine in die Isolation fortschreitende Entwicklung der Computergeneration? Führt also der immer weiter anwachsende multimediale Konsum auch zum Zuwachs der adoleszenten Passivität und Abgrenzung von bisherigen jugendkulturellen Aktivitäten und Gruppierungen?

Wie in Kapitel 2.1 zum Medienzugang in der Adoleszenz bereits untersucht, gilt für den multimedialen Bereich und hier speziell für die virtuellen Welten des Internets eine deutliche Dominanz männlicher, postadoleszenter Nutzer mit finanziell gesicherten Konsummöglichkeiten, die sich durch ein überdurchschnittlich hohes persönliches und familiäres Bildungsniveau und ihre vielseitigen, freundschaftszentrierten Interessen auszeichnen. Diese Studienergebnisse sprechen demnach bereits einleitend gegen die These von der Adoleszenten-Isolation durch multimediale Zugänge. Vollbrecht¹⁰¹ beschreibt eine Suche nach Abenteuern, die in der heutigen Adoleszenzgeneration entweder aus Extremsport oder den virtuellen Erlebniswelten am Bildschirm besteht. Die Adoleszenten wollen Bestandteil dieser Welten sein, woraus sich ein hohes Engagement ergibt. Doch bedeutet dieses scheinbare Eintauchen des eher „passiven Fernsehers“ gegen den „aktiven Computer“ in der Computergeneration gleichzeitig das völlige und dauerhafte Eintauchen in die virtuellen Welten?

Alle im Rahmen dieser Arbeit verwendeten Quellen sprechen sich gegen die Isolationsthese in Bezug auf die Computernutzung aus und bezeichnen diese Vorstellung sogar als „Märchen vom einsamen Computerfreak“¹⁰². Auch in den umfangreichen Studien von Barthelmes und Sander lassen sich zu keiner Zeit Anzeichen für eine Verarmung der Alltagsgestaltung oder der sozialen Beziehungen durch die Mediatisierung in der Adoleszenz erkennen.¹⁰³ Die vielseitigen und freizeitaktiven Adoleszenten erscheinen im direkten Gegensatz zur ihnen unterstellten Passivität eher euphorisch und übermotiviert und das Me-

¹⁰⁰Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.27 f.

¹⁰¹ Vollbrecht, Ralf: Jugendmedien, Tübingen: Niemeyer 2002

¹⁰²Opaschowski, Horst W.: Generation @, Hamburg: British American Tobacco, S.43

¹⁰³ Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard: Erst die Freunde, dann die Medien, München: DJI 2001, S.294

dieninteresse steht vor allem bei männlichen Adoleszenten häufig in Verbindung mit einem hohen Actioninteresse. So ist in der Zeit der Mediennutzung, etwa beim Computerspielen, zwar eine Konzentration auf die abgeschlossene Welt und die eigenen Fähigkeiten erkennbar und für das erfolgreiche Spiel darüber hinaus auch nötig, der isolierte „Nerd“¹⁰⁴ jedoch bleibt ein Mythos. Für das Grand der Computergeneration ergibt sich somit scheinbar eine Verschiebung des Bildes vom ‚isolierten Freak‘ in Richtung auf den „technikbegeisterten Köhner“.

Im Vergleich zu den meisten zentralen Themengebieten der Adoleszenz erfolgt die Aneignung von Wissen im Freizeit- und hier vor allem im Medienbereich nicht über systematisches Lernen, sondern spielerisch, wobei der Computer hier optimale Voraussetzungen bietet: Der Adoleszent wird vom angepassten Konsumenten bzw. Rezipienten in der Zeit des Fernsehens zum involvierten User in der Computergeneration. Opaschowski bezeichnet dies als „Leitbild der Informationsgesellschaft“ im Gegensatz zu früheren Medienzeiten:

„Vor allem das Fernsehen gab sich mit Passivität der Konsumenten zufrieden. Interaktive Lernprozesse waren nicht vorgesehen.“¹⁰⁵ Parallel zu den neuen Möglichkeiten ergeben sich jedoch auch neue Anforderungen: Das technische Wissen muss beständig aktualisiert werden, denn wer nicht kompatibel bleibt, so Tully in seinem aktuellen Buch, „organisiert seine eigene Exklusion.“¹⁰⁶

3.2 Die Distanz der Netzwelt – Gefahr oder Erfahrung?

Die Nutzung des Internet (World Wide Web), an das Deutschland vor nunmehr zwanzig Jahren angeschlossen wurde, hat sich in den letzten Jahren besonders im Adoleszenzbereich explorativ entwickelt: Fast alle 14- bis 19-Jährigen und 82,8 Prozent der Postadoleszenten zwischen 20 und 29 Jahren sind im Jahr 2004 bereits online¹⁰⁷, was auch die Erkenntnis der ARD/ZDF-Online Studie 2004, wonach die Internetverbreitung in Deutschland an ihre Grenzen

¹⁰⁴ Als „nerd“ oder auch „geek“ (Slang für Fachidiot, Sonderling oder Streber) bezeichnet man im Englischen einen isolierten Freak, der mit Menschen nichts anfangen kann. Die Vorstellung von ihm ist das hühnerbrüstige, hemdtragende ‚Computerdeppchen‘ mit Hornbrille, das stetig vor seinem Elektrobaukasten oder Computer sitzt und keine sozialen Kontakte hat.

¹⁰⁵ Opaschowski, Horst W.: Generation @, Hamburg: British American Tobacco 1999, S.164 f.

¹⁰⁶ Tully, Claus: Nutzung jenseits systematischer Aneignung, In: Tully, Claus (Hg.): Verändertes Leben in modernen technisierten Welten, Wiesbaden: VS 2004, S.43

¹⁰⁷ van Eimeren u.a.: ARD/ZDF-Online-Studie 2004, Frankfurt: Arbeitsgemeinschaft der ARD-Werbung 2004, S.352

stößt, erklärbar macht: Die Angleichung der Onliner an die Bevölkerungsstruktur „erfolgt eher durch das Älterwerden der heutigen Onliner“ – also der heutigen vernetzten Adoleszenzgeneration – „statt durch hohe Zuwachsraten in der älteren Generation.“¹⁰⁸ Hilse spricht in seinem Artikel im Rahmen des aktuellen „Annual Multimedia Jahrbuch 2005“ vom „Eh-da“-Prinzip“ und davon, was die junge Generation den Eltern in Bezug auf die Netzwelt voraus hat:

„Kinder und Jugendliche [Adoleszente] leben online. Deshalb stellt sich für sie auch nie die Frage, ob sie das Internet brauchen. Computer und Internet sind da, waren da und werden immer da sein.“¹⁰⁹ Der Wechsel zwischen der realen und digitalen oder virtuellen Welt erfolgt scheinbar unbemerkt und fließend, eben selbstverständlich. Doch was macht neben dem informellen und praktischen Nutzen den Reiz des Internet eigentlich aus, und warum bleibt dieser - im Vergleich zum Interessenrückgang bei anderen Medien – auch in der Postadoleszenz erhalten?

Die Adoleszenten greifen in diesem Zusammenhang verstärkt auf die Möglichkeiten des Role-Taking, also der Übernahme von Proberollen zurück.¹¹⁰ Die virtuellen Welten ermöglichen durch anonymes und somit leichteres Imitieren eine Realisierung von Wunschidentitäten und das Verbergen der eigenen Identität mit Hilfe eines Online-Charakters („Maskierung“). Der Online-Repräsentant wird zur „Brücke zur virtuellen Teilidentität“¹¹¹, die besonders für den Bereich des Online-Gaming in dieser Arbeit von entscheidender Bedeutung ist. Die Angebote aus dem Bereich der „Computer Mediated Communication“ (CMC) können in diesem Fall also einen großen Teil zur Adoleszenten-Identitätsentwicklung beitragen. Doch gleichzeitig ergibt sich auch die Frage nach einem möglicherweise erhöhten Suchtpotential: Würden im realen Leben weniger soziales, kulturelles und materielles Kapital und dementsprechend weniger Identitätsressourcen zur Verfügung stehen, als in der virtuellen Welt, könnte es dann zur Dominanz der virtuellen Teilidentität und somit zur Flucht aus der Realität kommen?

Marburger untersuchte in diesem Zusammenhang sechs Internet-Vielnutzer mit einer wöchentlichen CMC-Rezeption von mehr als 25 Stunden. Er geht davon aus, dass diesen synchronen CMC-Angeboten aufgrund ihres hohen

¹⁰⁸ ebd., S.370

¹⁰⁹ Hilse, Markus: @ im Gen?, In: Lippert, Werner (Hg.): Annual Multimedia, Jahrbuch 2005, Regensburg/Berlin: Metropolitan 2005, S.29

¹¹⁰ siehe Kapitel 1.3

¹¹¹ Marburger, Harald: Computer Mediated Communication CMC, In:merz Wissenschaft - Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.93

identitätsrelevanten Potentials auch ein besonders hohes Suchtpotential zu-
 gesprochen werden muss.¹¹² Die Studienergebnisse sprechen jedoch gegen
 ein Eskapismusmotiv in Verbindung mit virtuellen Welten: Die deviante CMC-
 Nutzung, unter deren zeitlichem Aufwand andere Lebensbereiche leiden und
 die darüber hinaus eine eigenschädigende Wirkung zeigte, diente den Befrag-
 ten zur Bewältigung einer bestimmten Lebenssituation, war also Ausdruck der
 Identitätsarbeit und nahm nach deren Beendigung bei allen Testpersonen
 wieder ab. CMC kann, so Marburger, also nicht als Selbstzweck, sondern nur
 als „Mittel zum Zweck“ gelten.¹¹³ Die Bezeichnung der hochfrequenten Inter-
 netnutzung als Sucht erscheint in diesem Zusammenhang unangebracht. Man
 kann davon ausgehen, dass der selbstverständliche Umgang mit dem Internet
 in der heutigen Adoleszenzgeneration gleichzeitig mit dem Know-how der U-
 ser auch die Fähigkeit zur kompetenten und reflektierten Nutzung ausbildet,
 die ein dauerhaftes Verlassen der realen Welt in Richtung Virtualität in den
 meisten Fällen ausschließt. Mit der Frage nach den Voraussetzungen für die
 Trennung von Realität und Fiktion in den Medien am Beispiel der Gewaltdis-
 kussion um Computerspiele beschäftige ich mich im weiteren Verlauf der Ar-
 beit.¹¹⁴ Abschließend thematisiere ich die Multioptionalität und –funktionalität
 von Computer und Internet mit Fokus auf die Frage nach den multimedialen
 Tätigkeiten: Welche Medieninhalte werden von wem am meisten genutzt und
 wo liegen die nutzungsbezogenen Gründe für das Avancieren zu Top-Medien
 der Adoleszenten?

3.3 Stichwort Multioptionalität – Computer und Internet als Top- Adoleszenzmedien der Zukunft?

Wie bereits in den vorangegangenen Kapiteln erläutert, ist es den Medien Com-
 puter und Internet in den letzten Jahren vor allem in der Adoleszenzgeneration
 gelungen, einen hohen Stellenwert und eine überdurchschnittliche Nutzungs-
 intensität zu generieren und sich immer stärker an das Top-Medium Fernse-
 hen anzunähern. Auch wenn ein Verdrängungswettbewerb zwischen beiden
 Medien kaum stattfindet, da sie unterschiedliche Bedürfnisse bedienen und
 die Ergebnisse der aktuellen ARD/ZDF-Online-Studie zu medialer Nutzungs-

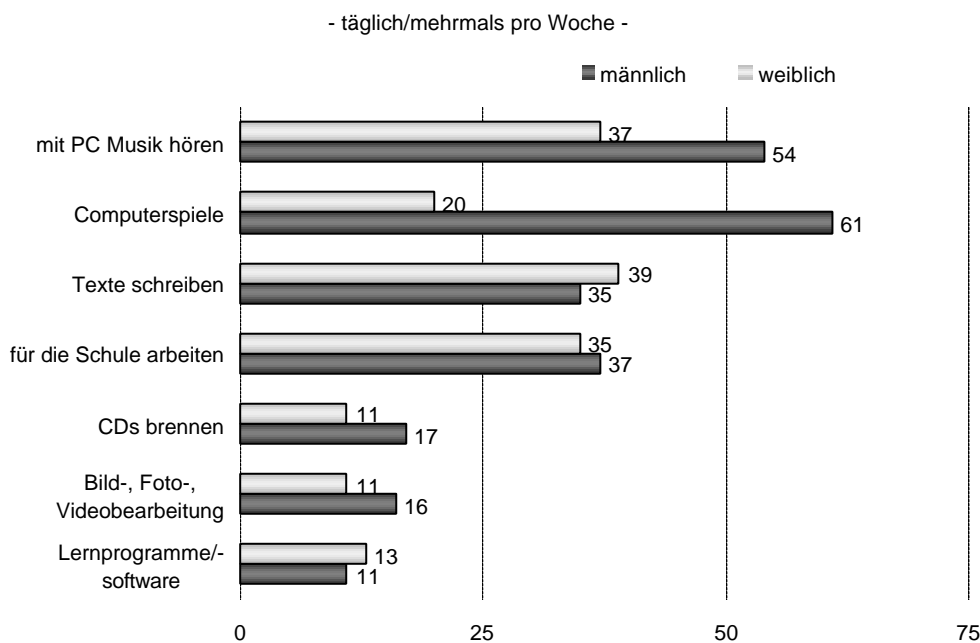
¹¹² ebd., S.88

¹¹³ Marburger, Harald: Computer Mediated Communication CMC, In: merz Wissenschaft - Virtuelle Lebens-
 welten, München:kopaed 2003, S.98

¹¹⁴ siehe Kapitel 4.4

und Verweildauer zeigen, dass das Internet das Fernsehen nicht verdrängt¹¹⁵, kann der Mehrwertgedanke die Internetnutzung weiter in den Vordergrund bringen. Die Adoleszenten-Computergeneration bewegt sich weg von der Passivität und bloßen Rezeption und hin zur aktiven Mitgestaltung als Nutzer einer Vielzahl von Möglichkeiten. Diese Multioptionalität ist der Hauptgrund für das expansive Interesse der Adoleszenten an Neuen Medien. Doch welche Optionen, die Computer und Internet bieten, werden von den Adoleszenten besonders genutzt und was kann der Grund für das Avancieren des Computers zum wichtigsten Medium der jungen männlichen Adoleszenten sein, die nach Angaben der JIM-Studie 2004 von allen Medien am wenigsten auf diesen verzichten können¹¹⁶?

Abbildung 4 Offline-Tätigkeiten am Computer 2004



Quelle: JIM 2004 (eig. Gestaltung), Angaben in Prozent

Basis: PC-Nutzer, n=935¹¹⁷

Besonders im Offline-Nutzungsbereich des Computers sind Spiele ein zentrales Thema in der Adoleszenz. So führt etwa die Befragung JIM-Studie 2004 in der Altersgruppe der 12- bis 19-jährigen zu dem Ergebnis, dass das Computerspielen mit 61 Prozent die am häufigsten ausgeführte Tätigkeit der Jungen darstellt und das darüber hinaus auch ein Fünftel der Mädchen den Computer

¹¹⁵ Vgl. van Eimeren u.a.: ARD/ZDF-Online-Studie 2004, Frankfurt: Arbeitsgemeinschaft der ARD-Werbung 2004, S.362

¹¹⁶ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, Abb. S.13

¹¹⁷ ebd., S.26

zum Spielen nutzt. Im Vergleich hierzu gaben in der ipos-Studie 2002, die an dieser Stelle das Computerspielen separat abfragt, 59 Prozent der deutschen Adoleszenten zwischen 14 und 27 Jahren an, sich zumindest gelegentlich mit Computerspielen zu beschäftigen (PC und Spielkonsole¹¹⁸). Auch hier bestätigen sich die geschlechtsspezifischen Präferenzen, die bereits innerhalb des Kapitels zum Medienzugang in der Adoleszenz (2.1) allgemein thematisiert wurden:

„Während im Westen 76% der männlichen jungen Erwachsenen am Computer (inkl. Spielkonsole) spielen, sind es unter den weiblichen lediglich 39%; im Osten sind dies entsprechende 80% bzw. 48%.“¹¹⁹ Eine weitere interessante Entwicklung ist in Bezug auf das Alter der Adoleszenten zu erkennen: Mit zunehmendem Alter sinkt das Interesse für unterhaltende Computeranwendungen und verschiebt sich in Richtung auf informationelle, leistungsorientierte Nutzung. So beschäftigen sich unter den 14- bis 17jährigen in den alten Bundesländern 73 Prozent mit Computerspielen, bei den 25- bis 27jährigen liegt der Anteil nur noch bei 45 Prozent.¹²⁰ Dieser Trend setzt sich in der Online-Nutzung fort, wie die nachfolgende Tabelle zum Zweck der persönlichen Internetnutzung zeigt.

Abbildung 5 Nutzungszwecke des Internet

Zu welchem der folgenden Zwecke nutzen Sie das Internet?

Nur: nutze Internet für persönliche Zwecke

WEST	ALTER					
		Gesamt	14-17 Jahre	18-20 Jahre	21-24 Jahre	25-27 Jahre
Mehrfachnennungen	Anzahl	1840	515	407	520	398
Informationsbeschaffung		96	92	96	98	99
E-Mail		82	75	80	86	90
Musik hören, runterladen		54	63	61	50	40
Chat		38	54	45	27	24
Software runterladen		36	31	36	36	43
Spiele		24	34	28	19	15

Quelle: ipos-Studie 2002 (eig. Gestaltung), Angaben in Prozent¹²¹

¹¹⁸ „Beliebtes Spielgerät als Konkurrent zum PC, das zumeist ausschließlich für Videospiele ausgelegt ist und an den Fernseher angeschlossen werden kann. Marktführer der Konsolen, die über hervorragende technische und grafische Eigenschaften und in den neueren Generationen auch über einen Internetzugang verfügen und somit auch als Plattform für Netzwerkspiele genutzt werden können, ist die Sony Playstation (PS 1/2), gefolgt von der Microsoft Xbox und dem Nintendo GameCube.“ Aus: Wirsig, Christian: Lexikon der Computerspiele, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S.431 f.

¹¹⁹ ipos (Hg.): Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland, Mannheim: ipos 2003, S.97

¹²⁰ ebd.

¹²¹ ebd., S.109 - Anm.: Da die westdeutsche Stichprobe hier deutlich größer und somit repräsentativer erschien, lässt diese Auswertung die Ergebnisse für Ost-Deutschland außer Acht. Der Trend setzt sich jedoch auch hier fort.

Es zeigt sich, dass sich die Rangfolge der herausragenden Nutzungsoptionen im Online-Bereich, die sich auf dem Gebiet der Kommunikations- und Informationssuche wiederfinden, im Laufe der Adoleszenz zwar nur geringfügig verändert, das Interesse an Musik-Downloads, Chat oder Computerspielen, also den Spaß-Aktivitäten anteilmäßig jedoch in der Postadoleszenz als deutlich rückläufig zu bezeichnen ist.

Rekapitulation

In der Adoleszenten-Computergeneration, die zum Großteil aus aktiven, vielseitigen und technikbegeisterten Usern besteht, wird der Umgang mit den Leitmedien Computer und Internet immer mehr in den Alltag integriert. Beide gelten als selbstverständlicher Nutzungsgegenstand, sind jedoch per se keine Auslöser für ein Heranwachsen in Isolation und Passivität, darüber hinaus ließ sich kein Zusammenhang zwischen Computernutzung und Suchtgefährdung nachweisen. Die Adoleszenten machen verstärkt von den vielfältigen Nutzungsoptionen im Off- und Onlinebereich Gebrauch, wobei Information und Kommunikation als die zentralen Themenkomplexe gelten. Der Anteil der Computerspieler sinkt zwar mit zunehmendem Alter, dennoch ist den Computerspielen die Rolle eines herausragenden und angesagten Medieninhalts, besonders für die männlichen Adoleszenten und deren Peer Groups nicht abzusprechen.

4 Die virtuellen Welten der Computerspiele

Dieses Kapitel dient als Einstieg in den komplexen Themenbereich der Computerspiele und soll, nach einer einleitenden Definition des Spielbegriffs neben allgemeinen Informationen zu den Rezipienten und Spielgenres, auch einige Theorien vorstellen, die mögliche Erklärungsversuche für die Faszination von Computerspielen und virtuellen Welten liefern. Das Kapitel ist Wissensbasis und Überleitung zum E-Sport als zentralem Arbeitsthema.

4.1 Spiel und virtuelle Welten – Eine Definition

4.1.1 Der Spielbegriff

Eine allgemeine, theoriefreie Definition des Begriffs lautet wie folgt:

„Spielen (von althochdeutsch „spil“ - Tanzbewegung) ist eine Tätigkeit, die zwanglos und zweckfrei nur aus Freude an ihrer Ausübung, ihrem Inhalt oder ihrem Ergebnis ausgeführt wird. Ihrem Wesen nach sind solche Tätigkeiten nicht der Arbeit, sondern der Freizeit zugeordnet und dienen in der Regel dem lustbetonten Zeitvertreib des Spielers oder einer Spielgesellschaft.“¹²²

Doch wie ist das Spiel im Allgemeinen strukturiert und was bietet es dem Spielenden? Einzelne Wissenschaften sprechen der angeborenen Neugier und Lust am Spiel spezifische Bedeutungen zu. So schreibt Freud zu dessen begrifflicher Einordnung:

„Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern Wirklichkeit.“¹²³ Es sei weder der inneren psychischen, noch der äußeren Welt des Kindes zuzuordnen, sondern bilde vielmehr eine eigene Welt, eine dritte Realität zur Vermittlung zwischen Lust- und Realitätsprinzip.¹²⁴ Entwicklungspsychologisch wird die Spiellust des weiteren als die Haupttriebkraft der frühkindlichen Selbstfindung und späteren Sozialisation des Menschen angesehen, der sich hiernach das Kinderspiel, also das spielerische Ausprobieren zunutze macht. Wie bereits im Kapitel zum Role-Taking innerhalb der Adoleszenten-Identitätsbildung thematisiert, kann der Mensch im Spielerischen Variationen ausprobieren und Grenzen austesten, wobei unabhängig vom Spieltyp (z.B: Brettspiel, Schauspiel, Glücksspiel oder Bewegungsspiel) Spielregeln zu beachten sind, die den Spielrahmen vorgeben. Was vordergründig als zwangloser und zweck-

¹²² Aus: Wikipedia, die freie Enzyklopädie, URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel>, Stand: 18.04.2005

¹²³ Freud, Sigmund (1908): Der Dichter und das Phantasieren. In: Freud, Sigmund: Studienausgabe. Band X - Bildende Kunst und Literatur. Frankfurt: S. Fischer Verlag 1969, S. 171

¹²⁴ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Hannover: Offizin-Verlag 2002, S.11f.

freier Zeitvertreib charakterisiert werden kann, hat im Innersten also das Reflektieren, Erforschen und Erkennen der Welt zum Ziel, womit das Spielen als ein „Erschließen von Welt“ bezeichnet werden kann. Zusammengefasst soll das Spiel für diese Arbeit also zunächst als eine zur Freude ausgeführte Tätigkeit im Freizeitbereich definiert werden, mit deren Hilfe die Adoleszenten unter Einhaltung von bestimmten Spielregeln etwas über die Welt lernen und diese erschließen können. Reformulieren wir nun die Definition der Peer Group als Freizeitgemeinschaft, so muss ergänzt werden, dass die Gruppenprozesse im Freizeitalltag der Adoleszenten mit dem Spiel in Verbindung stehen und unter Berücksichtigung der Erkenntnisse zur Übernahme von Proberollen innerhalb der Peer Group strukturell als Spielprozesse gelten können.

Adamowsky stellt in ihrer Dissertation¹²⁵ weitere für diese Arbeit interessante Thesen auf. Entscheidend für ihre Definition des Spiels ist zunächst dessen klare Aufteilung nach den englischen Begriffen „play“, der die „Sphäre des Spiels, das Ludische, Spielerische“ bezeichnet und „game“ als einer Struktur, „in der sich „play“ entfalten kann aber nicht muss.“¹²⁶ Demnach gibt es Spiele, die keine „games“ sind, was hier zur Folge hat, dass der Begriff Spiel weiter, als der sich ursprünglich auf das tatsächliche Spielen und Erleben beschränkte gefasst wird. In direktem Zusammenhang mit dem Thema dieser Arbeit gilt bei Adamowsky der Umgang mit Neuen Medien als über weite Strecken von spielerischem Treiben bestimmt. Es ergibt sich des weiteren eine Bezeichnung der virtuellen Welten als „mediale Festbühnen, die sich als potentielle Spielräume anbieten“ und deren Spezifik „mit der Art und Weise ludischer (also spielerischer) Gestaltungsmuster ihren Anfang“ nimmt.¹²⁷ Im Folgenden stellt sich die Frage, wie sich die virtuellen Welten einordnen lassen und ob das in sie Eintauchen im Computerspiel gleichzeitig einen Ausbruch aus der Realität bedeutet.

4.1.2 Weltenmodell - Einordnung des Virtuellen

Für die aktuelle Adoleszenzgeneration, die mit multioptionalen Neuen Medien aufwächst, sind fließende Grenzen zwischen Illusion und Wirklichkeit, wie sie etwa in den grafisch immer präziseren Computerspielen zu finden sind, bereits allgegenwärtig:

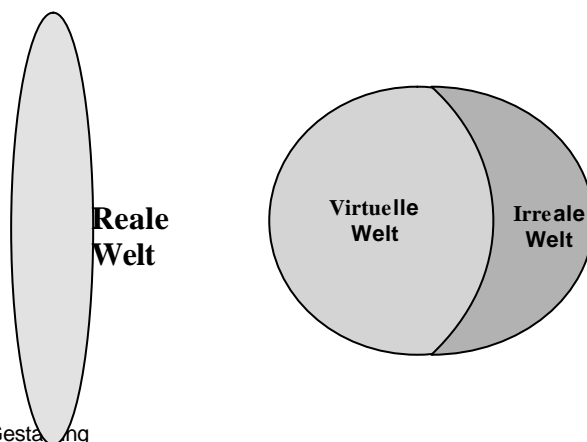
¹²⁵ Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt/New York: Campus 2000

¹²⁶ ebd., S.20

¹²⁷ ebd., S.18

„Die Inszenierung solcher Scheinwelten gehört zum Alltag.“¹²⁸ Theunert und Eggert¹²⁹ stellen die Frage, wie sich die virtuellen Welten im Allgemeinen definieren lassen: Stellen sie aufgrund der Trennung durch körperliche Präsenz einen Gegensatz zur Lebenswelt dar, oder lassen sich die virtuellen ‚Erfahrungsräume‘ als ein Teil von ihr charakterisieren? Zunächst ist an dieser Stelle eine kurze Erläuterung zum Begriff der „Lebenswelt“ nötig. „Lebenswelt“ ist nicht mit der realen Welt gleichzusetzen, sondern besteht vielmehr aus verschiedenen Arealen, zu denen neben der realen Welt unter anderem die Traumwelt, die mediale Welt, die Spielwelt und die mentale Welt zählen.¹³⁰ An welcher Stelle lassen sich in dieser Konzeption die virtuellen Welten einordnen? Um eine Basis für die Ausführungen von Adamowsky zu finden und gleichzeitig eine Antwort auf die Frage, ob Computerspiele in der Lage sind, eine Ersatzwelt für die Adoleszenten zu schaffen, möchte ich folgendes Weltenmodell unter Berücksichtigung der realen, virtuellen und irrealen Welt in die Diskussion einbringen:

Abbildung 6 Weltenmodell



Quelle: eigene Gestaltung

Wie im Rahmen der Arbeit gezeigt, lässt sich weder die Isolationsthese halten, noch besteht die mit ihr verknüpfte Gefahr des endgültigen Verlassens der Realität. Virtuelle Welten lassen vergessen, sind Erlebnis- und Kommunikationsräume, die uns teilweise lohnender erscheinen können, als der Alltag. Dennoch sind sie immer mit der Rückkehr in die Wirklichkeit verbunden. Die virtuelle Welt erscheint als Teilmenge der realen Welt. Durch Imagination und Projektion in der virtuellen Welt kann die reale Welt jedoch zeitweise verlassen

¹²⁸ Opaschowski, Horst W.: Generation @. Hamburg: British American Tobacco 1999, S.70

¹²⁹ Theunert, Helga / Eggert, Susanne: Virtuelle Lebenswelten, In: merz Wissenschaft - Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.3-13

¹³⁰ Vgl. Grundgedanken zum Transfer-Modell; Fritz, Jürgen: Wie virtuelle Welten wirken. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag, S.22f.

werden, der Spieler gelangt so in die irrealen Welt, die wiederum als außerhalb der Realität liegender Teil der virtuellen Welt angesehen werden kann. Hierbei geht es um die Frage, ob nur das reale Wissen der Teilnehmer über virtuelle Welten (beim Computerspielen etwa das Wissen über Spielgeschehen und die Gegner) zählt, oder ob auch die Vorstellungskraft hierbei eine Rolle spielt. Es stellt sich die Frage, ob es einen durch Projektion erzeugten Übergang zwischen der virtuellen Realität und der irrealen Welt gibt. Die Körperlichkeit als Garant des Wirklichen spielt bei der Korrespondenz zwischen realer und virtueller Welt die entscheidende Rolle: Sie schafft trotz häufiger Irritationen durch Perfektion und Wirklichkeitsnähe der virtuellen Welten (besonders Computerspielwelten) stets Klarheit über das „Wo bin ich?“ und ermöglicht somit die Trennung realer und virtueller Räume.

Fazit der Untersuchungen von Theunert und Eggert ist eine klare Einordnung der virtuellen Welt:

„In der Mediengesellschaft zählen neben den medialen auch virtuelle Erfahrungsräume zur Lebenswelt.“¹³¹ Dem Medienrezipienten ist es also möglich, sowohl in der realen, als auch in der virtuellen und anderen Welten Lebenserfahrungen zu sammeln. Doch kann auch eine Übertragung zwischen den Welten und somit das Einbringen nicht-realer Erfahrungen in das reale Leben erfolgen? Fritz¹³² entwickelte hierzu sein „Transfermodell“, das eben diese Übertragungsvorgänge erläutert und welches nachfolgend kurz vorgestellt werden soll.

4.1.3 Transfermodell

Das von Fritz veröffentlichte Transfermodell zwischen Spielwelt oder virtueller Welt und realer Welt beschreibt die intermondialen Transfers bei Computerspielen und basiert im Wesentlichen auf zwei zentralen Begriffen: „Transfer“ und „Transformation“. Der Transfer beschreibt die Bewegung von etwas, von einem situativen Kontext zum anderen, während es bei der Transformation um dessen mögliche Veränderung zur besseren Anpassung geht. Beim Computerspiel handelt es sich, so Fritz, hierbei vor allem um „problemlösende Transfers, die in der Regel bewusst ablaufen“¹³³, beispielsweise um ein ungelöstes Spielproblem, das in der Realität weitergedacht wird. Der Ablauf eines Trans-

¹³¹ Theunert, Helga / Eggert, Susanne: Virtuelle Lebenswelten, In: merz Wissenschaft - Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.10

¹³² Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn: bpb 1997

¹³³ Fritz, Jürgen: Wie virtuelle Welten wirken, In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag, S.1

ferprozesses ist immer gleich. Zunächst bildet der Mensch durch Eindrücke und Erfahrungen Schemata zur Erlebnisverarbeitung, Situations- und Handlungseinschätzung aus, die durch ihr abstraktes (neuronales) Grundmuster immer wieder in neue Umgebungen bzw. konkrete Handlungsmuster transferierbar sind. Werden diese Schemata, die in der realen und virtuellen Welt entstehen können, von einer in die andere Welt übertragen, so spricht man von einem „intermondialen Transfer“¹³⁴. Ein Beispiel hierfür sind etwa das reale Autofahren und virtuelle Autorennspiele. Hierbei kann ein beiderseitiger Transfer der Fahreigenschaften erfolgen, wobei eine Übertragung der virtuellen Kenntnisse in die reale Welt jedoch mit nicht unerheblichen Gefahren verbunden sein dürfte. Die Schemata unterscheidet Fritz nach Abstraktionsgrad bzw. Intensität des Transformationsprozesses in Abhängigkeit von der Bewusstseinsstufe: Je größer das Bewusstsein des Users über eine Transferereignis des Erlebten, desto geringer die erforderliche Transformationsleistung. Dennoch hält Fritz klar fest:

„Um transferieren zu können, muss transformiert werden – und zwar in Schemata, die von den konkreten Einzelfällen und ihren Besonderheiten abstrahieren und dafür Strukturen bereitstellen, die Ähnlichkeitserlebnisse zulassen.“¹³⁵ Die Anordnung dieser Schemata erfolgt auf fünf verschiedenen Ebenen, von der sogenannte „Fact-Ebene“ mit hohem Bewusstsein und somit geringer Transformationsleistung („informationeller Transfer“, wie z.B. das im Computerspiel erworbene Wissen über Waffen in der realen Welt nutzen), bis hin zur soziodynamischen Ebene. Hier haftet der Transfer nicht mehr an einzelnen Szenen, Bildern und Elementen, „sondern bezieht sich auf die dem Handeln wesentlichen Impulse“¹³⁶. In Bezug auf die aktuelle Thematik sind dies Macht, Herrschaft und Kontrolle, auf welche ich in Zusammenhang mit der Faszinationskraft der Computerspiele erneut zu sprechen komme.¹³⁷ Die eigentlichen Formen des Transfers, also die Antwort auf die Frage, was nun transferiert wird, erläutert Fritz anhand von zehn Transferbeispielen, wie dem emotionalen Transfer oder dem informationellen Transfer, die weitestgehend selbstverständlich sind, oder dem bereits in Zusammenhang mit Problemen beim Spielen benannten problemlösenden Transfer. Fazit seines Artikels ist zunächst die Erkenntnis, dass eine Übertragung zwischen der virtuellen und der realen Welt nicht nur möglich, sondern von den Transferierenden scheinbar

¹³⁴ ebd., S.3

¹³⁵ ebd.

¹³⁶ ebd., S.10

¹³⁷ siehe Kapitel 4.3

teilweise intendiert ist. Übertragungen werden genau dann bewusst, wenn das Wissen darüber wichtig wird. Die Bedingungen für die Transfers bleiben dabei immer die gleichen: Die Bereitschaft zum Transfer und seine Akzeptanz, sowie das Eintauchen in die Welten selber.

„Erst wenn die virtuelle Welt meine Aufmerksamkeit erregt hat und sie damit für mich „wirklich“ geworden ist, können von dieser Welt Transfers ausgehen.“¹³⁸

Anhand der vorangegangenen Definitionen ist es nun möglich, die Computerspiele und die virtuellen Welten, in denen sie stattfinden, in einen Gesamtzusammenhang einzuordnen. Es ist interessant, die einzelnen Genres der Computerspiele und die mit ihnen verknüpften adoleszenten Rezipienten bzw. User vorzustellen. Einleitend möchte ich noch einmal auf das Prinzip der strukturellen Koppelung verweisen, welches in Zusammenhang mit Auswahl und Wirkung von Medien in der Adoleszenz bereits vorgestellt wurde¹³⁹ und von Fritz und Fehr¹⁴⁰ eine spezialisierte Anwendung erfährt. Ihre Erkenntnisse sollen als Basis für die späteren Erklärungen, etwa zur geschlechtsspezifischen Genreauswahl, herangezogen werden.

4.2 Computerspiele(r) – Eine Übersicht

„Ein Computerspiel ist ein interaktives Medium; ein Programm auf einem Computer, das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, ein durch implementierte Regeln beschriebenes Spiel zu spielen. (...) Computerspiele kann es für jede Art von Computer geben, wobei sich Personal Computer (PC) und Spielkonsole am stärksten als Plattformen etabliert haben.“¹⁴¹ Die Computerspiele entwickelten sich in ca. 50 Jahren von eher technischen Versuchen an Universitäten zu einer der einflussreichsten Freizeitgestaltungsformen des 21. Jahrhunderts – auch wirtschaftlich. Inhaltlich sind Computerspiele in verschiedene Genres einteilbar, die jeweils unterschiedliche Rezipientengruppen ansprechen. Als Grund für diese spezifizierte Auswahl können die von Fritz und Fehr gewonnen Erkenntnisse zur strukturellen Koppelung von Lebens-

¹³⁸ Fritz, Jürgen: Wie virtuelle Welten wirken, In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag, S.16

¹³⁹ siehe Kapitel 2.2.1

¹⁴⁰ In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag, 19 Seiten

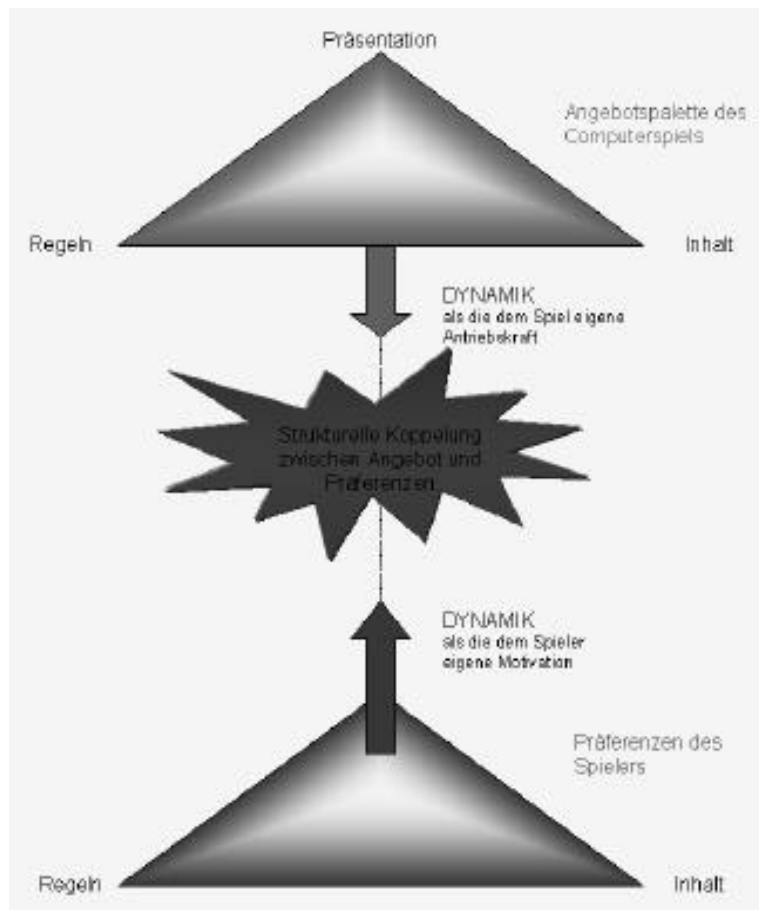
¹⁴¹ Aus: Wikipedia, die freie Enzyklopädie, URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel>, Stand: 18.04.2005

themen und Themen im Computerspiel gelten, die nachfolgend erläutert werden sollen.

4.2.1 Strukturelle Koppelungen im Computerspiel

Bezogen auf das Computerspiel ist von einer Koppelung als einem Abgleich zwischen dem Spielangebot und dem, „was der Spieler als Erwartung an ein ihn befriedigendes Spiel hat“¹⁴² die Rede. Die Angebotspalette des Spiels wird also mit den Präferenzen des Spielers abgeglichen, wobei man von einer Verschränkung der Themen in den Bereichen Präsentation, Inhalt und Regeln ausgehen kann.

Abbildung 7 Strukturelle Koppelung zwischen Computerspiel und Spieler



Quelle: Fritz und Fehr 2003¹⁴³

Fritz und Fehr unterscheiden zwei verschiedene Arten der Koppelung: Die parallele Koppelung, bei der der Spieler wichtige Lebenskontexte im Spiel fortführt (z.B. spielt ein adoleszenter Fußballer auch gerne Fußballspiele auf

¹⁴² Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Computerspiele als Fortsetzung des Alltags, In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag, S.6

¹⁴³ ebd., S.5

dem Computer) und dem gegenüber die kompensatorische Koppelung. Hierbei kompensiert der Adoleszent gewünschte, jedoch real nicht umsetzbare Möglichkeiten, etwa nimmt ein unsportlicher Spieler in der virtuellen Welt an den Olympischen Spielen teil und ist dort erfolgreich. Die Gemeinsamkeit zwischen Computerspielen und der Lebenswelt der Spieler besteht im zentralen Motiv der Beherrschung und Kontrolle und bereits auf dieser Ebene können strukturelle Koppelungen stattfinden. Fritz und Fehr wählen hierzu ein Beispiel aus dem Berufleben eines Computerspielers: „Wenn er beispielsweise im Computerspiel vor der Notwendigkeit steht, permanent Bedrohungssituationen zu erledigen, so wird er z.B. dann strukturelle Ähnlichkeiten empfinden, wenn seine berufliche Tätigkeit etwa dadurch gekennzeichnet ist, dass er fortgesetzt unter Termindruck Aufträge erledigen muss. Für einen solchen Spieler wird das Computerspiel zu einer Metapher für spezifische Handlungsmuster in der realen Welt.“¹⁴⁴ Die Rezipienten bewerten die Spiele wie gerade beschrieben nach ihrer Anwendbarkeit auf persönliche Themen. So wird ein Spiel nur dann Gefallen und den Wunsch nach Fortsetzung hervorrufen, wenn es mit der eigenen Lebenswelt kompatibel ist.

Wie sich strukturelle Koppelungen zeigen können beschreiben die Autoren im weiteren Modellverlauf anhand von sechs Variationen. Dies sind zunächst Assoziationen der Spieler, also Einfälle und Ähnlichkeitserlebnisse, die mit den Spielen verbunden werden. Vorlieben, Interessen und Abneigungen stellen ebenso eine Erscheinungsform dar. Die weiteren Möglichkeiten sind Persönlichkeitsmerkmale der Spieler, die sich im Spiel wiederfinden (z.B. Ordnungssinn → „Logical“), konkrete Lebenssituationen wie sportliche Vorlieben oder spezielle Freizeitaktivitäten, Strukturmerkmale von Lebenssituationen (etwa das erstmalig eigenständige lösen von Aufgaben in der Adoleszenz) und abschließend auch aggressive Kontexte.¹⁴⁵ Abschließend lässt sich anhand dieses Prinzips für die Computerspiele und Spieler also bereits voraussagen, dass sich aufgrund der unterschiedlichen Koppelungsvarianten jedem Genre auch eine bestimmte Rezipientengruppe zuordnen lässt. Im weiteren Kapitelverlauf sollen nun eben diese Genres und schließlich die unterschiedlichen Rezipiententypen mit Fokus auf die geschlechtsspezifischen Unterschiede vorgestellt werden.

¹⁴⁴ ebd., S.6

¹⁴⁵ ebd., S. 6-12

4.2.2 Spielgenres und Rezipiententypen

Aufgrund der im Vergleich zu anderen Medien noch geringen wissenschaftlichen Erforschung der Computerspiele, sowie ihrer Komplexität und Entwicklungsgeschwindigkeit ist es nicht verwunderlich, dass es bis heute keine eindeutige und allgemeingültige kategoriale Erfassung der Spielegenres gibt, in die Computerspiele problemlos sinnvoll und selbstevident aufgenommen werden können. Sowohl die bekannten Computerspielmagazine wie „Computer Bild Spiele“, „Game Star“ oder „PC Games“, als auch die USK¹⁴⁶ greifen auf zahlreiche Genre-Typologien in Haupt- und Untergruppen zurück. Diese ergeben jedoch häufig problematische Überschneidungen und setzen ein großes Maß an theoretischen Kenntnissen voraus, was sie für ein schnelles und übersichtliches Verständnis der Spielinhalte weitgehend ungeeignet macht. Es muss entschieden werden, welches Modell zur Vorstellung der Genres von Computerspielen geeignet ist. Aufgrund des Themenschwerpunktes Computerspiel-Clan ist zwar von einer mit Computerwissen ausgestatteten Untersuchungsgruppe auszugehen, von den Rezipienten der Arbeit kann dies jedoch nicht vorausgesetzt werden. Ich habe mich daher für eine leicht abgewandelte Version der vom TV- und Online-Format GIGA gewählten übersichtlichen Einteilung in sechs Genres¹⁴⁷ entschieden, die nachfolgend alphabetisch erläutert werden sollen. Vorab ist es zunächst wichtig, die verschiedenen Spielmodi zu kennen. So muss bei Computerspielen immer zwischen dem gängigen Singleplayer-, also Einzelspieler-Modus, bei dem der Spieler gegen computergesteuerte Gegner, sogenannte „Bots“ antritt, und dem Multiplayer-Modus unterschieden werden. In diesen Netzwerkspielen treten mehrere Spieler gleichzeitig gegeneinander an, was in Onlinespielen über das Internet oder durch Vernetzung mehrere Computer miteinander („LAN“) erfolgen kann. Unter die Kategorie der Onlinespiele fallen auch die sogenannten „MUDs“¹⁴⁸, in denen eine weltweit unbegrenzte Anzahl von Spielern live und über das Internet gegeneinander antreten. In Deutschland gehören die MUDs mittlerweile zu den erfolgreichsten Produkten der Entertainment-Industrie.

¹⁴⁶ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, führt zusammen mit den Obersten Landesjugendbehörden das Verfahren zur Altersbegrenzung von Computerspielen durch. (siehe Kapitel 4.4.1)

¹⁴⁷ Vgl. GIGA Forenaufteilung PC-Spiele, URL: <http://forum.giga.de/forum/forumdisplay.php?f=72>, Stand: 20.04.2005

¹⁴⁸ engl.: „Multi User Dungeon“, wörtl.: „Vielnutzer-Verlies“, oder „Multi User Domain“. Viele Nutzer, die sog. „Mudder“, spielen gleichzeitig und miteinander online in einer fantastischen oder wirklichkeitsnahen Spielwelt ein Rollenspiel, in dem sie eigene Charaktere übernehmen und gestalten können. Ein Beispiel hierfür ist das gerade erschienene Online-Rollenspiel „World of Warcraft“, bei dem sich der Spieler mit einem Code direkt über das Internet einwählt und eine monatliche Teilnahmegebühr entrichten muss.

Actionspiel

In das Genre der auf Spannung basierenden Actionspiele, bei denen sowohl Reaktionsschnelligkeit und Koordination, als auch die Fähigkeit gefragt ist, wesentliche und unbedeutende Elemente voneinander abzugrenzen, um sich zielstrebig und sicher durch die Aufmerksamkeit fordernden virtuellen Welten zu bewegen, lassen sich mehrere Spielkategorien einordnen. Neben den niedlich gestalteten und weitestgehend gewaltfreien „Jump ´n Runs“ (engl.: Hüpf und Lauf, das bekannteste Spiel ist hier wohl „Super Mario Land“) sind dies hauptsächlich kampfbetonte Spiele, bezeichnet als „Beat-´em-Ups“ (engl.: Schlag sie zusammen, zumeist Kampfspiele wie „Tekken“) oder „Shoot-´em-Ups“ (engl.: Schieß sie nieder), bei denen sich die gesteuerte Figur mit verschiedenen Waffen gegen virtuelle Gegner zur Wehr setzen muss. Diese Spielvariante wird oft auch als „Ballerspiele“ bezeichnet, da sie zum Ziel haben, möglichst viele Gegner in möglichst kurzer Zeit auszuschalten, um die höchste Punktzahl, den „Highscore“ im Vergleich aller Spiele(r) zu erreichen. Die zentrale Action-Kategorie stellen die „Shooter“, egal ob das Spiel in der dritten Person gespielt wird, man also ähnlich wie bei den Shoot-´em-Ups die Spielfigur ganz auf dem Bildschirm sieht („Third-Person-Shooter“) oder aus der Perspektive der virtuellen Spielfigur im sogenannten „First-Person-Shooter“ (FPS) bzw. „Ego-Shooter“. Ziel der Actionspiele ist es also, virtuelle Gegner zu vernichten und die Spielaufgabe zu lösen, wobei „bei vielen Actionspielen die Geschichte des Spiels Nebensache (ist), wichtig ist (es), in immer schwierigeren Levels“ – also Spielabschnitten – „mit immer härteren Gegnern zu recht zu kommen.“¹⁴⁹ Bei den jüngeren Adoleszenten stellen Actionspiele mit 41 Prozent das zweitwichtigste Spielgenre dar, bei den älteren Spielern steigt diese Zahl noch weiter an: Laut der im Jahr 2003 unter 3885 Lesern von Computer- und Videospieldmagazinen der Computec Media AG durchgeführten Studie „KICK 4.0“ geben 71,6 Prozent der Befragten, die zum Großteil zwischen 14 und 35 Jahren alt sind, Actionspiele als ihr Lieblingsgenre an. Die separat abgefragten Shooter erreichen mit 62,7 Prozent Platz 3.¹⁵⁰

Adventure

Wie der Genrenname „Abenteuer“ bereits vermuten lässt, handelt es sich hierbei um Spiele, die auf einer spannenden und erlebnisreichen Geschichte basieren.

¹⁴⁹ Wirsig, Christian: Das grosse Lexikon der Computerspiele, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S.14

¹⁵⁰ Computec Media: KICK 4.0, Nürnberg: Enigma GfK Medienforschung 2003, S.15

„Adventures sind oft in typischen Fantasy- oder Märchenwelten, bevölkert von Kriegeren, Orks und Elfen angesiedelt, teilweise aber auch in der Gegenwart oder in Science-Fiction-Szenarios.“¹⁵¹ Allen Adventures gemeinsam ist eine virtuelle Spielfigur („Avatar“), die der Spieler lenken und mit der er Aufgaben erfüllen und nicht selten Kämpfe bestehen muss, um die Spielaufgaben zu lösen. Über seinen Avatar schafft sich der Spieler im Cyberspace eine eigene Identität; der Adoleszent kann so Erfahrungen für die Entwicklung des eigenen Charakters sammeln. Darüber hinaus ist in diesem Genre besonders kombinatorische Denkleistung gefragt. Mit wachsenden Gestaltungsmöglichkeiten ist die übliche Adventure-Technik des Sammelns von Gegenständen und des Knackens kniffliger Rätsel in den letzten Jahren immer mehr neuen Action-Elementen gewichen. Spiele wie "Tomb Raider" oder "Resident Evil" sind Ausdruck dieser neuen Richtung.

Renn- und Sportspiele

Unter dieses Genre fallen alle Computerspiele aus dem aktiven Sportbereich, sowie Rennspiele. Die Sportspiele oder Sport-Simulationen stellen eine bestimmte Sportart oder sogar ganze Wettkämpfe am Computer nach (z.B. die „FIFA“-Fussballreihe und „Tony Hawk Pro Skater“, aber auch die Olympischen Spiele).¹⁵² Bei den Rennspielen kann es sich um alle Spiele handeln, bei denen es darum geht, mit einem Fahrzeug möglichst schnell und vor den Gegnern ins Ziel zu kommen. Autorennen erscheinen entweder als realistische Simulationen (z.B. „Colin Mc Rae Rally“, „Formula 1 Racing“ oder die besonders beliebte Funracer „Need for Speed“-Serie) oder actionbetonte Spiele wie „Grand Theft Auto“ (GTA), können in Ausnahmefällen aber auch einen eher spielerischen Charakter haben (wie etwa das Comicszenario „Super Mario Kart“). Bei den jungen männlichen Adoleszenten ist „Need for Speed“ mit 20 Prozent der Stimmen beliebtestes Computerspiel.¹⁵³ Auch in Bofingers Studie „Schüler-Freizeit-Medien“, die mit 11- bis 17-jährigen Schülern durchgeführt wurde, können Fahrzeugrennen einen großen Erfolg verbuchen: Mit einem Bekanntheitsgrad von 98 Prozent und einer Beliebtheit von 58 Prozent sind sie hier sogar die herausragende Computerprogrammart und verweisen das Surfen im Internet und das Chatten auf die Plätze.¹⁵⁴ Die in der KICK-Studie befragten Computerspieler, hier „E-Gamer“ genannt, bilden in Bezug auf

¹⁵¹ Wirsig, Christian: Das grosse Lexikon der Computerspiele, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S.15

¹⁵² ebd., S.434

¹⁵³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.28

¹⁵⁴ Bofinger, Jürgen: Schüler-Freizeit-Medien, München: kopaed 2001, S.127 u. 235

Renn- und Sportspiele die Ausnahme und wählen sie bei der Abfrage der beliebtesten Spielgenres unabhängig vom Alter mit 36,3 bzw. 25,4 Prozent auf die letzten beiden Plätzen¹⁵⁵. Es ist zu vermuten, dass dieses Spielgenre die Adoleszenten im Allgemeinen, jedoch nicht unbedingt die involvierten, Fachmagazine konsumierenden E-Gamer anspricht.

Rollenspiel oder RPG („Role-Playing-Game“)

In diesem Spielgenre „steuert der Spieler im Gegensatz zum Adventure meist eine Gruppe von Charakteren, die alle mit verschiedenen Eigenschaften ausgestattet und somit aufeinander angewiesen sind.“¹⁵⁶ In bestimmten Situationen muss der Spieler dann den am besten geeigneten Charakter auswählen, etwa den stärksten für einen Kampf oder den klügsten für Rätselaufgaben. Ort der Rollenspiele sind - ähnlich wie bei den Adventures - häufig Fantasiewelten, und auch hier wird die Spielwelt um so realer, je freier sich der Spieler darin bewegen und je umfangreicher er mit den Wesen oder Charakteren darin agieren kann. In den Rollenspielen, wie etwa dem neuen Online-Rollenspiel („MMORPG“ für „Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game“¹⁵⁷) „World of Warcraft“, hat der Spieler nicht nur die Möglichkeit, Aussehen und Grundeigenschaften der Charaktere vor Spielbeginn selbst auszuwählen, sondern auch die Aufgabe, sie im Spielverlauf auszubilden und so mit erweitertem spezifischen Können auszustatten. Bei den Adoleszenten allgemein rangiert die Genrebeliebtheit der Rollenspiele mit 50,8 Prozent im Mittelfeld¹⁵⁸, während sie die JIM-Studie 2004 für die jüngeren Adoleszenten als „weniger attraktiv“ einstuft (11 Prozent)¹⁵⁹.

Simulation

Die Einteilung von Computerspielen in dieses Genre gestaltet sich nicht selten problematisch, da die Charakterisierung einer Simulation¹⁶⁰ häufig auch auf Spiele anderer Genres, wie etwa die Sport- und Rennspiele oder Actionspiele zutrifft. So kann ein Fußballspieler, der das Sportspiel „FIFA“ spielt, durchaus von einer Nachahmung realistischer Vorgänge aus seinem Leben sprechen. Wirsig ordnet die Simulationen aufgrund ihres hohen Maßes an Planung sogar

¹⁵⁵ Computec Media: KICK 4.0, Nürnberg: Enigma GfK Medienforschung 2003, S.15

¹⁵⁶ Wirsig, Christian: Das grosse Lexikon der Computerspiele, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S.392

¹⁵⁷ siehe Kapitel 5.3

¹⁵⁸ Computec Media: KICK 4.0, Nürnberg: Enigma GfK Medienforschung 2003, S.15

¹⁵⁹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.27

¹⁶⁰ Der Begriff „Simulation“ bezeichnet in der Informatik „die Nachbildung realistischer Vorgänge mithilfe eines Computers.“ Aus: DUDEN Das große Fremdwörterbuch, 3. überarbeitete Auflage, Mannheim u.a.: Dudenverlag 2003, S.1239

den Strategiespielen zu.¹⁶¹ Dennoch will ich vorschlagen, diese Kategorie zu separieren, da sich sonst zahlreiche Spiele nicht einordnen lassen. Die wohl bekanntesten Simulationsspiele sind Wirtschaftssimulationen (z.B. „Bundesliga-Manager“ oder „Rollercoaster Tycoon“) und Flugsimulatoren, mit deren Hilfe der Spieler unter beinahe realistischen Bedingungen das Start-, Flug- und Landeverhalten der unterschiedlichsten Flugzeugtypen nachahmen kann. Eines der kommerziell erfolgreichsten Computerspiele der letzten Jahre, „Die Sims“, häufig als Aufbauspiel bezeichnet, fällt ebenfalls unter Wirsigs Definition. Der zweite Teil dieser Simulation des Lebens eines gesamten Haushalts stand im Dezember 2004 an erster Stelle der Computerspiel-Bestsellerliste.¹⁶² Die aktuelle JIM-Studie benennt das Spiel, das hier aus bereits erläuterten Gründen dem Strategie-Genre zugeschrieben wird, mit 17 Prozent als beliebtestes Computerspiel der 12- bis 19-jährigen Adoleszenten.¹⁶³

Strategiespiel

In diesem Genre stehen Taktik im Vorder- und Geschwindigkeit oder Action im Hintergrund.

„Im Gegensatz zu Actionspielen oder den meisten Rollenspielen und Adventures muss der Spieler von Strategiespielen über längere Zeit seine Handlungen genau planen, um das Spielziel zu erreichen.“¹⁶⁴ Er hat beispielsweise die Aufgabe, auf virtuellen Kriegsschauplätzen Armeen zu positionieren (z.B. „Command and Conquer“), oder aber auch im einfachen Sinne, wie bei „Solitär“, Karten strategisch zu verschieben.

„Denn es geht ja nicht um das Ziel, sondern nur um den Weg.“¹⁶⁵ Dabei sind strategisches Denken und das Treffen von Entscheidungen, sowie das Prüfen möglicher Konsequenzen eines Spielzuges wichtig. Unterschieden werden die Spiele nach ihrem Ablauf in Echtzeit und somit direktem Denkkampf gegen den Computergegner (z.B. „Starcraft“) oder rundenbasiert mit deutlich geringerem Zeitdruck. Nach Umfragen der JIM-Studie 2004 liegen bei den jüngeren Adoleszenten die Strategie- und Denkspiele (unter die an dieser Stelle allerdings auch „Die Sims“ eingeordnet wird) mit 59 Prozent auf dem

¹⁶¹ Wirsig, Christian: Das grosse Lexikon der Computerspiele, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S.417

¹⁶² Quelle: Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD), unter URL: www.vud.de - eSport, Stand: 20.04.2005

¹⁶³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S.27

¹⁶⁴ Wirsig, Christian: Das grosse Lexikon der Computerspiele, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2003, S.417

¹⁶⁵ Mertens, Mathias / Meißner, Tobias O.: Wir waren Space Invaders, Frankfurt: Eichborn 2002, S.177

ersten Platz der beliebtesten Computerspiele.¹⁶⁶ Bei den Lesern von Computerzeitschriften ist eine ähnliche Tendenz erkennbar, hier erreichen die Strategiespiele mit 64,9 Prozent nur knapp hinter den Actionspielen Platz 2.¹⁶⁷

Nach dieser Übersicht und Erläuterung der unterschiedlichen Genres lassen sich diese, basierend auf den Erkenntnissen zur strukturellen Koppelung¹⁶⁸ bei Computerspielen mit unterschiedlichen Rezipienten- bzw. Usertypen in Verbindung bringen. Der deutlichste und meistgenannte Faktor, von dem die Auswahl des Computerspielgenres abhängt, ist das Geschlecht. Wie bereits in Zusammenhang mit den geschlechtsspezifischen Medieninteressen im Allgemeinen erfahren, stellen die männlichen Adoleszenten den Hauptteil der Nutzer von Neuen Medien. Der Medieninhalt Computerspiel ist hier ein besonders explizites Beispiel einer Domäne: Von 3885 im Rahmen der KICK-Studie 2003 Befragten E-Gamern waren 96,8 Prozent männlich¹⁶⁹. Die Dominanz der männlichen Adoleszenten findet in der vorliegenden Literatur unterschiedliche Erklärungsansätze, zentral ist jedoch das Scheitern des weiblichen Interesses an fehlenden Spielthematiken: Während der Markt aufgrund großer Nachfrage sehr stark action- und sportorientiert ist, bleiben Spiele wie „Die Sims“, das von 35 Prozent der jungen weiblichen Adoleszenten als Lieblingsspiel angegeben wird¹⁷⁰, eine Ausnahme. Viele Mädchen wollen sich nicht mit den für sie uninteressanten Botschaften der Spiele auseinandersetzen, was vermutlich in engem Zusammenhang mit der Tatsache steht, dass die Hälfte aller Spiele heute Gewaltdarstellungen enthält¹⁷¹ und eben diese Spielangebote, allen voran die Ego-Shooter, nicht mit der Struktur der weiblichen Lebenswelt kompatibel sind. Wenn Mädchen spielen, dann bevorzugen sie Spiele, die ihnen lebensweltliche Anknüpfungspunkte bieten, in denen Geschichten erzählt werden und die Wert auf Hintergründigkeit legen. Dies können Adventures und Rollenspiele, aber auch Strategiespiele sein. Die Jungen hingegen nutzen actionreiche und gewalthaltige Spiele als „Konstruktionsräume oder auch als Einübungsinstanz für Männlichkeit“¹⁷². Die Shell-Studie 2002 beschreibt den wesentlichen Grund für die geschlechtsspezifischen Rezeptionsunterschiede wie folgt:

¹⁶⁶ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S27

¹⁶⁷ Computec Media: KICK 4.0, Nürnberg: Enigma GfK Medienforschung 2003, S.15

¹⁶⁸ siehe 4.2.1

¹⁶⁹ Computec Media: KICK 4.0, Nürnberg: Enigma GfK Medienforschung 2003, S.4

¹⁷⁰ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S. 28

¹⁷¹ Vgl. Wiemke, Jens: Barbie Mode Designer oder WarCraft?, In: merz - Computerspiele, 48. Jg. Nr.3, München: kopaed 2004, S.28

¹⁷² Wiemke, Jens: Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot, In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, S.23

„Das einzige männliche Stereotyp, das Jungen und junge Männer auch absolut viel höher bewerten als Mädchen und junge Frauen, ist Macht und Einfluss.“¹⁷³ Eben diese Machtposition und Einflussmöglichkeit können die virtuellen Welten der Computerspiele den Adoleszenten vermitteln – doch nur, wenn sie diese auch nutzen wollen.

4.2.3 Top-Computerspiele – Vorreiter Shooter

Abschließend behandle ich die aktuellen Top-Computerspiele und hier explizit die dem Actionspiel-Genre zuzuordnende, herausragende Kategorie der Ego-Shooter als zentrales Computerspielgenre dieser Arbeit.

Abbildung 8 Top-Computerspiele

Platz	Vorwoche	Spielname	Hersteller	Genre
1	1	World of Warcraft	Vivendi	MMORPG
2	--	Stronghold 2	Take 2	Strategie
3	2	Tom Clancys Splinter Cell Chaos Theory	Ubi-Soft	Taktik-Shooter
4	3	Die Sims 2: Wilde Campusjahre	EA	Simulation
5	5	Die Sims 2	EA	Simulation
6	6	Half Life 2	Vivendi	Ego-Shooter

Quelle: Saturn Charts: Top Ten der Computerspiele (eigene Gestaltung)¹⁷⁴

In der Szene der Computerspieler stellen neben der zu den kommerziell erfolgreichsten Spielen der letzten Jahre zählenden Simulation „Die Sims“ und dem derzeit herausragenden Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ die Shooter das aktuell meistrezipierte Computerspielgenre dar. Wie bereits im Rahmen der Genrevorstellung belegt, zeigt die KICK-Studie aus dem Jahr 2003 diese Präferenzen besonders deutlich: Die befragten Leser von Computermagazinen, die sich zu über 85 Prozent als Fortgeschrittene oder Profispieler bezeichnen¹⁷⁵, geben die Adoleszenten zu 78,3 Prozent (10-19 Jahre) bzw. 69,3 Prozent (20-29 Jahre) Actionspiele als Lieblingsgenre an, die Shooter landen in diesen Altersgruppen mit 66,6 bzw. 64,2 Prozent auf den Plätzen 2 bzw. 3.¹⁷⁶ Auch für die Adoleszenzgeneration im Allgemeinen ergeben Studien ein großes Interesse an action- und gewaltreichen Computerspielformaten (Vgl. JIM-Studie 2004, Bofinger 2001). Wodurch

¹⁷³ Gensicke, Thomas: Individualität und Sicherheit in neuer Synthese?, In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer 2003, S.150

¹⁷⁴ URL: <http://saturn.computec.de/saturn/entertainment/games/index.cfm?menu=0500>, Stand: 01.05.2005

¹⁷⁵ Computec Media: KICK 4.0, Nürnberg: Enigma GfK Medienforschung 2003, S.10

¹⁷⁶ ebd., S.15

werden Shooter charakterisiert, wie sind sie aufgebaut und welchen Inhalt transportieren sie?

Shooter gelten im Allgemeinen als gewalthaltiges und aggressives Spielgeschehen, das auf einer andauernden Bedrohung und somit einem ständigen Handlungsdruck basiert. Sie unterscheiden sich in mehreren Punkten: Neben der bereits beschriebenen perspektivischen Unterscheidung nach First- und Third-Person-Shootern sind vor allem die inhaltliche Unterscheidung, die Spielvarianten und die Spielsettings zu nennen. Der Inhalt ist entweder auf Geschwindigkeit („Action-Shooter“) oder ein teamorientiertes, strategisches Zusammenspiel („Taktik-Shooter“) ausgelegt. Die Settings oder Orte, an denen die virtuellen Szenarien stattfinden, bzw. die Thematiken der Spiele sind unterschiedlich und reichen von futuristischen Science-Fiction-Welten (z.B. „Quake 3“) über Splatter („Unreal Tournament“) und Kriegsschauplätze („Medal of Honor Allied Assault“, kurz „MoHAA“), bis hin zu terroristischen Anschlägen, mit denen sich die Netzwerkspiel-Variante des aktuell bekanntesten und erfolgreichsten Ego-Shooters „Half Life“ beschäftigt: „Counter Strike“, im weiteren Verlauf der Arbeit kurz „CS“ genannt.¹⁷⁷ Für das Genre der Shooter im Allgemeinen gilt:

„Erfolgreiches Handeln ist geknüpft an den effektiven Einsatz der zur Wahl stehenden Waffen.“¹⁷⁸ Der Spieler muss schießen, um weiterzukommen und sich selbst zu schützen, nicht um des Schießens willen – ein seit langem bekanntes Muster der Computerspiele.¹⁷⁹ Die dreidimensionalen Szenarien warten jedoch heute mit einer immer komplexeren Grafik und somit auch mit einem immer expansiveren Grad an Realität auf, wodurch im Zusammenhang mit Ego-Shootern und mehreren realen Gewaltverbrechen in den letzten Jahren eine verstärkte Gewaltdiskussion ausgelöst wurde.¹⁸⁰ Ist es die reine Gewalt, die die Faszination von Computer- und vor allem Actionspielen für die Adoleszenten ausmacht? Spielen Waffen und die durch Training und Können erreichbare Macht über die Gegner als zentrale Merkmale der Shooter hierbei eine entscheidende Rolle? Warum bezeichnen Mertens und Meißner Ego-Shooter (hier: „Doom“, ein Ego-Shooter, bei dem der Spieler als Soldat eine

¹⁷⁷ siehe Kapitel 5.3.2

¹⁷⁸ Witting, Tanja / Esser, Heike: Virtuelle Gewalt zwischen Sport und Krieg, In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag, S.7

¹⁷⁹ Vgl. Mertens, Mathias / Meißner, Tobias: Wir waren Space Invaders, Frankfurt: Eichborn 2002, S.57

¹⁸⁰ siehe Kapitel 4.4

Mars-Außenstation von Kreaturen aus der Hölle befreien soll) als perfektes „Fitnessstudio für das Selbstwertgefühl“¹⁸¹?

4.3 Bedeutungsumfang der Computerspiele

Auslöser für die große Bedeutung der virtuellen Computerspielwelten in der Adoleszenz sind deren zentrale Themen: Macht, Herrschaft und Kontrolle. Das Spiel dreht sich stets um die Bewährung in der „Welt am Draht“: Habe ich Macht, kann ich also das Spiel bewältigen, oder muss ich ohnmächtig zusehen? Mit der Frage, wie man Macht, Kontrolle und Herrschaft im Spiel erlangt, beschäftige ich mich im Zusammenhang mit dem Fritzschen Modell der Funktionskreise¹⁸².

4.3.1 Modell der Funktionskreise (Fritz)

Jürgen Fritz stellt in Zusammenhang mit der Faszination von Computerspielen und deren Grundvoraussetzung des Zurechtkommens mit dem Spiel Fähigkeiten zur Leistungs- bzw. Lenkungscompetenz als unmittelbares Muss in den Mittelpunkt.

„Diese Fähigkeit zeigt sich in vier miteinander verwobenen Funktionskreisen, in denen der Spieler auf unterschiedliche Herausforderungen trifft: die sensumotorische Synchronisierung, die Bedeutungsübertragung, die Regelkompetenz und der Selbstbezug. Diese vier Funktionskreise könnte man als „Gelenkstück“ zwischen Anforderungen des Spiels und den Fähigkeiten des Spielers ansehen.“¹⁸³

Als „pragmatischer Funktionskreis“ wird die sensumotorische Synchronisation zwischen Spieler und gegebenenfalls vorhandener Spielfigur bezeichnet, bei der es darum geht, die Figur wie den eigenen Körper zu beherrschen:

„Für Spieler bedeutet „Kontrolle“ nicht nur Kontrolle über den Spielablauf, sondern auch über sich selbst.“¹⁸⁴ Als zweiter Funktionskreis gilt das Verbinden des Spiels mit eigenen Erfahrungen, Werten und kulturellen Mustern bzw. deren Wiedererkennen im Spielinhalt, also eine Bedeutungsübertragung: Die Bedeutung von Spielelementen wird, wie etwa beim Flugsimulator, als reale Möglichkeit angesehen (semantischer Funktionskreis). Der „syntakti-

¹⁸¹ Mertens, Mathias / Meißner, Tobias: Wir waren Space Invaders, Frankfurt: Eichborn 2002, S.166

¹⁸² Fritz, Jürgen: Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele?, In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003

¹⁸³ ebd., S.18 f.

¹⁸⁴ ebd., S.10

sche Funktionskreis“ ist mit der Regelkompetenz des Spielers gleichzusetzen: Er muss die Regeln der Spielwelt verstehen und in die virtuelle Welt hineinwachsen, um so Erkenntnisse sammeln zu können. Zum Abschluss benennt Fritz die Fähigkeit des Selbstbezugs:

„Erst wenn der Spieler sich in seinem Spiel wiederfindet, kann es für ihn Faszination auslösen.“¹⁸⁵ Das Spiel muss für Fritz zur Metapher des eigenen Lebens werden, wie etwa Sportspiele für Sportler (dynamischer Funktionskreis).

4.3.2 Zusammenhänge

Um Faszination zu erleben, müssen die Spiele(r) die genannte Herausforderungen erfüllen können bzw. wollen. Bezogen auf die heutigen Top-Computerspiele und die geschlechtsspezifischen Präferenzen führt dies zu der These, dass männliche Adoleszente ihre Fähigkeiten zur Lenkungscompetenz besonders im Rennspiel oder Actiongenre ausbilden können, während die weiblichen Computerspieler hierzu auf strategische Spiele wie „Die Sims“ zurückgreifen. Die Mädchen und jungen Frauen finden sich in dieser Simulation einer Familiensituation wieder und sind aufgrund eigener kultureller, eher partnerschafts- und familienorientierter Muster in der Lage, sich die Regeln dieses Spiels besonders schnell anzueignen. Die Spielkontrolle, also die sensumotorische Synchronisation ist bei „Die Sims“ nebensächlich. Für die männlichen Adoleszenten hingegen spielt sie eine entscheidende Rolle: In den von ihnen präferierten Spielen wie dem Rennspiel „Need for Speed“ oder dem Ego-Shooter „Half Life“ ist eine absolute Kontrolle der Spielfigur bzw. des Fahrzeugs unbedingt nötig. Durch die Wiederholung der im Laufe der Adoleszenz und Identitätsbildung omnipräsenten Kampf- und Gegenwehrsituation erkennen sie sich besonders in action- und gewaltreicheren Spielen wieder (Bedeutungsübertragung): Sie entwickeln Strategien zur virtuellen Gegenwehr und somit eigene Macht.¹⁸⁶ Im Zuge dessen fällt es den Jungen und jungen Männern auch nicht schwer, eine spielspezifische Regelkompetenz zu entwickeln. Entscheidend für die männlichen Präferenzen, bezogen auf das vorliegende Modell der Funktionskreise, ist jedoch der Selbstbezug: Die actionreichen und schnellen, von der Kampftematik bestimmten Spiele dienen den männlichen Adoleszenten als Erweiterung ihrer Lebenswelt, indem sie sich selbstbestimmt

¹⁸⁵ ebd., S.21

¹⁸⁶ ebd., S.11

gegen die ständige Bedrohung des Kontrollverlustes bewähren. Computerspiele fordern zur vollendeten Kontrolle auf, die im realen Leben, das sich absoluter Kontrolle entzieht, undenkbar wäre¹⁸⁷. Sie steht jedoch in engem Zusammenhang mit der Einübung von Männlichkeit in der Adoleszenz. Möglicherweise kompensieren die männlichen Adoleszenten die im realen Leben noch nicht erreichte Macht, Herrschaft und Kontrolle (in Bezug auf Familie, Job etc.) durch eine Perfektionierung ihrer Fähigkeiten in aktionsreichen und häufig kampfgeprägten Computerspielen.

In Zusammenhang mit Actionspielen und insbesondere Shootern werden diese sozialisatorischen Nutzungshintergründe zwar nur selten, hauptsächlich jedoch wissenschaftlich und pädagogisch thematisiert. Der Nutzen von virtuellen Welten steht in der allgemeinen Meinung vielmehr hinter den vermeintlich negativen Auswirkungen des in sie Eintauchens zurück. Auslöser für die verschärfte Gewaltdiskussion in Zusammenhang mit Medien und vor allem Computerspielen war in Deutschland unter anderem der tödliche Amoklauf des 19-jährigen ehemaligen Schülers Robert Steinhäuser in einem Erfurter Gymnasium und der hierzu vermutete Zusammenhang mit seiner virtuellen Leidenschaft: Dem Spielen des Netzwerk-Ego-Shooters Counter Strike. Er hatte am 26.04.2002 16 Menschen und schließlich sich selbst erschossen.

4.4 Gewalt in Computerspielen – Tatsachen und Maßnahmen

An dieser Stelle gehe ich zunächst auf den aktuellen Stand der Gewaltdiskussion ein und beschreibe außerdem die als Reaktion auf die Ereignisse von Erfurt veränderten Jugendmedienschutz-Maßnahmen, sowie die Abläufe zur Kontrolle von Computerspielen.

Besonders intensiv und emotional wird im Zusammenhang mit Medieninhalten und hier vor allem Computerspielen eine mögliche Aggressionsförderung durch gewalthaltige Inhalte, verbunden mit der hochfrequenten Nutzung der Medien in der Adoleszenz diskutiert. Dabei weichen die gängigen Thesen der Medienwirkungsforschung stark voneinander ab: Während etwa die Stimulationsthese gewalthaltigen Bildinhalten eine aggressionsfördernde Wirkung zuschreibt, und laut der Habitualisierungs-These mediale Gewalt abstumpfend

¹⁸⁷ Mertens, Mathias / Meißner, Tobias: Wir waren Space Invaders, Frankfurt: Eichborn 2002, S.14

wirkt, den Rezipienten also an sie gewöhnt, beschreibt die Katharsis-These mit dem Abbau von Spannung und Verminderung der Gewaltbereitschaft durch das Betrachten von Gewalt das genaue Gegenteil.¹⁸⁸ Beim Computerspiel stößt die unterstellte Anstiftung zu virtuellen Gewalttaten, die als Nachahmungstheorie bezeichnet wird, vor allem bei den Eltern und Pädagogen auf Zustimmung, die die Forderung nach einem Verbot bestimmter Spiele, allen voran der Shooter, nach sich zieht. Aus dieser Forderung ergab sich zu Beginn der wissenschaftlichen Forschung zur Wirkung von Computerspielen eine starke Asymmetrie zugunsten deren negativer Auswirkungen. Dennoch konnten bislang keine Zusammenhänge zwischen der Rezeption und dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele oder dem Aufenthalt in gewalttätigen virtuellen Welten und einer nachfolgenden realen Gewaltbereitschaft oder Aggressionszunahme festgestellt werden.¹⁸⁹ Die Theorie von der Nachahmung von Gewaltakten oder dem Modell-Lernen des Spielers oder Zuschauers, die häufig bis zur Behauptung einer zielgerichteten Ausbildung zum Gewalttäter hochstilisiert wurde, ist, vor allem aufgrund stark voneinander abweichender Studienergebnisse und fehlender konsensueller Standards und Vorgaben, bislang nicht belegt worden. Da sich die vorliegende Arbeit in ihrem Schwerpunkt mit dem Spielgenre der Ego-Shooter befasst, deren Inhalte allgemein als gewalttätig gelten, kann die Gewaltdiskussion nicht völlig ausgeklammert werden. Der Gewaltbegriff ist in Zusammenhang mit den verschiedenen Spielgenres und den Gründen für deren Auswahl durch die Spieler, sowie der Faszination bereits zur Sprache gekommen. Daher soll sich die Thematisierung der Diskussion an dieser Stelle auf eine kurze Zusammenfassung nachweisbarer (Wirkungs-) Zusammenhänge zwischen realer und virtueller Gewalt in der Adoleszenz, sowie eine Darstellung gesetzlicher Maßnahmen zur Bewertung und Zensur von Medieninhalten, insbesondere Computerspielen beschränken.

Wie in den vorangegangenen Kapiteln zum Medienzugang und speziell in Bezug auf die Computergeneration bereits festgestellt, können die Adoleszenten

¹⁸⁸ Vgl.: Barthelmes, Jürgen: Gewalt und Medien, Aus: Aktuelle Informationsseiten des DJI, URL: <http://www.intern.dji.de/cgi-bin/inklud/gewaltundmedien/thesenwirkungsforschung.html>, Stand: 10.09.2002

¹⁸⁹ Vgl. dazu Jürgen Fritz: „Die Befürchtungen, dass es Zusammenhänge zwischen dem Handeln in der realen Welt und problematischen Medieninhalten geben könnte, hat eine Medienwirkungsforschung entstehen lassen, die diesen möglichen Zusammenhängen in Tausenden von Forschungsprojekten nachgegangen ist. Aufwand und Ertrag stehen dabei in einem deutlichen Missverhältnis. Eindeutige Zusammenhänge sind nicht belegbar. Die Wirkungen, die von den Medien ausgehen können, hängen entscheidend vom Wechselspiel zwischen den subjektiven Besonderheiten und Erwartungen der Rezipienten einerseits und den Medienangeboten andererseits ab. Die Forderung der Öffentlichkeit, klare Aussagen über die schädigenden Wirkungen von Medienangeboten zu machen, scheitern in aller Regel an der Komplexität des Gegenstandes.“ Aus: Website EA Games: Der Stand zur Wirkung von Computer- und Videospiele, URL: ftp://ftp.germany.ea.com/downloads/pr/Stand_Wirkungsforschung.doc, Stand: 23.11.2004

der heutigen Generation im Allgemeinen als eine Gruppe reflektierter und gebildeter Mediennutzer charakterisiert werden, die eine aktive Rezipientenrolle übernehmen. Hierbei ist der fest etablierte Terminus „Medienkompetenz“ entscheidend. Er bezeichnet in der Medienpädagogik deren Hauptaufgabe „der Erziehung zu und durch Medien“¹⁹⁰ und befähigt die Adoleszenten zur sicheren Trennung realer und virtueller Welt. Nichts desto trotz kann ein möglicher Zusammenhang zwischen Adoleszenten-Gewaltpotential und präferierten gewalthaltigen Medieninhalten nicht völlig ausgeklammert werden. Doch selbst wenn die Gewöhnung an dargestellte Gewalt, die auch in Nachrichtensendungen und Magazinbeiträgen zum täglichen Programminhalt gehört, in gewissem Maße gegeben ist: Können Shooter bei adoleszenten Computerspielern ein solch hohes Maß an Abstumpfung bewirken, dass der Einsatz realer Gewalt und darüber hinaus auch der reale Einsatz virtuell beherrschter Waffen möglich wird?

Allgemein gilt, dass Gewalt in den Medien auf Adoleszente mit mangelnder Sozialisierung und fehlender Medienkompetenz verstärkend wirken kann und diese eher fasziniert und anspricht. Ebenso berichten zahlreiche Autoren, unter anderem Fritz und Fehr, über eine geringere emotionale Sensibilität bzw. Empathie bei Computerspielern („Abstumpfungs-These“), die darauf zurückzuführen sei, dass das virtuelle Gegenüber weniger Mitgefühl als strategisches Denken und reaktionsschnelles Handeln herausfordere.¹⁹¹ Darüber hinaus besteht in der Wissenschaft bislang jedoch nur darüber Konsens, dass man sich bezüglich des Begriffs „Mediengewalt“ und seiner theoretischen Erklärung sowie realer Auswirkungen nicht einig ist. Mathias Mertens schreibt in seinem der Gewaltdiskussion eher skeptisch gegenüberstehenden Artikel:

„Man sollte (also) aufhören, sich mit Gewalt in Computerspielen aus moralischen Gründen zu beschäftigen. Wichtiger sind die strukturellen Gründe. Gewalt im Computerspiel ist nicht grundlegend schlecht oder gut. Es kommt darauf an, in welchem Gesamtzusammenhang sie steht und welchen Sinn sie darin hat.“¹⁹² Es kommt also nicht darauf an, alle Bedenken durch die reine Spielspaß-Argumentation zu überdecken; das Gewaltpotential der Computerspiele und dessen Wirkung darf jedoch auch nicht unterbewertet werden.

¹⁹⁰ Hüther, Jürgen: Medienbildung, In: merz Computerspiele, 48. Jahrgang Nr. 3, München: kopaed 2004, S.96

¹⁹¹ Vgl. Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen: Kurzinformation Computerspiele zwischen Faszination und Gewalt, Computerspiele auf dem Prüfstand 58 – 67/97. Bonn: bpb 1997

¹⁹² Mertens, Mathias: Blutprobe, In: GEE 42004, URL: <http://www.gee-magazin.de/stories.html?id=22>, Stand: 30.03.2005

Das ein bloßes Interesse an gewalthaltigen Spielen in den virtuellen Welten einen intermondialen Transfer der Anwendungsschemata auslösen kann und dieser, etwa in Bezug auf den Einsatz von Waffen, überhaupt möglich ist, ist nach dem aktuellen Untersuchungsstand unwahrscheinlich.

Im Jahr 2003 wurde als Reaktion auf den Amoklauf eines Computerspielers an einem Erfurter Gymnasium das neue deutsche Jugendschutzgesetz verabschiedet. Die daraus entstandenen Veränderungen für den Jugendmedienschutz und ihre Wirkung sollen basierend auf dem Denkanstoß von Mertens nachfolgend kritisch betrachtet werden.

4.4.1 Der neue Jugendmedienschutz und seine fragliche Wirkung

Am 01.04.2003 traten gleichzeitig die neuen Bestimmungen zum Jugendmedienschutz, Jugendschutzgesetz (JuSchG) und der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) zum Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien in Kraft. Unmittelbaren Ausdruck finden die neuen Bestimmungen in einer Verschärfung des JuSchG gezielt bei den Computerspielen, die nun „von vorneherein als Jugend gefährdend angesehen werden und daher erst ab 18 erhältlich sind“¹⁹³ – bis die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (nachfolgend USK) eine entsprechende Alterskennzeichnung vornimmt. Juristisch als ein „Verbot mit Erlaubnisvorbehalt“ bezeichnet, wird diese Bestimmung vielfach als Generalverdacht gegenüber digitalen Medien bewertet. Die nachfolgenden Abschnitte geben einen kurzen Überblick über die Arbeit der USK und stellen eine Verbindung zum Indizierungsverfahren her, dessen realer Einfluss seit den gesetzlichen Änderungen zunehmend in Frage gestellt wird.



Die USK arbeitet - genau wie die bekanntere FSK für Filme - an der Alterseinstufung von interaktiver Unterhaltungssoftware (hauptsächlich Computerspielen) im Sinne des Jugendschutzgesetzes. Noch bevor ein Spiel auf den deutschen Markt kommt, wird es vom Hersteller bei der USK eingereicht. Dort wird es von kompetenten Testern einem Anwendertest unterzogen, und schließlich den aus Pädagogen, Journalisten, Medienwissenschaftler und andere Experten bestehend Prüfgremien vorgestellt. Geprüft werden die

¹⁹³ Kaindel, Christoph: Computerspiele und das neue deutsche Jugendschutzgesetz, In: medienimpulse Juni 2003, Wien: bm:bm 2003, S.88

Spiele besonders auf Inhalt und die von den Spielern durchzuführenden Handlungsmuster. Diese dürfen, parallel zu den Vorgaben des JuSchG, etwa nicht kriegsverherrlichend, pornographisch oder auf andere Weise schwer jugendgefährdend sein. Das Gremium entscheidet schließlich über die Alterskennzeichnung des Spiels, die sich so bereits beim Erscheinen auf der Verpackung befindet. Die Abstufungen reichen von „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ für in jedem Sinne unbedenkliche Spiele über eine Freigabe ab 6, 12 und 16 Jahren bis hin zu „Keine Jugendfreigabe“. Im Sinne des § 14, Abs.1 Nr. 5 JuSchG bedeutet dies:

„Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung oder die Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen, ohne diese zu gefährden.“¹⁹⁴ Computerspiele auf dem deutschen Markt, für den die Hersteller nicht selten zensierte Abwandlungen der US-Versionen herausbringen, sind im Urteil der Gutachter der USK aus der Perspektive des Jugendschutzes zu 95 Prozent kinder- bzw. jugendgeeignet. Das ergibt die Dauererhebung der USK, die seit 1994 über 12.200 Titel geprüft hat. Bei 4,5 Prozent lag zwischen 1994 und 2003 der Anteil der Titel, die als „nicht geeignet unter 18“ eingestuft wurden. Seit in Kraft treten des neuen Jugendschutzgesetzes liegt der Anteil des vergleichbaren neuen Kennzeichens „keine Jugendfreigabe“ jedoch schon deutlich darüber: Im Jahr 2003 wurden 2,5 Prozent der Spiele ohne Jugendfreigabe bewertet, 2004 waren es sogar 3,9 Prozent. Eine generelle Alterskennzeichnung wurde seit dem neuen JuSchG insgesamt 32 Mal abgelehnt, in 30 dieser Fälle verzichtete der Hersteller als Reaktion darauf auf eine Veröffentlichung des Spiels¹⁹⁵, was im Sinne der gesetzlichen Zielsetzung zunächst einen Erfolg bedeutet. Ist ein Spiel jedoch einmal von der USK eingestuft, so kann sich der Hersteller rechtlich darauf berufen, die hergestellten Kopien der Spiele auch vertreiben zu dürfen – die Händler können Spiele ohne Jugendfreigabe weiterhin im Laden aufstellen und bewerben, müssen dazu lediglich die Volljährigkeit der Käufer überprüfen. Eine Indizierung eines Medieninhalts durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (nachfolgend BPjM) ist nur dann möglich, wenn dieser nicht mit einer Alterskennzeichnung versehen wurde. Im § 18 JuSchG heißt es dazu:

¹⁹⁴ Aus: Prüfordnung der USK, URL: http://helliwood.mind.de/~usk/pdf/Pruefordnung_USK.pdf, Stand: 10.02.2005

¹⁹⁵ Aus: Jahresbilanz der USK 2004, URL: <http://helliwood.mind.de/~usk/pdf/usk-pm-310105.pdf>, Stand: 10.02..2005

„Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der BPjM in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.“¹⁹⁶ Auf dieser Liste eingetragene Medien dürfen nach dem JuSchG im Handel nur an volljährige Kunden abgegeben und nicht importiert oder exportiert werden. Das Gesetz beinhaltet des Weiteren den Vertrieb im Versandhandel, sowie ein Werbeverbot. Eine Rezension oder Bewertung von Spielen in Fachzeitschriften und anderen Publikationen (z.B. Websites) ist zwar strittig, jedoch bis heute nicht untersagt.¹⁹⁷

Die neuen Gesetze und die äußerst geringen Prozentzahlen der Computerspiele ohne Alterskennzeichnung (2004 waren dies bei der USK nur 19 von 2152 geprüften Computerspieltiteln¹⁹⁸) lassen zwei mögliche Schlussfolgerungen zu: Aus einem positiven Blickwinkel kann man davon ausgehen, dass die Computerspiele in Deutschland beinahe zu 100 Prozent als unbedenklich eingestuft werden können. Sollte die Bewertung der USK jedoch nur die geringsten Mängel aufweisen, oder die Alterskennzeichnung trotz eventueller Zweifel vergeben werden, ist eine Indizierung des betroffenen Spiels, die den Zugriff von Minderjährigen sinnvoll beschränken würde, heute praktisch unmöglich. Selbst wenn dies gelingt, hat eine Indizierung im multimedialen Bereich hauptsächlich eine Zunahme von Raubkopien und Downloads zur Folge, die sich einer Alterskontrolle endgültig entziehen. Explizit nach bestimmten in der öffentlichen Diskussion stehenden Spielen befragt geben z.B. 64 Prozent der männlichen und 13 Prozent der weiblichen jungen Computernutzer zwischen 12 und 19 Jahren an, CS (ab 16 Jahren freigegeben) schon einmal gespielt zu haben – deutlich mehr, als bei jedem anderen Spiel dieser Art. Mit dem Spiel „Max Payne“, von der BPjM indiziert, haben 47 Prozent der Jungen und immerhin 6 Prozent der Mädchen Spielerfahrungen gesammelt.¹⁹⁹ Dies bestätigt, dass auch gewaltbeinhaltende Spiele wie CS bei jüngeren Adoleszenten verbreitet sind und gerne gespielt werden. Kaindel formuliert in seinem Aufsatz die aktuelle Meinung vieler Medienforscher und anderer Wissenschaftler:

¹⁹⁶ BPjM: Was kann Gegenstand einer Indizierung werden?,

URL: http://www.bundespruefstelle.de/Texte/m2_Cf_txt.htm, Stand: 28.02.2005

¹⁹⁷ Vgl. Wikipedia, die freie Enzyklopädie,

URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Bundespruefstelle_fuer_jugendgefahrdende_Medien, Stand: 28.04.2005

¹⁹⁸ Aus: Jahresbilanz der USK 2004, URL: <http://helliwood.mind.de/~usk/pdf/usk-pm-310105.pdf>, Stand: 10.02..2005

¹⁹⁹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S. 30

„Zensur ist also einfach anzuordnende, aber teure und letztlich sinnlose Maßnahme eines missverstandenen Jugendschutzes. (...) Jugendschutz soll Jugendliche davor bewahren, Opfer zu werden, er soll sie nicht entmündigen; der sogenannte Jugendmedienschutz tut aber gerade das.“²⁰⁰ Sind die neuen Gesetze wirklich so unnötig und negativ zu bewerten, wie dies von vielen Autoren getan wird? Oder lenkt die Wirkungsdiskussion nicht einfach nur von der generellen Problematik, nämlich der Frage, warum sich die heutige Gesellschaft mit der fiktiven Darstellung von Gewalt unterhält, ab? Da der aktuelle Forschungsstand keine eindeutigen, belegbaren Ergebnisse liefert, gerät die Beantwortung dieser Frage - im Gegensatz zur wissenschaftlichen Erkenntnis - zu einer reinen Meinungsäußerung jedes Mediennutzers. Am Beispiel der Diskussion um die Indizierung von CS soll der nachfolgende Abschnitt auf die Ambivalenz von Computerspielen hinsichtlich der Gewaltdiskussion auf der einen, und der Bezeichnung der Online-Computerspiele und deren professioneller Ausübung als E-Sport, also elektronischer Sport, auf der anderen Seite eingehen und so einen Übergang zum Schwerpunktkapitel dieser Arbeit schaffen.

4.4.2 Gewaltdiskussion vs. Sportbegriff

Die Untersuchungen im Fall Steinhäuser ergaben, dass er eine Vorliebe für den Ego-Shooter CS hatte. So wurden in erster Reaktion gewaltverherrlichende Computerspiele als möglicher Auslöser für die Gewalttat benannt. Schlüssig bewiesen ist dieser Zusammenhang jedoch bis heute nicht, wie die vorangegangenen Ausführungen zur Gewaltdiskussion und -forschung zeigen. Zufällig wurde beinahe zeitgleich mit der Tat der Antrag des Jugendamtes Bochum auf Indizierung von CS bei der BPjM verhandelt. Der aktuelle Anlass löste eine Diskussion zwischen den Mediengewalt verurteilenden Kritikern und der die Spiele befürwortenden, den E-Sport als schuldfrei bewertenden Gemeinde der Computerspieler aus. Diese setzte sich dagegen zur Wehr, als Sündenbock abgestempelt zu werden und nahm auf extra eingerichteten Web-Sites Stellung zu den Vorwürfen. Im einem österreichischen Forum des Online-Spielmagazins „Gamers“ schrieb ein Spieler unter anderem:

„Viele Fragen, mit denen sich jetzt wieder viele Psychologen beschäftigen werden, um heraus zu finden, warum jemand so etwas tut. Aber, liebe Medien, verteufelt jetzt nicht alle Ego-Shooter und schreibt Dinge wie der A-

²⁰⁰ Kaindel, Christoph: Computerspiele und das neue deutsche Jugendschutzgesetz, In: medienimpulse Juni 2003, Wien: bm:bmK 2003, S. 89/90

moklauf, wurde mittels Counter Strike trainiert, das ist doch absoluter Mist und stellt uns, der wir gerne Ego-Shooter spielen, als Massenmörder hin, die täglich für ihren Amoklauf trainieren.“²⁰¹ E-Sport bedeutet für seine Teilnehmer Sport in virtuellen Welten, bei dem im Fall von CS Spieler oder sogar ganze Mannschaften („Clans“) online oder mit vernetzten Computern Spielmodi, Bewegungen, die Beherrschung virtueller Waffen und Taktiken trainieren, und diese Fähigkeiten sowohl im Freizeitbereich, als auch in professionellen Ligen oder auf Turnieren einsetzen. Sind dies plausible strukturelle Gründe von Gewalt nach Mertens Definition und hat sie in diesem Gesamtzusammenhang einen Sinn? Die Bundesprüfstelle kam am 16.05.2002 zu dem Ergebnis, das CS keinen Gefährdungsgrad habe, der eine Indizierung rechtfertige und das Spiel bewusst auf „Effekthascherei“ verzichte: „Eine verrohende Wirkung ist nicht gegeben.“²⁰² Somit wurde eine Indizierung abgewendet, was den öffentlichen Zugang Minderjähriger zum Spiel weiterhin ermöglicht. Aufgrund des großen Interesses und der Brisanz der Prüfung bestand erstmalig auch für die Online-Spieler wie den damals 24-jährigen Teamchef der CS-Nationalmannschaft, Rami Allouni die Möglichkeit, vor dem Gremium zu sprechen, das als Reaktion darauf den CS-Spielern ein gewisses Maß an Sportlichkeit zuerkannte.

„Dennoch hält das Gremium das Spiel durchaus nicht für empfehlenswert - nur weil die Spielteilnehmer angesichts strategischer Gesichtspunkte und der Kommunikation von Mitgliedern der „Clans“ genannten Teams sozusagen vergäßen, dass sie eigentlich Tötungshandlungen vollzögen.“²⁰³ Auf Basis der zu dieser Zeit noch nicht gesetzlichen Regelung zur Alterseinstufung befand die Behörde CS als „nicht geeignet unter 16 Jahren“, was in einem deutlichen Kontrast zu einer angestrebten Indizierung stand. Aufgrund der Aussagen der BPjM erscheint es durchaus plausibel, dass der Einsatz der E-Sportler einen Beitrag zu dieser Entscheidung leisten konnte.

Rekapitulation

Zur Einordnung der unterschiedlichen Welten habe ich zunächst ein eigenes Weltenmodell vorgestellt, welches die das nachfolgend thematisierte Trans-

²⁰¹ Angel, am 29.04.2002. URL: <http://www.gamers.at/?SHOWKOLUMN=1&ID=13>, Stand: 20.04.2005

²⁰² FAZ.net: Online-Spiel „Counter Strike“ kommt nicht auf den Index, URL: <http://www.faz.net/s/RubC3344BAFB8AA41EC817B46CFA0B44EEA/Doc-E3A0A594F97F94E1A9422A7C7C2D74A89~ATpl-Ecommon-Scontent.html>, Stand: 28.04.2005

²⁰³ ebd.

fermodell von Fritz mit Fokus auf die Übertragungsleistung zwischen realer und virtueller Welt erläutert. Die Computerspiele wurden zur näheren Beschreibung in sechs Genres aufgeteilt, wobei der Shooter sich als Top-Computerspiel der männlichen Adoleszenten herausgestellt hat. Eine Präferenz, die sich auf die Erkenntnisse von Fritz bezüglich der spielerischen Grundvoraussetzungen (Modell der Funktionskreise) stützt. Neben einer kritischen Darstellung der gesetzlichen Grundlagen für die Veröffentlichung von Computerspielen habe ich abschließend die aufgrund des Erfurter Amoklaufs 2002 erneut aufgekommene Diskussion um Gewalt in Computerspielen thematisiert.

Muss das Computerspielen tatsächlich als gefährdendes Hobby mit Gewaltpotential eingestuft werden, oder erhebt die Community der Computerspieler zu Recht Anspruch auf dessen Bezeichnung als E-Sport?

5 E-Sport - Netzwerkspiele und Clans

Computerspielen als neuer Mannschaftssport?!

Der Begriff „E-Sport“ wird in der Szene häufig für das Computerspielen im Allgemeinen verwendet, soll in dieser Arbeit jedoch für das wettbewerbsmäßige Computerspielen in Netzwerken und das Clanspiel im Besonderen gelten. Da sich das gesellige Verhalten der Computerspieler nicht nur innerhalb des Netzes bei Onlinespielen zeigt, sondern sich die Einzelspieler und Mannschaften bei unterschiedlichen Gelegenheiten auch in der realen Welt treffen um dort Spiele auszutragen, sollen die LANs in dieses Kapitel mit einbezogen werden. Dessen Kern bilden im Übergang zur im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Erhebung die Ausführungen zu Clans²⁰⁴, den Spielgemeinschaften in virtuellen Welten und den erfolgreichsten Netzwerkspielen²⁰⁵. Hier soll in erster Linie Counter Strike vorgestellt werden, das auch von den im Rahmen dieser Arbeit befragten Clans gespielt wird. Am Anfang steht jedoch die Frage, ob man das auf den ersten Blick wenig körperbetonte Computerspielen wirklich als Sport bezeichnen kann.

Tiedemann beschäftigte sich wissenschaftlich mit dem Sportbegriff:

„Sport ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine wirkliche oder auch nur vorgestellte Beziehung zu anderen Menschen begeben mit der bewußten Absicht, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Gebiet der Bewegungskunst zu entwickeln und sich mit diesen anderen Menschen nach selbstgesetzten oder übernommenen Regeln zu vergleichen, ohne sie oder sich selbst schädigen zu wollen.“²⁰⁶

Nach der so lautenden Begriffsdefinition findet sich keine Abweichung der Zusammenhänge von E-Sport (wie in dieser Arbeit definiert) und dessen Bezeichnung als Sportart. Der trainierte Computerspieler übt sowohl körperliche (Hand-Auge-Koordination²⁰⁷ beim Führen der Maus und Betätigen der Tastatur- oder Gamepad²⁰⁸-Steuerung, Reaktionsschnelligkeit), als auch geistige Fähigkeiten, wie etwa das Einstudieren eines Spielablaufs oder das Einschätzen der virtuellen Gegner, also Spielkönnen und taktisches Verständnis

²⁰⁴ siehe Kapitel 5.2

²⁰⁵ siehe Kapitel 5.3

²⁰⁶ Tiedemann, Claus: „Sport“ – Vorschlag einer Definition, URL: <http://www.sport.uni-hamburg.de/infodoc/digitalepublikationen/tiedemann/sportdefinition.html#Definition1>, Stand: 11.04.2005

²⁰⁷ siehe sensumotorische Synchronisation, Kapitel 4.3.1

²⁰⁸ aus engl.: „game“ - Spiel und „pad“ - Unterlage, Konsole. Eine Mischung aus Tastatur und Joystick zur Steuerung eines Computerspiels, die zumeist für Spielkonsolen verwendet wird.

aus.²⁰⁹ Auf E-Sport-Turnieren und LANs und in zahlreichen Ligen messen sich Einzelspieler und Clans im virtuellen Wettstreit, was auch die allgemeine Unterscheidung zwischen Individual- und Mannschaftssport anwendbar macht. Im asiatischen Raum (Japan, Südkorea oder seit 2004 auch in China), aber auch in europäischen Ländern (Russland und Schweden) ist Computerspielen bereits seit einiger Zeit als Sport anerkannt und könnte somit sogar als Disziplin für die Olympischen Sommerspiele 2008 in Peking vorgeschlagen werden – bei einer in Südkorea mit der des Fußballs in Deutschland vergleichbaren Popularität oder der Einstufung des E-Sport als Schwedens zweitgrößte Sportart keine Utopie.

E-Sport kann also durchaus dem klassischen Sportbegriff entsprechend verstanden werden, eindeutig jedoch zunächst nur in Bezug auf das trainierte, wettkampfbezogene Spiel im Freizeit- und Profibereich, wobei auch an dieser Stelle eine Differenzierung nötig wird. Nach Untersuchungen des Sportpsychologen Dr. Costas Karageorghis sind die körperlichen und geistigen Anforderungen beim Computerspielen gewaltig, die Spieler erreichen im mentalen Bereich dabei „Werte wie Spitzensportler“.²¹⁰ Das jedoch jeder Adoleszent, der sich in seiner Freizeit mit Computerspielen wie „Die Sims“ befasst oder auf der Spielkonsole gegen seine Freunde in „FIFA“ antritt, als E-Sportler bezeichnet werden kann, muss in Frage gestellt werden. Fest steht: E-Sport ist in den letzten Jahren zu einer der populärsten Freizeitbeschäftigung geworden – insbesondere für die männlichen Spieler. Bestätigt gibt es heute etwa 1,5 Millionen E-Sportler in Deutschland. Da diese jedoch als die Gruppe der Computerspieler gilt, „die am schnellsten wächst“²¹¹, sind auch weitaus höhere Zahlen zu erwarten:

„Nach Schätzungen von Analysten soll alleine der Online Gaming Markt in Deutschland im Jahr 2006 ein Volumen von 17,7 Millionen Gamern erreicht haben. Deutschland ist und bleibt damit der größte Markt in Europa.“²¹²

²⁰⁹ Vgl. Wikipedia, die freie Enzyklopädie, URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/E-Sport>, Stand: 02.05.2005

²¹⁰ VUD: Vom Breiten- zum Spitzensport, unter URL: www.vud.de - eSport, Stand:20.04.2005

²¹¹ Kohlenberg, Kerstin: Schlachten in der Cyber-Welt, In: Die Zeit 12/2005,

URL: <http://www.zeit.de/2005/12/Computerspiele>, Stand: 17.03.05, S.2

²¹² Schunk, Dirk: Einführung in die Generation: Counter Strike. Norderstedt: Books on Demand 2004, S.19

5.1 Netzwerkspiele – Idee und Hintergründe

Die Szene der Computerspieler entwickelt sich aktuell immer deutlicher in Richtung der Netzwerkspiele – speziell online - und entfernt sich damit gleichzeitig vom ihr anhaftenden Vorurteil, unkommunikativ zu sein.²¹³ Bei der Betrachtung der vorliegenden Studien zum Thema ergibt sich zunächst das Problem, dass allgemeines Computerspielen und Onlinespiele getrennt abgefragt werden, nicht aber die Netzwerkspiele im Besonderen. Da jedoch in der E-Sport-Community und hier vor allem im professionellen Bereich täglich und somit zum Großteil online gespielt wird, sollen an dieser Stelle Studienergebnisse zum Onlinespiel als repräsentativ bewertet werden. Zunächst fallen Abweichungen zwischen den einzelnen Umfragen auf. Aus den Ergebnissen der JIM-Studie, laut derer nur 3 Prozent der befragten Mädchen und 14 Prozent der Jungen täglich bzw. mehrmals pro Woche Netz- oder Multi-User-Spiele nutzen²¹⁴, lässt sich ein eher geringes Interesse der jüngeren Adoleszenten ablesen. Allgemein stoßen die Onlinespiele jedoch auf eine wesentlich größere Resonanz: Laut der ipos-Studie 2004 nutzen 24 Prozent der westdeutschen und 21 Prozent der ostdeutschen Adoleszenten zwischen 14 und 27 Jahren das Internet zum Spielen, wobei die Prozentzahlen in der Altersgruppe zwischen 14 und 17 Jahren am höchsten sind und mit zunehmendem Alter kontinuierlich sinken.²¹⁵ Explizit in der Szene der Computerspieler gefragt, geben 66 Prozent der 10- bis 19-Jährigen, sowie 65 Prozent der 20- bis 29-Jährigen an, auch online zu spielen.²¹⁶ Daraus lässt sich schließen, dass der E-Sport für die Adoleszenten eine Bedeutung hat, diese jedoch zur Zeit noch hinter der Vorliebe für das Computerspielen im Allgemeinen zurückbleibt. Die interessierten Computerspieler im Besonderen – laut ipos-Studie immerhin 59 Prozent der Adoleszenten²¹⁷ – können jedoch mit deutlicher Mehrheit als Onlinespieler bezeichnet werden.

5.1.1 Community, Organisation und spezielle Angebote

Die E-Sport-Community organisiert sich in Deutschland in mehreren Ligen, vertreten vom 2004 gegründeten „Deutschen eSports Bund (esb)“, der sich vor allem die Verbesserung des öffentlichen E-Sport-Bildes und ein einheitliches Regelwerk und Transferbestimmungen nach dem Vorbild der Fußball

²¹³ Vgl. Kaindel, Christoph: Under Construction, In: merz Computerspiele, 48.Jg. Nr.3, München: kopaed 2003, S.38

²¹⁴ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2004, Stuttgart: mpfs 2004, S. 35

²¹⁵ ipos (Hg.): Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland, Mannheim: ipos 2003, S.109

²¹⁶ Computec Media: KICK 4.0, Nürnberg: Enigma GfK Medienforschung 2003, S.18

²¹⁷ ipos (Hg.): Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland, Mannheim: ipos 2003, S.97

Bundesliga zum Ziel gesetzt hat. In der Community werden unterschiedliche Wettkämpfe und Turniere ausgetragen, entweder offline, oder über einen von der Liga zur Verfügung gestellten oder für das jeweilige Spiel angewählten bzw. selbsterstellten Server (z.B. über Game Spy). Die Spieler wählen sich zu einem bestimmten Termin über den vorher festgelegten Server ein und tragen ihr Match aus. So spielen etwa bei CS zumeist 10 Spieler mit- und gegeneinander, während jeder für sich alleine vor seinem mit dem Internet verbundenen Computer sitzt. Als herausragende offizielle Plattformen präsentieren sich in Deutschland die „Electronic Sports League (ESL)“ in Verbindung mit der vom Chip-Hersteller Intel gesponserten Serie von Live-Spielen („Intel Friday Night Games (ifNGs)“), sowie die „Samsung World Cyber Games (WCG)“, deren Europameisterschaft („SEC“) als größtes europäisches E-Sport-Event in diesem Jahr auf der CeBIT in Hannover ausgetragen wurde. Im Folgenden stelle ich ESL und WCG als repräsentative Beispiele und zur Erklärung von Abläufen und Strukturen des E-Sport-Geschehens vor.



Mit stetig ansteigenden Statistiken, die derzeit fast 450.000 Mitglieder, 145.000 teilnehmende Clans und über 1 Millionen gespielte Matches (ca. 1.800 am Tag) ausweisen, ist die 2000 gegründete Electronic Sports League (nachfolgend ESL) die größte und erfolgreichste deutsche Computerspielliga.²¹⁸ Betreiber der ESL ist die Turtle Entertainment GmbH aus Köln, heute führender Veranstalter und Dienstleister im Segment des E-Sports. Nach der Eröffnung der ersten ausländischen Division im November 2002 in Griechenland ist die Liga inzwischen flächendeckend in Europa vertreten, doch vor allem in Deutschland als eine der führenden E-Sport-Nationen erfolgreich:

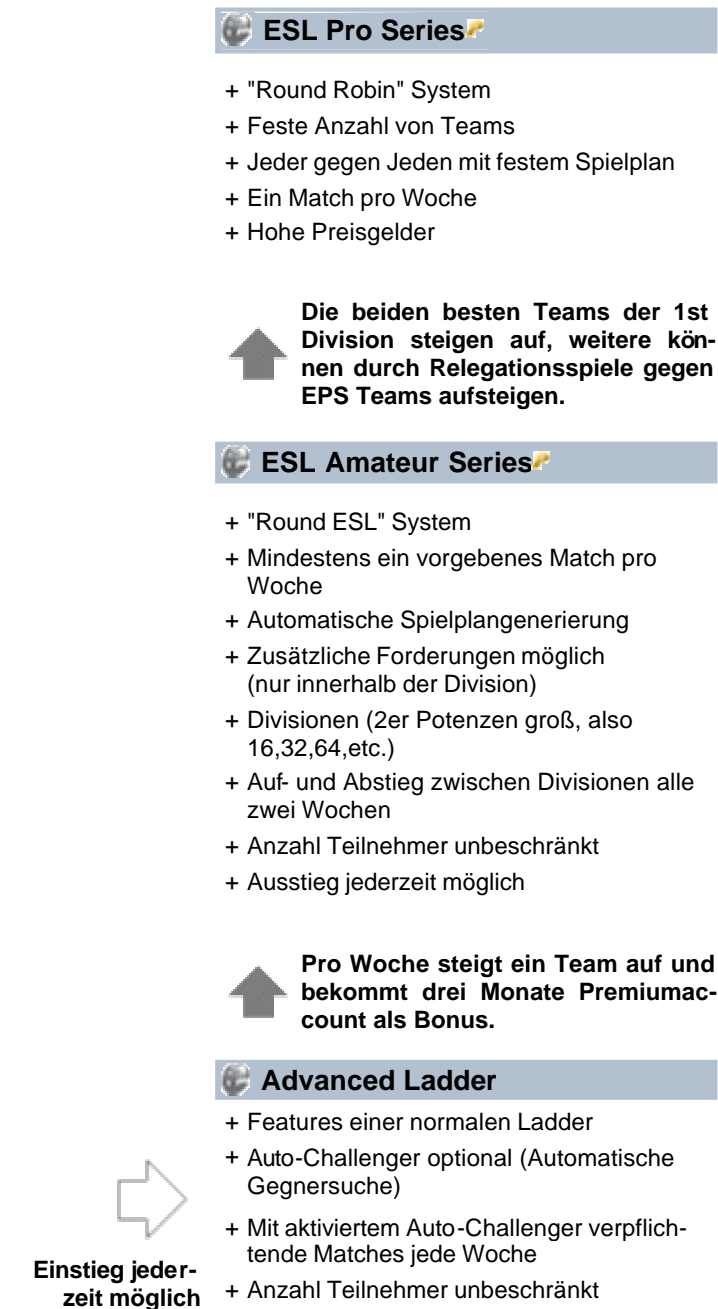
„Nach Untersuchungen der IVW (Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern) liegt die Website der Liga ESL auf Platz 28 in Deutschland, beispielsweise noch vor faz.net.“²¹⁹ Wie alle Ligen basiert auch die ESL auf einem festen Regelwerk und einer klaren Struktur, in der sich die über 440 verschiedenen Ligen in Rollenspielen, Renn- und Sportspielen und vor allem Actionspielen ansiedeln: Die wichtigsten Spiele, in denen sich die E-Sportler aktuell messen, sind Shooter – allen voran CS. Eine Unterscheidung muss hierbei in der Anzahl der gegeneinander antretenden

²¹⁸ Statistiken der ESL, URL: <http://www.esl-europe.net/de/cs/statistics/>, Stand: 01.06.2005

²¹⁹ Anita Rodic, Pressearbeit beim deutschen ESL-Vertreter Turtle Entertainment, Aus: Kok, Elmar: Computerspielen in der Bundesliga, In: taz NRW 09.06.2004, S.3

Spieler getroffen werden. So gibt es Matches einzelner Spieler gegeneinander („1on1“), in Zweier- bzw. Dreier-Teams („2on2“ bzw. „3on3“) oder in zwei Teams bestehend aus je fünf Spielern („5on5“) oder mehr. Die nachfolgende Ligastruktur der ESL ist auf jeden dieser Match-Typen anwendbar, wobei die Spieler hier als „Teams“ bezeichnet werden.

Abbildung 9 Ligastruktur der ESL



Quelle: Website ESL²²⁰

Wie die Grafik zeigt, besteht die Struktur der ESL aus drei verschiedenen Ligatypen. Den Einstieg finden die meisten Teams über die „Advance Ladder“²²¹. Sie hebt sich von bekannten Laddern anderer Ligen etwa dadurch ab, dass sie die Funktion eines Auto-Challengers nutzt, mit dessen freiwilliger Aktivierung jedes Team automatisch Gegner finden und herausfordern kann. Dies bedeutet, dass zu einem festgelegten Termin jede Woche ein gleichstarker Gegner gesucht wird, gegen den ein verpflichtendes Match stattfindet. Der Ein- und Ausstieg in eine Advanced Ladder ist jederzeit möglich und kostenlos. Die nächst höhere, den Premium-Mitgliedern der ESL vorbehaltene Stufe, die neben dem wöchentlichen Aufsteigen eines Teams pro Advance Ladder auch einen direkten Einstieg über die Aktivierung des kostenpflichtigen Zugangs („Premium-Account“ für 2 Euro pro Monat) ermöglicht, bildet die „ESL Amateur Series (EAS)“. Sie wird ab einer gewissen Anzahl von Teams (16, 32, 64 usw.) pro Spiel oder bei bestehender Nachfrage ins Leben gerufen und nach dem „Round-ESL System“ gespielt, das die Vorzüge verschiedener Ligasysteme zu einem dem E-Sport angepassten verbindet. Die Liga ist aufgeteilt in Divisionen, wobei die Größe der ersten, also höchsten von Liga zu Liga variieren kann. Jede Division ist eine Zweier-Potenz (16, 32, 64,..) größer als die nächst höhere. Je mehr Teilnehmer es gibt, desto mehr Divisionen werden eröffnet, die Teilnehmerzahl ist unbeschränkt. Alle zwei Wochen kann man zwischen den Divisionen auf- und absteigen. Neue Teilnehmer sind zu Beginn in der letzten Division und bleiben dort solange, bis sie vier Matches absolviert haben (mindestens zwei "Referenz-Matches" gegen entsprechende Gegner einer höheren Division). Danach werden sie ihrer Bewertung entsprechend in die jeweilige Division eingeteilt, man steigt also nicht zwingend in die letzte Division ein. Gespielt wird an einem festen Tag in der Woche, wobei die Paarungen aufgestellt bzw. durch Fordern gebildet werden.²²² Auch in der EAS kann ein Team jederzeit aussteigen, der Aufstieg jedoch ist an die Zugehörigkeit zur ersten Division einer Liga geknüpft und abhängig von der Qualifikation für die „ESL Pro Series (EPS)“, die Königsklasse der ESL, die mit der Championsleague im Fußball verglichen wird.²²³ Nach dem bekannten „Round-Robin“-System der Fußball Bundesliga spielt hier jeder gegen jeden in einem Match pro Woche um den Meistertitel im jeweiligen Spiel. Pro Nation gibt es nur für vier Spiele eine Pro Series, in der heute Preisgelder von insgesamt

²²¹ von engl. "ladder" – Leiter, Rangliste. Hier etwa: fortgeschrittene Rangliste

²²² URL: <http://www.esl-europe.net/de/pro-series/season6/cs/5on5/faq/roundesl/>, Stand: 04.05.2005

²²³ URL: <http://www.esl-europe.net/de/pro-series/season6/>, Stand: 04.05.2005

100.000 Euro ausgeschüttet werden. In der aktuellen deutschen Season IV sind dies die Sport- bzw. Rennspiele „FIFA 2005“ und „Live for Speed“, das Echtzeit-Strategiespiel „Warcraft III – The Frozen Throne“ und CS 1.6 5on5 als Vertreter der Ego-Shooter. Die Zahl der Teilnehmer pro Spiel ist derzeit auf 16 Teams (FIFA und CS) oder Einzelspieler (Warcraft III) beschränkt, die Ausnahme bildet Live for Speed mit 20 Einzelteilnehmern. Am Ende einer sechs Monate dauernden Saison steigen die Letzten ab, wenn sie ihr Relegationspiel gegen einen Aufsteiger, bestimmt durch die EAS und einen Open Cup, verlieren. Die wichtigste Disziplin der deutschen ESL ist eindeutig CS, das ich anschließend vorstelle²²⁴. An dieser Stelle geht die Arbeit auch auf die neueste, im April 2005 von GIGA gegründeten CS-Liga „Counter Strike Allstars“ ein.

Durch den mangelhaften Zugang für die Zuschauer, die das Servergeschehen nicht live mitverfolgen können, steht die Unterhaltungsfähigkeit des E-Sport in Deutschland bis heute in Frage. Die ESL bietet hierzu zwei Möglichkeiten: Den eigenen E-Sports-Sender „ESL TV“, der gegen eine Gebühr von etwa 1 Euro pro Spiel online abrufbar ist, und von einem Moderatorenteam kommentierte Spiele der Pro Series in einer täglichen Live-Sendung, sowie Interviews und Hintergrundberichte von Events bietet, und die in Zusammenarbeit mit dem ESL-Hauptsponsor Intel durchgeführte Serie der Intel Friday Night Games.



Die Intel Friday Night Games (nachfolgend ifNGs) finden in ausgesuchten Locations bundesweiter Großstädte, aber auch auf Messen wie der CeBIT oder der größten europäischen Computerspielmesse, der „Games Convention“ in Leipzig vor Publikum statt. Auch die hier ausgetragenen Spitzenspiele werden moderiert und für Premium Account User, also zahlende Zuschauer, live im Internet übertragen. Durchschnittlich 300 Zuschauer haben zusätzlich die Möglichkeit, bei einem Spiel vor Ort zu sein. Alle Spieler sind persönlich anwesend, wobei die Spielabläufe der Gegner auf zwei gegenüberliegenden Leinwänden übertragen werden. So sitzen die Zuschauer in zwei Gruppen Rücken an Rücken, die Spieler aus Konzentrationsgründen in zwei voneinander abgetrennten Kabinen. Jeder Spielzug kann direkt kommentiert werden, Zwischenrufe und Klatschen bei gelungenen Aktionen lassen eine von anderen Sportveranstaltungen bekannte Live-Atmosphäre

²²⁴ siehe Kapitel 5.3

aufkommen. In dieser Saison 2005 finden insgesamt 11 dieser ifNGs mit stetig wachsendem Publikumszulauf statt, was ein ebenso steigendes Interesse am E-Sport erkennen lässt. Ob Live-Veranstaltungen dieser Art in Deutschland jemals auch nur annähernd einen solchen Zuspruch erfahren werden wie in Asien, wo Spiele ganze E-Sport-Stadien mit über 30.000 Zuschauern füllen, bleibt jedoch fraglich. Je größer aber die Events und je höher die Preisgelder, desto ansprechender auch die Teilnahme für Top-Spieler. Ein Beispiel für eine solche Veranstaltung sind die Samsung World Cyber Games (WCG), deren Finale in dieser Saison in Singapur stattfinden wird, und die zugehörigen Turniere (z.B. die „WCG 2005 Samsung Euro Championship (SEC)“).



“Gaming is fast becoming the collective code offering a shared experience to the youth of today. It has a universally positive influence on their lives and offers great opportunities to bring together young people from across the globe, in the same way that technology has broken down geographical barriers. It enables them to make friends, learn, and have great character-building experiences, all through the spirit of competition.”²²⁵ Diese Worte stammen von Jong Yong Yun, Vize-Präsident und CEO von Samsung Electronics, dem Hauptsponsor der WCG. Obwohl ihm aufgrund seiner wirtschaftlichen Interessen wohl keine Objektivität zu bescheinigen ist, lassen sich bei näherer Betrachtung der Veranstaltung und deren Entwicklung in den letzten Jahren die benannten Tendenzen durchaus bestätigen. Die inzwischen im fünften Jahr ausgetragenen WCG sind mit über 1.000.000 Spielern aus mehr als 65 Nationen eines der erfolgreichsten E-Sport-Events weltweit. In einer zwölfmonatigen Qualifikationsphase können sich die Spieler in verschiedenen PC- und Konsolen-Spielkategorien einen Platz im nationalen Finale sichern. Dieser Qualifikationsmodus ist bewusst an den der Olympiade angelehnt. Die Gewinner nehmen als Nationalmannschaft der jeweiligen Länder am World Final teil, das Ende 2005 in Singapur stattfindet und bei dem um ein Gesamtpreisgeld von ca. 500.000 US-Dollar gespielt wird. Die deutschen Spieler konnten bisher in jedem Jahr führende Plätze im Medaillenspiegel erreichen und wurde 2003 in Seoul sogar E-Sport-Weltmeister.²²⁶ Die „Europameisterschaften“ des E-Sport, die SEC mit 300 geladenen Spielern wurden in diesem Jahr live auf der CeBIT ausgespielt. Neben bekannten PC-Spielen wie dem Rennspiel „Need

²²⁵ Press Pack SEC 2005: Why Samsung sponsors the European Cyber Games, CD-ROM Version

²²⁶ URL: http://www.wcg-europe.org/sec/get/200501_European_Cyber_Games_german.doc, Stand: 12.01.2005

for Speed Underground 2“, FIFA 2005 und CS wurden auch Konsolenwettkämpfe auf der Microsoft Xbox und ein Handy-Game Wettbewerb ausgetragen. 200.000 Zuschauer besuchten den WCG-Stand – das entspricht etwa einem Drittel aller CeBIT Besucher 2005. Die deutschen E-Sportler konnten mit alleine vier Goldmedaillen die meisten Punkte aller teilnehmenden Länder erspielen und Deutschland wurde somit Sieger der SEC 2005.

Anhand der hier vorgestellten Beispiele lässt sich eine immer stärkere Präsenz der Netzwerkspiele vor allem im Online-Bereich erkennen, die von führenden Unternehmen der Multimedia-Branche gezielt gefördert und für die eigene Marketingstrategie eingesetzt werden. Auf dem Offline-Sektor bilden LANs die Plattform für solche Events. Erlebten sie in den 90er Jahren einen großen Zuspruch, machen aktuelle Hinweise auf sinkende Zahlen, vor allem im Bereich der großen Veranstaltungen, ihre Etablierung als internationale Sportturniere fraglich.²²⁷ Diese Tendenz dürfte nicht zuletzt auf die immer fortgeschrittenere Technik und günstige Angebote für schnelle private Internet-Zugänge zurückzuführen sein. Zu einer weitaus größeren Problematik könnte ein am 09.03.2005 ergangenes Urteil des Bundesverwaltungsgerichts werden, nach dem Internet Cafés, in denen vermehrt Computerspiele gespielt werden, rechtlich mit Spielhallen gleichzusetzen sind.²²⁸ Für deren Betreiber bedeutet dies die aufwendige Beantragung einer Spielhallenlizenz und ein Zugangsverbot für unter 18-Jährige. Träfe diese Entscheidung auch auf öffentliche LANs und deren Betreiber zu, so stünden die meisten aufgrund des immensen organisatorischen Aufwands sicherlich vor dem Aus.

5.1.2 LAN – Realer Treffpunkt virtueller Gemeinschaften

Die LAN gilt als die Kommunikationsplattform der adoleszenten Freizeitdaddler und E-Sportler. Allen offiziellen LANs gemeinsam ist die durchschnittliche Dauer von etwa 48 Stunden (Freitag Abend bis Sonntag Nachmittag) und ihr Aufbau: Die von den Spielern selbst mitgebrachten Computer werden über ein vom Veranstalter gestelltes Netzwerk miteinander verbunden, so dass der Spieler von jedem Rechner auf jeden anderen im Netzwerk Zugriff hat. Motivation zur Teilnahme besteht neben dem Messen im Wettbewerb um Spiele mit Multiplayer-Modus auch durch das „Saugen“ von Software, also das Übertra-

²²⁷ dazu: Vogelsang, Waldemar: LAN-Partys, In: merz Wissenschaft – Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S. 73

²²⁸ URL: http://www.bverwg.de/enid/c1179a76c97072cf06f3cc4e759fbb1a,79d4397365617263685f646973706c6179436f6e7461696e6572092d0935313234/Pressemitteilungen/Pressemitteilungen_9d.html, Stand: 04.05.2005

gen von Computerspielen, Filme oder Musik anderer Teilnehmer auf den eigenen Rechner, und vor allem das Treffen mit Gleichgesinnten im realen, direkten Kontakt.²²⁹ Die zunehmende Anzahl der LANs seit den 90er Jahren machte schließlich auch eine Differenzierung verschiedener LAN-Arten plausibel, die Vogelsang²³⁰ ausführlich beschreibt.

Vogelsang unterscheidet zwischen der Privat-LAN, der LAN-Party und dem LAN-Event. Wie der Name bereits sagt wird die Privat-LAN in häuslichem, kleineren Rahmen, etwa unter Freunden ausgetragen. Sie generiert so einen gleichermaßen virtuellen und realen Raum in dem Nähe, Vergnügen und Geselligkeit in der Peer Group Platz haben und stellt den Wettkampfcharakter hinten an. Die Vernetzung der Computer ist hier persönliche Aufgabe und eine Herausforderung für die meist jungen adoleszenten Hard- und Softwareexperten. Die Privat-LANs gelten als Wurzel aller E-Sport-Veranstaltungen und werden von Vogelsang mit den Video-Cliquen der 80er Jahre verglichen.²³¹ Die LAN-Party, umgangssprachlicher Begriff für die vernetzten Computerspielveranstaltungen, ist ein vororganisiertes Wochenendevent mit 20 bis mehreren hundert Teilnehmern, denen gegen Zahlung eines Unkostenbeitrages (ca. 25 Euro) neben dem Netzwerkzugang häufig auch kostenlose Verpflegung und Schlafmöglichkeiten gestellt werden. Auch auf der LAN-Party findet sich eine Interessen- und Spaßgemeinschaft, jedoch mit verlässlichen, von der Organisationsleitung („Orga“), vorgegebenen Regeln. So werden aktuell die durch das neue Jugendschutzgesetz in Kraft getretenen gesetzlichen Änderungen besonders beachtet: Abhängig von den angebotenen Spielen sind viele LAN-Parties erst ab 18 Jahren zugänglich, da sonst ein Entzug der Lizenz und der sofortige Abbruch der Veranstaltung durch die Behörden droht. Vogelsang stellt diesen „ordnungsstiftenden“ Charakter der LAN-Party („Realität durch Regeln“) und die Einbindung von Wettkampf- und Siegeswillen in ein Gruppenhappening in den Vordergrund.²³² In der Entwicklung der LANs vom Insider-Tip zur Großveranstaltung beschreibt der Autor schließlich die „Selbst-Professionalisierung einer Jugendszene im Spannungsfeld zwischen Spaßwettkämpfen und Leistungssport“²³³ in den zunehmend spezialisierten und kommerzialisierten LAN-Events. Neben dem über die Ausschüttung von

²²⁹ Wiemken, Jens: Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag, S.18

²³⁰ In: merz Wissenschaft – Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.65 - 75

²³¹ Vogelsang, Waldemar: LAN-Partys. In: merz Wissenschaft - Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.68

²³² ebd., S.70/71

²³³ ebd., S.71

Preisgeldern für die Gewinner generierten finanziellen Anreiz werden die Ergebnisse der LAN-internen Turniere häufig an die „Worldwide Championships of LAN Gaming (WWCL)“, die erste reine Clan-Liga weitergeleitet, die zum dauerhaften Vergleich der besten Clans untereinander alle Spielergebnisse in einem Ranking zusammenfasst.²³⁴ Auch Sponsoren nutzen die Chance, über diese sorgfältig geplanten und für die Clans prestigeträchtigen Events ihre Produkte zu bewerben.

In jeder der drei beschriebenen Ausprägungen sprechen LANs in der Welt der Computerspiele gegen Einzelgänger und für die reale gruppensportliche Auseinandersetzung mit anderen Spielakteuren. Und auch die am Beispiel der ifNGs dargestellte wachsende Popularität von Live-Events lässt eine Tendenz in Richtung realer E-Sport-Community erkennen. Für diese Gruppe der Netzwerkspieler scheint eine Diskussion über eine drohende Isolation zunehmend unangebracht: Selbst wenn die Spieler während des Spiels oder Trainings alleine vor dem Computer sitzen, kommunizieren sie doch über den Spiel-Chat schriftlich und häufig auch via Headset²³⁵ verbal miteinander. Ob diese Art der Kommunikation beim Spielen im Vergleich zur in Gleichaltrigengruppen üblichen Face-to-face-Kommunikation als Verlust zu werten ist, soll in Zusammenhang mit den Interviews in Teil II dieser Arbeit thematisiert werden.

Unabhängig von dessen kritischer Betrachtung ist in Deutschland aktuell eine expansive Entwicklung des E-Sport nicht zu leugnen, die sich in erster Linie auch mit den erweiterten Spielangeboten erklären lässt: Durch die beim Antreten gegen menschliche Gegner erzeugte erhöhte Spannung, die in Zusammenhang mit unerwarteten Aktionen und gesteigerten Emotionen steht, wird der Spielreiz gesteigert und verlängert. Für die E-Sportler selber sind die Gründe jedoch viel einfacher:

„E-Sport ist ‚unser‘ Hobby, und daher bedarf es eigentlich keiner weiteren Motivation.“²³⁶ Die Verbesserung der Angebote für die Community und eine wachsende Professionalität der Ligen und Events ebnen darüber hinaus Veranstaltern und Sponsoren den Weg, um das Computerspielen von einer zunächst vielfach als einfache, harmlose Unterhaltung bezeichneten und schließlich in Zusammenhang mit einem unterstellten Gewaltpotential zuneh-

²³⁴ URL: <http://wwcl.net/rankings.php?country=de>, Stand: 04.05.2005

²³⁵ Kopfhörer mit integriertem Mikrofon, über den sich die Spieler mit Hilfe einer speziellen Software online verständigen können.

²³⁶ Schunk, Dirk: Einführung in die Generation: Counter Strike, Norderstedt: Books on Demand 2004, S.28

mend angeprangerten Freizeitbeschäftigung zu einer anerkannten Sportart mit immensem wirtschaftlichen Potential zu machen. So wurden etwa im Jahr 2003 mit Computer- und Videospiele weltweit rund 18,8 Millionen Euro umgesetzt – mehr als mit Kinofilmen.²³⁷ Nach der ausführlichen Vorstellung des E-Sport, seiner Ausprägung, Hintergründe und Entwicklung werfe ich nun einen Blick auf die Spieler und ihren Zusammenschluss zu E-Sport-Mannschaften, den sogenannten Clans, die sich von adoleszenten Freundescliquen bis hin zu professionellen mittelständischen Unternehmen ausweiten können.

5.2 Der Clan – Von der daddelnden Clique zum E-Sport-Verein

5.2.1 Was ist ein Clan?

Der Begriff „Clan“, im Deutschen „Klan“, stammt ursprünglich aus dem Gälischen („Clann“) und wurde ausschließlich für schottische Lehns- und Stammes-, bzw. Familienverbände verwendet.²³⁸ Inzwischen kann der Begriff auf eine Gemeinschaft von Gleichgesinnten übertragen werden (vgl. etwa Bande oder Horde). Im E-Sport ist der Clan ein Zusammenschluss verschiedener Spieler zu einem Team für Netzwerkspiele. In Größe, Struktur und Organisation der Clans ergeben sich gravierende Differenzen. So gibt es etwa in Multi-gaming-Clans Einzelspieler und Teams, auch „Squads“ genannt, für verschiedene Spiele, etwa ein CS-Team, ein FIFA-Team, mehrere Einzelspieler für Warcraft III etc. Allgemein wird nach „Fun-Clans“, die zum Spaß in der Freizeit spielen und „Pro-Clans“, also professionellen Clans, in denen der Teamerfolg über dem Einzelerfolg steht und die einen großen zeitlichen und organisatorischen Aufwand betreiben, unterschieden. Das Statement eines Clan-Members fasst diese Unterscheidung prägnant zusammen:

„Wie im Sport gibt es auch im Internet Clans wie „Bayern München“ oder einen Dorfverein, der mehr Zeit am Stammtisch als auf dem Platz verbringt.“²³⁹ Anzunehmen ist, dass jeder Fun-Clan in seinen Wurzeln als gemeinsamer Entschluss einer Gleichaltrigengruppe zum E-Sport als Mannschaft gelten kann, in der sich die Spieler als Team gut ergänzen. Die Clans im professionellen E-Sport werden als „Sportvereine der E-Gamer“²⁴⁰ bezeichnet und verfügen auch über eine Vereinsstruktur. Sie haben zumeist

²³⁷ VUD: Computerspiele als Wirtschaftsfaktor, unter URL: www.vud.de - Branche/Softwaremarkt, Stand: 20.04.2005

²³⁸ Wikipedia, die freie Enzyklopädie, URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Klan>, Stand: 02.05.2005

²³⁹ Schunk, Dirk: Einführung in die Generation: Counter Strike, Norderstedt: Books on Demand 2004, S.22

²⁴⁰ Kessler, Gregor: Gemeinsames Raunen, In: Frankfurter Rundschau, 05.11.2002

Sponsoren aus der Computerbranche, deren Kürzel sie auch im Clannamen tragen (z.B. OCRANA.ATI²⁴¹) und die Equipment, Start- und Reisekosten sowie einheitliche, gebrandete Teamkleidung stellen. Häufig werden Clans dieser Art auch explizit als Werksteams gegründet, wenn der Sponsor etwa einen Spieler zur Aufstellung eines Teams anwirbt – so geschehen beim Team „ALTERNATE aTTaX“ des Lindener Computerversands „Alternate“ im August 2003.²⁴² Gute Spieler werden, genau wie in allen anderen Sportarten, von Top-Clans mit besseren Angeboten abgeworben. In den Fun-Clans hingegen gilt der Clan noch als ein Zusammenschluss von guten Freunden, deren Zusammenhalt auch die guten Leistungen bedingt. Aus diesem Grund wird das häufige Wechseln des Clans, das sogenannte „Clan-Hopping“ (wie bei den Pro-Clans üblich) in der Fun-Szene allgemein kritisiert.²⁴³ Betrachtet man den zeitlichen Aufwand, der mit dem professionellen E-Sport verbunden ist und den mit Erfolg und Leistung steigenden finanziellen Anreiz für Spieler und Sponsoren, so ist die Idee einer solchen Clan-Taktik um die Aufstellung eines Teams aus den besten Spielern sinnvoll und erfolgversprechend. Schüler und Studenten haben hier im Allgemeinen die besten Karten:

„Man muss, wenn man in einer Weltliga mitspielen möchte, schon fast den ganzen Tag trainieren.“²⁴⁴

Aushängeschild eines Clans ist dessen Website, also der Auftritt im Internet, dem zentralen Medium des E-Sport. Sie sind auf das Design des Clan-Logos ausgerichtet und stellen neben den einzelnen Clan-Mitgliedern („Member“) und deren Aufgaben auch die internen Clanregeln vor. Diese reichen vom Gebot zur Benutzung des Clan-Kürzels bei jedem Spielantritt und dem offiziellen, allgemeingültigen Cheat-Verbot²⁴⁵ bis hin zu internen Hinweisen wie Trainingszeiten und der Anwesenheitspflicht bei LANs.²⁴⁶ Im Zusammenhang mit der Größe und der Organisationsstruktur von Pro-Clans können diese heute in vielen Fällen bereits mit mittelständischen Unternehmen verglichen werden.

²⁴¹ ATI ist einer der weltgrößten Hersteller von Grafikkarten.

²⁴² JETZT.DE: Mord ist Sport, In: Süddeutsche Zeitung, 26.04.2004

²⁴³ Wiemken, Jens: Attentat verhindert...., In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computer-spiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag S. 16

²⁴⁴ ebd., S. 20

²⁴⁵ „Cheaten“, engl. für Betrügen, bedeutet im E-Sport das Einsetzen von unerlaubten Hilfsmitteln (Tools), die etwa bei CS Wände durchsichtig machen u.ä. In einem Turnier oder der Liga kann das Entdecken eines solchen Betrugs zur Sperrung oder sogar dem Ausschluss führen. Die ESL verfügt über eigene Beobachter, das sogenannte „Anti Cheat Team“, die während der Matches oder über aufgezeichnete Spiel-Demos Cheater ausfindig machen sollen.

²⁴⁶ Wiemken, Jens: Attentat verhindert...., In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computer-spiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag S. 15

5.2.2 Struktur und Hierarchien im Clan

Sowohl im Fun-Clan, als auch im Pro-Bereich ergeben sich feste Positionen, die sich vielfach mit denen von Unternehmen der freien Wirtschaft decken. Die Position des einzelnen Clanmitglieds hängt von seinem Zugangsweg ab: Tritt man einem Clan bei, fungiert man meist nur als Spieler oder Organisator. Ist man am Neuaufbau eines Clans beteiligt, ist die eigene Position unmittelbar in der Clanführung oder dem Management anzusiedeln.

Die nachfolgend vorgestellte Clan-Strukturen und –Positionen haben für alle Clans Gültigkeit, wobei sie für Pro-Clans der Weltspitze (der Clan „Schroet Kommando – SK Gaming“ hat derzeit eine weltweite Mitgliederzahl von über 500.000 und 22.000 gemeldete Teams²⁴⁷) nur in einem geringen Maße übernommen werden können: Hier besteht allein das Management häufig aus 5-10 Personen mit unterschiedlichen Aufgabenfeldern (Leitung, Pressearbeit, Technik usw.). An dieser Stelle soll also nur auf allgemeingültige Positionen eingegangen werden, die in den meisten Clans zu finden sind.

Die Clan-Positionen sind nach allgemeinen und spielspezifischen Aufgaben zu unterscheiden. So verfügt etwa jeder Clan mit eigenem Internetauftritt über einen Webmaster, also einen Netzprofi, der sich um die Gestaltung und Pflege der Website kümmert und regelmäßige Updates in Bezug auf Spielergebnisse und personelle Veränderungen durchführt. Der Clan- bzw. Team-Manager, bei Shootern wie CS auch „War-Arranger“ genannt, ist für die Vereinbarung von Spielterminen, den sogenannten „Clanwars“, also Clan-Kriegen, wie das Aufeinandertreffen zweier Clans oder Teams im professionellen Spiel (im Gegensatz zu aus Spaß ausgetragenen „Funwars“) genannt wird, verantwortlich. Gegebenenfalls sucht er Gegner, vereinbart Spieldatum, -uhrzeit und den Server, auf dem das Spiel stattfinden soll und ist gleichzeitig für den reibungslosen Ablauf von Spielen und Turnieren verantwortlich (Anmeldung, Planung etc.). Wie die meisten Sportmanager übernimmt er außerdem die Vertretung des Teams in der Öffentlichkeit und dessen Information, was viel Zeit und diplomatisches Geschick erfordert. Zur Suche nach neuen Talenten übernimmt ein Clanmitglied die Position des Personalchefs. Die Suche erfolgt sowohl über Auffälligkeiten in Turnieren und Ligastatistiken, als auch über die Personal-Sites anderer Clans.

²⁴⁷ Clan-Website: <http://www.sk-gaming.com>

„Stimmen Skills (Fertigkeiten) und Chemie, wird der potentielle Neuzugang zum Bewerbungsspiel eingeladen.“²⁴⁸ Neue Clan-Mitglieder müssen als Trainees eine Probezeit mit Testspielen absolvieren, in der sie von erfahrenen Spielern (Veteranen) des Clans angeleitet werden. Die Besonderheit der drei eben benannten Clan-Positionen liegt darin, dass keine von ihnen von einem im Clan aktiven Spieler besetzt werden muss, und dies, besonders in Bezug auf den Clan-Manager, auch meistens nicht ist. Dennoch haben sie ausschließlich erfahrene Anhänger der E-Sport-Szene inne. Anders ist dies beim unbedingt aktiven Leader des Clans oder Teams bzw. dem ihn vertretenden Co-Leader, die trotz demokratischer Entscheidungsfindung zur Führung im Spiel und Koordination der Geschehnisse und Aktivitäten rund um den Clan eingesetzt werden. Bei kleineren Clans mit geringerem organisatorischen Gesamtaufwand ist es dem Leader möglich, gleichzeitig mehrere Positionen zu übernehmen. Der Aufstieg zum Clan-Leader und in andere höhere Positionen steht in engem Zusammenhang mit spielerischer Leistung. Ein Beispiel hierfür ist die etwa für die CS-Clans zentrale Position des Taktikers. Hierbei handelt es sich um einen Spieler des Teams oder wahlweise einen Beobachter, der alle „Maps“²⁴⁹ erkundet, Schlüsselpositionen analysiert und Einsatzmöglichkeiten und Waffen für alle Spieler vorschlägt, wozu auch Pro-Games analysiert werden. Dazu ist eine umfassende Kenntnis aller Maps und aller bei CS zur Verfügung stehenden Waffen, also eine hohe spielerische Erfahrung und Leistung nötig.

Counter Strike gilt als das beliebteste Spiel der deutschen E-Sport-Clans. Alleine in der ESL gibt es für CS und dessen neuere Version „CS Source“ über 30 Ligen mit 3450 1on1 Spielern und fast 14.000 Teams (hauptsächlich in der 2on2 und 5on5 Aufteilung), in denen täglich im Durchschnitt über 700 Matches ausgespielt werden.²⁵⁰ Im abschließenden Kapitel zu den theoretischen Perspektiven dieser Arbeit stelle ich CS in Verbindung mit anderen erfolgreichen Spielformaten des E-Sport vor.

²⁴⁸ Wiemken, Jens: Attentat verhindert..., In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computer-spiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag S.16

²⁴⁹ engl. für Karte. Bezeichnet die Levels oder Szenarien, die die meisten Computerspiele anbieten. Viele Spieler erstellen mit Hilfe von Editoren eigene Maps, die über das Netz heruntergeladen werden können. Näheres zu den spezifischen Maps bei CS findet sich in Kapitel 5.3.

²⁵⁰ URL: <http://www.esl-europe.net/de/leagues/>, Stand: 05.05.2005

5.3 Erfolgreiche Spielformate – CS als beliebtestes Netzwerkspiel

5.3.1 Allgemeines zu Netzwerkspielen

Die wichtigsten Spiele, in denen sich die E-Sportler aktuell messen, sind neben CS vor allem die Shooter „Battlefield 1492“, „Call of Duty“, „Unreal Tournament“ und „Quake III“, sowie das Sportspiel FIFA und das Strategiespiel Warcraft III, die in Zusammenhang mit der EPS und den WCG bereits erwähnt wurden. Unter dem bekannten Begriff der Multiplayer-Spiele versteht man jedoch zumeist MUDs oder MMOGs (Massively Multiplayer Online Games), also Spiele, an denen zeitgleich beliebig viele Spieler weltweit online teilnehmen können. Die Spannung bleibt dabei nicht nur durch immer neue Gegner und unterschiedliche Taktiken erhalten, auch die virtuellen Welten selber sind variabel. So können über Editoren und sogenannte „Software Development Kits“ („SDKs“) eigene Level oder Maps entwickelt und Spiele durch die Veränderung der Game Engine umgestaltet und in völlig neuen Varianten gespielt werden. Das bekannteste Beispiel hierfür ist die Entwicklung des Netzwerkspiels CS als Mod (Modifikation) bzw. Multiplayer-Modus des Ego-Shooters „Half Life“. Die Folge hiervon ist die Erhöhung der Langzeitmotivation für das Spiel. Während dies in Bezug auf den professionellen E-Sport als Vorteil gelten kann, sind jedoch auch Risiken nicht auszuschließen. Im Fokus der Betrachtung stehen hierbei vor allem die MMORPGs, denen aufgrund ihrer nie



endenden Geschichte und ihres Live-Charakters in Verbindung mit dem Chat-Kontakt zu Spielern weltweit ein erhöhtes Suchtpotential unterstellt wird.

Zu den erfolgreichsten Onlinespielen zählen „EverQuest“, „Ultima Online“ und das 2004 erschienene „World of Warcraft“ mit derzeit über 1.500.000 angemeldeten Spielern²⁵¹, die neben dem Kaufpreis für das Spiel (ca. 50 Euro) eine monatliche Zugangsgebühr (je nach Länge des Vertrages zwischen 12,99 und 14,99 US-Dollar) entrichten müssen.

Die Thesen zu Isolation und dem Übergang in die Irrealität müssten in Zusammenhang mit diesen unbegrenzten virtuellen Welten differenzierter betrachtet werden, worauf auch Jürgen Fritz hinweist: „Im Zeichen von Internet und konstanten virtuellen Spielgemeinschaften kann sich die Problematik, im Sog der Computerspiele zu sein, wieder ganz anders stellen.“²⁵² Durch das hohe identitätsrelevante Potential, das Schaffen von Wunschidentitäten und

²⁵¹ siehe Artikel unter URL: <http://derstandard.at/?url=/?id=1990434>, Stand: 22.03.2005

²⁵² Fritz, Jürgen: Im Sog der Computerspiele. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag S.13

das Role-Taking im Spiel ergibt sich ein erhöhtes Suchtpotential, auf das in Zusammenhang mit den CMC-Angeboten bereits eingegangen wurde²⁵³. Genauere Untersuchungen zu diesem Thema stehen bislang jedoch noch aus.

Für den herausragenden Erfolg der Shooter als Netzwerkspiele ist in erster Linie CS und sein starker Mannschaftscharakter verantwortlich: 2000 gehörten 54 Prozent der CS-Spieler einem Clan an, nur jeder Vierte hatte hieran kein Interesse.²⁵⁴ Das nachfolgende Kapitel stellt das Spiel, seine Regeln und Hintergründe, sowie Aktuelles aus der CS-Community vor.

5.3.2 Counter Strike (CS)

Counter Strike ist eine durch den kanadischen Studenten Minh „Gooseman“ Lee entwickelte, 1999 als Beta-Version erschienene Multiplayer-Mod des erfolgreichen Ego-Shooters „Half Life“ (Valve Software). Dessen zweiter Teil (2004) wurde an seinem Erscheinungstag häufiger verkauft, als jeder andere Artikel der Unterhaltungsindustrie zuvor und erhielt zahlreiche Auszeichnungen. Bei seinem Erscheinen war CS eine Revolution auf dem Markt der Computerspiele, wurde zwei Mal hintereinander zum „Spiel des Jahres“ gewählt²⁵⁵ und gilt heute als das erfolgreichste Netzwerkspiel.²⁵⁶ Im Spielmittelpunkt steht das bewährte System von Gut gegen Böse, wobei sich bei CS „Terrorists (Ts)“ und „Counter-Terrorists (CTs)“ in zwei Teams bekämpfen. Hierfür gibt es verschiedene Spielvarianten: Das „Deathmatch“ (DM), in dem jeder gegen jeden oder zwei Spieler im 1on1-Modus antreten, den Clanwar bzw. das „Team-Deathmatch“ (TDM), bei dem zwei gegnerischen Clans 2on2, 3on3 oder 5on5, dem bekanntesten Modus aufeinander treffen und das wenig verbreitete „Capture the Flag“ (CTF) („Erohere die Flagge“). Hierbei ist es Aufgabe der Spieler, die Fahne des gegnerischen Teams innerhalb einer bestimmten Zeit oder durch Eliminieren aller feindlichen Spieler aus deren Basis zu erobern. Im realen Spiel ist dieses Prinzip mit dem Ablauf von Paintball, umgangssprachlich häufig Gotcha genannt, identisch.

Insgesamt stehen für CS vier verschiedene Spielaufträge mit jeweils mehreren zugeordneten Maps zur Verfügung: Die Geisel-Rettung („hostage rescue“, cs_Maps) als ursprüngliche CS-Map, in der die CTs eine in der Gewalt der Ts befindliche Gruppe von Geiseln befreien müssen, die Flucht („escape“,

²⁵³ siehe Kapitel 3.2

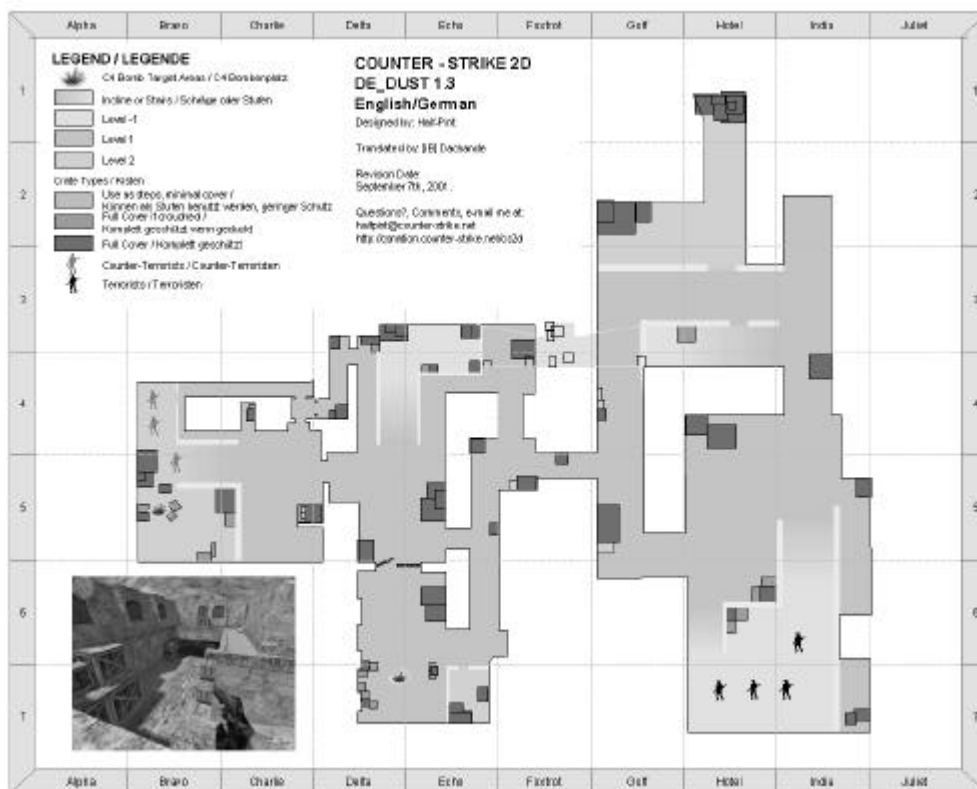
²⁵⁴ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Hannover: Offizin 2002, S. 80

²⁵⁵ URL: <http://www.counter-strike.net/about.html>, Stand: 11.05.2005

²⁵⁶ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Hannover: Offizin 2002, S. 65

es_Map), in der die Ts vor den CTs fliehen müssen und das Attentat („assassination“, as_Map), in der die CTs die Aufgabe haben, einen VIP zu einer bestimmten Position der Map zu bringen, ohne dass er von den Terroristen getötet oder, wie es im Spielerjargon heißt, „gefragt“²⁵⁷ wird. Die vierte und bekannteste Spielvariation sind die de_Maps („defuse“), die das Plazieren (Ts) bzw. Entschärfen (CTs) einer Bombe an bestimmten Orten der Map - den sogenannten „Bombspots“ A und B - zum Ziel haben. Zu den de_Maps gehört auch die derzeit beliebteste Map der CS-Spieler: de_dust²⁵⁸.

Abbildung 10 CS-Map de_dust



Quelle : Website CS-Nation²⁵⁹

In dieser einer Ruinenlandschaft in der Wüste nachempfundenen Map haben die CTs die Aufgabe, eines der beiden mit Flammen markierten Lager für chemische Waffen gegen einen Angriff der Ts zu verteidigen, also das Plazieren der Bombe zu verhindern. Dabei starten die CTs direkt am Bombspot A auf der linken Seite der Map, die Terrorists entsprechend auf der gegenüberliegenden Seite. Aufgrund der hier deutlich zu erkennenden, kürzeren Lauf-

²⁵⁷ Ein „Frag“ bedeutet einen erschossenen Gegner, „fragen“ im gleichen Zusammenhang das Töten desselben.

²⁵⁸ engl. „dust“ - Staub, Sand

²⁵⁹ URL: http://www.csnation.net/cs2d/mymaps/dust/CS2D_DE_DUST_REDUX.jpg, Stand: 08.05.2005

wege und nur zwei möglichen Übergängen in Richtung der Bombspots, die gut verteidigt werden können, ist diese Map als „CT-lastig“ zu beschreiben.

Die Hardwareanforderungen von CS sind im Allgemeinen eher niedrig, mit steigender Professionalität ist jedoch auch immer umfangreicheres Equipment gefordert. So sind die Teams neben den für die Kommunikation wichtigen Headsets mit großen Bildschirmen und schnellen PCs ausgestattet, um eine ruckelfreie Spielfläche zur schnelleren Gegnererkennung zu gewährleisten. Auf E-Sport-Turnieren und Veranstaltungen wie z.B. dem ifNG wird die Hardware häufig gestellt, um allen Spielern die gleichen Chancen zu bieten.



Das allgemeine Spielprinzip ist einfach: In einstellbarer Map-Rundenzeit (ca. 2 Minuten) muss ein Team (wie auf dem Spiel-Screenshot erkennbar) entweder alle Gegner ausschalten, oder einen bestimmten Spielauftrag erfüllen. Die

Teameigenschaften bei Ts und CTs sind grundsätzlich gleich, Unterschiede finden sich zunächst nur in Aussehen und Missionsziel. Gespielt werden insgesamt 30 Runden, nach der Hälfte erfolgt ein Seitenwechsel, so dass jedes Team in einer Halbzeit Ts, in der anderen CTs spielt. Dies ist insofern wichtig, als das es teamlastige Maps gibt, in denen eine Mannschaft einen strategischen Vorteil hat (z.B. kürzere Laufwege oder bessere Gefechtspositionen)²⁶⁰. Die Spielwertung erfolgt neben der Anzahl der gewonnenen Runden über ein Punktesystem, das unter anderem Boni für besondere Leistungen, wie einen Frag oder das Überstehen einer Runde vergibt. Im Anschluss kann der Spieler hierfür in der sogenannten „Buy Zone“ (Kaufzone) Waffen erwerben, wobei zunächst eine „Null-Runde“ nur mit Messern bewaffnet gespielt wird („Knife-Round“), die zur Seitenwahl dient. Bei CS stehen insgesamt 23 verschiedene Waffen und drei Granaten-Typen zur Verfügung, von denen in der Regel jedoch selten mehr als fünf genutzt werden. In einer bestimmten Anordnung kann ein Spieler maximal sieben Waffen und Granaten gleichzeitig tragen.²⁶¹ Das hat auch Auswirkungen auf die Figur selbst: Je mehr Waffen und je größer die aktuell getragenen, desto unbeweglicher der Spieler. Aus diesem Grund erfolgt das Laufen und Rennen im Spiel meistens nur mit einem Messer oder einer Pistole.

²⁶⁰ siehe de_dust

²⁶¹ Wiemken, Jens: Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: medienpädagogik Computerspiele, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag S. 8 f.

Zentrales Thema von CS sind Strategie und Taktik, also das Spiel im Team. Die Spieler geben sich gegenseitig Deckung, marschieren in kleineren Gruppen und unterstützen wichtige Spielpositionen, etwa durch einen „Sniper“ (He-



ckenschütze mit Zielfernrohr, siehe Screenshot). Koordination und Kommunikation spielen hierbei die entscheidende Rolle, Kenntnisse über die zu spielende Map und ein strategisches Diktat sind unerlässlich. Die Kommunikation erfolgt, wie bereits beschrieben, über ein Headset, generell

gilt jedoch die Devise „Less talk, more play“.²⁶² Das wichtigste Spielmanöver ist das Vordringen im Zwei-Mann-Team, welches das Teamwork als fundamentales Element untermauert. Verpönt sind dagegen die sogenannten „Camper“, also Spieler, die sich hinter einer Deckung verschanzen: Rumsitzen kann jeder, „an der Sturmfront sein und überleben, das ist wahre Kunst.“²⁶³

Durch seinen Teamspiel-Charakter grenzt sich CS deutlich von reinen Shootern und deren häufig negativen Konnotationen ab: „Blindes Ballern oder Alleingänge helfen niemandem.“²⁶⁴ Gewinner sind so immer nur diejenigen, die das Teamplay umsetzen und verstehen, dass sie nur als Gruppe mit ausgefeilter Taktik eine Chance haben. So berichtet etwa Chucky, Teamleader im Clan Alternate.aTTax von bis zu 6 Stunden Taktiktraining am Tag²⁶⁵ – für andere Hobbys bleibt neben dem professionellen E-Sport wie auch beim Leistungssport kaum Zeit. Diese Herausforderung ist eine mögliche Erklärung für den Erfolg von CS.

In erster Linie treiben die CS-Spieler selbst - im Jahr 2003 gab es in Deutschland ca. 500.000 - das Phänomen CS immer weiter voran: Keine Softwarefirmen, sondern seine kreativen Fans entwickeln das Spiel weiter und lassen fast täglich neue Map-Welten entstehen.²⁶⁶ Steve Gibson stellt auf seiner Website in einer Untersuchung der Spielhintergründe weitere Erfolgskriterien von CS vor.²⁶⁷ Die Basis bildet zunächst der Erfolg von Half Life, dessen Vollversion den Spielern den kostenlosen Download von CS und aktuellen Upda-

²⁶² ebd., S. 11

²⁶³ ebd.

²⁶⁴ Baumgärtel, Tilmann: Hol die Geiseln aus dem Keller, In: Die Zeit 32/2002, URL: http://www.zeit.de/archiv/2002/32/200232_lan-party.xml, Stand: 10.03.2005

²⁶⁵ JETZT.DE: Mord ist Sport, In: Süddeutsche Zeitung, 26.04.2004

²⁶⁶ Vogelsang, Waldemar: LAN-Partys, In: merz Wissenschaft – Virtuelle Lebenswelten, München: kopaed 2003, S.68

²⁶⁷ URL: www.2shacknews.com/extras/e_counterstrike, Stand: 22.04.2005

tes ermöglicht. Erst seit 2000 bietet Valve Software eine Kaufversion von CS an, bei dessen Erscheinen 1999 es auf dem Markt kein vergleichbares Computerspiel gab. Der Einstieg in das Spiel ist auch für Anfänger vergleichsweise leicht und die Möglichkeit der stetigen Steigerung spielerischer Fähigkeiten fördert gemeinsam mit der Ausbildung von Teamwork-Eigenschaften die Individualität des Spielers. Komplexe und reale Spiele sind oft unattraktiv für den Massenmarkt – CS hingegen zählt zu den mittelschweren Spielen, „die zwar einige Realitätsbezüge haben, das Spielerische aber in den Vordergrund stellen und so eine große Gruppe von Vielspielern erreichen.“²⁶⁸ Auch das perfekte Beherrschen der zur Verfügung stehenden Waffen als Machtinstrumente gehört zu den Interessen der CS-Spieler. Hier steht erneut die Geschlechterfrage im Vordergrund: „In CS sehen die Spieler die Möglichkeit, ihre Männlichkeit zu beweisen (...).“²⁶⁹ Einen der wichtigsten Erfolgsgründe bietet abschließend die Vielfalt an Spielvariationen: Durch das Spielen gegen menschliche Gegner und die Erarbeitung immer neuer Taktiken innerhalb der Teams sind Wiederholungen im Spielablauf äußerst selten, was, wie bereits angesprochen, im Allgemeinen zu einer erhöhten und langfristigen Spielermotivation führt.

Aktuell wird der Stellung von CS in der E-Sport-Community besonders durch zahlreiche spielspezifische Turniere Rechnung getragen. So gehört CS seit



deren Beginn zu den vier Spielen der ESL Pro Series (EPS) und ist jährlich bei den WCG vertreten. Neuestes Angebot ist die am 18.04.2005 gestartete „Counter Strike Allstar-Liga“ von GIGA. Ähnlich wie in der EPS treten hier die zehn besten deutschen CS-Clans in einem Spiel pro Woche auf verschiedenen Maps gegeneinander an. Zum ersten Mal jedoch können Zuschauer die Spiele nicht nur über das Internet, sondern in Verbindung mit Interviews und informativen Erläuterungen zum Spiel, den Clans und den gespielten Maps live im Kabel-TV mitverfolgen.²⁷⁰

²⁶⁸ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Hannover: Offizin 2002, S. 22

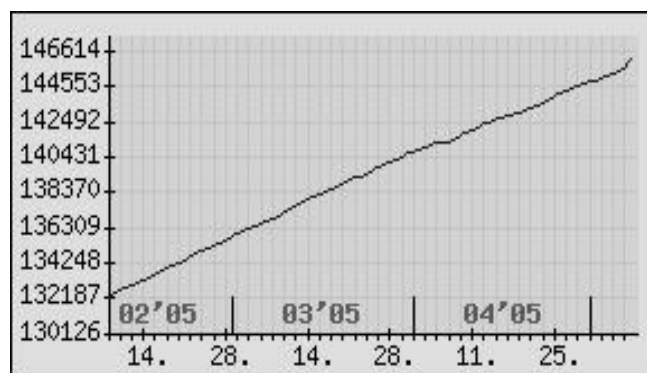
²⁶⁹ ebd., S. 85 f.

²⁷⁰ GIGA eSports, auf: NBC Europe, Montag 22 – 24 Uhr, dazu URL: <http://www.gigaliga.de/allstars>, Stand: 18.04.2005

Rekapitulation

Im vorangegangenen Kapitel stehen Ausführungen zum zukunftsweisenden E-Sport im Mittelpunkt: Obwohl in Deutschland noch nicht als offizielle Sportart anerkannt und von der Öffentlichkeit nur zögerlich thematisiert, ist der Zuwachs der E-Sport-Community unübersehbar, wie die Abbildung zur Entwicklung der Anzahl von Teams in der ESL in den letzten 3 Monaten repräsentativ zeigt.

Abbildung 11 Anzahl von Teams in der ESL



Quelle: Website ESL¹

Er führt automatisch auch zu einem Zuwachs an Liga- und Turnier-, bzw. Eventangeboten innerhalb der Szene oder deren Ausweitung. Eine herausragende Rolle im E-Sport übernimmt der Zusammenschluss zu einer Spielgemeinschaft: Das Spielen im Clan avanciert zum neuen Mannschaftssport der adoleszenten Computergeneration. Counter Strike kann durch seine herausragenden Teamspiel-Eigenschaften mit steigender Clanzahl auch seine Position als erfolgreichstes Netzwerkspiel der Welt weiter ausbauen. Welchen Stellenwert hat das Clan-Gaming für die adoleszenten Spieler? Mit welchem Angebot, dass die Wichtigkeit anderer Freizeitaktivitäten in den Hintergrund treten lässt, sind die Zugehörigkeit zu einem Clan und die Netzwerkspiele verbunden? Und in welchem Zusammenhang stehen soziologische Unterschiede der Clan-Ausprägungen und die Faszination der Adoleszenten am Agieren in virtuellen Netzwerkspiel-Gemeinschaften?

TEIL II EIGENE ERHEBUNG: Grundlagen und Vorstellung

Qualitative Interviewstudie „Der Online-Gaming Clan – Soziologische Strukturen einer virtuellen Gemeinschaft“

6 Die Erhebung – Begründung und Hypothesen

Die nachfolgende Erhebung befasst sich mit dem Zusammenschluss Adoleszenter zur Computerspiel-Gemeinschaft am Beispiel von CS-Clans. Ziel ist es, mit Hilfe vertiefender Interviews mehr über die Clanstruktur und deren Bedeutung für die Spieler zu erfahren, und sich über die theoretischen Erkenntnisse hinaus mit den Hintergründen der Faszination virtueller Gemeinschaften in Netzwerkspielen auseinander zu setzen. Die Erhebung berücksichtigt hierbei die im theoretischen Teil der Arbeit dargestellte E-Sportler-Biographie und geht fasst ausschließlich von männlichen Clanmitgliedern aus: Von den 10 durchgeführten Befragungen fand eine mit einer CS-Clanleaderin statt, was einem statistisch hoch angesetzten Wert von 10 Prozent weiblichen E-Sportlern entspricht.²⁷¹ Für die Befragungen wurden CS-Clanmitglieder ausgewählt, um sowohl dem erfolgreichsten Netzwerkspiel Rechnung zu tragen, als auch mögliche Zusammenhänge zwischen der Clanbedeutung und der Auswahl des Spiels zu berücksichtigen. Aufbauend auf dem theoretischen Fundament habe ich Arbeitshypothesen entwickelt, die in diesem Abschnitt vorgestellt und kurz begründet werden.

Wie bereits beschrieben gilt die Peer Group als die sozialisatorische Instanz der Adoleszenz, und übernimmt eine für die Entwicklung entscheidende Funktion. Für die Computergeneration ergibt sich daraus folgende Überlegung:

1. In der Computergeneration kann der Zusammenschluss der Adoleszenten zu einem Clan als logische Folge der Computerspielbegeisterung angesehen werden, weil dieser als Peer Group fungiert bzw. sich aus der bereits bestehenden Peer Group entwickelt.

Wie in früheren Generationen andere Themen wie z.B. Fußball oder Pfadfinden zum Aktionsinhalt der vor allem männlichen Peer Groups wurden, sind dies heute verstärkt Computerspiele als das zentrale Medienthema der Adoleszenten. Das gemeinsame Spielen in einer aufeinander abgestimmten

²⁷¹ Die Interviews liegen der Arbeit auf CD-ROM bei.

Gruppe oder Mannschaft wird jedoch nur als Clan im Netzwerkspiel möglich. Auch für die Identitätsentwicklung und das mit ihr in Zusammenhang stehende Übernehmen von Proberollen (Role-Taking) können die Clans eine entscheidende Funktion erfüllen.

2. Die Clanwars bieten den Adoleszenten - gegenüber dem gewöhnlichen Computerspielen - eine neue Herausforderung: Hier müssen sie sich über das risiko- und konsequenzlose Handeln als virtueller Charakter hinaus in einer realen, verantwortungsvollen Rolle als Mitglied einer Mannschaft behaupten.

Die Faszination kann so in der Herausforderung begründet sein, zu erkennen, wann man zum verantwortungsvollen Handeln bereit ist und sich auch mit möglichen Folgen auseinandersetzen kann. Diese Hintergründe haben im Vergleich zu Computer- und Konsolenspielen im Freizeitbereich Positionsveränderungen für Clans und Spieler zur Folge:

3. Die Zugehörigkeit zu einem Clan steigert die Relevanz des Hobbys Computerspielen und stärkt dessen Legitimationsgrundlage

Die im Rahmen der Erhebung befragten Clanmitglieder haben CS gewählt. Im theoretischen Teil dieser Arbeit finden sich bereits mögliche Hintergründe für die Faszination an CS, die jedoch nur wenig über seine Verbindung mit der Clanfaszination aussagen. So ergibt sich folgende Hypothese:

4. Die Präferenz von Counter Strike kann ein Auslöser für die Clanmitgliedschaft sein, die eigentliche Begeisterung für das Clanspiel ist jedoch nicht auf CS begründet.

Auch ohne CS würde die Faszination am Clanspiel somit weiterbestehen. Dennoch bietet das Spiel der Clan-Community sowohl durch seinen Charakter und seine Variabilität, als auch die mit ihm verbundenen Events und die Aufmerksamkeit der Szene und Medien – ob im positiven oder negativen Sinne – eine einzigartige und omnipräsente spielerische Plattform. Das Spielen im Clan ist für viele Computerspieler ein erstrebenswertes Ziel: Das Spielen in einer Mannschaft mit Freunden, die für gute Leistungen mit Siegen oder guten Ligapositionen, im professionellen E-Sport sogar mit Preisgeldern belohnt werden. Auch diese Erkenntnisse sind Hinweise darauf, dass der E-Sport

auch tatsächlich als Sportart charakterisierbar ist. Die Erkenntnisse der Faszination am Mannschaftssport im Allgemeinen lassen somit auch Rückschlüsse auf den Clan als E-Sport-Mannschaft zu.

Der Leitfaden bzw. Fragebogen für die Clan-Befragung²⁷² bezieht sich zum einen direkt auf die hier aufgestellten Hypothesen, also den Theorieteil der Arbeit. Weiterhin soll er dem Aufbau einer erfolgreichen Gesprächssituation dienen, lässt jedoch Raum für weitere Fragen und daraus resultierende Interpretation. Alle Hypothesen werden im neunten Kapitel der Arbeit kritisch hinterfragt.

²⁷² siehe Anhang zur Arbeit

7 Die Methode – Experteninterviews

Als empirische Methode für die Erhebung wurde das Experteninterview gewählt, dessen Hintergründe und Voraussetzungen sich optimal an die Gruppe der Clan-Mitglieder anpassen lassen. Die Auswahl einer qualitativen Befragung berücksichtigt darüber hinaus meine theoretischen Erkenntnisse zum Adoleszenzbegriff, der sich an gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, und nicht an einer bestimmten Altersgrenze orientiert. Ich habe nur *die* Clanspieler ausgewählt, die sich der Adoleszenten-Gruppe zuordnen lassen. Nachfolgend stelle ich die Methode vor und bringe sie mit der aktuellen Erhebung in Verbindung.

Grundlage des Experteninterviews ist es, jemanden zu seinem Wissen zu befragen:

„Es wird – idealerweise – von einem *Sachinteresse* getragen. Im gemeinsamen, „verständigen“ Gespräch mit dem Experten werden Sachverhalte erhellt und Zusammenhänge aufgezeigt.“²⁷³ Als Experten werden hierbei Personen bezeichnet, die aufgrund von langjähriger Erfahrung (im Allgemeinen ca. zehn Jahre) über bereichsspezifisches Wissen bzw. Können verfügen. Im Fall der CS-Clans ist anzumerken, dass das Spiel erst seit 1999 auf dem Markt ist und sich die E-Sport-Community in Deutschland erst seit wenigen Jahren im Aufbau befindet. Somit können für die Erhebung in dieser Arbeit adoleszente Clan-Mitglieder durchaus als Experten benannt werden. Auch über die Voraussetzung, unabhängige Beobachter oder Gutachter als Experten zu nennen, muss sich die aktuelle Befragung hinwegsetzen: Die Experten sind selbst Teil des Handlungsfeldes, das den Forschungsgegenstand ausmacht. Nur die Klienten der Arbeit, also die Clan-Mitglieder selber, sind in der Lage, Fragen zu den eigenen Präferenzen, Erlebnissen und Motivationen zum Computerspielen in ihrer virtuellen Gemeinschaft expertengerecht zu beantworten. Bei der Befragung zählt ausschließlich das Wissen des Experten, seine Biographie ist unwichtig, weswegen an dieser Stelle außer dem Alter und der aktuellen Ausbildung, die zur Einordnung in die Gruppe der Adoleszenten dienen, keine anderen Merkmale wie etwa das soziale Umfeld o.ä. abgefragt werden:

²⁷³ Mieg, Harald / Brunner, Beate: Experteninterviews. MUB Working Paper, Zürich: ETH 2001, S. 8. URL: http://www.mub.umnw.ethz.ch/mub_publications/experteninterview.pdf, Stand: 08.03.2005

„ExpertInneninterviews beziehen sich mithin auf klar definierte Wirklichkeitsausschnitte, darüber hinausgehende Erfahrungen, vor allem solche privater Art, bleiben ausgespart.“²⁷⁴

Das Experteninterview stützt sich auf einen Leitfaden, der nicht als zwingendes Verlaufsmodell gehandhabt wird, sondern verhindern soll, dass wichtige Themen nicht angesprochen oder zu früh abgehandelt werden. Außerdem ist er besonders in der Befragung zu dieser Arbeit Voraussetzung für die „Sicherung der thematischen Vergleichbarkeit der ExpertInnenaussagen“²⁷⁵. Hierbei entfallen sowohl Fragen mit bereits eindeutigen Antworten, als auch (tiefen-)psychologische Fragen: Die Befragung ist immer klar und direkt, spezifizierend und nachprüfend. Dabei bleibt es jedoch wichtig, die Fragen implizit zu stellen und die Bedeutung hinterher durch Überprüfung der Aussagen zu erschließen, um die Experten nicht zu verwirren und vor allem keine Irritationen über die Befragungshintergründe aufkommen zu lassen. Bei den Inhalten der Fragen selber muss zwischen einleitenden, strukturierenden Fragen, die auch zur Auflockerung der Interviewsituation dienen, und interpretierenden Fragen unterschieden werden. Hierbei handelt es sich sinnvoller Weise um W-Nachfragen, die gegenüber den standardisierten Techniken den Vorteil der Offenheit haben: Nicht der Interviewer, sondern der Experte selber bringt die Inhaltsaspekte ein. Dies führt zu neuen Erkenntnissen, die für die Aussagen der Auswertung von entscheidender Bedeutung sind. Sie begründen darüber hinaus jedoch auch die grundlegende Voraussetzung für den Interviewer: Er muss selber ein Experte auf dem Gebiet der Befragung sein, um ein hintergründiges, gleichberechtigtes Interview führen zu können und die Experten nicht dazu zu veranlassen, Erklärungen zur Thematik an die Stelle inhaltlicher Aussagen zu setzen.

Die Datenerfassung erfolgte sowohl über ein Tonband-, als auch ein Handprotokoll, in dem wichtige Beobachtungen, Problematiken und neu aufkommende Fragen während des Interviews erfasst worden sind. Im Anschluss werden die protokollierten Interviews zur Auswertung transkribiert und eine dem chronologischen Gesprächsverlauf folgende Paraphrasierung als erster Schritt zur Verdichtung des Textmaterials durchgeführt:

²⁷⁴ Meuser, Michael / Nagel, Ulrike: ExpertInneninterviews, In: Garz, D. / Kramer, K. (Hrsg.): Qualitative empirische Sozialforschung. Opladen: Westdeutscher 1991, S.444

²⁷⁵ ebd., S.451

„Ehe wir den Spuren des ExpertInnenwissens nachgehen, versichern wir uns dieses Wissens, indem wir - textgetreu und in unseren Worten – wiedergeben, was gesagt wurde: der ExpertInnen Meinungen, Urteile, Beobachtungen, Deutungen.“²⁷⁶

Das aufwendigste Projekt im Rahmen von Experteninterviews ist ihre Auswertung. Um die relevanten Aussagen herauszufiltern muss zunächst ein Textvergleich aller, in ihrer Form immer einzigartigen Interviews durchgeführt werden.

„Ziel ist es (...), im Vergleich mit den anderen ExpertInnentexten das Überindividuell-Gemeinsame herauszuarbeiten, Aussagen über Repräsentatives, über gemeinsam geteilte Wissensbestände, Relevanzstrukturen, Wirklichkeitskonstruktionen, Interpretationen und Deutungsmuster zu treffen.“²⁷⁷
Hierzu habe ich vier Fragenbereiche abgegrenzt:

- a. Welche Besonderheiten und Herausforderungen bieten Netzwerkspiele im Vergleich zu Computerspielen im Allgemeinen?
- b. Welche Peer Group-Charakteristika werden in Zusammenhang mit dem Clan genannt?
- c. Von welchen Hintergründen und Emotionen wird die Begeisterung am Clanspiel geleitet?
- d. In welchem Zusammenhang stehen die Clanzugehörigkeit und die Entscheidung für CS als Netzwerkspiel?

Die Experteninterviews werden unter Berücksichtigung dieser Aufteilung paraphrasiert. Im dritten Teil der Arbeit fasse ich die Aussagen zu jeder Frage zusammen und arbeite Parallelen und Abweichungen heraus. Im Folgenden stelle ich die ausgewählten Experten vor.

²⁷⁶ ebd., S.456

²⁷⁷ ebd., S.452

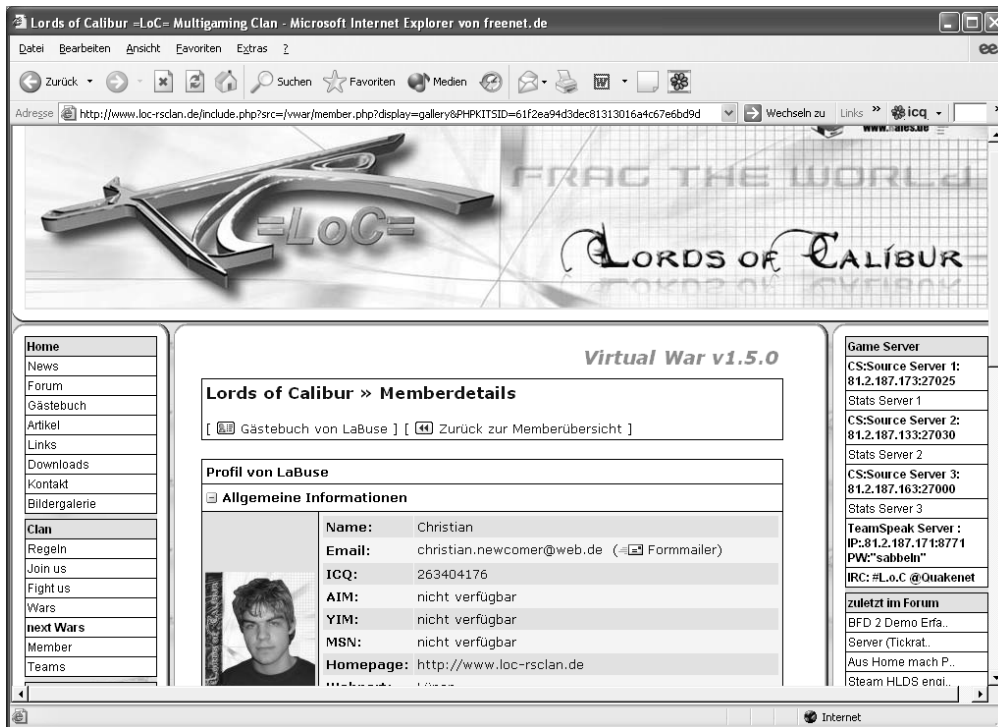
8 Die Expertengruppe – CS-Clanmitglieder

Die Erhebung zu dieser Arbeit umfasst zehn Befragungen von adoleszenten CS-Clanmitgliedern zwischen 15 und 29 Jahren. Die Auswahl habe ich über zwei Forenanfragen auf offiziellen Websites der CS-Community und bei GIGA.de, sowie einer universitätsinternen Suche zufällig getroffen: Alle potentiellen Interessenten wurden kontaktiert, nach Zugehörigkeit zur Gruppe der Adoleszenten bewertet und schließlich befragt. Aufgrund der Auswahl einer qualitativen Befragungsmethode kann diese Erhebung nicht als repräsentativ angesehen werden. Die Ergebnisse sind jedoch relevant für die Gruppe der Experten und liefern die Theorie ergänzende Erkenntnisse, die zur Beantwortung der Leitfrage herangezogen werden.

Bei den zehn Experten handelt es sich um neun männliche Spieler, und ein weibliches Mitglied der CS-Community. Nur einer der Befragten lässt sich der Kategorie Profi-Spieler zuordnen, die anderen sind Mitglieder in CS-FunClans, die unterschiedlich professionell organisiert sind und eine unterschiedliche Spielstärke aufweisen. Die meisten beschäftigen sich seit ihrem frühen Jugendalter mit einem eigenen Rechner und hier vor allem mit Computerspielen. Die Netzwerkspiele sind für alle Experten die bevorzugte Spielvariante, wobei diese Bewertung hauptsächlich von der Spielbegeisterung für CS getragen wird. Acht Experten haben bereits mehrjährige Clanerfahrung gesammelt, nur zwei sind weniger als ein halbes Jahr Mitglied. Darüber hinaus haben acht Befragte Erfahrung mit der Übernahme claninterner Aufgaben, die Übrigen sind reine Spieler und beschäftigen sich allein mit den Clanwars. In diesem Abschnitt der Arbeit stelle ich zur Übersicht über die Befragungsmethode und deren Auswertung, aber auch als Einblick in die Gedankengänge der Spieler zwei ausgewertete Interviews vor.

8.1 Interview LaBuse, 17 Jahre, Loc Lords of Calibur

Abbildung 12 Memberprofil LaBuse



Quelle: Website LoC²⁷⁸

Der 17-jährige Schüler LaBuse ist mit Computern aufgewachsen und beschäftigt sich seit ca. zehn Jahren mit dem PC – nicht nur im spielerischen Bereich, sondern auch für Projekte, wie die derzeitige Planung einer neuen Liga.

(...) in sofern ist festzuhalten, dass mich der pc einfach fasziniert hat :-
D²⁷⁹

Zu Netzwerkspielen ist LaBuse vor ca. fünf Jahren gekommen und spielt seitdem regelmäßig mit Freunden auf privaten LANs. Momentan verbringt er zugunsten anderer PC-Tätigkeiten mit dem Spielen weniger als eine Stunde pro Tag. Trotzdem bleibt genug Zeit zum Training in seinem Clan, den Lords of Calibur, in dem er seit fast vier Monaten Mitglied ist. Trotz der Tatsache, dass nur volljährige Mitglieder in den Clan aufgenommen werden dürfen, machte LoC für LaBuse eine Ausnahme, da er durch seine Skills und seine Teamfähigkeit im Probetraining überzeugen konnte. Aktuell übernimmt er sowohl die Position des Squadleaders in Team 1, als auch die Aufgabe des Clan-Newsposters.

²⁷⁸ URL: <http://www.loc-rsclan.de/include.php?src=/vwar/member.php?display=gallery&PHPKITSID=61f2ea94d3dec81313016a4c67e6bd9d>, Stand: 14.06.2005

²⁷⁹ Interview LaBuse17m, S.2

- a. Welche Besonderheiten und Herausforderungen bieten Netzwerkspiele im Vergleich zu Computerspielen im Allgemeinen?

Für LaBuse ist das Computerspielen – unabhängig vom Modus – zunächst mit Spaß an einem interessanten Zeitvertreib verbunden:

*es geht eine besondere faszination von der virtuellen welt aus in der man spielt. (...) manche spiele erzeugen zudem eine so extrem glaubwürdige welt, dass es einfach nur spass macht sich darin zu bewegen.*²⁸⁰

Netzwerk- und Onlinespiele erfahren bei LaBuse eine Trennung. So sieht er mit dem Spielen auf einer LAN einen erhöhten Spaßfaktor verbunden, der in der physische Präsenz der Spieler und der besseren Atmosphäre begründet ist. Generell ist es für ihn wichtig, dass Spiele einen Mehrspielermodus haben.

- b. Welche Peer Group-Charakteristika werden in Zusammenhang mit dem Clan genannt?

Sowohl der Einstieg zum Spielen im Netzwerk, als auch das weitere Ausüben seines Hobbys E-Sport steht bei LaBuse in engem Zusammenhang mit Freunden: Über seinen besten Freund ist er vor wenigen Monat auch zum Clangaming gekommen. Trotz seiner kurzen Mitgliedschaft bewertet LaBuse sowohl seine Mitspieler selber, als auch seine Beziehung zu ihnen als sehr positiv:

*hm..mir gefallen die leute da einfach sehr gut. sind alle total nett. und ich mag sie. (...)die leute da sind mir schon sehr ans herz gewachsen.*²⁸¹

Das Spielen im Clan ist für LaBuse eine Möglichkeit, viele neue Leute kennen zulernen und neue Gruppenerfahrungen zu machen; seine Peer Group in der realen Welt, mit der er die Netzwerkspiele zum Hobby gemacht hat, bleibt von seiner Clanmitgliedschaft jedoch unbeeinflusst.

²⁸⁰ ebd.

²⁸¹ ebd., S.4

- c. Von welchen Hintergründen und Emotionen wird die Begeisterung am Clanspiel geleitet?

Für LaBuse bestimmen vor allem die durch das Clangaming bedingten Veränderungen der Spielweise eine entscheidende Rolle. Das Spiel ändert seinen Charakter, indem es vom unkontrollierten Spiel auf den Public-Servern zum taktischen Clanwar wird:

*auf public ballern alle nur wild rum und wollen der betse (beste) sein. beim clanwar zählt einzig das team.*²⁸²

Auch der Erfolg steht für LaBuse in direktem Zusammenhang mit dem Clan:

*allein durch einen clan is es möglich in der derzeitige (derzeitigen) onlinewelt erfolg zu haben, da dort weniger der einzelne zählt als der clan. der clan ist also der weg zum erfolg.*²⁸³

Seinen persönlichen Erfolg sieht LaBuse bei LoC darin, dass ihm bereits nach kurzer Mitgliedschaft der Posten des Squadleaders und die Aufgabe des Newsposters übertragen wurden. Das damit in ihn gesetzte Vertrauen des Clans macht ihn stolz. Beide Komponenten, das Erreichen des Weges durch den Clan im Allgemeinen, und seine persönliche Leistung im Speziellen stimmen ihn optimistisch für seine Zukunft bei LoC:

*ich denke, dass ich mit diesem clan eine grundlage habe um etwas erreichen zu können.*²⁸⁴

- d In welchem Zusammenhang stehen die Clanzugehörigkeit und die Entscheidung für CS als Netzwerkspiel?

Neben den Eigenschaften des guten Teamplay und den taktischen Möglichkeiten, die sich perfekt mit der Organisation im Clan verbinden lassen, bietet CS LaBuse auch einen persönlichen spielerischen Anreiz:

*(...) und irgendwie hat es einen suchtfaktor, da man immer versucht besser zu (zu) werden*²⁸⁵

²⁸² ebd.

²⁸³ ebd.

²⁸⁴ ebd., S.5

²⁸⁵ ebd.

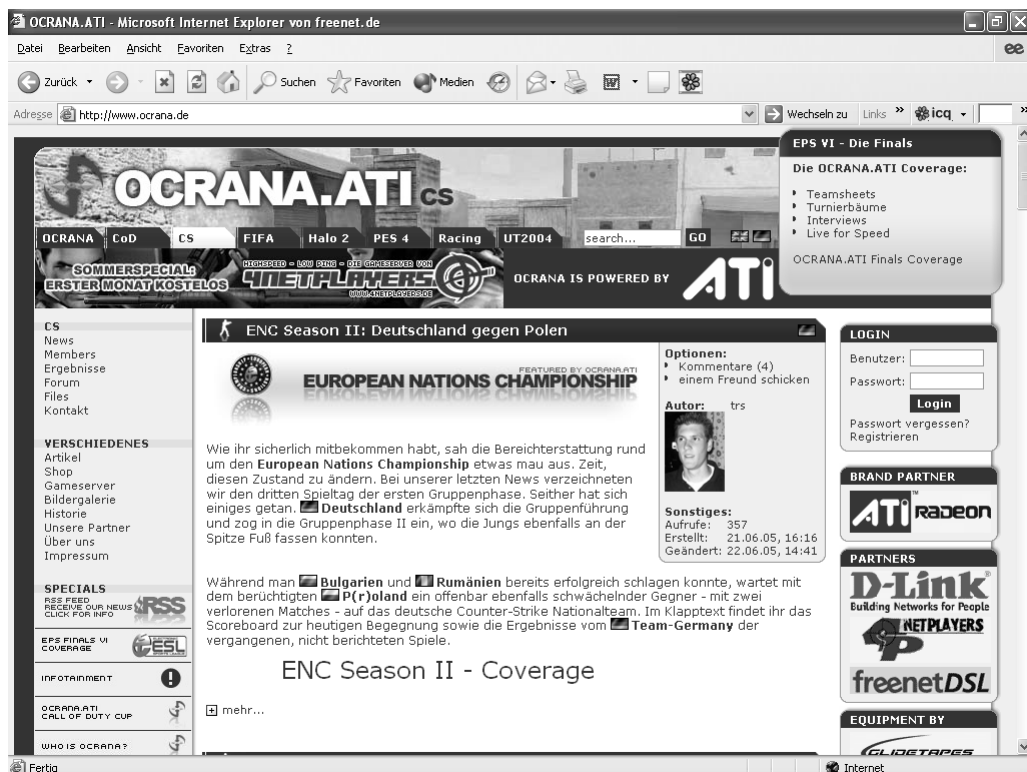
LaBuse fühlt sich in der CS-Community wohl und hat in den letzten Monaten viele neue Bekanntschaften gemacht, die er als positive Begleiterscheinungen des Clangaming wertet. Generell stehen CS und der Clan für ihn jedoch nicht in einem Abhängigkeitsverhältnis:

ich denke nicht, dass es da eine abhängigkeit (zumindest für mich) gibt, da ich mir auch vorstellen könnte andere spiele im clan zu spielen, wenn sie mir mehr spass machen als counterstrike²⁸⁶

Auf der anderen Seite steht für LaBuse fest, dass er momentan für ein anderes Spiel nicht den Clan wechseln würde.

8.2 Interview aPrOx, 21 Jahre, ehemals OCRANA.ATI

Abbildung 13 Website OCRANA.ATI



Quelle: Website OCRANA.ATI²⁸⁷

Der Kauf eines Gameboys vor mehr als zehn Jahren markiert für aProx den Punkt, an dem das Interesse an Spielen begann. Schon damals beschäftigte er sich gemeinsam mit seinem Vater und Freunden mit Vernetzungsmöglich-

²⁸⁶ ebd.

²⁸⁷ URL: www.ocrana.de, Stand: 25.06.2005

keiten. 1998, pünktlich zum Erscheinen von „Half-Life“ und kurz darauf auch CS, begann aProX gemeinsam mit Schulkollegen mit dem Clanspiel:

*Meine Schulkollegen haben das Spiel genauso fleißig gespielt, wie ich und da lag der Gedanke einfach nahe, das eigene Können auch im Internet unter Beweis zu stellen. Also haben wir uns zu einem Clan zusammengeschlossen und...ja, zusammen haben wir die CS-Ligen in der Clanbase echt erobert.*²⁸⁸

Während dieser Zeit stellte das Computerspielen für aProX einen lukrativen Nebenverdienst dar, mit dem er sich sein Akademie-Studium als Mediengestalter finanzieren konnte. Durchschnittlich verbrachte er 6 – 8 Stunden am Tag mit Spielen.

*Meine Freizeitaktivitäten beschränkten sich dann auf ein Minimum. Ich hab halt in dieser Zeit weniger mit meinen Freunden oder meiner Freundin unternommen.*²⁸⁹

Heute muss er sich auch während seines Praktikums in der GIGA-Redaktion mit E-Sport beschäftigen, privat spielt er nicht mehr als eine Stunde pro Tag.

a. Welche Besonderheiten und Herausforderungen bieten Netzwerkspiele im Vergleich zu Computerspielen im Allgemeinen?

Das Besondere am Computerspielen ist für aProX das Abtauchen aus der Realität:

*Da hat man einfach Zeit, in der man sich um nichts Gedanken machen braucht. Das hilft mir total beim Entspannen.*²⁹⁰

Mit Netzwerkspielen befasst er sich seit seiner Kindheit gemeinsam mit dem Vater und Freunden.

*Man hat einfach die Gelegenheit, sich mit Freunden oder völlig unbekannten Menschen zu messen.*²⁹¹

²⁸⁸ Interview aProX21m, S.2

²⁸⁹ ebd.

²⁹⁰ ebd., S.1

²⁹¹ ebd., S.2

Multiplayer-Spiele haben für ihn einen höheren Stellenwert als reine Singleplayer, wobei aProX vor allem die Kommunikation mit anderen Menschen und die kompetitiven Spielmöglichkeiten schätzt. Während er Computerspiele im Allgemeinen eher zur Ablenkung und Entspannung nutzt, bevorzugt er die anspruchsvolleren Netzwerkspiele aufgrund der erhöhten Eigenleistung und den Anforderungen im Wettkampf.

- b. Welche Peer Group-Charakteristika werden in Zusammenhang mit dem Clan genannt?

Für aProX spielt die Sympathie zu seinen Mitspielern seit dem Beginn seiner aktiven Zeit als Clanspieler die entscheidende Rolle. Seinen ersten Clan gründete er gemeinsam mit Schulfreunden und auch in den folgenden Clans war eine auf Freundschaft und privatem Kontakt basierende Zusammengehörigkeit für ihn wichtig.

Seine Beziehung zu den Clankollegen war immer sehr gut und es fanden auch außerhalb des Internet regelmäßige Treffen statt. Dort wurde sowohl über den Clan an sich, als auch über private Themen gesprochen. Auch auf die Frage nach den für ihn mit dem Clan verbundenen Emotionen beantwortet aProX mit Fokus auf Freundschaften im Clan:

Ist ja klar das man gerne mit Leuten spielen möchte, die man auch persönlich kennt und die bestenfalls noch in der Nähe wohnen (...) Die Zugehörigkeit zu einem Clan ergibt sich von selbst, wenn die Mitglieder auch privat Freunde von einem sind. Mit Freunden Erfolge oder auch Misserfolge zu teilen ist allemal eine schöne Sache.²⁹²

- c. Von welchen Hintergründen und Emotionen wird die Begeisterung am Clanspiel darüber hinaus geleitet?

Die Tatsache, dass aProX in einem Clan spielt, verdankt sich der gemeinsamen Entscheidung einer Gruppe von Schulfreunden, ihr antrainiertes Können auch im Internet unter Beweis zu stellen. Die Aussicht, auf LANs und bei Ligaspielen erfolgreich zu sein, und mit dem Hobby Computerspielen gleichzeitig Geld verdienen zu können, begründet seine Clankarriere. Darüber hinaus

²⁹² ebd., S.3

konnte er auf verschiedenen Posten in der Clanführung wichtige Erfahrungen in seinen Interessensbereichen Sponsoring und Marketing sammeln:

*Die Erfahrungen, die ich durch die Clanaufgaben gemacht habe, haben mich sicher gestärkt. Ich bin souveräner und, ja, auch selbstbewusster geworden.*²⁹³

d. In welchem Zusammenhang stehen die Clanzugehörigkeit und die Entscheidung für CS als Netzwerkspiel?

Da aProX ausschließlich Mitglied von CS-Clans war, stehen sowohl sein Erfolg als Profi-Spieler, als auch die aufgebauten Freundschaften in direktem Zusammenhang mit CS. Trotz seines Hangs zum Taktischen bewertet er CS als relativ schnelles Spiel.

*Gleichzeitig erfordert es ein bedachtes Vorgehen. Die (Das) dient nicht nur einem selbst, sondern dem ganzen Team.*²⁹⁴

Ohne Half Life und CS wäre aProX nicht zum Clanspiel gekommen und hätte somit auf die entscheidenden Komponenten für seinen Kick verzichten müssen:

*Freundschaft, Erfolg, Geldpreise und Reisen.*²⁹⁵

²⁹³ ebd.

²⁹⁴ ebd., S.4

²⁹⁵ ebd.

TEIL III AUSWERTUNG UND ERGEBNISSE

Ziel der Auswertung in Teil III dieser Arbeit ist es, die Hypothesen zu überprüfen und neben der Leitfrage der Erhebung auch Fragen zu beantworten, die sich aus den Interviews ergeben:

„Die Protokolle werden dahingehend aufgearbeitet, welche Antworten sich auf die Hypothesen finden lassen.“²⁹⁶ Zunächst fasse ich die Ergebnisse der Interviews anhand der vier Fragenbereiche (a – d) zusammen.

9 Die qualitativen Interviews - Auswertung

9.1 Hauptaussagen, Abweichungen und Auffälligkeiten

a. Welche Besonderheiten und Herausforderungen bieten Netzwerke im Vergleich zu Computerspielen im Allgemeinen?

Die Netzwerke im Mehrspielermodus werden von allen Experten als im Vergleich zum Computerspielen im Allgemeinen wesentlich relevanter eingestuft. Ihre Besonderheiten sind unmittelbar mit einer negativen Bewertung der Singleplayer verbunden: Das Spielen gegen die computergesteuerten Bots, die meist nach einem einheitlichen System funktionieren und für geübte Spieler schnell durchschaubar sind, machen Offlinespiele langweilig.

*Ein Computer kann man irgendwann immer besiegen ob es Fußball ist oder CounterStrike.*²⁹⁷

Die Experten treffen jedoch eine Unterscheidung nach Netzwerken auf LANs, den realen Treffen zum Spielen in virtuellen Welten, und den Online-spielen. Obgleich die meisten Experten über private LANs mit Freunden zu Netzwerken gekommen sind, bewerten heute nur noch zwei von ihnen diese Events als den Onlinespielen überlegen. Die Begründung der Überlegenheit ergibt sich aus dem direkten räumlichen und kommunikativen Kontakt zu den Gegenspielern, der eine einzigartige Atmosphäre erzeugt.

*(...) die LANs waren immer dabei, die sind heute auch noch immer dabei, weil, weiß nicht, LANs, über LANs geht gar nichts!*²⁹⁸

Die Onlinespiele setzen dem atmosphärischen Vorzug der LANs das Spielen in einer weltweiten Community entgegen, das nicht von der Möglichkeit realer

²⁹⁶ Vgl. Mieg, Harald / Brunner, Beate: Experteninterviews. MUB Working Paper, Zürich: ETH 2001, S. 18. URL: http://www.mub.umnw.ethz.ch/mub_publications/experteninterview.pdf, Stand: 08.03.2005

²⁹⁷ Interview Jay.K20w, S.2

²⁹⁸ Interview aer-18m, S.2

Treffen und deren zeitlichen Implikationen abhängig ist. Auch die spielerischen Variationen und die unterschiedlichen Skills und Motivationen der Gegner machen das Spiel hier zur Herausforderung:

*das aim von denleuten (ist) im internet viel besser und man selbst wird dadurch (dadurch) auch besser.*²⁹⁹

Die Onlinespiele sind für acht von zehn Experten das, worauf es ihnen beim Computerspielen ankommt. Beiden Varianten des vernetzten Spielens ist die Möglichkeit eigen, mit anderen Leuten zusammenspielen und sich gegen mehrere Gegner behaupten zu können. Diese Charakteristika sind für alle Experten die entscheidenden Vorteile gegenüber Singleplayern.

*Das ist genauso, wie wenn zwei Rennradfahrer gegeneinander antreten. (...) Also das Messen im Spiel, wie auch sonst im Sport.*³⁰⁰

Diese kompetitiven Aspekte bietet das Spiel mit Freunden genauso, wie das Antreten gegen unbekannte Gegner. Die Herausforderung und die Unberechenbarkeit des Netzwerkspiels erzeugt Spielspannung und lässt die Spieler engagierter und motivierter agieren. Bemerkenswert in diesem Zusammenhang ist die Feststellung, dass in Bezug auf die positiven Aspekte der Netzwerkspiele nur einer der zehn Experten eine emotionale Verbindung mit dem ihm unbekanntem Gegner thematisiert:

*Und halt der Faktor, dass man weiß, da sind auch Emotionen dabei beim Gegenüber, da ärgert sich jemand, wenn er verliert. Das macht nen zusätzlichen Reiz aus.*³⁰¹

Auffällig ist darüber hinaus, dass mit Ausnahme eines Interviewpartners keiner mögliche negative Aspekte des vernetzten Spielens, etwa in Bezug auf die Isolationsthese, erörtert. Gefühle der Einsamkeit oder das Verlieren in den Welten der Netzwerkspiele ist für die Experten kein Thema.

²⁹⁹ Interview slim2k15m, S.2

³⁰⁰ Interview aer-18m, S.2

³⁰¹ Interview sudan24m, S.2

b. Welche Peer Group-Charakteristika werden in Zusammenhang mit dem Clan genannt?

Ähnlich wie bei Netzwerkspielen steht die Entscheidung zur Clanmitgliedschaft bei fast allen Experten in Zusammenhang mit Vertrauenspersonen: Acht von zehn fanden durch Freunde, Schul- oder Arbeitskollegen oder Familienangehörige zu ihrem ersten Clan. Der Kontakt zu den Clanmitgliedern ist durchweg positiv, man versteht sich gut und thematisiert außerhalb des Spiels auch Privates. Die gemeinsame Basis besteht in den gemeinsamen Interessen und Zielen: Der Clan hält zusammen, man ist füreinander da und kann sowohl im Spiel als auch die Clanaufgaben betreffen mit den anderen Mitgliedern rechnen.

*Also, das sind halt einfach Gleichgesinnte. So ne Sammlung von Gleichgesinnten, die halt zusammen irgendwie Spaß haben wollen.*³⁰²

Diese Gruppendynamik ist notwendiger Clanbestandteil und spielt eine wichtige Rolle bei der Clanwahl. So ist nicht die Clanphilosophie oder eine bestimmte Taktik entscheidend – wichtig sind sympathische, gute Leute, die durch perfekte Abstimmung aufeinander ein gutes Teamplay garantieren.

*Es lag mehr an den Spielern, als am Spiel selbst: Es ging mir um das Persönliche.*³⁰³

Der Teamgeist und das Zusammengehörigkeitsgefühl machen für die Experten den Clangedanken aus:

*Klar, das einfach ne Verbindung da ist, nach dem Motto: Die gehören zu mir.*³⁰⁴

Auch in Zusammenhang mit der Frage nach dem Kick am Spielen in ihrem CS-Clan nennen sieben Experten das Verhältnis zu den Mitspielern und die positiven menschlichen Erfahrungen im Clan:

*Also, hauptsächlich die Leute, das ist das, wovon es abhängt.*³⁰⁵

³⁰² Interview frosch24m, S.4

³⁰³ Interview madsoul22m, S.4

³⁰⁴ ebd.

³⁰⁵ Interview Xyr215m, S.4

Überraschenderweise gibt auch der ehemalige Pro-Spieler aProX, der in seiner Laufbahn Mitglied bei vielen verschiedenen CS-Clans war, die Spieler als entscheidendes Kriterium für seine Clanauswahl an. Der Frage nach privaten Treffen in der realen Welt stehen die Experten größtenteils aufgeschlossen gegenüber: Acht von zehn führen diese in ihren Clans bereits durch oder würden dies tun. Aufgrund der großen Entfernungen zwischen den Wohnorten der Spieler lassen sich Treffen jedoch häufig nicht realisieren. Der Mangel an Interesse der beiden übrigen Experten steht in direktem Zusammenhang mit der Frage, ob eine wirkliche Freundschaft zu anderen Clanmitgliedern überhaupt aufgebaut werden kann oder gewollt ist. Hierbei geht es in erster Linie um fehlende Tiefe in der Beziehung zueinander. Zwar ergänzen sie sich im Spiel und haben ein gutes Verhältnis, doch nicht über die Clanaufgabe hinaus:

*Ich bezieh halt die Leute, die ich da kennen lerne, auf das Spiel und das wars dann auch vorerst.*³⁰⁶

*(...) das sind halt Computerbekanntschaften sag ich mal. Und das ist ja, kann man vielleicht vergleichen mit Leuten, die man so aus der Uni kennt (...).*³⁰⁷

Kontrastierend hierzu steht für sudan die Freundschaft, die ihn mit ca. 70 Prozent seiner Clankollegen verbindet, über der spielerisch praktischen Clanzugehörigkeit selbst.

Bei einem Großteil der Experten bestand bereits freundschaftlicher Kontakt zu mindestens einem Clankollegen, oder der Clan ist Resultat des Entschlusses einer Gruppe von Freunden zum gemeinsamen Hobby E-Sport. Die Entwicklung von Freundschaften über das Clangaming bestätigen jedoch nur zwei Experten. So sagt Jay.K:

*Wir sind Quasi im internet alle Freunde geworden.*³⁰⁸

³⁰⁶ Interview madsoul22m, S.4

³⁰⁷ Interview sudan24m, S.3

³⁰⁸ Interview Jay.K20w, S.4

c. Von welchen Hintergründen und Emotionen wird die Begeisterung am Clanspiel geleitet?

Das taktische Vorgehen in der Gruppe und das somit entstehende Teamplay zeichnet den Clan für alle Experten aus. Der Teamaspekt steht weit vor dem Wunsch eines Einzelspieler, der Beste sein zu wollen. Die aus Training und Absprachen resultierenden Spielzügen garantieren verbesserte Siegchancen. Für mehr als die Hälfte der Experten besteht in der kompetitiven Herausforderung auch ihr Kick am Clanspiel:

Die Clanwars vor allem, der Wettkampf halt. Dort sieht man, ob man gut Taktiken, Teamplay und genug Wissen mitbringt, um auch gegen andere, bessere Clans Stand zu halten.³⁰⁹

Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe und das Wissen um die Skills und Stärken der Mitspieler liefern die Möglichkeit, Taktiken zu entwickeln und zu einem Team zusammen zu wachsen.

Ja, also man fühlt sich schon besser als die normalen einzelnen Public-Gamer, die jetzt keinen Clan haben, und ist dann natürlich auch besser als die in seinem Team.³¹⁰

In einem eingespielten Team mit festen Spielzügen gibt es kaum noch Unsicherheiten, das Spielerische ergibt sich von selbst und bringt für alle Experten wünschenswerte Resultate:

Ein Clan hat Erfolg, wenn er Taktik hat.³¹¹

Der Erfolg mit dem Clan wird zwar nicht von allen Experten über den Freundschaftsaspekt gestellt, ist jedoch relevant für das gute Klima im Clan und ein Muss für die Motivation der Spieler. Über die Weiterentwicklung der eigenen Skills mit dem Clan etwas erreichen zu wollen und auch zu können, und so Selbstbestätigung zu erfahren gehört zu den wichtigsten Hintergründen der Begeisterung am Clanspiel.

Aber auch hier (im kleineren Clan) sind Erfolge so ein...Glücksgefühl. Man hat was geschafft. Das kann man schon mit nem Sporterfolg vergleichen.³¹²

³⁰⁹ Interview ernstaugust16m, S.4

³¹⁰ Interview Xyr215m, S.3

³¹¹ Interview aer-18m, S.5

Über die wichtigsten Komponenten Teamplay und Erfolg hinaus ist das Clanspiel für viele Experten vor allem mit Kommunikation und Spaß in der Gruppe verbunden. Was für die meisten als Freizeitbeschäftigung begann, nimmt aufgrund des Clans feste Strukturen an.

Hierzu gehört auch die Übernahme von Verantwortung in der Gruppe, die zu meist mit bestimmten Aufgaben, wie etwa der des Clan- oder Squadleaders verbunden ist - man muss sich an Regeln halten und verlässlich sein.

Das Lernen von Anderen, aber auch das Anlernen Anderer benennen nur zwei als für sie emotional und begeisternd. So berichtet die Clanleaderin Jay.K von einem Spielanfänger, den sie in ihrem Clan aufgenommen und trainiert hat:

*Und nun ist er besser als ich. Wenn man so was sieht freut man sich sehr.*³¹³

d. In welchem Zusammenhang stehen die Clanzugehörigkeit und die Entscheidung für Counter Strike als Netzwerkspiel?

Die Experten argumentieren, wie die vorangehende Frage gezeigt hat, in erster Linie mit den Clankomponenten Taktik und Teamplay für das Clanspiel, stellen so jedoch gleichzeitig den direkten Bezug zu CS her: Auch hier ist Teamplay entscheidend.

Wenn man da nicht mit Taktik rangeht, dann kannst es auch gleich vergessen.³¹⁴

Das Ziel des Spiels, immer neue Strategien zu entwickeln und den Gegner zu überlisten, führt als zentraler Interessenbestandteil der Experten dazu, dass nur zwei von ihnen eine mögliche negative Konnotation des Spiels thematisieren. So wurde madsoul von seinen Freunden, die ihn vom Spielen in ihrem CS-Clan überzeugen wollten, mit folgender Argumentation konfrontiert:

*Ach Quatsch, Ballerspiel, da geht's doch darum, seinen Gegner auszutricksen! Du musst in der Gruppe vorgehen!*³¹⁵

³¹² Interview aer-18m, S.4

³¹³ Interview Jay.K20w, S.4

³¹⁴ Interview aer-18m, S.5

³¹⁵ Interview madsoul22m, S.5

CS ist ein Mehrspielermodus für Clans und steht so von vorne herein damit in Zusammenhang.

*Ja, ich sag mal, wenn man jetzt dann irgendwie erfolgreich CS spielen will, muss man sich halt in nem Clan organisieren.*³¹⁶

Das Spielen auf Public-Servern wird nur von madsoul thematisiert, dessen CS-Clan sich aufgrund von Unstimmigkeiten und negativen Erlebnissen auf verschiedenen Servern vor Kurzem auflöste. Für sieben Experten hängt die Clanzugehörigkeit stark oder sogar völlig von CS ab, nur drei können sich vorstellen, das Spiel für ihren Clan zu wechseln.

*hm...ich denke nicht, dass es da eine abhängigkeit (zumindest für mich) gibt, da ich mir auch vorstellen könnte andere spiele im clan zu spielen, wenn sie mir mehr spass machen als counterstrike. aber ich denke nicht, dass ich dafür den wechseln würde.*³¹⁷

Die Begeisterung für das Spielen von CS machen die Experten jedoch nicht allein daran fest, nur im Clan erfolgreich sein zu können. Ihre Vorliebe für CS als Clanspiel ist in konkreten Vorlieben begründet. Neben dem simplen Spiel-aufbau, der das Spiel auch für Einsteiger geeignet macht und den im Vergleich zu anderen Spielen realistischen Darstellungen (Spielfiguren, Umgebung, Waffen) ist dies vor allem die große Community.

*(...) dass man halt zu jeder Zeit, rund um die Uhr Leute findet, mit denen man zusammen spielen kann. Dann halt auch mal außerhalb des Clans, wenn da grad keiner Lust oder Zeit hat halt.*³¹⁸

Darüber hinaus macht auch die hohe Variabilität in Bezug auf immer neu entwickelte Maps das Spiel abwechslungsreich.

³¹⁶ Interview sudan24m, S.5

³¹⁷ Interview LaBuse17m, S.5

³¹⁸ Interview sudan24m, S.5

9.2 Hypothesen - Überprüfung

In diesem Kapitel beschäftige ich mich mit gewonnenen Erkenntnissen zu den aufgestellten Hypothesen. Hierzu verbinden ich die theoretischen Grundlagen mit den Ergebnissen der Experteninterviews und nutze sie zur Überprüfung der hypothetischen Annahmen.

1. In der Computergeneration kann der Zusammenschluss der Adoleszenten zu einem Clan als logische Folge der Computerspielbegeisterung angesehen werden, weil dieser als Peer Group fungiert bzw. sich aus der bereits bestehenden Peer Group entwickelt.

Der Clan ist eine Bezugsgruppe von gleichaltrigen, oder zumindest gleichgesinnten Personen, die eine gemeinsame Teilnahme an Netzwerkspielen im Multiplayer-Modus als analoges Interesse verfolgen. Die Ausprägung des Clans als Fun-Clan ist gegenüber den Pro-Clans deutlich stärker vertreten, mit der Konsequenz, dass die Clan-Aktivitäten überwiegend auf den Freizeitbereich beschränkt bleibt. Auch die Experten bestätigen, Pflichten in Verbindung mit Ausbildung oder Familie immer über den Clan zu stellen. Ihre Clanerfahrungen zeigen eine uneingeschränkte Akzeptanz und ein starkes Integrationsstreben innerhalb der Teams. Gegenseitiges Vertrauen und die Ausbildung eines starken Zusammengehörigkeitsgefühls werden nicht zuletzt als Voraussetzung für das erfolgreiche Spiel beschrieben.

Darüber hinaus kann der Clan wichtige Funktionen für die Adoleszenten erfüllen: Der Clanspieler lernt über das Agieren in virtuellen Computerspielwelten hinaus strukturelle Organisationsformen kennen. Er muss sich an claninterne Regeln halten und kann sich im Gegenzug der Unterstützung seiner Clankollegen sicher sein. In Zusammenhang mit der Übernahme organisatorischer Aufgaben im Clan kann der Spieler außerdem seine Handlungsspielräume erweitern. Mit der Nutzung der Neuen Medien Computer und Internet und vor allem der Auswahl von Computerspielen als Medieninhalt ergibt sich für das Hobby E-Sport nicht zuletzt eine Separierung von der Welt der Eltern und Pädagogen: Die aktuelle Gewaltdiskussion in Bezug auf Ego-Shooter wird von keinem der Clanspieler thematisiert. Zahlreiche Hinweise auf die taktischen Hintergründe von Counter Strike und das Ziel, die Gegner auszutricksen, lassen darauf schließen, dass die Thesen, die darauf abzielen, einen systematischen Zusammenhang zwischen der Nutzung von insbesondere Ego-

Shootern einerseits und einer erhöhten Gewaltbereitschaft (bzw. einem möglichen Imitationseffekt) andererseits herzustellen, von der Expertengruppe eine klare Absage erteilt bekommen. Vertretern der Habitualisierungsthese öffnen Ergebnisse, wie sie im Rahmen der Erhebung zustande gekommen sind, natürlich Raum für ihre Argumentationslinie: Gewalt werde nicht thematisiert, da sie aufgrund von Gewöhnung nicht als solche wahrgenommen werde (Habitualisierungseffekt).

Im vorangegangenen Absatz konnten alle im theoretischen Teil der Arbeit genannten Peer Group-Charakteristika direkt auf den Clan angewandt werden. Der Zugang zur Antwort auf die Frage, ob der Adoleszenten-Computerspiel-Clan eine Peer Group ist, führt darüber hinaus über zwei Beispiele:

1. Nach den theoretischen Erkenntnissen dieser Arbeit kann die Gemeinschaft der Computerspieler als Jugendsubkultur bezeichnet werden, wobei der Clan ihre personelle Organisationsform darstellt. Da die Peer Group als personelle Basis der Jugendkultur gilt, kann der Clan als Peer Group gelten.
2. Über die Definition des Clans als E-Sport-Mannschaft ergibt sich die zweite Übereinstimmung mit der Peer Group: Eine Sportmannschaft in realen Welt der Adoleszenten, etwa ein Basketball- oder Hockeyteam wird allgemein als Peer Group anerkannt.

Der Clan lässt sich als Peer Group definieren, die sich in zwei Ausprägungen darstellt. So ist er entweder die Entscheidung einer bereits bestehenden Peer Group bzw. Clique zum gemeinsamen Hobby E-Sport, also eine Erweiterung der realen Gruppe um eine virtuelle Aktionskomponente, oder eine gänzlich neue Peer Group. Diese bildet sich über den Wunsch nach der organisierten Ausübung des E-Sport aus, kann jedoch den realen Freundeskreis nicht ersetzen. Die These, der Clan könne als virtuelle Peer Group, die nur in den virtuellen Welten fern von privatem Kontakt und direkter Kommunikation besteht, gelten, kann – aufgrund der Erhebung – nicht bestätigt werden. Alle Experten stellen direkte Zusammenhänge zwischen ihren bereits bestehenden Freundschaften und ihrem Einstieg in das Clanspiel dar. Im späteren Verlauf kann sich – wie im realen Sport – etwa durch verbesserte Leistungen oder dem Wunsch nach Steigerung ein Clanwechsel unabhängig von Freundschaften ergeben. Bemerkenswert sind hierzu besonders die Aussagen des ehe-

maligen Pro-Spielers aProX, der eine intensive Freundschaft zu seinen Clan-kollegen thematisiert. Das Pro-Gaming steht jedoch durch die Teilnahme an LANs und öffentlichen Spielen, sowie dem Reisen zu internationalen Events verstärkt mit gemeinsamen Erlebnissen der Clanmitglieder im realen Leben in Verbindung. Somit kann auch in Bezug auf den professionellen E-Sport keine rein virtuelle Peer Group-Zugehörigkeit geltend gemacht werden.

2. Die Clanwars bieten den Adoleszenten gegenüber dem gewöhnlichen Computerspielen eine neue Herausforderung: Hier müssen sie sich über das risiko- und konsequenzlose Handeln als virtueller Charakter hinaus in einer realen, verantwortungsvollen Rolle als Mitglied einer Mannschaft behaupten.

Während Computerspiele und deren virtuelle Charaktere bei der anonymen und risikolosen Übernahme von Proberollen eine wesentliche Rolle spielen, muss die Idee des Role-Taking für die Adoleszenten-Computerspiel-Clans erweitert werden. Das bereits in Zusammenhang mit Netzwerkspielen im Allgemeinen thematisierte Messen im unberechenbaren Spiel mit und gegen Andere ist mit neuen Herausforderungen verbunden. Auch im Fun-Bereich sind sich die Experten darüber im Klaren, dass die Clanmitgliedschaft neben den erweiterten Möglichkeiten auch mehr Verantwortung und eine Restriktion des Handlungsfeldes als unabhängiger Einzelspieler mit sich bringt. Die Anonymität des virtuellen Handels wird aufgehoben und der Clanspieler muss sich in eine Mannschaft integrieren. Er gibt damit seine Möglichkeit zum konsequenzlosen Probehandeln zugunsten der Teamzugehörigkeit bewusst auf. Für die Experten stehen diese Aspekte des Clangamings jedoch größtenteils nicht zur Diskussion. Vielmehr nennen sie das Teamplay, die Verantwortung und das Gefühl der Zusammengehörigkeit als herausragende Aspekte der Clanteilnahme. Darüber hinaus wird der Erfolg, der bei CS in unmittelbarem Zusammenhang mit einem eingespielten Team und dem Wissen über die Mitspieler steht, zu einem der wichtigsten und reizvollsten Hintergründe der Begeisterung am Clanspiel.

Für die Experten gilt weiterhin, dass sie mit steigender Begeisterung für das Hobby E-Sport immer bereitwilliger die Freiheiten des Einzelspielers zugunsten einer festen Clangemeinschaft aufgeben. Die Erfahrungen auf den Public-

Servern haben allen gezeigt, dass sie nur im Clan erfolgreich sein können. Über dieses Gruppenerlebnis, das nicht zuletzt mit Emotionen wie Stolz und Glück verbunden ist, erfahren sie Selbstbestätigung. Die Übernahme von claninternen Aufgaben gibt ihnen darüber hinaus die Möglichkeit, verantwortungsbewusst Selbstständigkeit zu etablieren. Man kann also sagen: Für die Adoleszenten-Clanmitglieder werden ihre Rolle im Team und die damit verbundenen Erfolgserlebnisse zu einem modifizierten Role-Taking. Die Experten bewerten das vollkommen risikofreie und ungebundene Agieren in den virtuellen Welten – ähnlich wie bei Singleplayer-Spielen – durch bekannte, unpersonliche Muster als durchschaubar und Langeweile generierend. Die zweite Hypothese kann somit bestätigt werden, muss jedoch um den Aspekt des freien Willens zur Aufgabe des konsequenzlosen Role-Taking und die positive Bewertung dieser Herausforderung für die Experten erweitert werden.

3. Die Zugehörigkeit zu einem Clan steigert die Relevanz des Hobbys Computerspielen und stärkt dessen Legitimationsgrundlage

Diese Hypothese basiert auf der Annahme, dass die adoleszenten Computerspieler in Bezug auf ihr Hobby mit externen Akzeptanzproblemen zu kämpfen haben (Stichwort Gewaltdiskussion³¹⁹) und darüber hinaus nur unzureichende Argumente für die Relevanz des zeitintensiven Daddelns vorbringen können. Somit lag die Vermutung nahe, die Clanzugehörigkeit könne hier unterstützend wirken. Diese Annahme lässt sich im Rahmen der Arbeit nicht bestätigen. Keiner der Experten sah sich mit Schwierigkeiten bei der Legitimation seines Hobbys gegenüber Dritten konfrontiert. Akzeptiert ist das Computerspielen bei ihnen schon immer, da ein Großteil ihres direkten Umfeldes (Geschwister, Freunde, etc.) sich ebenfalls damit beschäftigt und es in ihrem Selbstverständnis zu ihrer Generation dazugehört. Probleme bei der Durchsetzung der Wahl, etwa in Bezug auf die Eltern, thematisiert keiner der Experten. Im Gegenteil: Sieben von zehn Experten wurden auf dem Weg zu ihrem Hobby von ihren Eltern direkt unterstützt, sowohl bei der Anschaffung des Equipments, als auch beim Einstieg in das Spiel.

Hobbys im Allgemeinen haben eine stark normative Komponente, daher schätzen auch die Experten, die einen Großteil ihrer Freizeit mit dem Spielen

³¹⁹ siehe Kapitel 4.4

verbringen, dies nicht als Zeitverschwendung oder bedenklich ein. Sie argumentieren schlicht mit ihrer persönlichen Präferenz: Das Hobby E-Sport macht ihnen Spaß, weswegen sie es aktuell größtenteils intensiv ausüben. Keiner der Experten stellt in Abrede, es zugunsten wichtiger Lebensmomente (z.B. Schul- oder Studienabschluss, Familie etc.) hinten anstellen zu wollen. Das eben ist kennzeichnend für ein Hobby: Es handelt sich hierbei um eine Freizeitbeschäftigung, die – wenn es nötig ist – hinter den tatsächlich Anforderungen des Lebens zurücktritt.

Für die eigene Legitimation des Hobbys reicht das Wissen um das Agieren in einer Gruppe von Freunden aus, wird aber in den meisten Fällen durch das Besetzen von Clanpositionen oder – wie bei dem befragten Pro-Spieler aPrOx – den Gewinn von Preisgeldern zur Ausbildungsfinanzierung endgültig konstituiert. Die Gruppe der Gleichgesinnten rechtfertigt die Präferenz der Freizeitgestaltung des Einzelnen, gerade hierin artikuliert sich ihr Nutzen für ihn.

CS als Clanspiel profitiert darüber hinaus von einer Parallelisierung der virtuellen und der realen Welt. Den verschiedenen taktischen und strategischen Aufgaben in der virtuellen Welt entsprechen verschiedene organisatorische Funktionen in der realen Welt. Was als konsequenzlose virtuelle Daddelei begann, mündet vielfach in organisierten E-Sport mit realen Anforderungen und Verantwortlichkeiten. Daraus ergibt sich nach Aussage der Experten die Steigerung der Relevanz des Hobbys

4. Die Präferenz von Counter Strike kann ein Auslöser für die Clanmitgliedschaft sein, die eigentliche Begeisterung für das Clanspiel ist jedoch nicht auf CS begründet.

CS ist für die Experten dieser Arbeit neben persönlichen Vorlieben vor allem aufgrund des spielrelevanten Einsatzes von Teamplay und Taktik mit den ausschlaggebenden Hintergründen des Clanspiels kompatibel. Alle Experten kamen bereits vor ihrer Entscheidung zum organisierten Spiel im Team zu CS, was dessen Rolle als Wegbereiter zum Clan bestätigt.

CS steht als Mehrspielermodus bereits von der Spielidee mit Clans in direktem Zusammenhang. Die befragten Experten bestätigen darüber hinaus größtenteils auch die Abhängigkeit beider Komponenten für sie persönlich: Trotz des erörterten guten Verhältnisses zu den Clankollegen und der Zufriedenheit mit der derzeitigen Teamwahl würden nur drei Experten ihrem Clan treu bleiben,

wenn dieser sich für einen Wechsel des Spiels entscheiden würde. Die Hypothese, die Clanbegeisterung sei nicht auf CS begründet, kann für diese Gruppe nicht bestätigt werden. Aufgrund dieses Erkenntnis ist es notwendig, die Hintergründe für die Präferenz von CS zu thematisieren und sie als relevant zur Beantwortung der Leitfrage einzustufen. Hier können die im theoretischen Teil der Arbeit aufgezeigten Faszinationskomponenten³²⁰ weitgehend übernommen werden. Die befragten Experten ergänzen sie jedoch um die Vorteile der großen CS-Community weltweit, die das Spielen auf einem Public-Server rund um die Uhr ermöglicht. Hier finden sich Gegner aller Skill-Grade zum privaten Spiel außerhalb des Clans und es bietet sich die Möglichkeit, mit internationalen CS-Spielern in Kontakt zu kommen und sich auszutauschen. Der freie Zugang zum Public-Server, der nicht, wie im Clan häufig der Fall, auf ein bestimmtes Alter restringiert und darüber hinaus anonym möglich ist, bringt jedoch auch negative Aspekte wie sehr junge, undisziplinierte Spieler und Cheats mit sich.

9.3 Beantwortung der Leitfrage

Wie die theoretischen Erkenntnisse gestützt von den Expertenaussagen ergeben, ist der E-Sport als Sportart charakterisierbar. Die Hintergründe der Faszination am Mannschaftssport im Allgemeinen lassen somit auch Rückschlüsse auf den Clan als E-Sport-Mannschaft zu. Parallelen ergeben sich vor allem in Bezug auf die sich den Spielern eröffnenden Möglichkeiten (Mannschaftsgefüge, Training, Organisation, Turniere, Ligen etc.). Der Mangel an privatem und realem Kontakt zur Außenwelt, der den Nutzern der virtuellen Welten häufig vorgeworfen wird, kann durch Freunde innerhalb des Clans oder ergänzende reale Peer Groups von den befragten Spielern jederzeit kompensiert werden.

Die Ergebnisse meiner Arbeit lassen vermuten, dass die Relevanz der direkten Kommunikation immer mehr abnimmt. Bedingt durch die Nutzung von Handy und Internet in der Computergeneration sind die Adoleszenten nicht mehr auf persönliche Treffen angewiesen, um in Echtzeit und vor allem ortsungebunden Kontakt mit ihren Freunden aufzunehmen. Wie die Experten bestätigen, greifen sie auch zur Thematisierung von Privatem häufig auf den Teamspeak mit ihren Clankollegen zurück, zu denen sie sich über das Internet eine Vertrauensbasis geschaffen haben.

³²⁰ siehe Kapitel 5.3.2

Nach meinen Erkenntnissen aus dieser Arbeit exemplifiziert der Clan das sich verändernde Kommunikations- und Gruppenverständnis in der Computergeneration. Die virtuelle Gemeinschaft wird für die Adoleszenten zu etwas völlig Normalem, wodurch die Grundlage für die Clan-Faszination in der Adoleszenz geschaffen wird. Darüber hinaus lässt die Faszination sich in zwei Kategorien einteilen: Die allgemeinen Faszinationshintergründe, die sich mit den Erlebnissen in anderen Sportmannschaften und Adoleszenten-Gruppen vergleichen lassen, und die Faszination am gemeinsamen Agieren in den virtuellen Welten von Counter Strike.

An erster Stelle steht das Gruppenerlebnis, das der Clan als Mannschaft von bzw. mit Freunden in der Freizeit bietet. Das Onlinespiel gilt für die Experten als Aktivität gegen Langeweile und das Alleinsein: Obwohl sie dabei die meiste Zeit alleine vor ihrem PC sitzen, fühlen sie sich durch die bestehende Kommunikation nicht isoliert. Bei der Verbindung des spaßbesetzten Hobbys mit der Aussicht auf Erfolg als eingespieltes Team wirkt auch die Verantwortung als Mitglied der Mannschaft faszinationsfördernd: Das „Wir“ steht immer über dem „Ich“, die Zusammengehörigkeit und das Vertrauen innerhalb des Clans werden von allen Experten besonders hoch bewertet. Der Beitritt zu einem Clan ist die logische Konsequenz für jeden Computerspieler, der sich verbessern und eine Gemeinschaftsleistung erbringen will. Nur wer seine Teamposition gewissenhaft erfüllt, wird vollständig integriert und respektiert und kann seinen Clanbeitrag leisten. So sind in erster Linie das Teamplay und die taktischen Möglichkeiten, die sich durch das Arbeiten an den spielerischen Fähigkeiten im Laufe der Zeit ergeben, faszinierend für die Adoleszenten.

Die virtuellen Welten, in denen sich die Clanaktivitäten abspielen, können darüber hinaus weitere, äußerst spezifische Faszinationshintergründe liefern. Die Grundlage hierfür stellen die grenzenlosen Möglichkeiten des zeit- und ortsunabhängigen Internet dar: Die Clanspieler können 24 Stunden am Tag gegen Spieler aus aller Welt antreten, wobei Nationalität, sozialer Hintergrund und Alter nur eine sekundäre Rolle spielen. In diesem Sinne schlägt der E-Sport nicht, wie andere Sportarten, eine Brücke (zwischen Kulturen oder Gemeinschaften), sondern profitiert von der der Institution Internet inhärenten Grenzenlosigkeit.

Der Clan ermöglicht des weiteren eine große Eigenverantwortlichkeit: Während es den Adoleszenten in den meisten anderen Sportarten nur möglich ist,

sich einem bestehenden Verein anzuschließen und dessen festgelegte Regeln zu akzeptieren, bzw. sich durch das Erlangen eigener Akzeptanz in der Gruppe zu etablieren, lässt der E-Sport Raum für eigene Aktivitäten. So ist es aktuell jedem Spieler möglich, in Eigenregie einen Clan zu gründen, mit diesem an Ligaspielen und Turnieren teilzunehmen und ihn so zu etablieren. Hierbei sind der gestalterischen Freiheit keine Grenzen gesetzt: Selbst die jüngsten Experten haben bereits Erfolg mit ihrem eigenen Clan.³²¹

Nicht zuletzt begründet sich die Adoleszenten-Faszination am Clangaming in der Spielwahl: CS bietet eine für den E-Sport-Bereich einzigartige Community. Die inzwischen mehr als sechs Jahre alte Spielgeschichte hat eine Gemeinschaft erzeugt, die allein in Deutschland aus einer halben Millionen aktiven Spielern besteht und sich weiter vergrößert.

Aufgrund der Tatsache, dass alle Clans und Teams einen ähnlichen Aufbau haben und das Hobby bei allen an die virtuellen Welten gebunden ist, ist zu vermuten, dass sich die E-Sportler-Faszination am Clangaming tatsächlich nur in zwei Faktoren unterscheidet: Den persönlichen Vorlieben und den spezifischen Charakteristika des gewählten Spiels. Zur Untersuchung dieser Vermutung wäre eine Befragung von Clanspielern unterschiedlicher Spielformate (z.B. WoW, FIFA etc.) nötig.

³²¹ Vgl. Interview Xyr215m

10 Fazit und Aussichten

Bereits im theoretischen Kapitel konnte die Relevanz der Neuen Medien für die heutige Adoleszenten-Generation, die als Computergeneration charakterisiert werden kann, dargestellt werden. Der Clan wird hierbei zur generationskompatiblen Organisationsform – sowohl als wirkliche Peer Group, unterstützt durch Freunde, als auch zum Erleben und Entdecken der virtuellen Welten im Team. Ob sich die E-Sport-Community jedoch in absehbarer Zukunft etablieren kann, muss – auch im Hinblick auf die Expertenaussagen – in Frage gestellt werden. Die Szene befindet sich in einem Aufbau- und Ordnungs-, bzw. Organisationsprozess (Gründung des E-Sport Verbands, Einführung eines einheitlichen Liga- und Regelsystems), dessen Intention unter anderem die Anerkennung des E-Sport als offizielle Sportart ist. Doch nicht nur aufgrund der stetigen Diskussion um das Gewaltpotential bestimmter Spiele, die vor allem durch die Medienberichterstattung aufrecht erhalten wird³²², rückt diese Akzeptanz des E-Sport noch in weite Ferne: Eine Aufnahme in die Liste der offiziellen Sportarten stünde mit der Zahlung finanzieller Zuschüsse in Verbindung – der staatlichen Subventionierung des Computerspielens. Hierzu muss es der E-Sport-Community gelingen, dauerhaft ein hohes Maß an Professionalität zu gewährleisten, um ihren Sport zu legitimieren. Dies kann, gemessen am aktuellen Stand der Entwicklung, noch Jahre dauern.

Doch die Zeit arbeitet für die Community: Der E-Sport und vor allem das Clangaming haben in der Adoleszenten-Szene den „In-Status“ einer angesagten Freizeitbeschäftigung erlangt, der immer mehr mit dem Stil anderer Jugendsubkulturen - wie etwa der Skaterszene und deren Entwicklung - verglichen werden kann. Das Internet öffnet den Adoleszenten immer mehr Grenzen, ihr Aktionsfeld für die Ausübung ihres größtenteils virtuellen Hobbys ist unbeschränkt und garantiert eine Variabilität, die kaum eine reale Beschäftigung generieren kann. Darüber hinaus werden gute Leistungen im professionellen E-Sport bereits heute auf unterschiedlichen nationalen und vor allem internationalen Events und in Ligen mit Preisgeldern belohnt und von Sponsoren unterstützt.

³²² z.B. Berichte von Rainer Fromm, ZDF-Magazin „Frontal 21“ (u.a. 26.04.2005)

„Es dauert häufig lange, bis neue Spielformen gesellschaftlich akzeptiert werden.“³²³ Szeneinsider wie DrMaHoSSi, Sponsoringmanager bei OCRANA.ATI, prognostizieren die Etablierung des E-Sport als feste Größe wie Handball oder Basketball:

„Allerdings denke ich wird dies noch zirka 10 Jahre dauern.“³²⁴

Dafür spricht vor allem ein Ausblick in die Zukunft: Die heutige Computergeneration ist die Elterngeneration von morgen, für deren Kinder die Neuen Medien nicht mehr neu, sondern alltäglich sind. Während heute noch viele Eltern gegen die Computerspiel-Leidenschaft ihrer Kinder argumentieren, kann sich ein Großteil der Adoleszenten künftig des Interesses und der Unterstützung seiner medienerfahrenen Eltern sicher sein.

Eine abschließende Einschätzung des Clangamings muss zwei verschiedene Aspekte dieses Phänomens berücksichtigen: Die technischen Voraussetzungen und die sozialen Organisationsformen. Zum Einen besteht die Basis des Spiels in virtuellen, bewegten Bildern, verknüpft mit der Möglichkeit und Notwendigkeit, innerhalb dieser Bilder virtuelle Charaktere selbst zu steuern. Andererseits fördert der Zusammenschluss zu einem Clan Ausprägungen, die einen Vergleich mit traditionellen Mannschaftssportarten nahelegen.

Wollte man jemandem, der zwar jegliches Fernsehformat jedoch weder Computer noch Computerspiele kennt, dieses Phänomen beschreiben, läge der Vergleich mit einem Comicfilm nahe, dessen Figuren mittels verschiedener Tasten und Knöpfe selbst dirigierbar sind. Insofern kann Computerspielen als eine Art aktives Fernsehen zum Selbermachen beschrieben werden. Es ergibt sich die Parallelisierung der Medien Fernsehen (Film) und Computer (Spiel); der Unterschied beider besteht in der Rezeptionshaltung: Während der Fernseher ein passives Konsumieren erlaubt, fordert der Rechner eine aktive Eigenleistung des Subjekts (Hand-Auge-Koordination etc.). Die Diskussion, die derzeit über mögliche Auswirkung des Spielens am Computer geführt wird, ist vergleichbar mit der Debatte um den Fernseher als Bestandteil der Grundausstattung aller Haushalte ab Mitte des 20. Jahrhunderts. Auch damals wurde von verschiedenen Seiten der Befürchtung Ausdruck verliehen, das Rezipieren gewalthaltiger Formate führe zu einer Verrohung der Jugend und motiviere Imitationshandlungen. Inzwischen sind diese Diskussionen jedoch weitgehend verstummt, da das Fernsehen als etabliertes Medium angesehen wird,

³²³ Dr. Jens-Uwe Intat, EA-Games und Vorsitzender des BIU – Bundesverband Interaktiver Unterhaltung, über Schach, „International eSports-Forum – Fascination eSports“, Düsseldorf 03.06.2005

³²⁴ ebd., Vortrag „Professionalität – Voraussetzung für Erfolg im eSport“,

dessen Nutzung in die soziale Praxis unserer Gesellschaft verwoben ist. Die Vermutung liegt nahe, dass dem Phänomen des Computerspielens in der öffentlichen Wahrnehmung ein ähnlicher Werdegang bevorsteht.

Den zweiten Aspekt des Phänomens Clangaming bildet dessen soziale Struktur: Schließen sich mehrere Computerspieler zu einem Clan zusammen, entsteht ein gesellschaftliches Gefüge, das die Ausprägung einer Mannschaft hat. Der Clan kennt, genau wie eine beliebige Sportmannschaft, verschiedene Positionen und Aufgabenfelder innerhalb des Teams, es gibt feste Trainingszeiten und verschiedene Trainingsarten (z.B. Taktik oder Koordinationsübungen im Sinne der Optimierung der Spielkontrolle). Unter Vernachlässigung der technischen Voraussetzungen des Clangamings kann die soziale Ausprägung des Clans durchaus den Anspruch einer Sportgemeinschaft erheben. Erfährt das Agieren in virtuellen Welten darüber hinaus eine Steigerung der Professionalität von Strukturen und Organisation, etwa durch den Aufbau eines einheitlichen Ligasystems, ist, zusammen mit der Veralltäglichung des Umgangs mit Computern und deren Inhalten, mit der Etablierung des E-Sport als gesellschaftlich anerkannte Disziplin in nicht allzu ferner Zukunft zu rechnen.

Literaturverzeichnis

Monographien

Adamowsky, Natascha (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt/New York: Campus Verlag

Arbeitsgemeinschaft der ARD-Werbegeellschaften (2004):

ARD/ZDF-Online Studie 2004, Media Perspektiven 8/2004, KW 37

Baacke, Dieter / Vollbrecht, Ralf (Überarb.) (2003): *Die 13-18-jährigen. Einführung in die Probleme des Jugendalters*. 8. überarbeitete Auflage, Weinheim u. Basel: Beltz Verlag

Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard (2001): *Erst die Freunde, dann die Medien - Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz. Medienerfahrungen von Jugendlichen, Band 2*. München: DJI Verlag Deutsches Jugendinstitut

Barthelmes, Jürgen (2003): *Erst die Freunde, dann die Medien – Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz. Medienerfahrungen von Jugendlichen, Band 2*. München: DJI Verlag Deutsches Jugendinstitut

Bauer Media KG (2004): *BRAVO Jugendstudie Faktor Jugend 7 – Marken und Trends*. München: iconkids & youth

BITKOM (Hg.) (2005): *Daten zur Informationsgesellschaft – Status quo und Perspektiven Deutschlands im internationalen Vergleich*.

URL: http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Daten_zur_Informationsgesellschaft_2005.pdf (Stand: 02.06.2005)

Bofinger, Jürgen (2001): *Schüler – Freizeit – Medien – Eine empirische Studie zum Freizeit- und Medienverhalten 10 – 17-jähriger Schülerinnen und Schüler*. München: kopaed Verlag

Computec Media (2003): *KICK 4.0 – Studie zu jungen Electronic Gamern.* Nürnberg: Enigma GfK Medienforschung

Deutsche Shell (Hg.) (2003): *Jugend 2002 – Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus.* 4. Auflage, Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag

Dohmen, Günther (2001): *Das informelle Lernen – Die internationale Erschließung einer bisher vernachlässigten Grundform menschlichen Lernens für das lebenslange Lernen aller.* Bonn: Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMB+F), URL: www.bmbf.de/pub/das_informelle_lernen.pdf, 207 Seiten (Stand: 11.04.2005)

DUDEN (2003): *Das große Fremdwörterbuch.* 3., überarbeitete Auflage, Mannheim, Leipzig u.a.: Dudenverlag

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): *medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten. (Printteil, CD-ROM und Online-Angebot unter URL: <http://www.medienpaedagogik-online.de>)* Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hg.) (1997): *Handbuch Medien: Computerspiele, Theorie Forschung Praxis.* Bonn: bpb Bundeszentrale für politische Bildung

Gieselmann, Hartmut (2002): *Der virtuelle Krieg – Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel.* Kultur und Gesellschaft 5, Hannover: Offizin Verlag

Hurrelmann, Klaus (2004): *Lebensphase Jugend – Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung.* 7., vollständig überarbeitete Auflage, Weinheim und München: Juventa Verlag

Ipos – Institut für praxisorientierte Sozialforschung (Hg.) (2003): *Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland – Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsumfrage November/Dezember 2002.* Mannheim: ipos

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2004):

JIM 2004: Jugend, Information, (Multi-)Media – Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: mpfs

Mertens, Mathias / Meißner, Tobias (2002): *Wir waren Space Invaders – Geschichten vom Computerspielen.* Frankfurt: Eichhorn AG

Opaschowski, Horst W. (1999): *Generation @ - Die Medienrevolution entlässt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter.* Hamburg: British American Tobacco

Schäfers, Bernhard (2001): *Jugendsoziologie.* 7. Auflage, Opladen: Leske+Budrich

Schunk, Dirk (2004): *Einführung in die Generation: Counter Strike.* Norderstedt: Books on Demand

Tully, Claus J. (Hg.) (2004): *Verändertes Leben in modernen technisierten Welten – Organisierter und informeller Kompetenzerwerb Jugendlicher.* Schriften des DJI, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Vollbrecht, Ralf (2002): *Jugendmedien. Grundlagen der Medienkommunikation; Bd. 12.* Tübingen: Niemeyer Verlag

Wirsig, Christian (2003): *Das grosse Lexikon der Computerspiele.* Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf

Aufsätze und Artikel (Online und Print)

Baumgärtel, Tilmann (2002): *Hol die Geiseln aus dem Keller.* In: Die Zeit 32/2002 (01.08.2002), URL: http://hermes.zeit.de/pdf/archiv/archiv/2002/32/200232_lan-party.xml.pdf (Stand: 23.03.2005)

Beyer, Banu / Dichanz, Horst (2004): *Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Virtualität und Virtualisierung.* In: merz Computerspiele – Interessen und Kompetenzen, 48. Jg. Nr. 3 (Juni 2004), München: kopaed Verlag, S.44 - 49

Dambeck, Holger (2004): *Umstrittene Studien – „Computerspiele machen dumm.“* In: Spiegel Online, 01.12.2004, URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,330460,00.html> (Stand: 20.02.2005)

Die Zeit (2004): *Spielen in Zahlen.* Die Zeit Nr.12, 11.03.2004

Drösser, Christoph: (2004): *Raus aus der Schmutzdecke.* In: Die Zeit Nr. 36, 26.08.2004, S.27 - 29

Feierabend, Sabine / Klingler, Walter (2002): *Kinder und Medien 2002 – Ergebnisse der Studie KIM 2002 zum Medienumgang Sechs- bis 13-Jähriger in Deutschland.* In: Media Perspektiven 6/2003: S.278-289

Freud, Sigmund (1908): *Der Dichter und das Phantasieren,* Studienausgabe Band X – Bildende Kunst und Literatur, Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag 1969, S.169 - 179

Fritsche, Ivonne (2000): *Modernes Leben: Gewandelt, vernetzt und verkabelt.* In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2000, Opladen: Leske + Budrich Verlag 2000, S.181 - 219

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (2003): *Computerspiele als Fortsetzung des Alltags – Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken.* In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: bpb 2003, CD-ROM-Beitrag, 19 Seiten

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (1997): *Kurzinformation, Computerspiele zwischen Faszination und Gewalt*. Computerspiele auf dem Prüfstand 58 – 67/97, Bonn: bpb 1997

Fritz, Jürgen (2003): *Im Sog der Computerspiele – Vorurteile und Erkenntnisse über Vielspieler*. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: bpb 2003, CD-ROM-Beitrag, 13 Seiten

Fritz, Jürgen (2003): *Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? – Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und Motivieren*. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: bpb 2003, Printteil S.10 - 24

Fritz, Jürgen (2003): *Wie virtuelle Welten wirken*. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: bpb 2003, CD-ROM Beitrag, 28 Seiten

Gebel, Christa / Gurt, Michael / Wagner, Ulrike (2004): *Kompetenzbezogene Computerspielanalyse*. In: merz Computerspiele – Interessen und Kompetenzen, 48. Jg. Nr.3 (Juni 2004), München: kopaed Verlag, S.18 - 23

Gensicke, Thomas (2003): *Individualität und Sicherheit in neuer Synthese? Wertorientierung und gesellschaftliche Aktivität*. In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag 2003, S.139 - 212

Hoffmann, Dagmar / Münch, Thomas (2003): *Mediale Aneignungsprozesse im Netz – Zum Gebrauchswert des Internets für jugendliche Intensivnutzer*. In: merz Wissenschaft: Virtuelle Lebenswelten 5/2003, München: kopaed Verlag, S.39 - 51

Hüther, Jürgen (2004): *Medienbildung – Ein Begriff sucht seinen Sinn*. In: merz Computerspiele – Interessen und Kompetenzen, 48. Jg. Nr.3 (Juni 2004), München: kopaed Verlag, S.96

Hurrelmann, Klaus / Linssen, Ruth / Albert, Mathias / Quellenberg, Holger (2003): *Eine Generation von Egotaktikern? Ergebnisse der bisherigen Jugendforschung.* In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag 2003, S.31 - 52

JETZT.DE (2004): *Mord ist Sport.* In: Süddeutsche Zeitung, 26.04.2004

Kaindel, Christoph (2004): *Under Construction – Kreatives Gestalten mit Computerspiel-Editoren.* In: merz Computerspiele – Interessen und Kompetenzen, 48. Jg. Nr.3 (Juni 2004), München: kopaed Verlag, S.38 – 41

Kaindel, Christoph (2003): *Computerspiele und das neue deutsche Jugendschutzgesetz.* In: medienimpulse Juni 2003, Wien: bm:bmK 2003, S.88

Kessler, Gregor (2002): *Gemeinsames Raunen.* In: Frankfurter Rundschau, 05.11.2002

Keupp, Heiner (1988): *Auf dem Weg zur Patchwork-Identität?* In: Verhaltenstherapie und Psychosoziale Praxis, Vol. 20 (4). Tübingen: Deutsche Gesellschaft für Verhaltenstherapie (dgvt) 1988, S.425 - 438

Klimmt, Christoph (2001): *Ego-Shooter, Prügelspiele, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospiele.* In: Medien&Kommunikationswissenschaft, 49. Jg. 2001/4. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft, S.480 - 497

Klimmt, Christoph (2004): *Der Nutzen von Computerspielen – Ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung.* In: merz Computerspiele – Interessen und Kompetenzen, 48. Jg. Nr.3 (Juni 2004), München: kopaed Verlag, S.7 - 11

Kohlenberg, Kerstin (2005): *Dossier: Schlachten in der Cyber-Welt.* In: Die Zeit 12/2005, URL: <http://www.zeit.de/2005/12/Computerspiele> (Stand: 17.03.2005)

Kok, Elmar (2004): *Computerspielen in der Bundesliga.* In: taz NRW, 09.06.2004, S.3

Kraam, Nadia (2004): *Kompetenzfördernde Aspekte von Computerspielen.*
In: merz Computerspiele – Interessen und Kompetenzen, 48. Jg. Nr.3 (Juni 2004), München: kopaed Verlag, S.12 - 17

Kübler, Hans-Dieter (2003): *Leben mit der Hydra – Die Medienwelten von Kindern und Jugendlichen.* In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: bpb 2003, CD-ROM-Beitrag, 26 Seiten

Linszen, Ruth / Leven, Ingo / Hurrelmann, Klaus (2003): *Wachsende Ungleichheit der Zukunftschancen? Familie, Schule und Freizeit als jugendliche Lebenswelten.* In: Deutsche Shell (Hg.): Jugend 2002, Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag 2003, S.53 - 90

Marburger, Harald (2003): *Computer mediated Communication (CMC) – Die digitale Identitätsdroge?* In: merz Wissenschaft - Virtuelle Lebenswelten 5/2003, München: kopaed Verlag, S.87 - 99

Meise, Sylvia (2004): *Kleine Helden in Not.* In: Frankfurter Rundschau, 14.12.2004

Meise, Sylvia (2004): *Machen, was Mama blöd findet.* In: Frankfurter Rundschau, 14.12.2004

Mertens, Mathias (2004): *Blutprobe.* In: GEE 4-2004, URL: <http://www.geemagazin.de/stories.html?id=22> (Stand: 30.03.2005)

Meuser, Michael / Nagel, Ulrike (1991): *ExpertInneninterviews.* In: Garz, D. / Kramer, K. (Hg.): Qualitativ-empirische Sozialforschung: Konzepte, Methoden, Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag 1991, S.441 - 471

Mieg, Harald A. & Brunner, Beate (2001): *Experteninterviews (MUB Working Paper 6).* Zürich: ETH - Professur für Mensch-Umwelt-Beziehungen, URL: http://www.mub.umnw.ethz.ch/mub_publications/experteninterview.pdf (Stand: 15.05.2005)

Schaumburg, Heike / Issing, Ludwig J. (2004): *Entwicklung einer neuen Lernkultur durch den Einsatz von Laptops.* In: Tully, Claus J. (Hg.): *Verändertes Lernen in modernen technisierten Welten*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2004, S.107 - 134

Schmidt, Bernhard / Tippelt, Rudolf (2004): *Multimediale Lernangebote und ihre Eignung für Jugendliche.* In: Tully, Claus J. (Hg.): *Verändertes Lernen in modernen technisierten Welten*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2004, S.87 - 106

Schmidt, Ulrike (2004): *Im Reich der Feen und Kobolde – LAN Party für Mädchen.* In: *merz Computerspiele – Interessen und Kompetenzen* 48. Jg. Nr.3 (Juni 2004), München: kopaed Verlag, S.30 - 33

Stöcker, Christian (2004): *Gehirntraining mit dem Shooter.* In: *Spiegel Online*, 29.12.2004, URL: www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/0,1518,333935,00.html (Stand: 20.02.2005)

Theunert, Helga / Eggert, Susanne (2003): *Virtuelle Lebenswelten – Annäherung an neue Dimensionen des Medienhandelns.* In: *merz Wissenschaft – Virtuelle Lebenswelten* 5/2003, München: kopaed Verlag, S.3 - 13

Tiedemann, Claus (2002): „Sport“ – *Vorschlag einer Definition.* URL: <http://www.sport.uni-hamburg.de/infodoc/digitalepublikationen/tiedemann/sportdefinition.html#Definition1> (Stand: 11.04.2005)

Tully, Claus J. (2004): *Neue Lernkonzepte in der Informationsgesellschaft? Eine Einführung.* In: Tully, Claus J. (Hg.): *Verändertes Leben in modernen technisierten Welten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2004, S.11 - 25

Tully, Claus J. (2004): *Nutzung jenseits systematischer Aneignung – Informalisierung und Kontextualisierung.* In: Tully, Claus J. (Hg.): *Verändertes Leben in modernen technisierten Welten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2004, S.27 - 55

Vogelsang, Waldemar (2003): *LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online.* In: merz Wissenschaft – Virtuelle Lebenswelten 5/2003, München: kopaed Verlag, S.65 - 75

Wiemken, Jens (2003): *Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot – Sind Ego-Shooter wirklich so problematisch wie man gemeinhin glaubt?* In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: bpb 2003, CD-ROM-Beitrag, 32 Seiten

Wiemken, Jens (2004): *Barbie Mode Designer oder Warcraft? Geschlechtsspezifische Präferenzen bei Computerspielen.* In: merz Computerspiele – Interessen und Kompetenzen, 48. Jg. Nr. 3 (Juni 2004), München: kopaed Verlag, S.24 - 29

Witting, Tanja / Esser, Heike (2003/1996): *Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung – Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel.* In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: bpb 2003, Printteil S.30 – 48

Witting, Tanja / Esser, Heike (2003): *Virtuelle Gewalt zwischen Sport und Krieg – Zum Marketing von Ego-Shootern.* In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): medienpädagogik. Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: bpb 2003, CD-ROM-Beitrag, 9 Seiten

Witting, Tanja / Esser, Heike (2003): *Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen.* In: merz Wissenschaft – Virtuelle Welten 5/2003, München: kopaed Verlag, S.52 – 64

Internetseiten

http://de.wikipedia.org	Online-Enzyklopädie
http://www.faz.net	Online-Datenbank Frankfurter Allgemeine Zeitung
http://www.heise.de	Datenbank Heise-Online (Zeitschr.verlag)
http://www.heise.de/tp	Datenbank Telepolis – Digital Cultural Studies
http://www.spiegel-online.de	Online-Datenbank Der Spiegel
http://www.zeit.de	Online Datenbank Die Zeit
http://www.bmfsfj.de	Bundesministerium für Jugend
http://www.bpb.de	Bundeszentrale für politische Bildung
http://www.vud.de	Verband Unterhaltungssoftware Deutschland
http://www.giga.de	Online-Auftritt des NBC-Europe Spartenkanals
http://www.esl-europe.net	Electronic Sports League
http://www.wcg-europe.org	Samsung World Cyber Games - Euro-championship
http://www.counterstrike.net	Offizielle Websites der deutschen CS-
http://www.counter-strike.de	Community

Anhang – Leitfaden zur Erhebung

(Spieler-) Name	
Clan und ggf. Ligen o.ä.	
Alter	

I. Allgemeines/Einstiegsfragen

1. Zum Einstieg: Erzähl ein bisschen was zu Dir, was machst Du zur Zeit? Was sind Deine Hobbys außer E-Sport?
2. Wie bist Du zum Computerspielen gekommen – erinnerst Du Dich? Wann war das? Gab es einen bestimmten Auslöser?

II. Hauptteil

3. Was ist für Dich das Besondere an Computerspielen im Allgemeinen?
4. Wieviel Zeit verbringst Du am Tag mit dem Computerspielen? Wieviel ist das im Vergleich zu anderen Tätigkeiten und Freizeitaktivitäten?
5. Wann und wie bist Du zu Netzwerk- bzw. Multiplayer-Spielen gekommen? Welche Relevanz haben sie für Dich im Vergleich zu anderen Spielen?
6. Seit wann spielst Du im Clan? Wie hat das angefangen?
7. Inwiefern hat sich der Zeitaufwand verändert, seit Du im Clan spielst?
8. Wie ist der Aufbau/die Struktur in Eurem Clan/Eurem Team? Welche Funktion übernimmst Du? Erzähl mal.
9. Warum derzeit ausgerechnet dieser Clan mit diesen Mitspielern?
10. Wie ist Deine Beziehung zu den anderen Clanmitgliedern?

11. Was bedeutet für Dich die Zugehörigkeit zu einem Clan? Welche Empfindungen verbindest Du damit?
12. Wie würdest Du bei einem Singleplayer-Spieler für das Clangaming argumentieren? Welche Eigenschaften müssten unbedingt genannt werden?
13. Wenn Du die Stichworte „Clan“ und „Erfolg“ in einer Aussage unterbringen müsstest, die auf Dich zutrifft, wie würde diese lauten?
14. Seit wann spielst Du CS und wie fiel Deine Wahl?
15. Was hat CS, was andere Spiele nicht haben? Was macht es besonders?
16. Welche Verbindung besteht für Dich zwischen Deiner Wahl, im Clan zu spielen, und CS?

III. Ausstieg / Rückblick und Ausblick

17. Wenn Du mal alles zusammenfasst: Was gibt Dir den Kick am Spielen in Deinem CS-Clan?
18. Wenn Du jetzt mal in die Zukunft schaust...wo siehst Du Dich in Verbindung mit Deinem Hobby E-Sport? Wie wird diese Verbindung sich entwickeln, was ist der Plan?

Hast Du vielleicht noch Fragen oder Anregungen?

VIELEN DANK FÜR DEINE HILFE UND DIE EHRlichen ANTWORTEN!

Ehrenwörtliche Versicherung

Ich versichere, dass ich die vorgelegte Diplomarbeit mit dem Thema: „Gemeinschaften in virtuellen Welten – Funktion und Wirkung von Adoleszenten-Computerspiel-Clans am Beispiel Counter Strike“ selbständig verfasst und alle verwendeten Quellen und Hilfsmittel angegeben habe. Ich habe diese Arbeit an keiner anderen Hochschule zur Erlangung eines akademischen Grades eingereicht.

Frankfurt am Main, den 27.06.2005