



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

**„Faszination *Wii*  
*Wii* verändert (sich) das Spielverhalten?“**

Verfasserin

Elisabeth Eisenhut

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Pädagogik

Betreuerin / Betreuer:

Univ. Prof. Mag. Dr. Christian Swertz, MA



## **Danksagung**

*An dieser Stelle möchte ich mich bei jenen Menschen bedanken,  
die mich auf meinem Weg unterstützt und begleitet haben.*

*Ein ganz besonderer Dank gilt...*

*...meinem lieben Mann Georg, der mir stets unterstützend zur Seite steht und Kraft gibt,  
...meiner süßen Tochter Eleonore, die der Sonnenschein meines Lebens ist,  
...meinen Eltern, die mir mein Studium ermöglicht haben,  
...Familie Smalcerz und Familie Eisenhut,  
...meinem Betreuer Prof. Dr. Swertz und  
...meinen Freunden.*

*Herzlichen*

*Dank!*



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. EINLEITUNG</b> .....	<b>1</b>
1.1 Problemdarstellung:.....	5
1.2 Der aktuelle Forschungsstand .....	7
1.3 Darstellung der Forschungslücke .....	7
1.4 Die leitenden Forschungsfragen.....	8
1.5 Aufbau der Arbeit.....	8
<b>2. BILDSCHIRMSPIELE: COMPUTER- UND VIDEOSPIELE ...</b>	<b>10</b>
2.1 Faszination Bildschirmspiele .....	11
2.2 Das Spiel .....	13
2.2.1 Die Definition des Begriffs „Spiel“ .....	14
2.2.2 Spielkultur.....	18
2.2.3 Die Geschichte des Spieles .....	20
2.2.4 Spiel und Wirklichkeit .....	21
2.2.5 Das Spielzeug .....	24
2.2.6 Spielforschung.....	26
2.2.7 Spielpädagogik.....	27
2.2.8 Spielverhalten .....	28
2.3 Die Geschichte der Videospiele.....	31
2.3.1 Die Geschichte der Videospiele bis in die 1980er Jahre .....	32
2.3.2 Geschichte der Videospiele von den 1980ern bis heute .....	38
<b>3. CONTROLLER</b> .....	<b>42</b>
3.1 Der Controller als Spielzeug .....	44
3.2 Steuerfunktionen .....	45
3.3 Die Geschichte der Controller.....	47
<b>4. DIE NINTENDO WII KONSOLE</b> .....	<b>69</b>
4.1 Die Bestandteile der Wii-Konsole .....	73
4.1.1 Der Wii - Controller.....	73
4.1.2 Nunchuk .....	74
4.1.3 Wii MotionPlus.....	74
4.1.4 Wii Wheel .....	75
4.1.5 Die Wii-Sensor- Leiste .....	75
4.1.6 Der Wii-Vitality-Sensor .....	76
4.2 Forschungsstand zur Wii .....	76
4.2.1 Der medizinische Bereich .....	76
4.2.2 Der sportliche Bereich.....	78
4.2.3 Der soziale Bereich .....	78

## **5. CASUAL GAMES ..... 79**

5.1 Casual Revolution.....	81
5.2 Mimetic Interface .....	84
5.3 Wii als soziales Event.....	88

## **6. DER METHODISCHE TEIL ..... 91**

6.1 Das methodische Vorgehen anhand der „Grounded Theory“ .....	92
---	----

### **6.2 Beobachtungen und Interviews ..... 97**

6.2.1 Beobachtungsprotokoll 1 .....	98
6.2.1.1 Interviews Nr. 1 - 3 .....	100
6.2.2 Beobachtungsprotokoll 2 .....	102
6.2.2.2 Interview 4 .....	103
6.2.3 Beobachtungsprotokoll 3 .....	103
6.2.3.1 Interviews 5 – 7.....	104
6.2.4 Beobachtungsprotokoll 4 .....	105
6.2.4.1 Interviews 8 – 9.....	107
6.2.5 Beobachtungsprotokoll 5 .....	108
6.2.5.1 Interviews 10 - 11.....	110
6.2.6 Beobachtungsprotokoll 6 .....	111
6.2.6.1 Interviews 12 - 13 .....	112
6.2.7 Beobachtungsprotokoll 7 .....	113
6.2.7.1 Interview 14 .....	114
6.2.8 Beobachtungsprotokoll 8 .....	114
6.2.8.1 Interviews 15 – 18.....	117
6.2.9 Beobachtungsprotokoll 9 .....	119
6.2.9.1 Interviews 19 – 21 .....	121
6.2.10 Beobachtungsprotokoll 10.....	122
6.2.10.1 Interviews 22 - 24 .....	123
6.2.11 Beobachtungsprotokoll 11.....	124
6.2.11.1 Interviews 25 - 28 .....	125

### **6.3 Beobachtete Spiele und Konsolen..... 127**

6.3.1 Beobachtungen an der Wii .....	128
6.3.1.1 Wii Mario Kart.....	128
6.3.1.2 Just Dance .....	130
6.3.1.3 Wii Sports .....	131
6.3.1.4 Raving Rabbids Travel in Time .....	133
6.3.1.5 Wii Super Mario Bros. ....	133
6.3.1.6 Wii Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen.....	133
6.3.2 Beobachtungen an anderen Konsolen .....	134
6.3.2.1 XBox 360 .....	134
6.3.2.2 PlayStation 2 .....	134
6.3.2.3 XBox Kinect .....	135
6.3.2.4 Computerspiele .....	136

## **7. ERGEBNISSE ..... 137**

7.1 Interpretation der Interviews .....	137
7.2 Interpretation der Beobachtungen .....	140
7.3 Faszination „Wii“ .....	142
7.4 Änderung des Spielverhaltens.....	146

<b>8. RESÜMEE</b> .....	<b>149</b>
<b>9. ANHANG</b> .....	<b>152</b>
9.1 Literaturverzeichnis.....	152
9.2 Abbildungsverzeichnis .....	169
9.3 Zusammenfassung .....	173
9.4 Abstract .....	174
9.5 Fragenkatalog.....	175
9.6 Curriculum Vitae .....	203



# 1. Einleitung

*»Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.« (Plato zit. nach Voigt/Steuer 2004, S.5)*

Spiele haben seit je her eine große Bedeutung für die Kultur und den Menschen. Für Friedrich Schiller gehört das Spielen gar zum Menschsein, denn *„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Schiller 1795)*. In der heutigen Zeit ist das Spiel in Form von Bildschirmspielen als prägendes Medium aufgetreten. *„Dabei stehen in kulturellen Epochen immer spezifische Medien bestimmend und prägend im Vordergrund, z.B. das gedruckte Buch oder der Bildschirm in Form des Fernsehens oder, was sich im Moment herausbildet, der Bildschirm in Form von Multimedia.“ (Bachmair 2005, S.104)*

Folglich erlangen Bildschirmspiele immer größere Bedeutung in unserer Kultur. Denn schließlich dominierten Medien immer schon unsere Kultur (vgl. Bachmair 1996, S.13). Jedoch stießen neue Medien im Laufe der Geschichte zunächst auch immer auf Widerstand. Wie einst das Fernsehen, das Kino und das Buch, wird nun auch das Bildschirmspiel oftmals in öffentlichen Debatten verteufelt (vgl. Prange/Strobel-Eisele 2006, S.216). So wird oft mit dem Finger in Richtung der Bildschirmspiele gezeigt, wenn es etwa um soziale Verarmung aufgrund exzessiven Computerspielens oder Bewegungsmangel der heutigen Jugend mit damit verbundenen gesundheitlichen Folgeschäden geht oder im Falle einer Tragödie wie einem Amoklauf (vgl. Süß et.al. 2009, S.162). Neue Medien und deren Einflüsse auf die Gesellschaft zu untersuchen ist ein Aufgabenbereich der Medienpädagogik, die versucht, durch die Entdeckung von spezifischen Medien- und Handlungskompetenzen, Jugendlichen Räume zu bieten, in denen sie ihre Medienaneignung entwickeln können und ihnen somit Zugang zu kulturellen Medienressourcen zu ermöglichen, um dadurch Medienbildung zu erhalten (vgl. Bachmair 2009). Somit liegen Bildschirmspiele im Interessenbereich der Medienpädagogik und sollten daher untersucht werden.

Wo einst bei unseren Vorfahren die Feuerstelle in einer Höhle der Versammlungsort der Familie war, um miteinander zu kommunizieren, so waren später neue Medien, wie z.B. das Radio und der Fernseher, eine Versammlungsmöglichkeit der Familie, die jetzt gemeinsam das jeweilige Medium als Familienereignis nutzten und genossen. In der Zwischenkriegszeit galt das Radio als zentrale Stelle im Haushalt, ab den sechziger Jahren war dann der Fernseher<sup>1</sup> ein wichtiger Ort für Familienversammlungen (vgl. Jones 2008, S.140; Bachmair 1996). „...*Mediennutzung als gemeinsame Freizeitaktivität stimuliert die Kommunikation in der Familie; selbst in einer gespannten Familiensituation oder bei konfliktreichen Beziehungen stellt es eine entspannte gemeinsame Aktivität dar.*“ (Jones 2008, S.139). Heute besitzen die meisten Haushalte mehrere Fernsehgeräte; häufig hat jedes Familienmitglied sein eigenes Gerät und konsumiert seine favorisierten Fernsehprogramme isoliert, wodurch wiederum eine Individualisierung der Medien stattfindet. In der jüngsten Geschichte werden nun auch Computerspiele immer mehr zum Teil der Alltags- und Familienkultur (vgl. Jones 2008, S.140). „*Wissenschaft sah in der Aktivität des Fernsehens eine Form sozialen Handelns, das sich auch auf die mediale Umwelt richtet und diese mediale Umwelt zum Teil der subjektiven Lebenswelt macht.*“ (Bachmair 2007, S.126). Denn nach der Sozialisationstheorie wird eine sinnbezogene Mediennutzung als Teil der sozialen Welt gesehen, die Bestandteil der Eltern- und Kindergeneration ist (vgl. Bachmair 2007, S.127). Somit sind auch Videospiele sowie soziales Handeln, welches damit einhergeht, für die Wissenschaft relevant.

Sobald ein Medium für eine breite Masse finanzierbar wird, wird es gleichzeitig auch individualisiert (vgl. Innis zit. nach Giessen, 2008 S.248). War der Fernseher in den Fünfzigerjahren des vorigen Jahrhunderts der Mittelpunkt in vielen Familien, so verlor er durch seine weite Verbreitung (auch innerhalb ein und desselben Haushaltes) seine Funktion als soziales Familienereignis. Ähnlich wie bei Video- und Computerspielen, die anfänglich ausschließlich in Spielhallen zur Verfügung standen und zu sozialen Interaktionen in einer eigenen Spielhallen-Community führten, wurden sie später für

---

<sup>1</sup> Mit dem Thema Fernsehen und Kultur beschäftigte sich Ben Bachmair in seinem Werk aus dem Jahr 1996 „Fernsehkultur. Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder.“

jeden erschwinglich und wurden nun meistens alleine oder in einem Freundeskreis gespielt (vgl. Jones 2008; Kent 2001). Wie einst der Fernseher initiieren nun Videospiele, die Zusammenführung der Familie. Anstelle des Fernsehers tritt nun allmählich die „Wii“- Konsole als neuer Versammlungsort der Familie innerhalb des Haushalts.

Durch die bewegungsorientierten Konsolen eröffnet sich nun eine große Bandbreite für Spieler beinahe jeder Altersklasse. Die Konsole „Wii“ von „Nintendo“ machte in dieser Entwicklung den ersten kommerziell erfolgreichen Schritt. Im September 2010 folgten „Sony PlayStation“ (vgl. Playstation.com<sup>1</sup>) und „Xbox 360“ (vgl. DerStandard.at 2011) dem „Nintendo Wii- Model“ mit eigenen Versionen auf den Markt, wobei bei der „Xbox 360 Kinect“ sogar ein controllerfreies Spielen möglich gemacht wurde. Bei der „Wii“- Konsole haben die Spieler einen Controller, den sie durch Armbewegungen steuern, wobei bei den meisten Spielen auch Knöpfe gedrückt werden müssen. Durch diese neue Art der Spielsteuerung ist es auch unerfahrenen Spielern möglich, Konsolenspiele zu spielen, da die Steuerung nicht wirklich erlernt werden muss und ohne große Schwierigkeiten in die Spielwelt eingetaucht werden kann. Mit der Wii kam also eine Videospielekonsole auf den Markt, die es durch ihre leichte Steuerung das Spielangebot ermöglichte, dass die ganze Familie sie als Freizeitaktivität nutzen kann. So entsteht eine Freizeitbeschäftigung, die von allen Generationen nicht mehr als sinnlos, sondern als lustige Ergänzung zum Alltag, als Chance, einen gemeinsamen Spieleabend zu genießen, gesehen wird (vgl. Jones 2008, S.139). Darauf zielt auch „Nintendo“ ab: *“The Wii console brings a revolution of interactive gaming to people of all ages. Experience intuitive motion controls that deliver a unique social activity for the whole family. Wii gaming gets everyone off of the couch for hours of fun!”* (us.wii.com/hardware.jsp )  
Bewegungskontrollierte Konsolen ermöglichen also ein generationenübergreifendes Spielen, welches aus verschiedenen Motiven heraus gespielt wird. Dies kann ein sportliches, ein spaßiges Motiv oder beides zusammen sein. Es stellt sich aber nach wie vor die Frage, wodurch sich diese Faszination ergibt und ob sich das Spielverhalten durch diese relativ neue Art der Steuerung verändert.

Laut einer neuen Studie der Universität Hohenheim „GameStat2010“ sind gemeinsame Konsolenspiele jedenfalls beliebter als Onlinespiele, da Gemeinschaftserlebens und soziale Interaktionen stärker erlebt werden (vgl. Quandt et. al. 2010).

Die Konsole „Wii“ von „Nintendo“ hat einen großen Fortschritt in der Geschichte der Videospiele gebracht, vor allem auch für die Akzeptanz der Videospiele sehr viel getan. Bildschirmspiele haben sich als Freizeitbeschäftigung etabliert (vgl. Kyas 2007, S.13), und deren Nutzung und Wirkung regt zur akademischen und gesellschaftlichen Debatte an (vgl. Kyas 2007, S.25).

Das Ziel dieser Arbeit ist das Phänomen der Faszination für die „Wii“-Konsole darzustellen und weiters, zu untersuchen, ob sich eine Veränderung des Verhaltens beim Spielen an der „Wii“-Konsole zeigt. Die Beantwortung dieser Fragen kann nur gelingen, indem zunächst das Phänomen der Bildschirmspiele und des Spiels allgemein betrachtet wird. Danach wird erklärt, was unter einem Controller verstanden wird und woraus dieser besteht. Anschließend wird ein genauerer Blick auf „Wii“-Konsole geworfen und das Phänomen der „Casual Games“ und des „Mimetic Interface“ dargestellt. Im methodischen Teil dieser Arbeit wird zunächst auf die „Grounded Theory“, auf deren Grundlage die Hypothese, was an der „Wii“ fasziniert und ob sich durch die „Wii“ das Spielverhalten ändert, generiert wurde. Danach werden Beobachtung und Interview als qualitative Forschungsmethoden vorgestellt und daran anknüpfend werden die Beobachtungsprotokolle, welche im Rahmen einer Feldforschung in Freizeitzentren entstanden sind, dargelegt und interpretiert. Zuletzt werden die Forschungsergebnisse präsentiert.

## 1.1 Problemdarstellung:

Die Welt der Kinder und Jugendlichen ist von Medien geprägt (vgl. Deinet 2009, S.268). Unter anderem sind seit einigen Jahren Computer- und Konsolenspiele für viele Kinder und Jugendliche ein nicht wegzudenkender Bestandteil ihres Alltags geworden (vgl. Gee 2007). Da heutige Kinder und Jugendliche mit Medien aufgewachsen sind, haben sie gegenüber der Elterngeneration eine überlegende Position in dieser digitalisierten Welt. Durch die Beherrschung der Controller als „Schlüssel zur virtuellen Welt“ entsteht ein Raum, in den Eltern nicht eintreten können. Dadurch können sich Kinder den elterlichen Kontrollen entziehen und eine eigene Kultur aufbauen (vgl. Geisler. 2009, S. 31), eine digitale Kluft „digital divide“ entsteht zwischen den Generationen (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.28f). Auch wenn Eltern versuchen, mit den Kindern Computer- oder Konsolenspiele zu spielen, scheitert dies oftmals an der Steuerung des Spiels. Somit ist der Schlüssel zur Beherrschung von Computer- und Konsolenspielen, nämlich der Controller, Erwachsenen oft nicht zugänglich.

Das Besondere an der Wii- Konsole ist, dass diese digitale Kluft durch sie zu schwinden scheint. Berührungängste der älteren Generation werden gemindert durch die einfache Bedienung des Controllers und sie können Bildschirmspiele als Spiele besser wahrnehmen und erleben.

Ein Hauptargument, das gegen Videospiele ins Feld geführt wird ist der Bewegungsmangel. Kinder würden weniger Bewegung machen und nur vor dem Bildschirm sitzen. Jedoch fördern Bildschirmspiele die Feinmotorik, da eine schnelle Reaktion und gute Augen-Hand-Koordination benötigt und trainiert werden (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.105). „Nintendo“ setzte sich mit dem Argument des Bewegungsmangels auseinander und entwickelte eine Konsole, die genau diesem Vorwurf entgegensteuern soll. Die „Wii“ ist die erste kommerziell so erfolgreiche Bewegungskonsole, mit welcher Spiele durch Bewegung gesteuert werden. Dadurch sollen Videospiele gesellschaftlich akzeptabler werden. Durch die innovative und

sogleich intuitive Steuerung kann nun die ganze Familie das neue Medium, eben gesteuert durch Bewegung, gemeinsam nutzen. Diese gemeinsame Nutzung entzieht auch dem Argument der angeblichen sozialen Isolation des stereotypen Videospielers den Boden.

„Wii“ ist also die erste „Motion- Controller- Konsole“, die es ermöglicht, durch Bewegung Spiele zu steuern. Dem Beispiel der „Wii“ folgend haben auch andere Konsolen wie „Sony PlayStation 3“ und „X-Box 360“ von „Microsoft“ ähnliche Techniken entwickelt. Es lässt sich feststellen, dass neue Konsolen sich in diese Richtung entwickeln. Auf die Frage, warum das so ist, will diese Arbeit eine Teilantwort geben.

Im Zuge des wissenschaftlichen Praktikums „Kinder spielen digital“ der Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen im Jahr 2009 unter der Leitung von Dr. Mitgutsch und Mag. Rosenstingl wurden Kinder beim Spielen von Computer- und Konsolenspielen beobachtet. Den Kindern wurde in einem strukturierten Rahmen die Möglichkeit geboten, Computerspiele und verschiedene Konsolen, wie „Wii“, „PlayStation 2“, „PlayStation 3“ und „X-Box 360“ auszuprobieren. Dabei fiel auf, dass Kinder sich beim „Wii“- Spielen im Vergleich zum Spielen an anderen Computern und Konsolen in ihrer Interaktion anders verhielten.

Auf der Suche nach einer Erklärung dafür, warum die bewegungsgesteuerte Konsole so beliebt ist, entwickelt sich die Hypothese dieser Arbeit.

Es zeigt sich, dass in der Bedienung des Controllers, also der Kombination von Bewegung, Spiel und Wahrnehmung, dem damit veränderten Spielflächen und dem veränderten Spielverhalten, die Beliebtheit der „Wii“ begründet ist.

Dies war Anlass, sich im Rahmen dieser Diplomarbeit näher mit diesem Thema zu beschäftigen und dieses Phänomen zu erforschen.

Die „Wii“ wird dabei mit anderen Computern und Konsolen verglichen, um so Unterschiede zu erörtern, was an der „Wii“ neu ist und welche Verhaltensformen beim „Wii“- Spielen auftreten.

## 1.2 Der aktuelle Forschungsstand

Über das Spielverhalten beim „Wii“- Spielen gibt es bis dato keine explizite Forschung, lediglich im medizinischen und sportlichen Bereich wurden einige Studien zum Thema „Wii“ durchgeführt.

Im medizinischen Bereich gibt es die Forschung der „Wiihabilitation“, in der die Wirksamkeit des Spielens mit der „Wii“- Konsole in der Rehabilitation untersucht wird (vgl. [wiihabilitation.co.uk](http://wiihabilitation.co.uk)).

Im sportlichen Bereich existieren Forschungen dahingehend, wie realistisch die simulierten Spiele bzw. Sportarten und die dafür benötigten Bewegungen sind. Es wurde auch erforscht, ob durch das Spielen an der „Wii“, die Bewegungen einer Sportart erlernt werden können (vgl. FH Köln).

Des Weiteren ergaben zwei Studien aus dem sozialen Bereich in Großbritannien, dass die „Wii“ als Anregung zu Freundschaft und Familienbindung von den Nutzern angesehen wird.<sup>2</sup>

Dem aktuellen Forschungsstand widmet sich in der vorliegenden Arbeit ein eigenes Kapitel.

## 1.3 Darstellung der Forschungslücke

Das Phänomen „Wii“ wurde im sozialwissenschaftlichen Diskurs bis dato zwar teilweise beleuchtet (vgl. Juul 2010), der Bereich der Faszination für die „Wii“ bzw. die Veränderung des Spielverhaltens durch diese wurden allerdings noch nicht eingehend erforscht. Die Gründe für die Faszination und die Frage, ob sich das Spielverhalten bei Kindern im Vergleich zu anderen Computer- und Konsolenspielen verändert, wurde noch nicht untersucht.

---

<sup>2</sup> Vgl. GfK NOP: Wii console opens new doors for family bonding: Wii console opens new doors for family; [tnglobal.com](http://tnglobal.com): Wii are family

Angesichts dieser Forschungslücke soll hier untersucht werden, was Kinder am „Wii“-Spielen fasziniert und ob sie sich beim Spielen anders verhalten als bei anderen Spielkonsolen, die nicht via „mimetic interface“ gesteuert werden.

## **1.4 Die leitenden Forschungsfragen**

Im Rahmen des wissenschaftlichen Praktikums „Kinder spielen digital“ der Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) im Jahr 2009 wurde Kindern in einem strukturierten Rahmen die Möglichkeit geboten, Computerspiele und verschiedene Konsolen, wie „Wii“, „PlayStation 2“, „PlayStation 3“ und „X-Box 360“, zu spielen.

Dabei konnte beobachtet werden, dass Kinder sich beim „Wii“-Spielen im Vergleich zum Spielen an anderen Computern und Konsolen in ihrer Interaktion anders verhielten. Auf der Suche nach einer Erklärung dafür, entwickelte sich, gemäß den Richtlinien der „Grounded Theory“ die Hypothese, dass „Wii“ fasziniert und das Spielverhalten verändert.

Die vorliegende Arbeit versucht also einerseits die Faszination für die „Wii“-Konsole zu ergründen, und andererseits wird der Frage nachgegangen, ob und wie sich durch die „Wii“-Konsole das Spielverhalten verändert.

## **1.5 Aufbau der Arbeit**

Die vorliegende Arbeit widmet sich dem beschriebenen Themenbereich. Zur Beantwortung der aufgeworfenen Problemstellung wird in zwei Schritten vorgegangen: Im theoretischen Teil dieser Arbeit werden bisherige Erkenntnisse bei der Nutzung von Bildschirmspielen sowie deren Geschichte anhand einer Literaturrecherche ermittelt.

Es werden Themen beschrieben, die das Phänomen der „Wii“ nachvollziehbar machen sollen. Um die Faszination der „Wii“ zu begreifen, wird zunächst ein Blick auf die Anfänge der Videospiele und die Bedeutung des Spiels an sich geworfen. Anschließend wird der Controller als Interaktions-Werkzeug zwischen Mensch und Bildschirm abgehandelt, danach die „Nintendo Wii“-Konsole vorgestellt und schließlich die Begriffe „Casual Games“ und „Mimetic Interface“ erläutert.

Im methodischen Teil werden die Annahmen anhand der „Grounded Theory“, durch Beobachtung und Befragungen (Interviews) als qualitative Methoden erforscht. In dieser empirischen Untersuchung soll das Verhalten der Kinder beim Spielen mit der „Wii“ - Konsole beobachtet und interpretiert werden.

Die Studie setzt sich zwei Ziele: erstens, das beobachtete Spielverhalten festzuhalten und zweitens, die persönliche Wahrnehmung und Erfahrung der Spieler beim Spielen zu erfragen, um die Faszination, die die „Wii“-Konsole auslöst zu erforschen.

Zu diesem Zweck wurde das Spielverhalten von insgesamt 42 Kindern in 11 Beobachtungs-Sitzungen untersucht und 28 davon wurden anschließend zu ihren subjektiven Wahrnehmungs- und Verarbeitungsmustern und ihren persönlichen Vorlieben befragt. Diese Transferleitungen werden in der vorliegenden Studie mittels Leitfadeninterviews erhoben. Die Methode des Beobachtens soll ergründen, wie sich Kinder beim Spielen an der „Wii“-Konsole verhalten. Die Kinder wurden dabei auch beim Spielen mit anderen Konsolen beobachtet, um eine Vergleichsgruppe zu erhalten. Im letzten Teil dieser Arbeit werden die Beobachtungsprotokolle dargelegt, interpretiert und schließlich die Ergebnisse präsentiert.

## 2. Bildschirmspiele: Computer- und Videospiele

Dieses Kapitel dient in erster Linie der Begriffsdefinierung und Erklärung, es sollen Missverständnisse ausgeräumt werden, da der Fachjargon in der Öffentlichkeit oft inkorrekt gebraucht wird.

Jürgen Fritz definiert den Ausdruck „Bildschirmspiel“ als „... ein Oberbegriff für der Unterhaltung dienende Softwareprogramme gelten, deren Geschehen vom Nutzer durch Eingabegeräte beeinflusst werden kann. Die Software wird dabei mittels Datenträger auf die dafür vorgesehenen Computersysteme (Hardware) übertragen und ist dann auf einem Bildschirm sichtbar.“ (vgl. Fritz 1997b, S.81 zit. nach Kyas S.31).

Einfacher gesagt: Bildschirmspiele stellen in der Wissenschaft einen Oberbegriff für alle Spiele dar, die über einen Bildschirm laufen (vgl. Fritz 1989, S.168; Jöckel 2009).

Das Wort Bildschirmspiel umfasst demnach sowohl Computerspiele, welche von einem Rechner - also einem „Personal Computer“ (PC) – gespielt werden, als auch Konsolenspiele, die per Definition über Fernsehgeräte gespielt werden. Der Begriff „Videospiegel“ ist ein Synonym für „Konsolenspiel“. Der Volksmund benutzt wiederum häufig inkorrekt Weise das Wort „Computerspiel“ als Synonym zum Begriff „Bildschirmspiel“. Im Englischen stellt der Begriff „Videogame“ oder „Video Game“ wiederum einen Oberbegriff sowohl für Spiele am Computer, wie auch an der Konsole dar. (vgl. Kent 2001 / Newman 2004).

In der vorliegenden Arbeit wird der Begriff „Bildschirmspiele“ verwendet, wenn alle Arten digitaler Spiele gemeint sind. Computerspiele werden in weiterer Folge von Videospiele unterschieden.

Zu den Videospiele werden Konsolenspiele und tragbare Konsolen gezählt (vgl. Ganguin 2010, S.211). Konsolenspiele entwickelten sich sozusagen aus den Spielhallen hinein in die Wohnzimmer. Im Vergleich zu den später auftauchenden Computerspielen haben Konsolenspiele den Vorteil, dass sie einfach zu verstehen und schwer zu meistern sind und dass sie einen klaren Sieg ermöglichen (vgl. Rosenstingl /

Mitgutsch 2009, S.48). Konsolenspiele werden über Geräte gespielt, die ausschließlich auf das Spielen ausgelegt sind, nämlich die Konsole, die an einen Fernseher angeschlossen wird und sich dessen Bildschirm bedient. Im Gegensatz zu Computern, die als Universalmaschine nicht nur für das Spielen, sondern auch für andere Tätigkeiten, wie z.B. virtuelles Arbeiten verwendet werden können (vgl. Ganguin 2010, S.212).

Konsolenspiele bzw. Videospiele sind dadurch, dass sie nur für das Spielen vorgesehen sind, auch von ihrer Hardware her am besten gerüstet, mit den schnellsten Prozessoren, guter Grafik etc. ausgestattet. Marktbeherrschend sind derzeit wenige Firmen, wie „Nintendo“, „Sony“ und „Microsoft“. (vgl. Fritz 2004, S.211)

Die Differenzierung von Konsolenspielen und Computerspielen ist für diese Arbeit relevant, da der zu untersuchende Gegenstand, die „Wii“ eine Konsole ist.

Da nun grundlegende Begriffe aus der Welt der digitalen Spiele definiert sind widmet sich das folgende Kapitel der Frage, was Bildschirmspiele für die heutige Jugend so faszinierend macht.

## **2.1 Faszination Bildschirmspiele**

Bildschirmspiele finden bei Jugendlichen weltweit enormen Anklang und lassen den Industriezweig der Konsolen- und Spielentwicklung gigantische Gewinne erzielen (vgl. Mayer 2010; Newman 2004, S.3). Eine ganze Generation von Menschen ist begeistert von Bildschirmspielen. Woher kommt diese Faszination für diese Welt der digitalen Spiele?

*Bildschirmspiele faszinieren „weil sie etwas mit der Lebenswelt der Spielerinnen und Spieler zu tun haben. Die Spieler finden sich in den Spielen wieder, die sie bevorzugt wählen. Elemente dieser Spiele berühren Lebensinteressen, Hobbys, konkrete Lebenssituationen und persönliche Eigenschaften der Spieler.“ (Fritz / Fehr 1997, S.67*

zit. nach Bühl 2000, S.38) Die Faszination von Bildschirmspielen liegt nach Fritz an den Gefühlen von Macht, Herrschaft und Kontrolle, die der Spieler beim Spielen empfindet, da er die Möglichkeit hat seine virtuelle Figur in all ihren Handlungen zu beherrschen (vgl. Fritz 2003).

*„Ein weiterer Grund für die Faszination von Bildschirmspielen ist deren Interaktivität.“* (Bühl 2000, S.38) Der Spieler kann unmittelbar in die Geschichte eingreifen (vgl. Bühl 2000, S.38). Das Ziel der Videospiele besteht darin, den Fernsehzuschauer nicht nur als passiven Zuschauer zu benutzen, sondern zu einem aktiven Teilnehmer zu machen (vgl. Ünlü 2009, S.17).

Die Faszination an Bildschirmspielen liegt also in der Kontrolle über die virtuelle Spielfigur, die durch die Steuerung, den „alten“ Freudenstab (Joystick) und den „heutigen“ Controller erfolgt (vgl. Mertens / Meißner 2006, S.16). Durch diese Kontrolle ist es dem Spieler möglich, aktiv in den Handlungsverlauf der Erzählung einzugreifen (vgl. Mertens / Meißner 2006, S.14). *„Nach Ralf (sic!) Oerter (1997:S.60) faszinieren Bildschirmspiele Kinder im besonderen (sic!), da sie in diesen attraktive Handlungsziele (z.B. Autofahren) oder auch bestimmte Entwicklungsthematiken, wie groß und stark bzw. erwachsen sein wollen, vorwegnehmen können.“* (Bühl 2000, S.38). Kinder sind von der „Wii“ besonders begeistert, weil beim Spielen an der „Wii“ diese Handlungsziele aufgrund der besonderen Steuerung viel realer sind. Fritz stellt auch fest: *„Die Faszination der Computerspiele hält unvermindert an und ist längst nicht mehr auf Kinder und Jugendliche begrenzt. Rasch aufeinander folgende Innovationswellen neuer Prozessoren, neuer Computer und neuer Spiele sorgen dafür, daß das Interesse nicht erlahmt.“* (Fritz 1995, S.5)

Durch Neuerungen im Computer- und Videospielebereich werden diese auch für Erwachsene interessanter. Nicht ohne Grund haben Computer- und Videospieleindustrie einen deutlich höheren Umsatz als die Filmindustrie Hollywoods (vgl. Mayer 2010). In Deutschland haben Computerspiele seit 2000 doppelt so viel Umsatz wie Kinofilme (vgl. Hoffmann 2003, S.291). Somit sind Computerspiele ein boomender Wirtschaftszweig (vgl. Hoffmann 2003, S.298). Dabei nähern sich die Medienwelten von Film, Fernsehen und Computerspielen einander an. Filme inspirieren einerseits Computerspiele, aber auch Computerspiele setzen zunehmend eigene Trends (vgl. Ebd., S.299).

Das Übernehmen einer anderen Identität in Form einer virtuellen Figur, die auf einem Bildschirm visualisiert und durch den Spieler in all ihren Handlungen kontrolliert wird begeistert eine ganze Generation. Hinzu kommen immer schnellere Rechner, die immer beeindruckendere Grafiken erlauben, sowie ein enormes Angebot an verschiedenen Spielen, die unterschiedlichste Spieler-Persönlichkeiten ansprechen.

Die Faszination für die „Wii“-Konsole erklärt sich teilweise ganz einfach dadurch, dass Bildschirmspiele generell enormen Anklang bei der heutigen Jugend finden. Die Popularität der „Wii“ bei Kindern hängt damit zusammen, dass Kinder es mögen, wenn ihnen attraktive Handlungsziele, wie das Autofahren, Tennis spielen etc. vorweggenommen werden. Dies wird bei einer Steuerung, die durch Bewegung des eigenen Körpers – und zwar auf einer annähernd realistischen Weise – funktioniert, wie es bei der „Wii“- Konsole der Fall ist, viel intensiver erlebt als bei einer Steuerung, bei der lediglich einzelne Finger bewegt werden.

Um das Phänomen der Bildschirmspiele noch besser zu beleuchten wird in den folgenden Kapiteln genauer auf das Spiel an sich und seine Bedeutung für den Menschen eingegangen.

## **2.2 Das Spiel**

Das folgende Kapitel widmet sich zunächst einigen grundlegenden Definitionen, der Entwicklung des Spiels im Laufe der Geschichte und geht anschließend auf die Bedeutung des Spiels allgemein und für die Pädagogik im Speziellen ein.

Denn um zu verstehen, warum das Spielen an einer Konsole so beliebt ist, muss auch ein Verständnis dafür vorliegen warum das Spielen an sich ein Teil unseres Lebens ist.

Friedrich Schiller verschaffte dem Spiel durch seine Briefe „Über die ästhetischen Erziehung“ eine Kehrtwendung in der allgemeinen Wahrnehmung seiner Zeit. Negative Zuweisungen rückten allmählich in den Hintergrund und das Spiel wurde bis zum heutigen Zeitpunkt in ein positives Licht gerückt (vgl. Parmentier 2004, S. 932).

Für Jürgen Fritz sind Spiele sogar notwendig *„für die vielseitige Entfaltung des Menschen und die Fortentwicklung der Gesellschaft, ja der Menschheit schlechthin.“* (Fritz 1991, S.129) und Joseph Levy, ein humanistischer Sozialpsychologe, gibt Spiel die Möglichkeit, die eigene Persönlichkeit auszubilden (vgl. Heimlich 2001, S.28)

Obwohl das Videospiele auch ein Spiel ist, wird es jedoch nicht als solches wahrgenommen und hat es nach wie vor nicht geschafft, sich ein positives Image zu verschaffen.

Weil aber das Spielen<sup>3</sup> ein Grundbedürfnis des Menschen ist, kann das Videospiele auch als Grundbedürfnis angesehen werden. Deswegen besteht die Notwendigkeit, sich den Begriff „Spielen“ anzusehen, um das Phänomen der Faszination des „Wii“-Spielens nachzuvollziehen.

### **2.2.1 Die Definition des Begriffs „Spiel“**

Um das Spielen zu verstehen, muss zunächst der Begriff des Spielens definiert werden. Nur: *„Eine einheitliche Definition von „Spiel“ gibt es nicht, da je nach theoretischer Position und Fachrichtung andere Umschreibungen durch die jeweilige Schwerpunktsetzung existieren.“* (Scheuerl 1991, S.33)

Im Folgenden wird kurz auf den Ursprung des Spielbegriffs in unterschiedlichen Kulturen und Sprachen eingegangen.

Im Lateinischen gibt es nur ein Wort für Spiel: ludus – ludere, das eine umfassende Bedeutung hat; es umfasst das Kinderspiel, die Erholung, das Glückspiel und den Wettstreit (vgl. Huizinga 2006, S.46).

Im Griechischen wird zwischen Spiel und Wettkampf unterschieden. Wobei der Begriff „paidia“ für alle Spiele steht, die in irgendeiner Form mit Kindern verbunden sind, also für das Fröhliche, Unbesorgte und Kindliche (vgl. Huizinga 2006, S.39).

---

<sup>3</sup> Hans Scheuerl hat sich dem Phänomen „Spiel“ gewidmet, sein Hauptwerk aus dem Jahr 1979 „Das Spiel“ (Beltz Verlag: Weinheim und Basel), wird in vielen Veröffentlichungen zitiert.

In weiterer Folge kann anhand des griechischen Begriffs für Bildung „paideia“ der Bildungsaspekt des Spielens erkannt werden. Durch seine lautliche und sachliche Nähe zu „paidia“ und „pais“ („Knabe“) wird die Zusammengehörigkeit der Kind-Spiel-Erziehung erkennbar. (Prange / Strobel-Eisele 2006, S.116)

Im Englischen gibt es zwei Wörter für das Spielen: „play“ und „game“. „To play“ kommt vom angelsächsischen „plega“, „plegan“, was „Spielen“ und „Spiel“ bedeutet, aber auch andere Handlungen einschließt, wie schnelle Bewegung, Händeklatschen, Spielen auf einem Musikinstrument, Handgriff etc. (vgl. Huizinga 2006, S.49). Mit „Game“ wird das „regelbasierte Spiel“ bezeichnet. Im Deutschen gibt es nur ein Wort: „das Spiel“ (vgl. Marr 2010, S.14).

Das althochdeutsche Wort „Spil“ hat Tätigkeiten wie Tanz, Musik, Schauspiel bezeichnet (vgl. Rittelmeyer 2005, S.123), aber auch auf eine kurzweilige, unterhaltsame Beschäftigung, eine fröhliche Übung, Bezug genommen.

Der Begriff erweiterte sich erst ab dem 17. Jahrhundert auf den metaphorischen Sprachgebrauch, zum Beispiel „sich aufspielen“, „spielend leicht“ oder „auf etwas anspielen“ (vgl. Fritz 2004, S.36).

Fritz geht davon aus, dass der menschliche Fortschritt durch die Entwicklung und Verwendung von Metaphern gefördert wird. Jedoch entsteht daraus auch die Notwendigkeit, begrifflichen Klarheit zu fassen, nach der der Begriff „Spiel“ sich durch seine drei Elemente „Spielerisches Verhalten“, „Spielwelt“ und „Spielkonstrukt“ erfassen lässt (vgl. Fritz 2004, S.36).

Unterschiedliche Bedeutungen hat das „Spielen“ in der Alltagssprache (vgl. Mogel 2008, S.7). Mit dem Wort „Spielen“ kann einerseits Geschick, Falschheit, Lug und Trug, andererseits Leichtsinn, Risiko, Spaß, Vergnügen, Scherz und Witz beschrieben werden. Einige Berufsgruppen spielen aber professionell und nicht nur zum eigenen Vergnügen: Zum Beispiel spielt ein Fußballer Fußball, ein Schauspieler ein Stück bzw. unterschiedliche Rollen und ein Musiker ein Instrument bzw. ein Musikstück zum allgemeinen Zeitvertreib, was dem Publikum aber häufig nicht nur Spaß oder Wettstreit, sondern auch Bildung vermittelt (vgl. Mogel 2008, S.8).

Der Spielbegriff kann überdies in einer Redewendung auftauchen, eine konkrete Spieltätigkeit meinen oder auch ein bestimmtes Medienprodukt zur Beurteilung eines Verhaltens (vgl. Fritz 1991, S.13).

Huizinga definiert Spiel als „ ... *eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser gesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber nach unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ gegenüber dem ‚gewöhnliche(n) Leben‘.*“ (Huizinga 2006, S.37) und sagt weiter: „*Wiederholbarkeit ist eine der wesentlichsten Eigenschaften des Spiels.*“ (Huizinga 2006, S.18).

Ein Spiel muss also aus freiem Willen heraus gespielt werden. Ein Spiel ist kein Spiel mehr, wenn es befohlen worden ist. Daraus ergäbe sich, dass z.B. die Gladiatorenspiele in Rom eben keine Spiele waren, weil die meisten Kämpfer um Leben und Freiheit spielten, zum Vergnügen der Zuschauer, aber im erbitterten Lebensernst für sich selbst. Schon Kleinkinder wissen instinktiv, dass das Spielen ein „Tun als ob“ aus bloßem Spaß (Huizinga 2006, S.16) ist und eine zeitweilige Aufhebung der gewöhnlichen Welt und ihrer natürlichen Grenzen darstellt (vgl. Huizinga 2006, S.21). Dadurch stellt das Spiel ein Intermezzo im täglichen Leben dar, um der Befriedigung von Vorstellungen und Sehnsüchten sowie der Erholung willen (vgl. Huizinga 2006, S.17). „*Dem Spiel gegenüber steht für uns Ernst, in speziellerem Sinne auch wohl Arbeit*“ (Huizinga 2006, S.55), wodurch das Spiel als Erholung und Entspannungsmöglichkeit vom Alltag dient. Im Gegensatz zur Arbeit ist es nämlich so, dass „*Als eines der Hauptmerkmale echten Spiels gilt, dass das Spiel Sinn und Zweck in sich selbst trägt.*“ (Mogel 2008, S.5).

Schon Aristoteles erkannte die besondere Wirkung des Spiels und seine Wichtigkeit für körperliches und geistiges Wohlbefinden:

„*Denn das Spiel ist zur Erholung da, und die Erholung muß angenehm sein (...), sie ist ja ein Heilmittel gegen die Schmerzen der Anstrengung*“ (Aristoteles 1955:314, 1339b zit. nach Ganguin 2010, S.19). Jedoch grenzt sich das Spiel, als erholungsbringende Tätigkeit, deutlich von Entspannungstechniken, wie etwa Meditation ab, denn „Das

*Spiel bindet und löst, fesselt, bannt, es bezaubert einfach. Diese Spannung, in der die Fähigkeiten des Spielers gefördert werden und er Ausdauer, Kraft, Mut, Durchhaltevermögen und geistige Kräfte beanspruchen muss, verursacht Ungewissheit, obwohl es ein Streben nach Entspannung ist.“ (Huizinga 2006, S. 19f)*

Einen besonderen Zauber haben Spielgemeinschaften, dabei ist die Dauer des Spiels nicht von Bedeutung, allein das Bewusstsein, gemeinsam in einem Ausnahmezustand zu sein, reicht (vgl. Huizinga 2006, S.21). Beim Spielen mit Anderen zu interagieren und sich gemeinsam auf ein Abenteuer in einer alternativen Realität einzulassen steigert das Spielerlebnis. Auch Fritz betont den Unterhaltungswert beim Spiel, in dem nicht das Können im Vordergrund steht, sondern der Spaß, der in einer Spielgruppe durch das Zusammenspiel entsteht (vgl. Fritz 2004, S.45).

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass das Spiel eine wiederholbare, auf Freiwilligkeit und klaren Regeln basierende, räumlich und zeitlich begrenzte Auszeit vom Alltag bzw. der Realität, die das Ziel in sich selber trägt und dem Spielenden durch Herausforderung sowohl Spannung und Freude, als auch Erholung bringt. Besonderen Reiz hat das Spiel in der Gruppe, sei es nun mit- oder gegeneinander, da gemeinsam ein Ausnahmezustand erlebt wird und durch mehrere Spieler auch mehr Dynamik ins Spiel gebracht wird.

Das Bildschirmspiel erfüllt zwar all diese Bedingungen, wird in der Gesellschaft jedoch nach wie vor nicht in dieser Bedeutung akzeptiert.

## 2.2.2 Spielkultur

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Wechselwirkung zwischen Spiel und Kultur, denn *„Spielen und Spiele gehören zur Kultur.“ (Kaminski 2008, S.86)*

Das Spiel kann als Kulturgut betrachtet werden, denn *„Wenn es einmal gespielt worden ist, bleibt es als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden.“ (Huizinga 2006, S.18).*

Es ist allerdings älter als die Kultur, denn auch bei Tieren ist spielerisches Verhalten zu beobachten (vgl. Huizinga 2006, S.9ff). Huizinga ist der Auffassung, *„daß menschliche Kultur im Spiel – als Spiel - aufkommt und sich entfaltet.“* Darauf stützend entsteht für Huizinga Kultur durch Spiel, da Kultur zunächst gespielt wird. Der Mensch ist ein spielender Mensch, ein Homo ludens. Er fasst Spiel als Kulturerscheinung auf (vgl. Huizinga 2006, S.7). Die Verbindung von Kultur und Spiel liegt im sozialen Spiel, da ein Spiel für die Kultur erst fruchtbar ist, wenn es gemeinsam gespielt wird (vgl. Huizinga 2006, S.57). Für ihn stellt Spielen eine *„primäre Lebenskategorie“* des Menschen dar (vgl. Ebd. S.18) und besitzt außerdem *„Kulturfunktion“* (vgl. Ebd. S.44).

Fritz betont ebenfalls den sozialen Aspekt des Spielens und definiert Spielkultur folgendermaßen: *„Spielkultur meint Spielprozesse und Spielstrukturen, Spielinhalte und Spielentwicklungen so wie sie sich naturwüchsig in der Gesellschaft zeigen: bei Kindern auf der Straße, unter Erwachsenen, auf dem Sportplatz, bei Feiern und Festen, im Familien- und Verwandtenkreis.“ (Fritz 1991, S.95).*

Ben Bachmair (1996, S.19) definiert Kultur als Gestaltung, und zwar nicht nur als symbolische Gestaltung von Texten oder Bildern, sondern auch Gestaltung sozialer Beziehungen, von Kommunikation und Alltag. Hier lehnt er sich an Stuart Hall an, für den Medien bedeutungsvolle kulturelle Produkte sind (vgl. Bachmair 2007, S.131), und definiert Kultur als gemeinsame Sinnstiftung und gemeinsamen Bedeutungsfundus einer Gesellschaft sowie Wiedergabe ihrer gesamten Lebensweise (vgl. Bachmair 2009, S.20). Denn die Kultur wird als aktiver, gestaltbarer Raum einer Gesellschaft betrachtet (vgl. Rummler 2010, S.253). Des Weiteren sollten Medien in ihrem sozio-kulturellen Kontext verständlich gemacht werden (vgl. Rummler 2010, S.253).

Medien sind Spiegel einer Kultur und folglich einer Gesellschaft, wodurch sie auch eine eigene Kultur darstellen, eine Medienkultur (vgl. Bachmair 1996, S.26).

Unsere Kultur entwickelt sich und die Medien sind in diese Entwicklung integriert (vgl. Bachmair 1996, S.26). Digitale Spiele sind unserer Kultur jedoch relativ neu und unvertraut, wodurch sie als nicht hochwertig betrachtet werden und nicht denselben Status genießen wie nicht digitale Spiele. *„Diese Sichtweise kann leicht dadurch korrigiert werden, dass wir darauf verweisen, dass Computerspiele längst eine mehrere Jahrzehnte währende Geschichte haben, dass es unterschiedliche Spielformen gibt, dass sie sich beständig ändern und weiterentwickeln.“* (Kaminski 2008, S.86) Wie einst Kinofilme als Schund galten und heute als Kunst gesehen werden, so trifft es in unserer Zeit die Videospiele, die oftmals in unwissenschaftlichen Debatten verteufelt werden.

Mittlerweile gehören Bildschirmspiele jedoch längst zur Freizeit-, Unterhaltungs- und Populärkultur, vor allem Jugendlicher. Eric Zimmerman, ein Spielentwickler, äußert sich über die neue Generation der Videospiele und Konsolen so: *“I mean, I think the idea that the audience is broadening for casual games is connected to broader movements in industrialized society and culture that have to do with our culture becoming more ludic, more oriented toward playing. ... play becomes a more dominant paradigm for culture rather than the moving image.”* (Juul 2010, S.215) Das Spielen und Interagieren ist in der heutigen Gesellschaft wichtiger als passives Konsumieren von bewegten Bildern in Form von Filmen. *„Computerspiele sind Kulturprodukte, denn sie werden von Menschen erfunden und produziert.“* (Kaminski 2008, S.86). Durch Video- und Computerspiele hat sich der Alltag verändert und Freizeitbeschäftigung findet vermehrt in Räumlichkeiten statt; mittlerweile ist eine Videospielekultur entstanden (vgl. Sell s.d.). Somit sind Bildschirmspiele Teil unserer Kultur und stehen mit ihr in Wechselwirkung.

Es zeigt sich also, dass das Spiel und Kultur eng miteinander verknüpft sind und miteinander in Wechselwirkung stehen. Das Spiel steht sogar am Anfang von Kultur, da diese zunächst gespielt wird, ist aber auch von Kultur unabhängig, da selbst im Tierreich spielerisches Verhalten beobachtet werden kann. Das Spiel wird durch seine

Wiederholbarkeit zu einem geistigen Schatz und dadurch zum Kulturgut. Allerdings sind Spiele für Kultur erst fruchtbar, wenn sie gemeinsam gespielt werden.

Bildschirmspiele sind demnach ebenfalls Kulturprodukte, die es verdienen, anerkannt und respektiert zu werden. Ausstellungen über Bildschirmspiele, wie z.B in London, „game on“, oder in Berlin, „Pong: Mythos“, spiegeln bereits eine gewisse Wertschätzung der Gesellschaft wider (vgl. Kaminski 2008, S.87)

Dies war allerdings in der Geschichte der Menschheit in Hinblick auf das Spiel nicht immer der Fall.

### **2.2.3 Die Geschichte des Spieles**

Im Laufe der Geschichte war die Sichtweise der Gesellschaft auf Spiele stets starken Schwankungen unterworfen. Von Aristoteles (Statt, VII, 6), der der Meinung war, dass Kindern Spielzeug gegeben wird, damit sie zu Hause nichts anderes zerbrechen bis zu den Pietisten um August Herman Francke, die Spiel als sündhaft und als des Teufels Eingebung sahen (vgl. Scheuerl 1991, S.15).

Das antike Rom war, im Vergleich zu den Griechen, vom Spiel geprägt. Es war selbstverständlich für Erwachsene, in der Öffentlichkeit Brettspiele zu spielen. Vielfach beschrieben sind die öffentlichen Spiele im Kolosseum und im Circus Maximus, die sich großer Beliebtheit erfreuten (vgl. Heimlich S.92). Sogar der Unterricht der römischen Kinder war vom Spiel geprägt, die auch pädagogische Zwecke beinhalteten (vgl. Heimlich 2001, S.93) Mit dem Untergang des Römischen Reiches endete auch die spielfreundliche Kultur. Es brachen Zeiten an, in denen das Spiel abgelehnt und sogar verboten wurde. Das Spiel als Bildungsgut führten die Humanisten ein, indem sie sich auf die antike Spielfreude zurückbesannen (vgl. Ebd. S.93).

Im 18. Jahrhundert wurde erkannt, dass das Spiel Erfahrungs- und Übungswert habe, Sinne, Kräfte und Verstand schärfe: Rousseau war der Auffassung, dass das Spiel nicht nur der Erholung dient, sondern auch ein ureigenes Recht der Kinder sei (vgl. Scheuerl 1991, S.16). Als im 19.Jahrhundert der zeitliche Beginn für Kinderarbeit auf 12 Jahre angehoben wurde, kam ein neues Interesse für die Kindheit auf. Nun gab es Gelegenheit und Zeit zum Spielen (vgl. Heimlich 2001, S.99). In einem bürgerlichen

Zimmer im ersten Drittel des 19. Jahrhunderts kann viel Spielzeug gefunden werden, ein Schaukelpferd, Steckenpferd, Trommel, Spielzeuggewehr, Pferdefuhrwerk und Kanonen (vgl. Bachmair 2007, S.119).

Spiele sind also wieder gesellschaftsfähig, das Auftauchen moderner Spielformen, wie der Bildschirmspiele, werden zum Teil unserer Lebenswelt (vgl. Bachmair 2007, S.120) und somit kann gesagt werden, dass Spiele unseren Lebensweg begleiten (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.111).

Das Spiel wurde im Laufe der Zeit abhängig von der betrachteten Kultur also abwechselnd zelebriert und dann wieder verteufelt. Nach einer Blütezeit im römischen Reich wurde das Spiel in Europa lange Zeit nicht akzeptiert und erlebte erst im 18. Jahrhundert eine Renaissance.

In der heutigen Gesellschaft wird dem Spiel Anerkennung zu Teil, da die positiven Effekte des Spiels erkannt wurden. Das Bildschirmspiel steht am Ende einer langen Entwicklung von Spielen und erlangt allmählich ebenfalls Akzeptanz in der Allgemeinheit.

#### **2.2.4 Spiel und Wirklichkeit**

Wie oben bereits erwähnt, besteht eine wesentliche Eigenschaft des Spieles darin, Erholung vom Alltag herbei zu führen. Dies wird unter Anderem dadurch erzielt, dass das Spiel eine zeitweilige Aufhebung der gewöhnlichen Welt und ihrer natürlichen Grenzen darstellt (vgl. Huizinga 2006, S.21). *„Offensichtlich haben Menschen Vergnügen daran, ihre Wirklichkeit auch anders zu sehen, sich den Festlegungen zumindest in spielerischen Teilbereichen zu entziehen ...“* (Fritz 1991, S.83). Das Spiel sondert sich von der realen Welt, vom alltäglichen Leben mit seinen Mühen ab, indem es einen eigenen Raum mit eigenen Regeln schafft (vgl. Huizinga S.29). Nach Jürgen Fritz ist das Spiel als Konstrukt aus Regeln, Verabredungen und Materialien zu sehen, um eine Spielwelt errichten zu können (vgl. Fritz 2004, S.35).

„Im Vergleich zur Phantasie und zum Traum steht das Spiel der Realität wesentlich näher.“ (Fritz 1991, S.85) Dies liegt daran, dass das Spiel zwischen unserer Realität und unseren Vorstellungen eine Verbindung herstellt (vgl. Fritz 1991, S.85). Das Spiel ist also auch Spiegel seiner Zeit und ihrer – auch technischen – Gegebenheiten und Möglichkeiten, denn als kreative Schöpfung bleibt es Konstrukt seiner Gegenwart und impliziert die reale Welt, aus der heraus es sich entwickelt.

Die Anhänger des Konstruktivismus, wie von Glasersfeld, Maturana und Watzlawick, postulieren, dass unsere Wirklichkeit ein Konzept der Vereinbarung unter den Menschen ist. Der Mensch konstruiert also was Wirklichkeit ist, da er diese selber hervorbringt. Jeder Mensch sieht die Welt in weiterer Folge also anders, jedoch ist jede Wirklichkeitsvorstellung legitim und gültig, denn die gesellschaftliche Wirklichkeit ist vergänglich (vgl. Fritz 1991, S.83f).

Im Spiel wird also eine „neue“ Realität, eine „Spielwelt“, konstruiert, die eine Abgrenzung zur realen Welt entstehen lässt (vgl. Fritz 2004, S. 27) und in der momentane Bedürfnisse befriedigt und Zielsetzungen erreicht werden können (vgl. Oerter 1993, S. 9). Somit gibt die Spielwelt die Möglichkeit zu kurzfristigen Aufenthalten in anderen möglichen Welten (vgl. Fritz 2004, S.27) und damit zum Abheben aus dem Alltag und vom gewöhnlichen Leben (vgl. Huizinga 2006, S.16). Es gilt jedoch für diese Phantasiewelt, dass Spielregeln – wie in der realen Welt – wichtig sind, damit innerhalb der zeitweiligen Welt alle Beteiligten wissen, was gelten soll. *„Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel.“* (Huizinga 2006, S.20) Denn wenn die Regeln nicht beachtet werden und jemand sich ihnen widersetzt, kann die Spielwelt nicht aufrechterhalten werden und derjenige wäre ein Spielverderber (vgl. Huizinga 2006, S.20).

Die „Medienrealität“, die durch Medien, wie das Fernsehen, Film und Videospiele, entsteht, ist in unserer Zeit wirkungsvoller als die außermediale Wirklichkeit (vgl. Fritz 1991, S.88). *„Medienrealität ist eine Simulation der Realität, die man in Aspekten außerhalb des Bildschirms vielleicht noch erfahren kann.“* (Fritz 1991, S.88) Dies wirkt sich auf das spielerische Verhalten der Kinder aus, die sich immer mehr dem „medialen Spielzeug“ zuwenden. Diese medienbezogenen Spiele beziehen sich auf bestimmte

Filme und Videos, indem sie die Inhalte des Filmes in die Wirklichkeit des Spieles übertragen (vgl. Fritz 1991, S.89).

Video- und Computerspiele ermöglichen ein spielerisches Agieren in einer virtuellen Welt. Durch das aktive Eingreifen auf dem Bildschirm verwischen sich Realität und virtuelle Wirklichkeit. *„Die Grenze zwischen Lebenswelt und medialer Welt wird somit ein Stück weit durchlässig. Dieser Rollenwechsel vom Zuschauenden zum Spielenden ist als Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten in bezug (sic!) auf audiovisuelle Medien grundsätzlich zu begrüßen.“* (Fromme 1997, S.72)

An Computern oder Konsolen zu spielen, eröffnet somit neue Räume, da diese Simulationsmaschinen sind (vgl. Kaminski 2008, S.87) und können die Spieler dadurch in eine andere Welt, in die Phantasiewelt des Spielentwicklers, hinein versetzen. *„Das Computerspiel erleichtert die Selbstverwirklichung gegenüber der Realität. Sie ist ein wesentlicher Antrieb zur Auseinandersetzung mit Computerspielen. Es ist einfacher, im Spiel die Olympischen spiele zu gewinnen oder irgendwelche Heldentaten zu vollbringen als in der Realität.“* (Bühl 2000, S.102)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Ausbrechen aus dem Alltag in Form eines zeitweiligen Flüchtens aus der Realität, was für den Menschen Erholung bringt, durch das Spiel ermöglicht wird. Dieser Zufluchtsort vor der Realität, also die Spielwelt stellt durch die Möglichkeit des aktiven Eingreifens ins Geschehen eine Verbindung zwischen Phantasie und Realität dar, die allerdings bestimmten Regeln unterliegen muss. Die Medienrealität erweist sich in unserer Zeit als wirkungsvoller gegenüber der außermedialen Realität und Konsolen schaffen einen neuen Platz für Phantasiewelten, die dann auf einen Bildschirm projiziert werden und in die der Spielende eingreifen kann. Besonders durch eine reale Art der Steuerung, wie es bei der „Wii“ der Fall ist, in einer Phantasiewelt verwischen sich die Grenzen zwischen dieser und der Realität.

## 2.2.5 Das Spielzeug

Nachdem nun das Spiel in seiner Funktion für den Menschen und die Gesellschaft dargestellt wurde und darauf hingewiesen ist, dass der Spieler durch das Spiel aus dem Alltag in eine Spielwelt eintritt, wird nun der „physische Schlüssel“ zu dieser anderen Welt betrachtet, das Spielzeug.

Seit wann Spielzeug verwendet wird ist schwer zu beantworten (vgl. Kutschera 1979, S.7). Es kann gewiss angenommen werden, dass es Spielzeuge schon in den Anfängen des menschlichen Daseins gab. Dadurch wurde den Kindern ermöglicht in einem geschützten Raum, Situationen zu erproben damit richtige Handlungen erlernt werden können, die für das Überleben notwendig waren (vgl. Kutschera 1979, S. 9).

Ausgrabungen können eine Orientierung liefern, dabei stammen die ältesten erhaltenen Spielsachen aus ägyptischen Grabbeigaben (vgl. Ebd. S.7). Diese Grabfiguren waren zwar kultisch und es wurde nicht mit ihnen gespielt, aber es ist anzunehmen, dass es zu dieser Zeit auch Figuren zum Spielen gab, zum Symbolspiel. So wurde etwa ein ägyptisches Holzpferd aus dem 5. Jahrhundert v. Chr. gefunden (vgl. Ebd. S.11).

Spielzeuge spiegeln ihre Zeit wider, z.B. bei Puppen etwa Tonfiguren aus dem alten Griechenland, der Römer oder späteren europäischen Holzpuppen mit Kleidern (vgl. Fritz 1989, S.22). Sowie Spielpuppen vom 15. bis 19. Jahrhundert spiegeln die Ideale der Gesellschaft der jeweiligen Zeit wieder (vgl. Fritz 1989, S.23).

Die ältesten Spielzeuge der Menschheit sind: Ball, Puppe, Spieltiere, Kreisel und Rasseln. Die Ägypter kannten bereits vier verschiedene Brettspiele und in China wurde das „Go“- Spiel als komplexestes Brettspiel erfunden (vgl. Retter S.58).

Aus dem Mittelalter gibt es wenig Funde, da von der katholischen Kirche Spielverbote ausgesprochen wurden. Dennoch wurden einige Spielzeug-bezogene Dinge gefunden, etwa Bücher über Schach-, Würfel- und Brettspiele. Außerdem finden sich Steckenpferde und Windrädchen als Abbildungen auf Gemälden. In den Dichtungen des Minnesangs werden weiters Puppen, Bälle, Stelzenlaufen, Seilhüpfen, Trommeln, Turniere, Glasspielzeug und Brettspiele erwähnt. Jungen der damaligen Zeit imitierten häufig Ritter (vgl. Retter S.61f). Die üblichen häuslichen Spielzeuge im 18. Jahrhundert

waren für Knaben: das Schaukelpferd, die Bleisoldaten, der Kreisel und diverse Holz Waffen und für Mädchen: Puppen, Puppenküche und ein Kaufmannsladen. Geschlechterübergreifend wurde Marmor gespielt. Im Bauernstand wurden Spielzeuge vornehmlich selber gemacht, da man sich keine käuflichen Spielzeuge leisten konnte. Darüber hinaus wurde viel in der Natur gespielt und selber geschnitzt, z.B. Flöten (vgl. Retter S.65f).

Es zeigt sich also, dass das Spielzeug den jeweiligen technologischen Stand der Gesellschaft widerspiegelt (vgl. Fritz 1989, S.21).

Das Spielzeug unseres Zeitalters ist das der Computer- und Videospiele (vgl. Mogel 2008, S.193). *„Unter einem `historisierenden` Blickwinkel könnten Computerspiele als Nachfahren der Brettspiele angesehen werden, weil sie formal auf ähnliche `Bauprinzipien` wie Spielmaterial, Spielregeln und Handlungsmustern beruhen.“* (Fritz 2004, S.233). Der Unterschied zwischen diesen zwei Spielarten liegt darin, dass das Spielgeschehen am Bildschirm stattfindet und einer raschen Umsetzung sowie Rückmeldung von Spielhandlungen (vgl. Fritz 2004, S.233).

Durch ein Spielzeug ist dem Kind das Inszenieren eines Spiels möglich. Dabei wird die innere Welt mit „verkleinerten“ Objekten der äußeren Welt inszeniert, wodurch Kinder so erlebtes verarbeiten können und schaffen so ein greifbares Abbild ihrer Wirklichkeit ab, welches sie auch auf diese vorbereiten kann (vgl. Fritz 1989, S.13). *„Indem Kinder damit spielen, eignen sie sich Elemente der Wirklichkeitsvorstellungen ihrer Gesellschaft an. Im Spielzeug wird für die Kinder Wirklichkeit verbürgt; spielend lernen sie, sich auf diese Wirklichkeit einzustellen.“* (Fritz 1989, S.13) Spielmittel sind also Gegenstände, mit denen gespielt werden kann und die Spielhandlungen ermöglichen (vgl. Retter S.11).

Somit kann das Spielzeug als ein Gegenstand bezeichnet werden, der nicht durch bestimmte Eigenschaften, sondern durch einen bestimmten Umgang damit zum Spielzeug wird und den Schlüssel zur imaginären Spielwelt darstellt.

## 2.2.6 Spielforschung

Das Spiel stellt ein komplexes Thema dar, welches für die Wissenschaft von Interesse ist. Die folgenden zwei Kapitel widmen sich der wissenschaftlichen Herangehensweise an das Phänomen Spiel und in weiterer Folge an das Spielverhalten.

In der Spielforschung, die Grundlage für die Spielpädagogik ist, geht es - im Gegensatz zur mathematischen Spielforschung - um die Entwicklung des Spielverhaltens der Kinder, die Wirkung von Spielen und die Analyse von Spielprozessen in Gruppen (vgl. Fritz 1991, S.95). Die Erforschung des Spiels und der Spielkultur erfolgt dabei vorrangig durch Beobachtung. Die Spielsituation wird in den Mittelpunkt der Beobachtung gestellt (vgl. Heimlich 2001, S.231). *„Beobachten bedeutet eine aktive und intensive Auseinandersetzung des Beobachtenden mit der Beobachtungssituation und den Interaktionspartnern.“* (Martin / Wawrinowski 1991, S.9)

Dabei sollte bei der sprachlichen Aufzeichnung im Rahmen eines Protokolls ein sachlicher Stil befolgt werden, der nur die Tätigkeiten beschreibt (vgl. Heimlich 2001, S.229) und die Interpretationen sollten nach Kategoriensystemen geordnet werden. Die beobachteten Spieltätigkeiten, die verschiedenen Kategorien zugeordnet wurden, erlauben eine eingehende Analyse (vgl. Heimlich 2001, S.230). Die genaue Anwendung und Grenzen der Spielbeobachtung sind dabei sehr unterschiedlich und hängen vom jeweiligen pädagogischen Arbeitsfeld ab (vgl. Heimlich 2000, S.181).

Die Spielforschung widmet sich also der Erforschung des Spielverhaltens von Kindern, der Wirkung von Spielen und der Analyse von Spielprozessen in Gruppen. Als Instrument benutzt sie hierfür vorrangig die Beobachtung. Die Ergebnisse dieser Forschung finden dann in Form der Spielpädagogik Eingang in die Praxis.

## 2.2.7 Spielpädagogik

*„Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben!“*

(Maxim Gorki 1954, S.86, zit. nach: Fritz 1991, S.59)

Mit der erzieherischen Bedeutung des Spiels setzte sich bereits Platon in der „Politeia“ und den „Nomoi“ auseinander. Platon entwirft eine Reflexion über die Bedeutung des Spiels in einem idealen Staat und dem Ideal von Erziehung und Bildung und kommt zu der Erkenntnis, dass Erziehung auf das Spiel Rücksicht nehmen sollte, da es für die Entwicklung der Kinder als Notwendigkeit gesehen wird (vgl. Heimlich 2001, S.90)

Für John Locke sind spielerische Elemente in der Erziehung bedeutend und er spricht sich als erster für die pädagogische Bedeutung der selbstschaffenden Spielzeuge für die Erziehung aus. Auch für Rousseau nimmt das Spiel besonders in der früheren Kindheit einen bedeutenden Platz in seinem Erziehungskonzept ein (vgl. Heimlich 2001, S.100).

Die Bedeutung des Spiels ist für die Pädagogik relevant, da sich die Spielpädagogik als Wissenschaft unter Anderem folgende Aufgaben stellt: die Erforschung des Spiels durch Kenntnisse über Spielverhalten von Kindern, sowie das Wissen über Spiel und Spielprozesse generell (vgl. Fritz 1991, S.99). Nach Fritz ist das Spiel ein „Urphänomen“, denn es wirkt auf den Menschen, wie der Mensch auf das Spiel einwirkt (vgl. Fritz 1991, S.93). Die Spielpädagogik berücksichtigt dies und gibt den Menschen im Spiel die Möglichkeit, sich zu entfalten und Fähigkeiten zu fördern. Durch die Unterstützung der Beziehung des Menschen zum Spiel, möchte sie die Erziehung fördern (vgl. Ebd. S. 97). Des Weiteren beschäftigt sich die Spielpädagogik mit den historischen Hintergründen und der Entwicklung von Spielen. *„In der geschichtlichen Auseinandersetzung mit Spielformen und Spielmitteln lassen sich verschiedene Erkenntnisse gewinnen. Zum einen wird deutlich, wie Spiel durch die jeweiligen Zeit und ihre Besonderheiten geprägt ist. Zum anderen ermöglicht eine solche Betrachtung einen angemessenen Hintergrund für die Beurteilung gegenwärtiger Spiele, Spielmittel*

*und Spielformen.*“ (Fritz 1991, S.99). Durch die Wichtigkeit des Spiels für Kinder kam es schließlich zur Ausdifferenzierung der Spielpädagogik als Teilbereich der Pädagogik.

*„Kinder lernen im Spiel vornehmlich spielen; das scheint nichts zu sein – und ist doch alles. Insofern ist die Pädagogik des Spiels eine Zukunft der Pädagogik.“* (Fritz 1991, S. 97) Die Bedeutung des Spiels liegt für Kinder darin, dass sie sie selbst bestimmen können und von allen praktischen Zwecken des gewöhnlichen Daseins entlastet werden (vgl. Parmentier 2004, S. 933). Durch das Spiel können Kinder Handlungsmuster aus dem realen Leben nachahmen und neue Problemlösungen erstellen. Das Computerzeitalter bietet hier eine neue Form der Verbindung von Lernen und Spielen durch den Bildschirm an (vgl. Flitner 2002).

Nachdem nun die Grundzüge der Spielforschung und der Spielpädagogik vorgestellt sind, widmet sich das nächste Kapitel den Forschungsergebnissen dieser Wissenschaft in Form des Spielverhaltens.

### **2.2.8 Spielverhalten**

Da diese Diplomarbeit eine Untersuchung über das Spielverhalten beim Spielen an der Konsole „Wii“ zum Ziel hat, ist es unabdingbar zu erläutern, was unter Spielverhalten verstanden wird. Das folgende Kapitel beschäftigt sich daher mit diesem Thema.

Für die Psychologie stehen Spielverhalten und menschliches Verhalten außerhalb des Spiels in starker Beziehung zueinander, denn schon Kinder beziehen Erlebnisse und Erfahrungen, die sie im Alltag machen in ihr Spiel mit ein und verarbeiten sie dadurch (vgl. Mogel 2008, S. 219). Die Phantasiewelt des Spieles bietet dem Kind also Raum zum symbolischen Verarbeiten seiner Konflikte, Erfahrungen und Wünsche. Im Spiel können Probleme durch Modellsituationen „verspielt“ werden. Somit geht die Eigenheit des Spiels auf psychodynamische Zustände und Bedürfnisse des Kindes zurück (vgl. Rittelmeyer 2005, S.129)

*„Bei spielerischem Verhalten rückt die Tätigkeit selbst in den Mittelpunkt des Erlebens und weniger das Ziel oder das beabsichtigte Ergebnis. Die Tätigkeit an sich hat emotionalen Befriedigungswert: es macht Spaß, sich spielerisch zu verhalten.“* (Fritz 2004, S. 17) Fritz stellt in weiterer Folge die Frage, welche Merkmale ein Verhalten besitzt, das wir „spielerisch“ nennen und kommt zu dem Schluss: Es besitzt ein hohes Maß an Selbstbestimmtheit. Der Mensch entscheidet selbst was er tut, er folgt seinen Impulsen, besitzt also persönliche Freiheit. Er erlebt spielerisches Verhalten als Kontrast zu regulierten und formalisierten Arbeits- und Handlungsabläufen, denen er im täglichen Leben unterworfen ist. Mit dem spielerischen Verhalten verbunden sind Wagnis und Experiment, wie auch Ungewissheit und Spannung. Es knüpft an die potentielle Variabilität des Menschen an, sich an unterschiedliche und sich verändernde Umwelten anpassen zu können (vgl. Fritz 2004, S. 17f).

Das menschliche Verhalten und das spielerische Verhalten sind von Anteilen des jeweils anderen durchwirkt und lassen sich überall finden (vgl. Fritz 2004, S. 25). *„Das spielerische Verhalten hat Ausprägungen in (mindestens) vier verschiedenen Richtungen: 1) Selbstbestimmtheit, 2) Wagnis und Experiment, 3) Kontrast und 4) Phantasie, Einfallsreichtum, Kreativität.(...) Aufgespannt durch diese vier Faktoren dehnt sich das spielerische Verhalten im Raum der menschlichen Tätigkeiten aus und erhält eine spezifische Form und Tönung.“*(Fritz 2004, S. 25)

Spiele machen mehr Spaß, wenn sie gemeinsam gespielt werden, denn es geht um das Gemeinschaftliche. Dies erklärt sich dadurch, dass der Mensch ein soziales Wesen ist, das in seinem Verhalten – um in seiner Umwelt überleben zu können – auf Interaktion mit anderen Menschen ausgerichtet ist. Was im täglichen Leben gilt, findet sich auch im Spielverhalten wieder. Schließlich müssen Kinder beim Zusammenfinden zum Spiel eine Übereinkunft in Bezug auf das Spiel, den Ablauf, die Rollenverteilung und die Regeln treffen (vgl. Fritz 1991, S.72).

Die Theorie des symbolischen Interaktionismus stellt die Beziehung in den Mittelpunkt. Durch Gesten und Sprache entstehen Interaktionen. Durch diese Interaktion werden soziale Kompetenzen gefördert. Spiele haben Auswirkungen auf das soziale Handeln

von Kindern. Somit kann das Spiel als Sozialisationsprozess betrachtet werden. Vor allem für die frühkindlichen Sozialisationsprozesse sind Spiele ein bedeutsamer Bestandteil. Denn in ihnen lernen Kinder soziales Handeln und die entwickeln ihre eigene Identität, trotz Anknüpfung an die der Erwartungen der anderen, aufrechtzuerhalten (vgl. Krappmann 1975b, S.46 zitiert nach Heimlich 2001, S.50). Aus der interaktionistischen Sicht ist Spiel eine soziale Interaktion, denn sie gilt als soziale Handlung und kann als Medium sozialen Lernens betrachtet werden (vgl. Heimlich 2001, S.50). Interaktion im Spiel kann natürlich auch in Form von Wettkämpfen stattfinden. Beim Wettkampf ist die Voraussetzung, dass mehrere Mitspieler teilnehmen um sich dann zu messen. Ein Wettkampf ist ein wechselseitiges Erproben des Geschicks, das an Regeln gebunden ist (vgl. Heimlich 2001, S.51). Wenn dem Spieler das Spiel geglückt ist, erhält er eine Belohnung, ist mit sich zufrieden, eine Befriedigung, die kurz oder lange anhalten kann (vgl. Heimlich 2001, S.60f). Ein solcher Erfolg kennzeichnet auch die Überlegenheit des Spielers gegenüber den Mitspielern. Hinzu kommen möglicherweise Bekanntheit oder sogar Ruhm, der das wesentlichste beim Wettkampf ist (vgl. Ebd. S.61). Dieser Erfolg kann vom einzelnen auf die Gruppe übertragbar sein. Denn „ .... *Primär ist das Verlangen, den anderen zu übertreffen, der Erste zu sein und als solcher geehrt zu werden.*“, da der ganzen Gruppe Ehre und Ansehen zugute kommen (vgl. Heimlich 2001, S.61).

Verschiedene empirische Studien zur Spieltätigkeiten weisen nach, dass in den verschiedenen Kulturen Einflüsse von Religion, Kultur und Erziehung eine wichtige Rolle spielen (vgl. Heimlich 2001, S.52). Die Entwicklung der Identität von Kindern ist geprägt durch soziale Spieltätigkeiten, da die Kinder im Spiel lernen, eine Balance, persönliche Identität und Übernahme der Erwartungshaltung anderer zu entwickeln (vgl. Heimlich 2001, S.69). „*Das Spiel ist für das Kind eine Möglichkeit, seine emotionale, kognitive und soziale Ungleichheit zu überspielen.*“ (Heimlich 2001, S.55)

Das Spiel wird nach Hebenstreit a priori unter pädagogischem Aspekt betrachtet. Er sieht das menschliche Verhalten, wie auch das Spielverhalten, als Einheit von emotionalen, kognitiven und sozialen Aspekten und sucht nach dem Einfluss dieser auf die Entwicklung des Menschen (vgl. Heimlich 2001, S.55). Das Spiel ist unentbehrlich für den Einzelnen, als biologische Funktion genauso wie für die Gemeinschaft. Durch

die geschaffene geistige und soziale Verbindung hat sie eine Kulturfunktion inne (vgl. Huizinga 2006, S.17).

Zusammengefasst ergibt sich aus diesen Betrachtungen, dass menschliches Verhalten stark mit seinem Verhalten im Spiel zusammenhängt, da die Phantasiewelt des Spiels dem Menschen zur symbolischen Konfliktlösung dient. Dabei werden sowohl bereits bekannte und erprobte Verhaltensweisen aufgegriffen, als auch mit Verhaltensweisen experimentiert um neue Wege zur Problemlösung zu finden. Es rückt die Tätigkeit an sich anstelle des Ziels in den Mittelpunkt des Handelns und der Fokus liegt auf gemeinschaftlicher Beziehung. Es kommt zu vielfältigen sozialen Interaktionen, sei es ein gemeinsam zu erreichendes Ziel oder ein Wettkampf, also ein Messen mit dem Anderen.

Dies ist für die vorliegende Arbeit bedeutsam, da beim Spielen an der „Wii“- Konsole auffällt, dass unter den Spielenden deutlich mehr Interaktion stattfindet als bei anderen Konsolen.

## **2.3 Die Geschichte der Videospiele**

Um die Faszination für die „Wii“- Konsole erfassen zu können, sollte zunächst ein Blick auf die Geschichte der Videospiele und Konsolen geworfen werden. Die Geschichte der Videospiele wird in 2 Teile unterteilt, nämlich von den Anfängen bis in die 1980er Jahre und anschließend von den 1980er Jahren bis in die Gegenwart, dies ist relevant, da in den 1980er Jahren der Videospielmarkt eine Revolution erlebte und hier auch die Videospiele in ihrer Entwicklung getrennte Wege von den Computerspielen gingen.

Die Darlegung der Geschichte der Videospiele ist für die vorliegende Arbeit interessant, weil durch die technische Entwicklung der Konsolen und deren Spiele das Phänomen „Wii“ verständlicher wird.

### 2.3.1 Die Geschichte der Videospiele bis in die 1980er Jahre

Die Geschichte der Videospiele ist gleichzeitig auch die Geschichte der Heimcomputer. Die Idee der Computerspiele gab es bereits im 15. Jahrhundert in Form von „Wundermaschinen“, in denen zum Beispiel ein kleinwüchsiger Mensch saß, der als scheinbare Maschine fungierte, die mit den Spielern in Interaktion trat. Doch was fehlte, war die Computertechnik, welche schließlich die reale maschinelle Umsetzung im 20. Jahrhundert ermöglichte (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.45).

Die ersten Unterhaltungsmaschinen waren Glücksspielautomaten, an denen Spieler durch Betätigung von Knöpfen oder Hebeln durch Zufall ein Spiel gewinnen und dafür Geld bekommen konnten.

Auch wenn Glücksspielautomaten nicht direkt mit Videospiele zu tun haben, hatten sie dennoch Einfluss auf die Geschichte und Entwicklung der Videospiele. Aus den Glücksspielen entstanden Sportspiele, die wiederum die Vorgänger der Arcade-Spielautomaten<sup>4</sup> waren und schließlich zu den Heimvideokonsolen führten (vgl. König 2000, S.345). *Erinnert folgendes Zitat nicht an Computerspiele? „Verglichen mit traditionellen Gesellschaftsspielen und ihren sozialen und kommunikativen Herausforderungen, verlaufen Automaten Spiele in der Regel individual- selbstbezüglich und anonym.“* (König 2000, S.345) Um auch jüngere Spieler zu erreichen, entwickelten Spielautomatenhersteller Spiele, die bei einem Gewinn nicht mit Geld belohnten, sondern mit Punkten oder Freispielen. Zum erfolgreichsten „Sport-Spiel“ wurde das Spiel **"Flipper"**, welches auch Einfluss auf die Videospieleentwicklung hatte. Es wurde 1947 von Harry Mabs bei der Firma Gottlieb, basierend auf dem alten Spiel **„Bagatelle“**, entwickelt. Mabs erfand die „Flipper-Hebel“, kleine Schläger, die die Kugel wieder ins Spielfeld zurückkatapultierten (vgl. Huhtamo 2007, S.40).

Der erste Flipperautomat hieß **„Humpty Dumpty“**. Die verbesserte Version „Flipper“ rief vor allem bei den männlichen Jugendlichen der Nachkriegszeit einen Boom hervor. Der „Flipper“ wurde in Bars und Spielhallen aufgestellt (vgl. Huhtamo 2007, S.40).

---

<sup>4</sup> Unter dem Begriff „Arcadegames“ werden die ersten Spiele bezeichnet, die auf Münzspielautomaten in Spielhallen gespielt wurden (vgl. Fritz 1989, S.168; Fritz 1995, S.20).

Beim Flipperautomaten konnte zum ersten Mal aktiv Einfluss auf das Spielgeschehen genommen werden (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.45).

Im Jahr 1947 wurde auch das „**Kathoden-Strahl-Röhren-Unterhaltungsgerät**“ entwickelt. Der Spieler bewegte dabei einen Elektronenstrahl auf Bilder, welche auf der Oberfläche der Röhre angebracht waren, und, beim Treffen des Strahls auf das Bild erschien ein kleines Explosionsfeuer (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.43). Da das Kathoden-Strahl-Röhren-Unterhaltungsgerät als erstes Computerspiel angesehen werden kann, war somit das erste Computerspiel sozusagen ein „Ballerspiel“. Das lag daran, dass Ballerspiele technisch am einfachsten zu realisieren waren (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.44).

Der Physiker William Higinbotham präparierte 1959 am Tag der offenen Tür der Radar- und Atomforschung an der Brookhaven National Laboratory einen Oszillographen. Um dem Publikum etwas Unterhaltung zu bieten, erfindet ein Tennisspiel, das „**Tennis for Two**“, welches mit zwei Reglern zum Steuern ausgestattet war. William Higinbotham ließ sein Spiel nicht patentieren, wodurch es keine Verbreitung fand (vgl. Forster 200 S.10; Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.46).

1961 entwickelten Steve Russell und seine Freunde im „Tech Model Railroad Club“ am Massachusetts Institute of Technology (MIT) das erste interaktive Computerspiel „**Space Wars**“ am ersten Minicomputer, dem PDP-1 (Programmed Data Processor) (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.47).

Das erste interaktive Fernsehspiel wurde dann von Ralph Baer 1968 patentiert. Ralph Baer ist ein deutscher Jude, der während des Zweiten Weltkriegs nach Amerika emigrierte (vgl. Kent 2001, S.22) und in einer „military electronics company“ arbeitete (vgl. Kent 2001, S.21).

Baer arbeitete an der ersten Heimvideospielekonsole namens „**Brown Box**“, die später als „**Odysee**“ von Magnavox 1972 veröffentlicht wurde. Im Vergleich zur „Brown Box“ gab es bei der „Odysee“ keine farbigen Hintergrundbilder, dafür konnte man bedruckte Folien auf den Bildschirm kleben. Des Weiteren gab es Spielkarten und -chips,

Ergebnisbücher sowie Würfel. Magnavox bot durch Steckkarten mehrere Spielmöglichkeiten (vgl. Mertens / Meißner 2006, S.38f), der kommerzielle Erfolg blieb allerdings aus (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.47).

Nolan Bushnell entwickelte in der Folge 1971 eine Arcade-Version des Spiels „**Spacewars**“ für Spielhallen mit dem Namen „Computerspace“ (vgl. Forster 2009, S.12 / Kent 2001, S.129). Motiviert durch seinen Erfolg gründete Bushnell ein Jahr später die erste Videospieffirma namens „Atari“ (vgl. Forster 2009, S.12).

Der Name „Atari“ leitet sich vom japanischen Strategiebrettspiel Go ab und ist ein Spielzug, der eine Bedrohung beinhaltet (vgl. Kent 2001, S.35 / Forster 2009, S.12)

„Atari“ war ein Lebensgefühl, ein Synonym für die Sozialisation im beginnenden digitalen Zeitalter(...).“ „(...) Atari verschmolz die Hippiekultur der sechziger Jahre, Pop, weiche Drogen und Happenings mit der Silizium-Revolution der siebziger Jahre.“ (vgl. Mertens / Meißner 2006, S.45)

Ebenfalls im Jahr 1972 entwickelte Bushnell gemeinsam mit Al Alcorn das Spiel „**Pong**“ (vgl. Kent 2001, S.43ff / Mertens/Meißner 2006 S.46), welches im Prinzip nichts anderes als das Spiel „**Tennis for Two**“ war (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.47). Der Spielautomat „Pong“ wurde in einer Kneipe namens „Andy Capp’s Tavern“ aufgestellt; diese Kneipe war Treffpunkt für viele Techniker von Silicon Valley (vgl. Mertens/Meißner 2006, S.50). Der Automat wurde bereits am ersten Tag so intensiv genutzt, dass er am nächsten nicht mehr funktionierte, da er mit Münzen verstopft war (vgl. Kent 2001, S.43 / Mertens/Meißner 2006, S.51). Drei Jahre später wurde „**Home Pong**“ veröffentlicht, eine Heimversion von „Pong“. Es begann die Zeit, in der Spielautomaten als Konsolen in die Haushalte kamen (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.47).

Auf der „Home Pong“ konnte jedoch nur ein Spiel gespielt werden. Im Gegensatz zu „**Magnavox Odysee**“, bei dem zwölf Spiele gespielt werden konnten. Dennoch war „Home Pong“ erfolgreicher (vgl. Kent 2001, S.81).

Die Haupteinnahmequelle für Atari wurde jedoch das Spiel „**Breakout**“, welches 1976 veröffentlicht wurde (vgl. Mertens/Meißner 2006, S.57). Das Spiel „Breakout“ wurde von den späteren Apple-Gründern Steve Jobs und Steve Wozniak entwickelt (vgl. Forster 2009, S.13) und ist eine abgewandelte Form von „Pong“: Eine Mauer aus Ziegeln muss mit einem Ball zerstört werden, dabei wird alleine gespielt und nicht gegen andere Spieler. Die Story zum Spiel besteht darin, dass Gefangene durch kontinuierliches Schlagen an eine Wand aus einer Gefängniszelle ausbrechen wollen (vgl. Mertens / Meißner 2006, S.57).

Im selben Jahr verkaufte Bushnell „Atari“ an Warner Communications unter der Führung von Steve Ross. (vgl. Kent 2001, S.103 / Mertens/Meißner 2006, S.47)

Ein Jahr später veröffentlichte Atari das „**VCS-Video-Computer-System**“, welches ein neues revolutionäres Element hatte: den Joystick. Dennoch war Atari nicht der Erfinder des Joysticks. Während des Zweiten Weltkriegs entwickelten deutsche Wissenschaftler den Joystick für Flugzeuge, um ein Ziel besser erfassen zu können (vgl. Kent 2001, S.107). Im selben Jahr veröffentlichte Nintendo sein erstes Home Video Game in Japan (vgl. Kent 2001, S. xiii).

1977 war auch das Jahr, in dem das Zeitalter der Heimcomputer begann, denn Computer<sup>5</sup> wurden für die breite Masse erschwinglich (vgl. Forster 2009, S.19ff). Doch dadurch, dass der Preis niedriger und der Computer somit für eine breite Masse zugänglich geworden war, wurde das Medium in der Gesellschaft dominant, denn es hatte nun viele Konsumenten, ähnlich wie Zeitungen (vgl. Giessen 2008, S.248). Der Computer als Massenmedium wurde nicht nur verkleinert, verbilligt und dadurch „homefähig“, sondern auch für Schulen und Bildungseinrichtungen bezahlbar. Dadurch gelang der Einzug in das persönliche und soziale Lebensumfeld der Menschen (vgl. Sesink 2008, S. 410).

---

<sup>5</sup> Die Erfindung des Computers geht auf Alan Turings Aufsatz aus dem Jahr 1936 zurück, in dem das theoretische Konzept der Universalmaschine als eine Maschine dargestellt wurde, welche durch automatische Prozesse jede Abfolge formaler Operationen (Algorithmus) abarbeiten und dadurch schreiben und lesen kann (vgl. Sesink 2008, S.407f).

1977 kam in den USA der erste „Personal Computer“ mit einer fertigen Hardware, der „Apple II“, auf den Markt, welcher von Steve Jobs und Steve Wozniak entwickelt wurde. „Apple II“ prägte die Computerspiel-Industrie, obgleich diese in Europa nicht so erfolgreich waren wie in den USA. Den europäischen Markt dominierte ab dem Jahr 1982 der „C64“. Der Apple II besaß zwei „Game Paddles“, welche speziell für Spiele konzipiert waren. Steve Jobs und Steve Wozniak hatten beide zuvor bei „Atari“ gearbeitet und das Entwickeln von Spielen nicht aufgegeben. Für den „Apple II“ entwickelten sie Spiele, welche hauptsächlich Strategie- und Rollenspiele waren, z.B.: „**Dungeon Campaign**“, „**Prince of Persia**“ und „**Sim City**“ (vgl. Forster 2009, S.19ff).

Der Computer wurde zunächst primär als Recheninstrument verwendet; dies änderte sich durch „Apple“. Durch die Einführung der grafischen Benutzeroberfläche ging „Apple“ mit seinem „Macintosh“ neue Wege. Dennoch: Auch danach blieb der Computer hauptsächlich ein „Instrument zur Ausführung berechenbarer Prozesse“ (vgl. Sesink 2008, S.409f).

Das erste „Ballerspiel“ wurde 1978 von Taito entwickelt und löste die erste Videospiele-Hysterie in Japan aus, das Spiel hieß „**Space Invaders**“ (vgl. Forster 2009, S.13)  
„The game had originally been invented as a hexadecimal test used for evaluating computer programmers. Someone decided to convert the test into a video game that Taito distributed in Japan...“ (Kent 2001, S.116)

Zum ersten Mal wurde das Konzept des „**Highscores**“ eingeführt, in dem jeder sehen konnte, wer der Beste war und dadurch motiviert wurde, den anderen zu schlagen (vgl. Mertens / Meißner 2006, S.64).

Ein Jahr später erschien das Spiel „**Asteroids**“, in dem der Spieler als kleiner dreieckiger Pfeil bzw. als Raumschiff um Asteroiden und später auch um UFOs, die sich auf ihn zu bewegen, manövrierte und diese später zerstören sollte (vgl. Mertens / Meißner 2006, S.69f)

Im selben Jahr suchte auch Nolan Bushnell Wege, Spiele in die Öffentlichkeit zu bringen. Zu dieser Zeit fanden Videospiele ihren Weg in Bowlinghallen, Spielhallen, Lokale, Vergnügungsparks und ins Kino. „Space Invaders“ zog eine breite Masse an, wodurch auch Fast-Food-Restaurants und Drogeriemärkte mit Videospiele experimentierten (vgl. Kent 2001, S.119).

„In order to reach a larger audience, Bushnell had to find a way to legitimize video games. He wanted to make them a family activity, and the only way to do that was to create locations in which parents were practically forced to let their children play them. The answer came in the form of a pizza parlor with a video game arcade and a built-in theater that showed a robot stage act. Bushnell hoped that the restaurant would legitimize the arcade. The robotic show, he thought, could create a Disney-like atmosphere that would make children select his parlors over such other chains as Pizza Hut and Godfather’s.“ (Kent 2001, S.119)

Bushnell nannte sie **“Chuck E. Cheese Pizza Time Theatre”** (vgl. Kent 2001, S.120).

Atari veröffentlichte 1980 das Arcade-Spiel **„Space Invaders“** als Home Version.

*„Space Invaders war das erste Spiel, das von Atari lizenziert wurde, um es für ihr Heimvideospielsystem 2600 zu adaptieren.“* (Mertens / Meißner 2006, S.63).

Namco veröffentlichte ein neues Spiel, das zu einem der beliebtesten wurde: **„Pac-Man“**. „Pac-Man“ wurde 1977 von Toru Iwatani, einem jungen College Absolventen bei Namco, entwickelt. Das Spiel sollte weibliche Spieler anziehen.

Nintendo eröffnete im selben Jahr seinen neuen Standort in Amerika (vgl. Kent 2001, S.140f).

1981 trat zum ersten Mal „SuperMario“, als Superheld mit roter Mütze und Schnurbart, in die Welt der Videospiele im „Nintendo“-Spielklassiker **„Donkey Kong“** auf.

Im selben Jahr wurde das erste Magazin über Videospiele veröffentlicht: das **Electronic Magazine** (vgl. Kent 2001, S.xiv) und IBM brachte den ersten Computer auf den Markt.

Dieser Rückblick auf die Geschichte der Bildschirmspiele bis in die 1980er Jahre zeigt, dass die Idee einer Wundermaschine, die mit dem Menschen spielerisch interagiert bereits auf das 15. Jahrhundert zurück geht. Die ersten Maschinen, die dem gerecht wurden waren Glückspielautomaten, die Ende des 19. Jahrhunderts entstanden. Um ein breiteres Publikum anzusprechen wurde der Spieler bald mit Punkten und Freispielen anstatt von Geld belohnt – der Flipper-Automat war geboren. Das erste interaktive Computerspiel war „Space Wars“ und wurde 1961 am MIT entwickelt. 1968 folgte das erste interaktive Fernsehspiel, die „Brown Box“ von Baer, die 4 Jahre später in Form der „Odyssey“ von „Magnavox“ kommerziell vertrieben wurde – allerdings mit mäßigem Erfolg.

Im gleichen Jahr wurde die erste Videospiele-Firma, nämlich „Atari“ gegründet und der Bildschirmspiel-Boom verbreitete sich auf der ganzen Welt. 1977 begann dann das Zeitalter der Heimcomputer, die für eine breite Masse finanzierbar wurden. 1978 löste das Spiel „Space Invaders“ in Japan durch die Einführung des „Highscore“-Systems eine wahre Videospiele-Hysterie aus. Diese hielt dann weltweit an, bis in den Anfang der 1980er Jahre.

### **2.3.2 Geschichte der Videospiele von den 1980ern bis heute**

Von nun an gingen der Personal Computer (und mit ihm auch das Computerspiel) und die Konsole in ihrer Entwicklung getrennte Wege. Wie im vorangegangenen Kapitel dargestellt, entwickelte sich der PC primär zu einem Arbeitsinstrument, während die Konsole ausschließlich auf das Spiel ausgelegt ist.

Von 1983 bis 1985 kam es auf dem Videospielemarkt zu einem Crash durch eine Überschwemmung der Läden mit uninnovativen Spielen und somit zu einer Sättigung des Marktes. Die Videospieleindustrie wurde durch „Nintendo“ 1985 wieder aus der Krise gerissen (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.49).

„Nintendo“ veröffentlichte 1984 in Japan den „**Family Computer (Famicom)**“ und anschließend 1985 in Amerika die gleiche Konsole unter dem Namen „**Nintendo Entertainment System (NES)**“ (vgl. Kent 2001, S.xiv).

„Nintendo“ brachte 1986 das Spiel „**Super Mario Bros**“ auf den Markt, das eine „Nintendomania“ auslöste (vgl. Thomas / Stammermann 2007, S.48), wodurch sich der Markt endgültig erholte. Das Spiel „**The Legend of Zelda**“ wurde von „Nintendo“ ein Jahr später auf den Markt gebracht (vgl. Kent 2001, S.xiv).

1989 veröffentlichte „Nintendo“ den tragbaren „**Gameboy**“, der mit dem Kassenschlager-Spiel „**Tetris**“ verkauft wurde, welches 1985 von dem russischen Mathematiker Alex Pajitnov entwickelt wurde (vgl. Kent 2001, S. xiv). Der „Gameboy“ wurde damit zur erfolgreichsten tragbaren Konsole aller Zeiten (vgl. Forster 2009, S.128).

Die Firma „Sega“ brachte im gleichen Jahr mit dem „Mega Drive“ das Spiel „**Sonic the Hedgehog**“, ein „Jump-and-Run-Spiel“ mit einem kleinen blauen Igel als Helden auf den Markt (vgl. Kent 2001 S.xv).

1990 veröffentlicht „Nintendo“ „**Super Mario Bros. 3**“ (vgl. Kent 2001, S. xv). Ein Jahr später erschien „Nintendo“ mit den „**Super NES**“ auf den Markt (vgl. Ebd. S.xv).

1994 erschien das „Nintendo“-Spiel „**Donkey Kong Country**“ und bekam gleichzeitig Konkurrenz durch eine neue Konsole, der auf CDs basierenden „**Playstation**“ von „Sony“ (vgl. Ebd. S. xv).

„Nintendo“ wiederum reagierte ein Jahr später mit dem „**Nintendo 64**“ und brachte 1998 das Spiel „**Legend of Zelda**“ auf den Markt (vgl. Kent 2001, S.xvi).

Ab 1996 gingen die Gewinne der „Arcade-Games“ in den Spielhallen zurück. Die Spielhallen mussten den Kunden etwas Besonderes bieten und besorgten aufwendigere Spielgeräte. *„Heute stehen Nachbildungen von Formel-1- Rennwagen mit Monitoren und Rudergeräte in den Spielhallen, bei denen der Gamer durch die beweglichen Gerätschaften nicht nur einen visuellen, sondern auch einen körperlichen Spielspaß erlebt.“* (Thomas / Stammermann 2007, S.50)

2000 erschien in Japan die „**PlayStation 2**“, eine Konsole die erstmals auch als DVD-Player verwendet werden konnte (vgl. Thomas / Stammermann 2007, S.50), ergänzbar

mit einer Zusatzkamera, dem „**Eye Toy**“ (vgl. Ebd. S.50). „Eye Toy“ besitzt Spiele, in denen der Spieler als Charakter mitten im Spielgeschehen steht. Dadurch war die erste Interaktion zwischen TV-Bildschirm und menschlichem Körper geboren. Dabei wurden die eigenen Körperbewegungen mittels einer Kamera in das Spiel übertragen; der Spieler sieht sich selbst ins Spiel integriert und kann durch seine Handlungen das Spielgeschehen steuern, ohne einen Controller zu benötigen (vgl. Borries / Walz / Böttger 2007, S.98).

Nintendo brachte 2001 den Gameboy-Nachfolger „**Gameboy Advance GBA**“ und „**Gamecube**“ heraus und bekam einen zusätzlichen Konkurrenten: „Microsoft“, mit seiner „Microsoft Xbox“ (vgl. Kent 2001, S. xvi).

2005 kamen neue Handheld-Konsolen<sup>6</sup> auf den Markt, zum einen von Nintendo der „**Nintendo DS**“ und zum anderen von „Sony“, die „**Playstation Portable PSP**“.

Ein Jahr später erschienen die „**Xbox 360**“ und die „**Nintendo Wii-Konsole**“.

Die „Wii“-Konsole hat eine innovative und intuitive Steuerung, die mit dem Wii-Controller, einer bewegungsempfindlichen Fernbedienung, und eigener Bewegung das Spielgeschehen steuert (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.51). *„Das spricht zunächst vor allem jüngere Spielende, aber auch Erwachsene an, die bislang noch nicht viel Erfahrung mit Computer- und Konsolenspielen haben“.* (Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.51)

„Sony“ brachte 2007 eine neue „PlayStation“ heraus, die „**Playstation 3 PS3**“. Die „PS3“ antwortete 2010 mit der „**Move**“- Steuerung ([de.playstation.com/psmove](http://de.playstation.com/psmove)) auf die „Wii“ und „Microsoft“ reagierte seinerseits ebenfalls 2010 mit der Erweiterung „**Kinect**“ für die „X-Box 360“ (vgl. Prevezanos 2011, S.465).

Die „XBox 360“ und „PS3“ besitzen außerdem die Innovation, dass sie netzwerkfähig sind und Mehrspielerfunktionen über das Internet ermöglichen (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.50f).

---

<sup>6</sup> Handheld Konsolen sind tragbare Konsolen, auf denen Unterwegs Spiele gespielt werden können (vgl. Rosenstingl/Mitgutsch 2009, S. 67).

Zusammenfassend kann man sagen, dass die Krise, in der sich der Videospiegelmarkt Anfang der 1980er Jahre befand von der Firma „Nintendo“ durch neue Impulse und innovative Spiele (etwa „Super Mario Bros.“ und der „GameBoy“ als erste „Handheld“-Konsole mit dem Spiel „Tetris“) beendet und damit der Weg für eine neue Generation von Konsolen geebnet wurde.

Seitdem ist der Spielmarkt von 3 großen Firmen hart umkämpft, nämlich „Nintendo“, „Sony“ und „Microsoft“, die sich einen ständigen Wettstreit um immer neue Innovationen liefern.

Interessant ist für diese Diplomarbeit vor allem, dass das „EyeToy“ von „Sony PlayStation2“, als erste technologische Neuerung den menschlichen Körper in seine Steuerung – die völlig ohne jeglichen materiellen Controller auskam - einbezog, der kommerzielle Erfolg allerdings ausblieb. Erst die „Wii“ schaffte mit einer ähnlichen Art, der Steuerung, die ebenfalls durch die Bewegung des Körpers funktioniert, dabei aber auch eine Fernbedienung benötigt, den internationalen Durchbruch und läutete damit gewissermaßen eine neue Ära, nämlich die der „mimetic interface“ Spiele ein, auf die in einem späteren Kapitel genauer eingegangen wird.

Trotz der immer größer werdenden Konkurrenz auf dem Konsolenmarkt kann sich die „Nintendo Wii“-Konsole nach wie vor behaupten. Durch die „Wii“- Konsole und der Art ihrer Steuerung erleben Spielhallen-Spiele, im Sinne von Arcadespielen, heute ein Revival. Die „Wii“ führt somit zu einer Rückbesinnung auf die Anfänge der Videospiele. Eine zentrale Bedeutung kommt in dieser Funktion der Art der Steuerung, dem „Wii“-Controller zu, der es erlaubt einmal wie ein Schwert geführt zu werden um beim nächsten Spiel symbolisch eine Bowlingkugel darzustellen.

### 3. Controller

Nachdem im vorigen Kapitel die Geschichte der Bildschirmspiele beleuchtet wurde, widmet sich dieses Kapitel der Entwicklung der Steuerung von Bildschirmspielen.

Eine Auseinandersetzung mit dem Thema „Controller“ ist für das tiefere Verständnis der Faszination für die „Wii“-Konsole essentiell, da sich diese teilweise durch die Steuerung der „Wii“ erklärt.

Dabei soll zunächst der Frage nachgegangen werden, was ein Controller überhaupt ist, ob er als Spielzeug betrachtet werden kann, welche Funktionen und Steuermöglichkeiten er besitzt und anschließend wird ein Überblick über die Entwicklung der Controller gegeben.

Zur Bedienung und Steuerung von Computer- und Videospiele sind Eingabegeräte nötig, die eine physische Interaktion zwischen Spieler und Bildschirm ermöglichen, die Spiel-Controller. Ein Controller besteht aus mindestens einem Element zur Richtungssteuerung - dies wäre ein Joystick<sup>7</sup> oder ein Steuerkreuz - sowie mehreren Aktionsknöpfen (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.5).

Ein Eingabegerät dient zur Umsetzung von Handlungszielen in der virtuellen Welt. Der Spieler nimmt die Signale des Bildschirms wahr. Bevor er reagiert, plant er schon in seiner Vorstellung, seiner mentalen Welt, die nächste Aktion. Dabei muss die motorische Aktion, angepasst an die Gegebenheiten des Steuergerätes, vom Spieler unter Zeitdruck am Eingabegerät erfolgen. Durch Übung werden seine (Re-) Aktionen erfolgreicher. Die Effizienz der Handlungen kann der Spieler der Darstellung auf dem Monitor entnehmen. Jürgen Fritz nennt diesen Vorgang, der die Unterscheidung von Hardware- und Softwareseite des Steuerungsprozesses bei der Verwendung von Eingabegeräte meint, „Sensumotorische Synchronisation“ (vgl. Wesener 2004, S.62)

Zu Beginn der Joystick-Geschichte waren die Joysticks simpel gehalten, wodurch sie der breiten Masse zum Spielen zugänglich waren. Doch mit der Zeit wurden die

---

<sup>7</sup> Joystick, auch als „Spielepilot“ vom deutschen Hersteller Saba bezeichnet, dient der Eingabe von Steuerbefehlen (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.9).

Joysticks immer komplexer, indem mehrere Komponenten auf dem Controller hinzukamen. Bereits vor der „Wii“ gab es die Idee des „Bewegungscontrollers“, der durch Bewegungen gesteuert wird. Immer wieder haben diese Controller versucht, sich erfolgreich am Markt zu etablieren, doch nur „Nintendo“ mit seiner „Wii“ ist das gelungen. Die intuitiven Controller sind durch ihre Einfachheit beliebt. (vgl. Forster / Freundorfer 2003)

Demnach lautet die grundlegende Frage: „Was ist an Joysticks faszinierend?“ Im Vergleich zu ihnen bereitet das Spielen an der Tastatur ein grundlegend anderes Gefühl als das Spielen an einem Joystick, der durch seine speziellen Knöpfe und Hebel gekennzeichnet ist. Ein Spiel durch eigene Bewegungen zu steuern, gibt den Spielern das Gefühl wirklich selbst gehandelt zu haben. Dieses „Selbstwirksamkeitserlebnis“ besitzen schon Neugeborene, wenn sie mit ihrer Bewegung etwas bewirken, z.B. beim Spielen mit einer Rassel (vgl. Mitgutsch / Rosenstingl 2009, S.37).

Handlungen im Spielverlauf des Bildschirmspiels werden mit einem Eingabegerät vorgenommen. Die Palette der dazu gehörenden Geräte ist sehr weitreichend und geht von dem gewöhnlichen Computerzubehör wie Maus und Tastatur über Steuerknüppel für Flugsimulatoren („Joysticks“) bis hin zu Lenkrädern mit Fußpedalen für Beschleunigung (vgl. Wesener 2004, S.61). Eingabegeräte bei Bildschirmspielen haben zum Einen die einfache Funktion, die Steuerung des Bildschirmrepräsentanten auf dem elektronischen Spielfeld zu ermöglichen, sind aber zum Anderen auch Einflussgrößen bei Transferprozessen in Bildschirmspielen. Das Eingabegerät ist der Mittler zwischen dem Nutzer des Computer- oder Videospiele und der durch das Programm konstruierten virtuellen Welt (vgl. Wesener 2004, S. 62).

Der Controller stellt also die physische Verbindung zwischen unserer Realität und der virtuellen Welt der Videospiele dar. Daher ist es erforderlich den Controller in seiner Funktion als Spielzeug näher zu betrachten.

### 3.1 Der Controller als Spielzeug

Nachdem auf das Spielzeug in seiner Bedeutung und Funktion bereits eingegangen wurde, wendet sich dieses Kapitel der Frage zu, ob der Controller als Spielzeug bezeichnet werden kann.

*„Ein Spielzeug verleitet zum Spielen.“* (Swertz 1999)

*„Spielzeug kann ein Gegenstand demnach nicht durch bestimmte Eigenschaften ausgewiesen werden, sondern nur durch einen spezifischen Umgang.“* (Oswald 1980, 130f zit. nach Swertz 1999) Ein Gegenstand der für das Spielen gedacht ist, wird lieber zum Spielen verwendet als ein Gegenstand der nicht darauf ausgerichtet ist und ungeeignet ist. Wenn sich die Eigenschaften des Gegenstandes mit den Eigenschaften des Spiels decken dann verleitet es zum Spielen (vgl. Swertz 1999).

Da Computerspiele Spielwelten konstruieren, kann gesagt werden, dass sie ein Spielzeug sind. Der Controller ermöglicht den Zugang zu dieser Spielwelt, somit kann der Controller als Spielzeug betrachtet werden. Eigenschaften des Gegenstandes mit dem des Spielens übereinstimmen verleitet zum Spielen. Spielzeuge begünstigen die Hingabe des Spielers in die Spielwelt. Computertechnologie konstruiert einen abgeschlossenen Raum, in der die Realität ausgegrenzt wird. (vgl. Swertz 1999) *„Da Medien nur durch den Menschen zu Medien werden, kann das Medium Computertechnologie ein Spielzeug auch nur dann sein, wenn Menschen damit spielen.“* (Swertz 1999) Das heißt, der Controller alleine kann zwar als Spielzeug benutzt werden, jedoch wird die mäßigen Spaß für den Spielenden bringen, da sich der Controller alleine nicht zum Spielen eignet. Jedoch erfüllt er seine Aufgabe als Spielzeug indem er als Eingabegerät zwischen Spieler und virtueller Welt, visualisiert auf dem Bildschirm, vermittelt. Nun macht das Spielen mit einem Controller mehr Spaß, wenn er in seiner Funktion und seinem Design vielfältige Möglichkeiten zum Spiel bietet und dazu verleitet. Ein geeignetes Spielzeug muss den tätigen Umgang möglich machen, sprich er darf nicht zu schwer oder groß sein, sondern sollte für die Tätigkeit des Spieles konzipiert sein. Das Videospiel ist ein Spiel der semiotischen Dimension,

spricht dem Spiel mit Zeichen und Repräsentationen. Ein Knopfdruck auf dem Controller oder – wie bei der „Wii“ - eine Handbewegung repräsentiert eine Bewegung des virtuellen Ichs auch dem Bildschirm. *„Spielzeug begünstigt also die Hingabe des Menschen an eine Scheinwelt, wenn es einen abgeschlossenen Raum konstituiert, der die Realität ausgrenzt.“* (Swertz 1999)

Der Controller öffnet das Tor in die virtuelle Welt des Videospiele und begleitet den Spieler auf seinem Abenteuer. Das Spielerlebnis ist daher maßgeblich von der Art der Steuerung abhängig. Wie oben bereits erläutert definiert sich Spielzeug ja als Gegenstand, der weniger aufgrund spezifischer Eigenschaften, sondern viel mehr durch einen spielerischen Umgang und der Fähigkeit, zum Spielen einzuladen zu einem Spielzeug wird. Prinzipiell kann man den Controller also als Spielzeug bezeichnen, der aber erst im Zusammenwirken mit dem Videospiel und der damit verbundenen virtuellen Scheinwelt in seiner Funktion voll aufgeht. Wie in den folgenden Kapiteln unter anderem anhand der Geschichte der Controller gezeigt wird, verleiten manche Steuerungsmethoden und Controller mehr zum Spielen, andere weniger.

Der „Wii“- Controller lässt durch seinen Aufbau und seine Art des Gebrauchs viel Raum für Phantasie und kann sehr viele Gegenstände repräsentieren, was ihn zu einem Spielzeug macht, das zum Spielen einlädt.

## **3.2 Steuerfunktionen**

Es werden nun einige grundlegende Steuerfunktionen eines „Joystick“ Controllers dargelegt, um ein Verständnis dafür zu erlangen, was die Anforderungen an diese Geräte in ihrer Funktion als zum Spiel einladende Gegenstände sind.

Grundsätzlich gibt es digitale oder analoge Bedienelemente. Bei der digitalen Eingabe funktionieren nur zwei Zustände: An oder Aus. Am Gerät befinden sich: das Steuerkreuz, Schalter, Zeigefinger-Trigger und die meisten Knöpfe.

Bei analogen Bedienelementen wird die kontinuierliche Bewegung wahrgenommen und an das Spiel durch Paddle, Track- und Mausball, Lenkräder und Schubregler übertragen (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.5).

Der Knopf, auch „Button“ oder „Feuerknopf“, genannt, löst eine Aktion oder eine Bewegung durch Drücken oder Nichtdrücken aus. Knöpfe können nicht in eine Richtung gesteuert werden (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.5).

*„EIN Feuerknopf macht noch keinen Controller.“ (Forster/ Freundorfer 2003, S.5)*

Doch zwei Knöpfe erlauben eine Bewegung auf einer Achse, wie etwa bei den Spielen: „Pong“, „Breakout“ und anderen einfachen Spielen.

Zu den berühmtesten Drei-Knöpfe-Spielen gehören: „Space Invaders“ und „Pac-Land“ (vgl. Forster / Freundorfer S.5).

Es gibt einen digitalen und einen analogen Joystick, die sich wie folgt unterscheiden:

Die früheren Spielautomaten besaßen als Ersatz für zwei Knöpfe einen 2-Wege-Stick. Dieser digitale Joystick steuerte die Spielfigur auf meistens zwei Achsen. Der Zwei-Achsen-Steuerknüppel erkannte Bewegung in acht Richtungen durch vier Kontakte. Hingegen unterstützten die 80er-Jahre computeranalogue Joysticks (vgl. Ebd S.5).

Der analoge Joystick ist dem digitalen Joystick funktionell überlegen und setzte sich bei vielen Konsolen durch. Diese Joysticks „... besitzen keine Kontakte, sondern zwei Potentiometer, die die Bewegungsrichtung auf der X- und Y-Achse sowie deren Stärke abfragen.“ (Forster / Freundorfer 2003, S.5)

Der Nachfolger des Joysticks ist das Steuerkreuz, welches digital funktioniert. Es besitzt vier Funktionen, die eine Steuerung in vier Richtungen ermöglichen. Dabei unterscheidet es sich kaum vom digitalen Joystick, außer dass es platzsparender ist und die durchgeführten Bewegungen kaum spürbar sind (vgl. Ebd. S.5).

Das Drehrad, auch „Paddle“ genannt, ist analog und kann einen Zwei-Wege-Joystick oder zwei Knöpfe, „Feuerknöpfe“, ersetzen. Es bewegt sich auf einer Achse und erkennt außer der Richtung auch die Intensität der Bewegung. Damit ist eine präzise

Steuerung möglich. Es gibt unbegrenzte und begrenzte Paddles. Begrenzte Paddles sind Räder mit Anschlag, die mit analogen Schiebern identisch sind; diese kommen bei HiFi-Anlagen als Lautstärkenregler vor (vgl. Ebd. S.5).

Das Lenkrad ist analog. Es ist ein großes Paddle mit Federrückführung und Form und Funktion eines PKW-Lenkrads nachempfunden (vgl. Ebd. S.5).

Da nun grundlegende Begriffe und Funktionen des Controllers abgehandelt sind, wendet sich das folgende Kapitel der Geschichte der Controller zu.

### **3.3 Die Geschichte der Controller**

Um die Entwicklung der Controller zu verdeutlichen werden im folgenden Kapitel die wichtigsten technologischen Errungenschaften dargelegt. Alle Controller können hier nicht angeführt werden, da dies den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

Die Entwicklung der Controller ist jedoch von Belangen, da an ihr verdeutlicht wird welche Controller zum Spielen einladen und welche Controller im Gegensatz dazu beim Spieler keinen Anklang finden. Letztlich gelang es der „Wii“ durch ihre innovative und zugleich intuitive Steuerung weltweit Menschen für Videospiele zu begeistern – und das im Gegensatz zu vielen anderen Konsolen altersübergreifend.

Es folgt eine chronologische Auflistung der Meilensteine in der Entwicklung der Controller.

#### **Controlbox**

Der erste Game-Controller entstand 1962 am M.I.T durch Alan Kotok und Bob Saunders für das „Ballerspiel“ „**Space War**“. Dieser war aus Holz und Draht und wurde „**Controlbox**“ genannt (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.7).

1968 erfand Douglas Engelbart zur Bedienung die Maus, vorher wurden Lochkarten, Schreibmaschinen, Stecker und Schalter benutzt (vgl. Ebd. S.7).

### **Magnavox: Odyssey**

Die erste Heimkonsole, „Magnavox Odyssey“, besaß 1972 noch keinen Joystick, sondern ein „**Steuerpult**“ mit nur drei Drehknöpfen an den Seiten und in der Mitte sowie einem rechteckigen Start-Knopf, der gelegentlich als Feuertaste gebraucht wurde. Berühmte Spiele, die mit dieser Konsole gespielt wurden, waren „Tele-Tennis“ und „Pong“ (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.8).



**Abbildung 1: Magnavox Odyssey**

### **Fairchild: Channel- F-Hand-Controller**

1976 stellt die Firma Saba den „Fairchild Channel F“ mit einem „Joystick“ vor, von den Herstellern auch „**Spielepilots**“ genannt. Dieser bestand aus einem Griff mit einem kleinen dreieckigen Plastikpilz, der von der Form einem Pilotengriff nachempfunden war. Der Stick konnte in vier Richtungen gedrückt und auch nach links und rechts gedreht werden. Die Drehrichtung wurde dabei wahrgenommen, nicht aber die Stärke.

Da keine zusätzlichen Knöpfe zu Verfügung standen, ersetzte der Druck nach innen die Aufgabe eines Feuerknopfs und durch das Ziehen nach oben den Startknopf. Das Controller-Design wurde 1982 als „**Video Command“-Controller**“ für Ataris VCS ähnlich verwendet (vgl. Ebd. S.9).

### **Atari: VCS-Stick**

Atari veröffentlichte 1977 den VCS-Stick. Der Konsolenjoystick CX40 war durch kantige Basis des Knüppels nichtergonomisch, obwohl er ein zeitloses Design besaß, der gekennzeichnet war durch einen Hartplastik-Stick, der mit schwarzem Gummi umhüllt war, und einen Feuerknopf, der rot leuchtete (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.10f). Dieser Joystick wurde in verschiedenen Modellen veröffentlicht, und viele Firmen orientierten sich an diesem Modell (vgl. Ebd. S.11).



**Abbildung 2: Atari: VCS-Stick**

### Atari: Paddles

Im selben Jahr produzierte Atari „Paddles“, analoge Drehknöpfe, durch die zwei Richtungskommandos, wie beispielsweise für das Spiel „Pong“, möglich wurden. Die Konsole besaß Stecker für vier Controller für jeweils zwei Paddles. Auf dem linken Paddle war zusätzlich noch ein Feuerknopf auf der Seite angebracht. Durch das Drehen am



Abbildung 3: Atari Paddles

Rad wurden zum Beispiel der Schläger im Spiel „Breakout“ bedient (vgl. Ebd. S.12).

### Atari: Keyboard Controller

Ein Jahr später brachte Atari eine Zusatzhardware auf den Markt, den „Keyboard Controller“, der als Zusatzhardware dienen sollte und für drei Denk- und Lernspiele verwendet wurde. Als Gegenstück integrierte die Konkurrenz „**Mattel**“ und „**Coleco**“ als Standard-Controller ein Zwölf-Tastenfeld (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.13).



Abbildung 4: Atari Keyboard Controller

Dem Controller folgten viele Variationen; hier werden einige vorgestellt:

### Interton: VC 4000 Controller

„Tastenfeld unterm Stick“, wie der „Interton VC 4000 Controller“ von 1978, etablierten sich später mit den Konsolen der dritten Generation. Er besteht aus einem analogen Stick, zwei roten Feuer-tasten und drei mal vier großen Funktionstasten. Für jedes Spiel wurde eine Pappfolie benötigt, die auf die Funktionstasten gelegt wurde. Außerdem war dies der Controller für die einzige deutsche Spielkonsole. Diese Idee eines Controllers setzte sich zu der beschriebenen „Zwei-Knopf- Zeit“ nicht



Abbildung 5: Interton VC 4000 Controller

durch und etablierte sich in der dritten Generation der Konsolen, wie „Colecovision“ und „Creativision“, bis sie nach 1984 von den Joypads verdrängt wurden (vgl. Ebd. S.14).

### Texas Instruments: „Wired Remote Controller“

Verschiedene Joysticks wurden entwickelt, zum Beispiel der „Wired Remote Controller“ von Texas Instruments 1978. Der rechteckige Controller besaß einen digitalen Stick und oberhalb liegend einen langen Feuerknopf (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.17).

### CBS: Colecovision Controller

Für ihre Konsole der „dritten Generation“ entwickelte Coleco einen komplexeren Controller. Der „Colecovision Controller“ besaß eine Lenkscheibe, die auf einem schmalen Plastik-Stick saß, Drei- mal- Vier-Funktionstasten mit Zifferblatt und beidseitigen Feuerschaltern, die mit Daumen und Ziegefingern bedient wurden. Da dieser Controller unhandlich war, brachte Coleco zusätzlich den **“Roller Controller“** heraus, der einen Trackball in der Mitte und vier Feuerknöpfe beinhaltete und auf jeder Seite jeweils einen Padplatz (vgl. Ebd. S.18).



Abbildung 6:  
CBS Colecovision  
Controller

### CBS: Turbo Cockpit

Das erste Konsolenlenkrad „Turbo Cockpit“ mit Gaspedal sollte das Spielhallen-Gefühl nach Hause bringen und folgte dem Automaten Vorbild. Hier konnte der Spieler seinen Colecovision- Standard-Controller in die Aussparung rechts vom Lenkrad einstecken und als Schalthebel verwenden. Somit wurde kein zusätzliches Bauteil am Cockpit benötigt. Das Lenkrad war klein und verrutschte, da keine Saugnäpfe oder Klemmschrauben vorhanden waren; auch das Gaspedal war schwer zu bedienen (vgl. Ebd. S.19).

### CBS: Super Action Controller

Coleco stellte 1983 mit dem „Super Action Controller“ einen Spezial-Controller auf. Er sah aus wie ein Säbel, der einen Griff und statt einer Klinge einen Joystick besaß. Die Oberseite, auf dem der rote Joystick saß, enthielt zusätzlich ein numerisches Tastenfeld und einen **„Turbo Wheel“**, also ein Drehrad, denn durch diesen **„Speed Roller“** wurden



Abbildung 7: CBS: Super  
Action Controller

schnelle Links- und Rechtsbewegungen möglich. Im Griff befanden sich vier bunte Feuertasten (vgl. Ebd. S.20).

### **Milton Bradley (MB): Vectrex**

Das „**Joyboard**“ war ein herausnehmbarer Teil in der Konsole aus dem Jahr 1982 von Milton Bradley „Vectrex“, welches das Spiel „**Mine Storm**“ beinhaltete. Ganz nah am echten Spielhallenautomat, bestand er aus vier Feuerknöpfen und einem kleinen analogen Joystick (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.21). Das war die erste Heimkonsole, die einen analogen Joystick verwendete.<sup>8</sup>



**Abbildung 8: Milton Bradley (MB) Vectrex**

### **Überblick von verschiedenen Joysticks Variationen**

Es folgt hier ein kleiner Überblick über verschiedene Joystick-Variationen von verschiedenen Herstellern.

Es gibt Joysticks, die einen Feuerknopf auf der Spitze des Knüppels besitzen, wie „**Le Stick**“ von Datasoft, und Joysticks, die einen Knopf auf der Basis haben, wie: „**Quickshot**“ von Spectravideo (vgl. Forster 2003, S. 28). Manche besitzen zwei Feuerknöpfe an der Basis, hingegen keinen Knopf auf der Spitze, so wie der „**Kempston Competition Pro 5000**“ (vgl. Forster 2003, S.30).



**Abbildung 9: Datasoft: Le Stick**

Ab 1982 wurden die Joysticks nicht mehr mit einem Knopf an der Basis ausgestattet, sondern wie am Knüppel eines Jets, mit einem Zeigefinger-Trigger, wie zum Beispiel der „**Quickshot II**“ von Spectravideo (vgl. Forster 2003, S.28f).



**Abbildung 10: Spectravideo: Quickshot II**

Die Joysticks ähneln sich Anfang der 80er-Jahre, und zwar durch einen aus einer eckigen Basis mit ein oder zwei Feuerknöpfen empor

<sup>8</sup> Vgl. URL: <http://www.vectrexmuseum.com/vectrexsystem.php> 18.6.2012

stehenden Steuerknüppel, welcher mit der ganzen Hand gespielt wurde (vgl. Forster 2003, S.33).

Da die meisten Joysticks mit der ganzen Hand gespielt werden, sollte auch erwähnt werden, dass es einen einzigen Joystick dieser Zeit gab, der lediglich mit Fingern gesteuert werden konnte, nämlich dem „ Amiga Powerstick“ von 1982. Dieser besaß einen Stick, der nur 2,5 Zentimeter groß war und statt Feuerknöpfen an beiden Seiten zwei Schultertasten hatte. Für das Spielen wurden nur Daumen und Zeigefinger benötigt (vgl. Forster 2003, S.33).

### **Amiga: Joyboard**

Das Amiga „Joyboard“ von 1982 war eine Plastikplattform, die im Gegensatz zu den handbasierten Steuerungen Balance und Körpereinsatz verlangte. Dabei ging sie häufig zu Bruch, obwohl das Gewicht des Spielers gehalten werden sollte. Um zu feuern, musste ein Stick angesteckt werden, denn das Spiel besaß keinen Action-Button. Nur ein Spiel kam für das Joyboard heraus, ein Ski-Simulationsspiel „**Mogul Maniac**“ (vgl. Ebd. S.32).



**Abbildung 11: Amiga Joyboard**

*„Die ungewöhnliche Technik wird von keiner Firma aufgegriffen.“* (Forster 2003, S.32)

Der Grund dafür kann sein, dass die technischen Möglichkeiten für diese Technologie noch nicht ausgereift waren, wobei das „Joyboard“ sicherlich als Vorläufer für das „Wii Balance Board“ gesehen werden kann. (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.32)

### **Atari: Trak-Ball**

Der „Trak-Ball“ von Atari kam zuerst 1978 mit dem Spiel „**Atari Football**“ in die Spielhallen und nach fünf Jahren 1983 in die Wohnzimmer. Es war eine Steuerkugel, die in alle Richtungen gleiten konnte. Dieser Controller setzte sich nicht durch, da kaum Spiele dafür entwickelt wurden (vgl. Ebd. S.35).



**Abbildung 12: Atari Trak-Ball**

### Nintendo: Famicom Joypad

1984 kam Nintendo auf den Konsolenmarkt und prägte die Entwicklung der Controller mit dem „Famicom Joypad“. Dieser war kein komplizierter Tasten-Controller oder Joystick, sondern bestand aus zwei rechteckigen Joypads. Die Joypads hatten statt eines Steuerknüppels ein Steuerkreuz, des Weiteren zwei Feuerknöpfe sowie zwei schmale Start- und Select-Tasten.



Abbildung 13: Nintendo: Famicom Joypad

Es gab zwei Famicom-Pads I und II, wobei sich der Famicom-Pad II insofern unterschied, dass er statt den Start- und Select- Knöpfen einen Lautstärkenregler und ein Mikrofon eingebaut hatte.

Dies bedeutete den Tod des Joysticks und den Beginn des „**Gamepads**“, welcher zuerst in Japan eingeführt wurde (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.38).

### Nintendo: NES Controller, NES Max

„Mit dem NES-Joypad entfernen sich die Heim-Controller von ihren Spielhallen-Vorbildern.“ (Forster / Freundorfer 2003, S.74)

Ein Jahr nach Famicom veröffentlichte Nintendo den NES-Controller und wurde zum beliebtesten Spielgerät.

Die Innovation bestand in der umdrehten Aufgabenteilung von Joystick und Tastatur-Pads. Nun gab der linke Daumen die Richtung an und der rechte feuerte; dabei lag das Pad leicht in der Hand und ermöglichte so eine „kinderleichte Bedienung“ (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.44).



Abbildung 14: Nintendo NES Controller

Drei Jahre später kam der verbesserte **NES Max** heraus, der durch seine verbesserte Ergonomie besser in der Hand lag und so das Abrutschen der Finger verhinderte. Statt einem Steuerkreuz war eine große rote Steuerscheibe namens `Cycloid` vorhanden, welche mit Druck in jede Richtung glitt. Zusätzlich gab es auf den



Abbildung 15: Nintendo NES Max

Feuerknöpfen auf der rechten Seite zwei eigenständige Turbo-Feuerknöpfe (vgl. Ebd. S.45).

### **Nintendo: NES Advantage**

Dieses Arcade Board, das an Spielhallenautomaten erinnert, besaß statt eines Steuerkreuzes einen stabilen Kugelstick, und zu jedem Feuerknopf gab es einen Turbo- Knopf, der mit Drehreglern justiert werden konnte. Welche Knöpfe gerade eingeschaltet waren, wurde durch zwei rote LEDs angezeigt. Zwei Neuheiten wurden dem „alten“ Repertoire hinzugefügt, den „Slow“-Knopf, der eine Zeitlupenfunktion ermöglichte und ein Schalter für einen oder zwei Spieler (vgl. Ebd. S.47).



**Abbildung 16: Nintendo NES Advantage**

Dieses Arcade Board läutete die Zeit der Umsetzungen bekannter Spielautomaten in Computerform ein, welche in den 80ern stattfand (vgl. Ebd. S.47ff).

### **Sega: Master System Pad**

Dieses kleine Joypad war eines der kleinsten Joypads. Es kam 1987 auf den Markt und hatte neben dem Steuerkreuz nur zwei Feuerknöpfe, wobei ein Knopf gleichzeitig auch ein Startknopf war.



**Abbildung 17: Sega Master System Pad**

Sega bot zudem auch Spezial Controller an, wie zum Beispiel ein Lenkrad mit Schaltung, ein Joyboard, ein Motorradlenkrad mit aufgemalten Armaturen, eine Lightgun, „Sports Pad-Trackball“ und einen „Control Stick“ sowie einen Pad mit einem Joystick auf der rechten Seite und zwei Feuerknöpfen auf der anderen Seite. Als Alternative zu den Sega-Pads erschienen „Quickshots“ und andere Sticks (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.50f).

### **Sega: Mega Drive Control Pad**

Sega prägt mit diesen Pad die „16 Bit Ära“, bestehend aus einem Steuerkreuz, einem Start-Knopf und drei Feuerknöpfen. Dies war ein Knopf mehr als in der „8 Bit Ära“. Für die 2D- Action-Spiele, wie „Jump’n’Run“, „Baller“- und Prügelspiele, die zwischen 1988 und 1994 ihren



**Abbildung 18: Sega Mega Drive Control Pad**

Höhepunkt hatten, war dieser Controller sehr geeignet (vgl. Ebd. S.56). Dieses Joypad wirkte erwachsener und aggressiver als andere Pads zu dieser Zeit. 1993 erschien der „Control Pad 2“, der vom Erscheinungstyp wie der erste aussieht, aber die doppelte Anzahl an Feuerknöpfen und eine Schultertaste mehr besaß (vgl. Ebd. S.57).

### **Mattel: Power Glove**

Der „Power Glove“ ist ein Datenhandschuh, der für Nintendo NES produziert wurde. Der Handschuh, der auf dem Unterarm getragen wurde, bestand aus vielen Tasten, doch er wurde hauptsächlich durch Hand- und Fingerbewegungen gesteuert. Durch das Strecken und Beugen der Finger wurden



**Abbildung 19: Mattel Power Glove**

Steuerkommandos gegeben. Die durch die leitende Tinte bedruckten Plastikstreifen veränderten in den Fingern des Handschuhs ihren elektrischen Widerstand. Der Datenhandschuh funktionierte mit Ultraschall, die Position bestimmten drei Sender am Fernseher und zwei Sender an der Oberseite des Handschuhs.

Der Handschuh musste für jedes Spiel eingestellt werden, indem auf den Bildschirm gezielt wurde. Durch das Tastenfeld am Handschuh wurde ein Programm ausgewählt, ein Handbuch erklärte die unterschiedlichen Wirkungen der Gesten.

Der Spieler verlor das Interesse an diesem Controller durch die Schwere, den Aufbau und das komplizierte Erlernen der Handhabung, die viel Zeit in Anspruch nahmen, sowie eine kleine Sensorzone. Die Spieler kehrten zu den Pads zurück (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.58) Dies kann als erster Versuch von Nintendo zur Körpersteuerung gesehen werden; des Weiteren zeigte es Nintendos Interesse an innovativen Ideen.

### **Broderbund: U-Force**

Der „U-Force“ ist ein „Kraftfeld-Controller“, der eine freihändige Steuerung ermöglichte. Zehn Infrarot-Sensoren erfassten bei 20 Zentimetern Distanz die Handbewegungen des Spielers. Jedes Spiel wurde durch andere Bewegungen gesteuert. Dabei wurde der Controller durch vier Dip-Schalter justiert, auch hier war ein Handbuch notwendig, um die besten Einstellungen zu finden. Der „U-Force“ wollte neue Spielerfahrungen erzeugen, scheiterte aber daran. Die Steuerung war kompliziert, ungenau und anstrengend, was den Controller unpopulär machte.



**Abbildung 20:**  
**Broderbund: U-**

Beliebte Spiele mit diesem Controller waren „Punch-Out“ und „Super Mario Bros.“ (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.59). Hier gab es den ehrlichen Versuch einer reinen Körpersteuerung, doch weder die Technik noch der Spieler waren zu der Zeit bereit für die freihändige Steuerung (vgl. Ebd. S.59).

### **Nintendo: Super NES Controller**

Das Layout des 1990er-Joyypad war zwar nahezu gleich, aber es war hier nicht kantig, sondern eher rund, und zwei neuartige Schultertasten wurden hinzugefügt. Diese befanden sich links und rechts am Rand und waren für Benutzung per Zeigefinger gedacht. Folgende berühmte Spiele kamen für den Super NES heraus: „Super Mario“ und „Mario Kart“ (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.60).



**Abbildung 21: Nintendo Super NES Controller**

### **Konami: Hyperbeam**

Konami wollte dem Spieler „Kabelsalat“ ersparen und brachte 1992 eine radarschüsselförmige Empfangsstation heraus, die Infrarot-Technik verwendete. Mit dem Super NES Controller fast identisch, unterschied sie sich nur durch kleine Abweichungen: einen Sender und Batteriefach (vgl. Ebd. S.61).

In den nächsten Jahren folgten Controller von verschiedenen Herstellern und in verschiedenen Variationen, die den Super NES Controller zum Vorbild hatten, und sich kaum von ihm unterschieden.

### **Thrustmaster: Flight Control System**

Für Flugsimulationsspiele wie „Flight Simulator“ (1981) waren normale Joysticks ungeeignet. Der Amerikaner Buzz Hoffman gründete, nachdem er die US Air Force verlassen hatte, die Joystickfirma „Thrustmaster“ und entwickelte einen Joystick der dem F18-Knüppel nachempfunden war, und zwar den „Weapon-Control“- Schubregler (WCS). Drei Feuer-Buttons und ein 8-Wege-Coolie-Hat befanden sich neben dem Zeigefinger-Trigger. Der Schubregler hatte weitere sechs Buttons, einen Trigger und einen Schubregler. Beide Controller, die sich nicht bewegen mussten, gehörten zu den leistungsfähigsten und schwersten Controllern (vgl. Ebd. S.72f).

### **Gravis: Gamepad**

Die PC-Spiele-Szene 1993 war bestimmt durch Tastatur und Analog-Joystick. Doch durch neue Sportspiele, wie den „FIFA Soccer“, wurden reaktionsschnelle Eingabegeräte erforderlich. Der Gamepad von Gravis war dem SNES- Controller nachempfunden, jedoch verfügte er über vier Feuerknöpfe (vgl. Ebd. S.80).

### **Sega: Racing Controller**

Der höhenverstellbare „Racing Controller“ aus dem Jahr 1995 wurde auf den Stuhl zwischen die Oberschenkel des Spielers gestellt. Auf dem Lenkrad lagen rechts und links jeweils drei Daumenknöpfe, die wiederum aus Feuerknöpfen und seitlichen Tastern bestanden. Dadurch konnten die anderen Finger die Schultertasten automatisch finden (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.85).

### **Sony: Playstation Controller**

1994 entwickelte Sony im Gegensatz zu anderen Pads einen neuartigen Controller, der nicht flach war, sondern zwei komfortable Griffhörner besaß. Die zwei Griffhörner ermöglichten, dass der linke Daumen die Richtungstasten und der rechte die vier bunten markierten X-, Kreis- sowie Drei- und Viereck- Action -Knöpfe gedrückt werden konnten.



**Abbildung 22: Sony Playstation Controller**

Bei den Zeigefingern befanden sich auf jeder Seite jeweils zwei Knöpfe, sie ersetzen die Schultertasten (vgl. Forster 2003 / Freundorfer S.86).

Namco unterstützte Playstation mit der Umsetzung des Spielautomaten „**Ridge Racer**“ und „**Tekken**“ und entwickelte dafür den „Arcade Stick“, der das Spielautomaten „Gefühl“ geben sollte. Der Arcade Stick war sehr robust und bestand aus sechs Feuerknöpfen, Start- und Select-Tasten und einem Stick (vgl. Forster / Freundorfer 2003 S.88).

### **Nintendo: Virtual Boy Controller**

Nintendo präsentierte 1995 einen ganz neuen Controller, den „Virtual Boy Controller“. Dieser bestand aus einem „Virtual Boy Controller“ und einer 3D-Brille. Der Controller war ein Standardcontroller, die Zeigefinger lagen auf Schultertasten; mit den Daumen wurden links das Steuerkreuz, rechts zwei Knöpfe gedrückt. Der Akku lag im Controller, wodurch er schwer war. Des



**Abbildung 23: Nintendo Virtual Boy Controller**

Weiteren musste die Handhabung blind erfolgen, da die Augen mit der 3D-Brille beschäftigt waren (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.92).

Die 3D-Brille besaß ein doppeltes Display, für jedes Auge eines. Im Gegensatz zu anderen 3D-Brillen war diese Brille unbeweglich und stand auf Stelzen. Eine ganz neue 3D-Grafik wurde verwendet, dabei gab es keine Farbdarstellung, da diese zu teuer war. Die Grafiken wurden nur in rot und schwarz wiedergegeben. Der Controller wurde kein Erfolg und kam nicht nach Europa. Die Nachteile des Controllers lagen in Augenschmerzen und Verspannungen des Nackens und Rückens durch langes Sitzen (vgl. Forster 2009, S.163).

### Ascii: Grip Controller

Der Grip Controller erinnerte an den „**Wii Nunchuk**“, denn er wurde mit einer Hand gehalten, rechts oder links. In der Mitte des Pads lag das Steuerkreuz, neben ihm saßen auf jeder Seite zwei X- und Y-Tasten, die mit dem Daumen gesteuert wurden. Der Select-Knopf saß oben und der Start -Knopf unten. Auf der Rückseite waren zwei Trigger-Tasten A und B angelegt, die mit dem Zeige- und Mittelfinger bedient wurden. Für schnelle Button-Combos war dieser Controller ungeeignet (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.90).



Abbildung 24:  
Ascii Grip  
Controller

### Nintendo 64: 3D Analog Controller

Der „N64-Pad“ war größer und schwerer als der Super-NES-Pad (1990). Nun konnten Spieler mit der linken Hand nicht nur das Steuerkreuz, sondern auch einen Analog-Stick, welcher in der Mitte des Controllers lag, steuern. Unter dem linken Zeigefinger lag ein „Z-Trigger“, ein analoger Feuerknopf. Mit der rechten Hand wurden sechs digitale Feuerknöpfe und zwei Schultertasten bedient.



Abbildung 25:  
Nintendo 64: 3D  
Analog Controller

Zusätzlich fügte Nintendo eine neue Idee hinzu, das „**Rumble Pak**“.

Das „Rumble Pak“ konnte durch Rütteln und Vibration die Spiel-Action verstärken. Der Controller war bei „**Ego-Shooter**“ beliebt, weil das Steuerkreuz zugunsten des Analog-Sticks verwendet wurde (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.98f).

Ein interessanter Zusatz war, dass die „**Nintendo-64-Konsole**“ 1996 weiterhin Module statt CD-Roms verwendete (vgl. Hoffmann 2003, S.290), während Playstation als Speichermedium CD-Roms verkaufte. Dadurch wirkte Playstation fortschrittlicher als Nintendo (vgl. Forster / Freundorfer 2009, S.164).

### Sega: Dreamcast

Der „Dreamcast“ von der Firma Sega kam 1999 auf den Markt. Da dieser Controller kein großer Erfolg war, ging Sega 2001 vom Markt und kooperierte mit Sony (vgl. Hoffmann 2003, S.291).

Der Misserfolg ist verständlich, denn das Pad war unbequem zu handhaben. Es hatte spitze Noppen am Analogstick, das Steuerkreuz war unpräzise und wenig stabil. Der Startknopf lag unten mittig als Dreieck, rechts lagen die vier Feuerknöpfe A, B, X, Y. Oben in der Mitte war ein viereckiger Bereich für das Display „**Visual Memory Unit**“ ausgespart (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.104). Alles in allem war der „Dreamcast“ kein Erfolg und wird mitverantwortlich gemacht für Segas Untergang (vgl. Ebd. S.104).

### **Konami: Guitar Freaks Controller**

„**Beatmania- Rhythmusspiele**“ mit „**Guitar Freaks**“ war 1999? das erste richtige Videospieldinstrument, das nur für Playstation entwickelt wurde. Der Spieler schlug in der Mitte statt Saiten einen Dreikant-Button. Mit der anderen Hand musste er zur richtigen Zeit die richtigen Tasten, die die Griffe darstellten, entsprechend der Spielvorlage greifen,. Zusätzlich war ein Bewegungssensor eingebaut, damit der Spieler zusätzliche Punkte erhielt, wenn er die Gitarre zum vorgegeben Zeitpunkt beispielsweise nach oben riss (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.114). Der Controller kann als Vorreiter von „**Guitar Hero**“ betrachtet werden.

### **Konami: Drummania Controller**

Im selben Jahr kam von Konami ein Schlagzeug-Controller auf den Markt, das wie ein professionelles Drum-Set mit sechs Schlaginstrumenten und Plastik-Sticks ausgestattet war. Dieser Controller wurde nur in Japan als Begleitinstrument, mit dem zusammen mit zwei Gitarren getrommelt werden konnte, auf den Markt gebracht. Nach Europa kam dann der Nachfolger „**Rock Band**“ von Sony PlayStation (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.115).

### **Sega: Samba de Amigo Maracas**

Für den „Dreamcast“ kam ein Rhythmus-Spiel mit Fußmatte, Sensorleiste und Rasselpaar heraus. „**Maracas**“ wurde zum Partyspiel, welches mit einer normalen Pad-Steuerung nicht so viel Spaß machte, wie mit diesem neuen Zubehör. Zur Musik sollten

Rasseln durch Symbole am Bildschirm anzeigen, wann, auf welcher Seite und in welcher Höhe geschwungen wurde.

Das Spiel kam für die Spielhallen mit Magnetfeldern und für zu Hause via Ultraschall heraus. Kleine Sender an den Kabeln gaben Signale, wodurch die Sensorleiste den Abstand der Rasseln zum Boden maß (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.116).

### **Konami: Dance Dance Revolution Controller**

Dies war ein Joystick, der für Musikspiele durch Bedienung mit den Füßen gedacht war: Bunte Richtungssymbole mussten durch Schritte und Hüpfen getroffen werden. In der Spielhalle bestanden diese aus Metall und Acryl, und zu Hause war die Tanzmatte vor dem Fernsehgerät auszuklappen. Auch zu zweit konnte das Spiel gespielt werden, dafür wurde eine zweite Matte benötigt (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.110).

Diese Idee findet sich bei der Wii durch die „Just Dance-Spiele“ wieder, welche aber ohne Probleme mit mehreren Mitspielern gespielt werden können.

### **Sony Playstation 1+ 2: Dual Shock**

1997 kam ein neuer Controller für Playstation als Antwort auf den N64-Controller heraus, der „Dual Shock“. Das Neue an diesem Controller war, dass er links unter dem Steuerkreuz mit Richtungspfeilen einen „Analog-Stick“ hatte, welcher auch Daumenknüppel genannt wurde. Auch auf der rechten Seite saß ein solcher „Daumenknüppel“ unter den vier Tasten mit geometrischen Symbolen. Zwei Schultertasten auf jeder Seite waren vorhanden, und auch die „Rumble-Funktion“ wurde dem „Dual Shock“ hinzugefügt. „Der Motor bewegt ein halbrundes Gewicht, dessen Unwucht der Spieler spürt. Durch Drehzahl und mehreren Motoren mit unterschiedlichen Gewichten werden abgestufte Rütteleffekte erzielt.“ (Ebd. S.142) Der Dual Shock hatte also die Eigenschaft, in bestimmten Spielsituationen mittels eines Vibrationsmotors den Controller zum rütteln zu bringen (vgl. Ebd. S.102).

Der Playstation- Nachfolger kam 2000 heraus und war gleichzeitig ein DVD-Player – eine Neuheit (vgl. Forster 2009, S.180). Der Controller „Dual Shock 2“ hatte im Vergleich zum Dual Shock sein Aussehen kaum verändert, sich jedoch technisch verbessert. Der analoge Controller gab einen Druck zu jedem Action-Button und

verbesserte damit die Beweglichkeit des analogen Daumenknüppels (vgl. Playstation.com<sup>5</sup>). Diese analogen Knöpfe waren geeignet für Rennspiele, denn die Druckkraft der Knöpfe bewirkte Bremskraft und Beschleunigung (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.113). Beide Controller hängten den Vorgänger und alle anderen Controller ab und wurden zum optimalen Massen-Controller (vgl. Ebd. S.113).

### **Zusätzliche Playstation Controller:**

Als Alternative und um auch Mädchen und Familien anzusprechen, brachte Sony Musikspiele heraus, die andere Controller benötigten. Da diese Controller schon vorgestellt wurden (mit ihrem Vorgänger „**Konami**“), werden diese an dieser Stelle nur kurz erwähnt. Das Karaoke-Singspiel „**Sing Star**“ mit einem Mikrophon kam 2004 heraus. Ein weiteres Musikspiel, „**Guitar Hero**“, wurde von M.I.T. Forschern entwickelt und kam 2005 mit einer Gitarre als Controller heraus. Darauf folgte das Instrumentenspiel „**Rock Band**“ (vgl. Forster 2009, S.182)

Das Spiel „**Buzz**“, wurde für die gemacht, die sich nicht trautes, mit einem Joypad zu spielen. Das Quiz-Show-Spiel besaß einen eigenen Controller mit einem großen Buzzer und vier bunten Knöpfen (vgl. Forster 2009, S. 182; Juul 2010, S.112).

### **Microsoft: Xbox- Controller**

Microsoft stieg in das Unterhaltungsgeschäft ein; die erste Konsole von Microsoft kam Ende 2001 in Amerika als „XBox“ heraus. Technisch war sie stärker als Sonys „PS2“ und Nintendos „Gamecube“. Die Konsole und das Joypad waren groß, doch auch diese Konsole war als DVD-Player nutzbar. Am Anfang fand die Konsole nicht viele Käufer, da sie sehr teuer war, woraufhin die Preise mehrmals gesenkt wurden (vgl. Forster 2009, S.189f). Mit dabei war der „Communicator“, ein Kopfhörer mit Mikrophon, damit die Spieler durch den Online-Dienst „Xbox-Live“ kommunizieren konnten (vgl. Forster 2009, S.191).

Der Xbox-Controller besaß zwei Analogsticks, wobei der linke Stick oberhalb des Steuerkreuzes lag. Auch dieser Controller hatte für die „Rumble-Funktion“ zwei Vibrationsmotoren in den Griffen (vgl. Forster / Freundorfer 2003 S.120).

### **Sony: Eye Toy**

Eine langsame Annäherung an die nächste Generation von Controllern und Zielgruppen gab die „**Eye-Toy-Kamera**“. Somit war es 2003 schon möglich, Party- und Geschicklichkeitsspiele mit Körperbewegungen zu steuern (vgl. Forster 2009, S.182).



**Abbildung 26:**  
**Sony Eye Toy**

Das „Eye Toy“ soll neue Spieler anlocken. Dafür wurden simple und intuitive Spiele entwickelt, die ohne Buttons auskamen und durch Körperbewegungen gesteuert wurden (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.97).

Die Kamera wurde auf den Fernseher gestellt und mit der Konsole verbunden. War dann alles für das „Eye Toy“ eingestellt, wurde auch das Menü mit den Händen bedient. Die Bewegungen wurden mit der Kamera aufgezeichnet, und der Spieler wurde in das Spiel integriert. Nun konnten Fenster durch wilde Gesten geputzt, im Rhythmus getrommelt oder gegen einen Roboter geboxt werden (vgl. Ebd. S.127).

Es brach ein neues Zeitalter der Controller an: „*Der menschliche Körper ist der Controller der Zukunft.*“ (Forster / Freundorfer 2003, S.97)

### **Nintendo: Gamecube Controller**

Mit dem Controller von „XBox“ kam im selben Jahr auch der „Gamecube Controller“. Heraus. Der Controller besaß vier Eingänge, wodurch mehrere Spieler miteinander spielen konnten (vgl. Forster 2009, S.196).



**Abbildung 27:**  
**Nintendo**  
**Gamecube**  
**Controller**

Auf der linken Seite lag - im Gegensatz zum PS2-Controller - oben der Analog-Stick und darunter das Steuerkreuz. Auf der rechten oberen Seite waren vier anders als üblich verteilte Feuerknöpfe A, B, X, Y eingebaut, darunter lag der zweite Analog-Stick. In der Mitte befand sich der Start- und Pause-Knopf und drei Schultertasten, auf der rechten Seite zwei und der linken eine (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.121).

### **Namco: Tatacon**

Für die PS2 kam 2002 ein Trommelspiel, „**Taiko no tatsujin**“, mit Tatacon-Trommel, zwei Schlägern und Tischständern heraus. Zum Rhythmus und bei Überschreiten einer Markierung musste geklopft werden.

Ende 2003 kam für „**Gamecube**“ das Spiel „**Donkey Konga**“, bei denen vier Spieler ihre Trommeln schlagen könnten und zusätzlich auch ein Klatschen in die Hände gehört wurde, auf den Markt. (vgl. Forster / Freundorfer 2003, S.123).

### **Square Enix: Kenshin Dragon Quest**

Der Joystick war ein Plastikschwert, mit dem beispielsweise geblockt wurde, wenn das Schwert waagrecht gehalten wurde. Die dazugehörige Konsole stand auf dem Fernseher und vier LED-Sensoren sandten Infrarotlicht, welches von der Klinge reflektiert wurde, dabei wurden Position und Bewegung erkannt wurden. Dies erinnert an die Anfänge der 70er-Jahre der Konsolen, in denen Software und Controller eine Einheit waren (vgl. Ebd. S.129).

### **Microsoft: X-Box 360 Controller**

Die neue Xbox wurde 2005 vorgestellt. Diese spielte nun auch Spiele auf DVD über ein HD-DVD-Laufwerk ab. Sie versprach eine HD-Auflösung und war ihrer Zeit voraus (vgl.



Forster 2009, S. 206f). Doch „*Knacken kann Microsoft den von Nintendo beherrschten Markt nicht ...*“ (Forster 2009, S.207)

**Abbildung 28:**  
Microsoft X-Box 360

X-Box unterstützte „3D-Ballerspiele“ durch Spiele wie „Far Cry“ (2006), „Gear of War“ (2007), „Halo 3“ und das vierte „Call of Duty“ (2008) (vgl. Forster 2009, S.207).

Der kabellose Funkpad auch „wireless controller“ genannt, bestand aus zwei Analogsticks, vier Aktionstasten, einem 8-Wege-Steuerkreuz sowie zwei analogen und zwei digitalen Schultertasten. Die Oberfläche ähnelte dem ersten XBox-Controller, jedoch leuchtete oben in der Mitte der „Xbox Guide Botton“, welcher die Controllernummer anzeigt (vgl. Xbox.com1).

## **Nintendo: Wii**

2006 kam die neue Konsole von Nintendo auf den Markt. Nintendo setzte auf familienfreundliche Innovation durch eine preiswerte Konsole, sowie einer Steuerung durch Hand- und Armbewegungen. Traditionelle Steuerelemente eines Joypads, wie das Steuerkreuz, der Analog-Stick des Nunchuks und der Z-Trigger für den Zeigefinger, können auf der „Wii“-Fernbedienung zwar noch gefunden werden, spielen allerdings nur noch eine untergeordnete Rolle. Primär von Bedeutung ist die Armbewegung, da die Konsole durch intuitive Hand- und Armbewegungen gesteuert wird (vgl. Forster 2009, S.209).

Dieser Umschwung geschah unter der neuen Führung von Satoru Iwata (vgl. Forster 2009, S.208).

Die Konsole funktioniert über Infrarot-Licht, welches von der Sensorleiste zur Fernbedienung gesendet wird, und über Bluetooth von der Fernbedienung zur Konsole. Durch die Fernbedienung interagiert der Spieler mit der „Wii“-Konsole. In vielen Spielen wird der Controller zum Spielobjekt, wie beispielsweise zur Bowlingkugel oder zum Tennisschläger, umgewandelt. Bei Einführung galt die Steuerung als Revolution einer neuartigen Interaktionsmöglichkeit. Bei der Ergänzung, dem „**Balanceboard**“ wurde sogar der ganze Körper benutzt. Die „Wii“ spielte als erste Konsole von „Nintendo“ DVD-Spiele ab, besaß ein Mehrbenutzersystem, der andere Spieler online zum gemeinsamen Spielen verband (vgl. Dorau 2011, S.98).

## **Sony: Playstation 3**

Die PS3 kam 2006 auf den Markt und integrierte statt eines herkömmlichen DVD-Laufwerks nun einen Blu-ray-DVD-Player. Durch ihr hohes Ausstattungsniveau und ihren hohen Preis zählte sie zu den Luxus-Konsolen (vgl. Forster 2009, S.210). Der Joypad war kabellos, besaß einen Akku und einen Bewegungssensor, mit dem aber laut Forster nichts anzufangen war (vgl. Forster 2009, S.211).

### **Xbox 360: Kinect**

Als Erweiterung zur „Xbox 360“ kam 2010 „Kinect“ heraus. „Kinect“ ermöglicht eine reine Bewegungssteuerung, denn ein Controller wird nicht gebraucht. Die Körperbewegungen werden in Steuerbefehle umgewandelt. Der Avatar führt exakt die gleichen Bewegungen wie der Spieler selbst aus (vgl. Xbox.com2).



**Abbildung 29:**  
Xbox 360 Kinect

Die „Xbox Kinect“ besteht aus einer horizontalen Leiste, die ein Mikrofon, eine RGB-Kamera und zwei 3D Depth Sensors besitzt. Es können bis zu sechs Personen gleichzeitig erfasst werden (vgl. Loguidice 2012). Durch eine Gesichtserkennung wurden die registrierten Spieler wiedererkannt (vgl. Xbox.com2).

Das Spiel „**Kinect Adventures!**“ kam gemeinsam mit der „Xbox Kinect“ heraus und beinhaltete fünf Minispiele (vgl. Loguidice 2012).

Somit erhielten die Spieler, die sich die „Xbox“- Konsole mit „Kinect“- Erweiterung kauften, gleich ein „Kinect“-Spiel dazu.

### **Sony PlayStation Move Controller**

Interessanterweise entschied sich Sony dafür, bei ihrem neuen, körpergesteuerten Produkt, nämlich „Move“, auf die Verwendung eines Controllers zurückzugreifen. Der „Playstation Move Motion Controller“ wurde 2010 als Ergänzung angeboten. Am Kopf-Ende des Controllers befindet sich eine weiße LED- Kugel, die in verschiedenen Farben leuchtet und bestimmte Funktionen



**Abbildung 30:** Sony PlayStation Move Controller

besitzt. Der Controller ist dank der Bluetooth-Technologie kabellos, besitzt Richtungsknöpfe, einen analogen Stick, zwei Schultertasten und X-O- und PS-Tasten (vgl. Playstation.com2; Playstation.com3) und der bewegungssensitive „Motion Controller“ diente zur intuitiven Steuerung, denn Playstation wollte mit Nintendo mithalten. Mit der Eye-Kamera wurden Bewegungen, Winkel und Positionen des Controllers im dreidimensionalen Raum erfasst (vgl. Playstation.com3; Playstation.com4).

Zusammenfassend zeigt sich anhand der Geschichte der Controller, sowie an der Geschichte der Videospiele, dass Steuermodule für Spielhallen-Computer und später für Heimcomputer anfangs eher unhandlich waren. 1961 wurde der erste Game-Controller – die „Control Box“ - aus Holz und Draht hergestellt, um damit das Spiel „Space War“ zu steuern. Bis dahin wurden Videospiele in Spielhallen an Spielautomaten gespielt, bei denen meist ein Joystick und 2 Knöpfe in das Gehäuse des Automaten integriert waren. Es war die Firma „Nintendo“, die 1984 durch die Einführung des Joypads bei ihrer Konsole „Famicom“ eine Revolution in der Steuerung von Videospiele startete, indem sich der Heim-Controller endgültig von seinen Spielhallen-Vorgängern entfernte, und erstmals eine ergonomisch vorteilhafte Steuerung für Videospiele-Konsolen zur Verfügung stand, die allen Anforderungen der damaligen Zeit genügte. Der Joystick fand erst 1996 seinen Weg zurück auf das Joypad, und zwar abermals beim „Nintendo 64“-Controller. Zentralere Bedeutung erhielt der Joystick als integrativer Bestandteil des Joypads dann 1997 beim „PlayStation Dual-Shock“-Controller, der zusätzlich zu Steuerkreuz und Action-Buttons 2 Joysticks besaß, die mit dem Daumen bedient wurden.

Die Idee der Controllerlosen Steuerung wurde erstmals 1989 in der „U-Force“-Steuerung von „Brøderbund“ für den „NES“ von „Nintendo“ in Form eines „Kraftfeld-Controllers“ realisiert. Es folgten Steuerungs-Handschuhe und „Virtual-Reality“-Brillen, die aber allesamt aufgrund nicht ausgereifter Technologien und der dadurch zu unpräzisen Steuerung wenig Widerhall bei den Spielern erfuhren, somit keinen Erfolg brachten und wieder vom Markt verschwanden.

Der nächste Versuch, die controllerlose Steuerung einer breiten Masse zur Verfügung zu stellen wurde 2003 von „Sony“ in Form des „EyeToy“ für die Konsole „PlayStation 2“ gestartet. Die Steuerung mit „EyeToy“ basierte – ähnlich wie später „Xbox 360 Kinect“ - auf einer Kamera, die den Spieler filmte und ein virtuelles Ich, einen „Avatar“, auf den Bildschirm projizierte und kam so komplett ohne jeglichen physischen Controller aus. Allerdings setzte sich das „EyeToy“ trotz ausgereifter Technik in der Welt der Konsolen letztlich nicht wirklich durch.

Während „Sony“ mit seiner „PlayStation“ und „Microsoft“ mit seiner „Xbox“ bis 2010 bei der konventionellen Joypad-Steuerung blieben, brachte „Nintendo“ 2006 mit der „Wii“

eine Konsole auf den Markt, die mittels Fernbedienung durch Arm- und Handbewegungen gesteuert wurde und erzielte damit weltweit riesige Erfolge.

Schließlich zogen 2010 sowohl „Sony“ mit der „Move“- Ergänzung für seine „PlayStation 3“, die der Steuerung der „Wii“ dadurch ähnelt, dass hier auch mittels Fernbedienungen gespielt wird, wie auch „Microsoft“ mit „Kinect“ für die „Xbox 360“, welche ein Spielen völlig ohne Controller – ähnlich dem „EyeToy“ von 2003 – ermöglicht, nach. Eine genauere Gegenüberstellung dieser drei Konsolen wird im nächsten Kapitel erfolgen.

Obwohl die Technologie bei anderen Konsolen besser ist, wird von der „Wii“- Revolution gesprochen. Dies kann zum Einen am Controller liegen, denn scheinbar ist die „Sensumotorische Synchronisation“ für den Spielspaß essentiell und es bereitet den Spielern mehr Freude, Knöpfe zu drücken, als völlig entkoppelt von jeglichem materiellen Objekt zu spielen – was den Controller in seiner Funktion als Spielzeug im Sinne eines Verbindungsstücks zwischen Spieler und virtueller Welt unterstreicht. Zum Anderen kann der Erfolg der Nintendo Wii auch an Spielen wie „Super Mario Bros.“ und „Mario Kart“ liegen, die schon seit den Anfängen von „Nintendo“ bei den Spielern sehr populär und dadurch erfolgreich waren.

Ob sich in Zukunft eine Interaktion mit Konsolen rein durch Gesten oder aber körpergesteuert aber zusätzlich mit einem Controller durchsetzt, wird sich zeigen.

## 4. Die Nintendo Wii Konsole

Nachdem nun die Geschichte der Videospiele und der Controller, als deren Steuerelemente abgehandelt wurden, widmet sich dieses Kapitel der Konsole „Wii“. Dabei wird zunächst der technische Hintergrund der „Wii“ erläutert und anschließend mit den beiden anderen weit verbreiteten körpergesteuerten Konsolen „PlayStation Move“ und „Xbox 360 Kinect“ verglichen. Im darauffolgenden Kapitel wird genauer auf die Bestandteile der „Wii“-Konsole eingegangen.



*The Wii™ console brings a revolution of interactive gaming to people of all ages. Experience intuitive motion controls that deliver a unique social activity for the whole family. Wii gaming gets everyone off of the couch for hours of fun!*

Abbildung 31: Die Wii Konsole (<http://us.wii.com/hardware.jsp>)

In der Debatte um Computer und Videospiele richtete sich die größte Kritik an die mangelnde Bewegung beim Spielen und eine angebliche soziale Vernachlässigung durch die Spiele. Darüber hinaus wurde der Vorwurf der Gewaltverherrlichung erhoben. Nintendo stellte sich der Kritik und entwickelte eine Konsole, die durch Bewegung gesteuert wurde und erreichte somit neue Spielzielgruppen (vgl. Bode / Müller 2010, S.133).

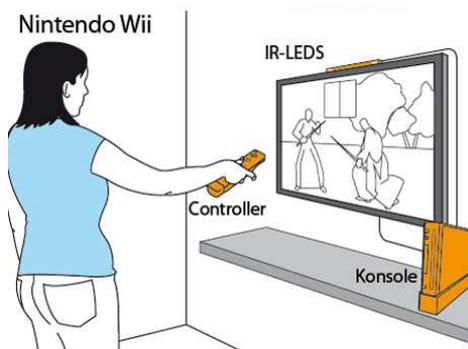
2006 veröffentlichte Nintendo seine Videospiele- Heimkonsole "Wii", welche laut offizieller Homepage bis Ende 2009 in Europa 20 Millionen Mal verkauft wurde (vgl. Nintendo.de 2). Diese Videospiele - Heimkonsole sollte eine neue Ära der Videospiele eröffnen: eine unkomplizierte Art, Spiele für jede Alterklasse, Spieler und Nicht-Spieler attraktiv zu machen (vgl. Nintendo.de 3).

Der Name "Wii" ist vom englischen Wort „We“ abgeleitet und soll das Miteinander-Spielen in den Mittelpunkt stellen. „Mit der Konsole ist der Spieler durch die aktive Teilnahme und den körperlichen Einbezug in das Spiel ein Teil des Spiels selbst.“ (Nintendo 2008). Kritisch zu betrachten ist, ob der versprochene Slogan „for Everyone“

sich wirklich bestätigen lässt. Der Erfolg der "Wii" kann auch an der Tatsache liegen, dass wenig gewaltträchtige Spiele verkauft wurden, die Nintendo durch ihre Lizenzpolitik etabliert hatte (vgl. Jöckel 2009, S.171).

Die Spielkonsole Wii verfügt zur Rekonstruktion der Bewegungen über Bewegungssensoren, Infrarotsensoren und eine Infrarotkamera. Die Wii wird mit dem kabellosen „Wii - Remote“ über die Bluetooth- Schnittstelle gesteuert.

Der Controller ist vibrationsfähig, hat integrierte Lautsprecher, 4 LEDs und ein Erweiterungsport für Nunchuck oder Classic Controller.



**Abbildung 32: Nintendo Wii**

Um eine möglichst realistische Bewegung berechnen zu können, besitzt der Controller eine Multi-Objekt-Erkennungstechnik, den MOT-Sensor von PixxArt. Die Sensorbar ist 20 cm lang und hat 10 Infrarot-Leuchtdioden, jeweils fünf an den Enden. Durch die

Sensorbar ist eine 3D-Bewegungserkennung möglich, die mit Hilfe der Infrarotkamera im Controller berechnet wird. Die „Wii - Remote“ empfängt Infrarotlicht von der Sensorbar. Dabei muss sich der Spieler parallel zum Fernseher stellen.

Das „Motion Plus“ ermöglicht eine noch präzisere Steuerung, Lagebestimmung und eine verfeinerte Bewegungserkennung. Durch den „Dual-Axis-Beschleuniger,“ ist eine bessere Berechnung und Erkennung von komplexeren Bewegungen möglich (vgl. Vagliardo 2008, S.9ff).



**Abbildung 33: Bewegungsgesteuerte Konsolen**

Auch andere Konsolenhersteller reagierten auf das Phänomen Wii und entwickelten einen eigenen bewegungsgesteuerten Controller.

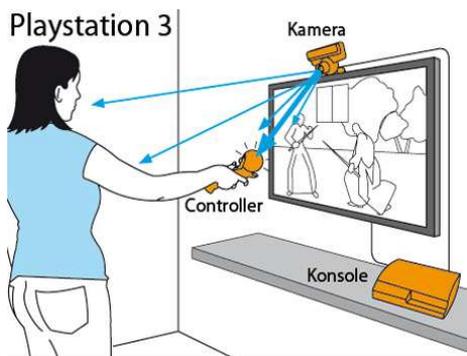


Abbildung 34: Playstation 3

„Wii“ zu haben (vgl. Schmidt 2010b).

Sony brachte für die Playstation das „**Move**“ heraus: Eine Kamera, die an die Playstation angesteckt wird, detektiert die Position des Controllers anhand der Lichtstärke. Playstation versprach mit „Move“ eine präzisere Bewegungssteuerung und bessere Grafik als die

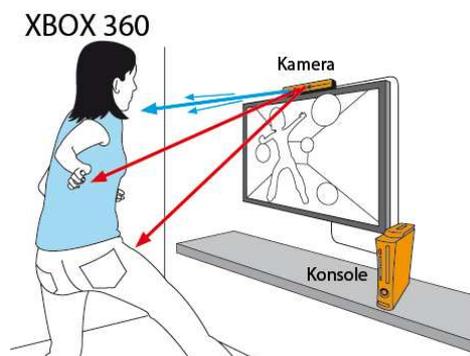


Abbildung 35: Xbox 360

„Microsoft Xbox 360 Kinect“ ging einen Schritt weiter und machte den ganzen Körper des Spielers zum Controller. Wie bei der Wii wurde eine Infrarot-Sensorleiste mit einer Kamera, die an die Konsole angesteckt wurde, auf den Fernseher platziert, der so die Bewegungen und die Entfernung des Spielers erfasste (vgl. Schmidt 2010c).



Abbildung 36: Vergleich von Konsolen

Von der technischen Ausstattung war die Wii in Vergleich zu PS3 und X-Box 360 durch die schlechtere Grafik benachteiligt.

Doch durch die Wii etablierte sich eine neue Zielgruppe: die „Casual Players“, die Gelegenheitsspieler (vgl. Juul 2010). Bei diesen Spielern ist nach wie vor die Wii-Konsole die beliebteste (vgl. konsolenvergleich.info).

“In contrast to common consoles like the Sony Playstation the Wii isn’t created for absolutely realistic graphics and games but is specialized on what Nintendo likes to call ”Gameaction”. (Nintendo 2008).

Die „Wii“-Konsole zielt durch ihre Art der Steuerung und der verfügbaren Spiele auf ein gemeinsames Spielen, auf soziale Interaktion zwischen den Spielteilnehmern ab. Gleichzeitig wird der Spieler durch den körperlichen Aspekt des Spieles zu einem Teil von diesem.

Im Unterschied zu „Xbox 360 Kinect“ und „PlayStation 3 Move“, die Zusätze zu den Konsolen darstellen, ist die „Wii“-Konsole von Anfang an auf diese Art der Steuerung ausgelegt gewesen.

Der Unterschied dieser 3 Konsolen liegt einerseits in der technischen Leistungsfähigkeit – hier schneidet die „Wii“ am schlechtesten ab, andererseits im Spieleangebot, welches sich bei der „Wii“ eindeutig durch Comic-artige Grafiken und alt-bekanntes Best-Sellern wie „Super Mario“ an ein breiteres Publikum wendet. Ansonsten kann man sagen, dass „Sony“s „Move“ und die „Wii“ in ihrer Steuerung auf sehr ähnlichen Prinzipien beruhen, während „Microsoft“s „Kinect“ durch seine unterschiedliche Technologie und die Steuerung, die ohne Controller auskommt einem etwas anderen Spielprinzip folgt.

Was fasziniert also an der „Wii“, dass sie auf diesem hart umkämpften Markt überleben kann und darüber hinaus nach wie vor weltweit Menschen für sich begeistern kann?

## 4.1 Die Bestandteile der Wii-Konsole

Nachdem nun ein Profil der Konsole „Wii“ erstellt wurde, werden nachfolgend zum besseren Verständnis die einzelnen Bestandteile der Konsole dargestellt. Dies soll die verwendete Terminologie in dieser Arbeit in Bezug auf die Konsole „Wii“ verständlich machen. Dabei werden nur die Bestandteile der „Wii“, die für diese Arbeit von Bedeutung sind, vorgestellt, beginnend mit der Fernbedienung und deren Zubehör.

### 4.1.1 Der Wii - Controller



Abbildung 37: Der Wii Controller

Der Wii-Controller ist eine kabellose, bewegungssensitive Fernbedienung, die via Bewegungssensoren eine Bewegungssteuerung des Spiels ermöglicht, wodurch sich der Spieler mitten im Spielgeschehen befindet. Der Controller projiziert die reale physische Bewegung in die

digitale Welt des Spiels. Dadurch wird die Bewegung für das Spielen zentral (vgl. Nintendo 2008). Der Wii-Controller bietet damit eine revolutionäre Spielsteuerung, die den Spieler in das Spielerlebnis integriert (vgl. Nintendo.de 3).

Der „Wii Controller“ wird auch „Wii-Fernbedienung“, „Wii-Remote“ oder auch „Wiimote“ genannt. Er sieht aus wie eine Fernbedienung und besitzt einen integrierten Lautsprecher. Der Controller ist kabellos und verwendet Bluetooth sowie bewegungssensitive Technologie („motion-sensing technology“). Die Konsole empfängt die Signale der Fernbedienung über eine Sensor-Leiste, die am Fernseher montiert ist und eine Reichweite von bis zu zehn Metern hat. Um die Fähigkeiten des Controllers erweitern zu können, gibt es einen Erweiterungsanschluss für den „Wii Nunchuk“, sowie für „Wii Motion Plus“ (vgl. Nintendo.de 4).

„Sowohl die Wii-Fernbedienung als auch der Nunchuk verfügen über dreiachsige Bewegungssensoren. Die Wii-Fernbedienung hat einen POWER-Schalter, ein Steuerkreuz sowie die Knöpfe A, B, Minus, Plus, HOME 1 und 2. Der Nunchuk verfügt über einen analogen Control-Stick sowie einen C- und einen Z-Knopf. Das selbstladende Laufwerk spielt ein- oder doppelschichtige optische Discs im 12-cm-Standardformat sowie Nintendo GameCube-Discs mit acht cm Durchmesser ab.“ (Nintendo.de4) Die Steuerung am Bildschirm kann durch das Steuerkreuz oder durch das „Point to Select“ erfolgen, welches der Steuerung mit einer Mouse nachempfunden ist (vgl. Cassaro 2009).

#### 4.1.2 Nunchuk



Abbildung 38: Nunchuk

Zur Erweiterung der Steuerung kann am Wii-Controller ein „Nunchuk“ angeschlossen werden. Ein „Nunchuk“ ist ein zusätzlicher Controller, der an einen Joystick erinnert. Er hat zwei Knöpfe und einen Control-Stick, dadurch ist ein Spielen von komplexeren Spielen und ein Spielen mit zwei Händen möglich (vgl. Nintendo.com1).

#### 4.1.3 Wii MotionPlus



Abbildung 39: Wii Motion Plus

Das „Wii Motion Plus“ ist ein Zubehör für den Wii-Controller, der eine präzisere Spielsteuerung gewährleistet. Das „Wii Motion Plus“ kann nur für bestimmte Spiele eingesetzt/verwendet werden (vgl. Nintendo.com1).

#### 4.1.4 Wii Wheel



Abbildung 40: Wii Wheel

Das „Wii Wheel“, das Wii Lenkrad, ist ein Zusatzteil für den Wii- Controller, welches bei Rennspielen wie „Mario Kart Wii“ ein realistischeres Fahrerlebnis ermöglicht. Durch die Steuerung mit dem Lenkrad soll das Gefühl entstehen, dass der Spieler ein Auto fährt und dadurch ein realistischeres

Erleben ermöglichen (vgl. Nintendo.com 2).

*„Designed to improve accuracy and control with compatible games, the Wii Wheel lets you steer like you’re driving an actual car and makes racing games more realistic.“*  
(<http://www.nintendo.com/wii/console/accessories/wiiwheel>)

Die Anwendung ist ganz einfach, der Wii-Controller wird in das Lenkrad gesteckt, und schon kann damit gefahren werden. Die Steuerung erfolgt mittels des eingelegten Wii Controllers, durch Knöpfe und durch das Lenkrad selbst, indem das Lenkrad nach links oder rechts gedreht wird. Auch das Lenkrad selbst besitzt Bewegungsfunktionen, so zum Beispiel wird durch das Kippen des Lenkrades während eines Sprungs ein Stunt durchgeführt (vgl. Nintendo.de 5).

#### 4.1.5 Die Wii-Sensor- Leiste



Abbildung 41: Die Wii Sensorbar

Die Sensor-Leiste ist auf dem Fernseher befestigt, da sie die Bewegungen des Wii-Controllers erfasst. Es können damit die Bewegungen von vier Wii-Controllern gleichzeitig erfasst werden (vgl. Nintendo.com 1).

Die Leiste besitzt zehn eingebaute Infrarot-LEDs, dadurch kann die Position und Lage des Controllers im Raum erkannt werden (vgl. Schmidt 2010a).

### 4.1.6 Der Wii-Vitality-Sensor



**Abbildung 42: Wii Vitality Sensor**

Als interessante Ergänzung zu den Bestandteilen der Arbeit, die in der Zukunft für die Erforschung von Spielen von Interesse sein könnte, wird ein neues Bestandteil der Wii, das kein Spielzubehör ist, dargestellt.

Nintendo brachte 2009 ein spezielles Pulsoximeter für die Wii auf den Markt, den Wii-Vitality Sensor, der den Puls und die Sauerstoffsättigung im Blut messen soll. Dadurch soll die körperliche Verfassung des Spielers erfasst und in Zukunft der Schwierigkeitsgrad daran angepasst werden (vgl. Zsolt, 2009).

Da nun die „Wii“-Konsole und deren Zubehör erklärt wurden, folgt nun ein Blick auf Forschungsarbeiten, die es zum Thema „Wii“ bis dato gibt.

## 4.2 Forschungsstand zur Wii

Die Wii ist ein faszinierendes Phänomen, das für viele wissenschaftliche Teilbereiche Anlass für Forschungen gibt. In der medizinischen Forschung und der Sportwissenschaft gibt es bereits einige Studien, die sich mit der „Wii“-Konsole befassen. Aus dem sozialen Bereich gibt es zu diesem Thema allerdings bis dato kaum Untersuchungen.

Im Folgenden werden die bisherigen Untersuchungen, die sich mit dem Phänomen „Wii“ befassen, kurz zusammengefasst.

### **4.2.1 Der medizinische Bereich**

Im medizinischen Bereich gibt es etwa die Forschung der „Wiihabilitation“, in der die Wirksamkeit des Spielens mit der „Wii“ in der Rehabilitation untersucht wird (vgl. [wiihabilitation.co.uk](http://wiihabilitation.co.uk)).

Eine weitere Studie mit Parkinson-Patienten ergab, dass durch die Verwendung der „Wii-hab“ die Lebensqualität der Patienten signifikant verbessert wurde. Ob die Verbesserungen längerfristig sind, muss allerdings weiter untersucht werden (vgl. Herz/Carter/Munchnick s.d.).

In Altersheimen wird die Wii-Konsole teilweise bereits zwecks Rehabilitation, sportlicher Aktivität, Spaß und Freizeitbeschäftigung verwendet. Pensionisten, die noch nie in ihrem Leben mit Computer- oder Konsolenspielen etwas zu tun hatten, spielen mit Begeisterung Konsolenspiele (vgl. [leben-freude.at](http://leben-freude.at)).

Unter anderem wurde eine Studie mit Senioren gemacht, in dem das Training des Gleichgewichts mit „Wii Fit Balance Board“ oder einem herkömmlichen Training untersucht wurde, wobei sich in der „Wii Fit Balance Board“-Gruppe eine signifikante Leistungssteigerung ergab. Das „Wii Fit Balance Board“ dient sozusagen als Biofeedback – der Spieler (oder in dem Fall der Patient) erhält ein visuelles Feedback über Schwankungen seines Körperschwerpunkts.

Des Weiteren ergab eine Studie des British Medical Journal (BMJ Studie), dass das Spielen von „Wii Sports“ in Vergleich zu anderen Konsolen den Energieverbrauch erhöht (vgl. [wiigym.org](http://wiigym.org)).

An der Universitätsklinik Erlangen wird in der medizinischen Psychologie und medizinischen Soziologie in der Forschung im Bereich der Versorgungsforschung ein Projekt namens BeWiTa (Bewegungstraining, Wii-Sportspiele, Tanzen) durchgeführt. Die Studie hat als Ziel eine Verbesserung der Lebensqualität, Motorik etc. bei Demenz-Kranken (vgl. Gräßel s.d.).

Des Weiteren wird die „Wii“ im medizinischen Bereich für Chirurgen zur Übung verwendet, um ihre Feinmotorik im Hantieren mit dem Laparoskop, einem Stabförmigem Operationswerkzeug, zu trainieren. In der Studie von Kahol und Smith, in der zwei Gruppen verglichen wurden (eine Gruppe spielte Wii, die andere nicht), ergab, dass die Wii Spieler am "surgery simulator" um 48 Prozent mehr chirurgische

Fähigkeiten ("surgical techniques improvemen"t) entwickelt hatten als die Nicht-Spieler (vgl. Kullaman 2008; Rosenber et.al. 2005; ).

Dr. Kanav Kahol hat eine eigene Homepage names „Wii Surgery“ erstellt, in dem seine Projekte und Forschungen präsentiert werden (Kahol 2010).

#### **4.2.2 Der sportliche Bereich**

Im sportlichen Bereich existieren Forschungen, die zum Ziel hatten herauszufinden, wie realistisch die simulierten Sportarten mit den realen Sportarten und den benötigten Bewegungen sind. Es wurde unter anderem erforscht, ob durch das Spielen an der Wii die Techniken einer Sportart erlernt werden können (Dörrfuß et. Al. 2008; FH Köln).

Einige Studien belegen, dass Wii Spieler fit hält (vgl. Rivington 2007; Berkrot 2009). Andere wiederum widersprechen diesen Ergebnissen (vgl. Pttman, 2012; Lies/ Tourtellotte, 2012; Osborne, 2012), so dass hier keine klare Datenlage vorliegt.

#### **4.2.3 Der soziale Bereich**

Zwei soziale Studien aus Großbritannien ergaben, dass Wii von den Spielern als Anregung zur Freundschaft und Familienbindung angesehen wird (vgl. GfK NOP; tnsglobal.com).<sup>9</sup>

Eine Studie des Marktforschungsinstituts Nielsen, die ebenfalls als Studie im sozialen Bereich angeführt werden kann, da es hier um die Ermittlung von Nutzungsverhalten geht (Ermittlung des Standortes von Videospielekonsolen innerhalb der Haushalte in den Vereinigten Staaten), ergab, dass die „Wii“ in 59 Prozent aller Wohnsitze hauptsächlich im Wohnzimmer zu finden ist. Die „Playstation 3“ ist zu 45 Prozent und die „Xbox 360“ zu 42 Prozent im Schlafzimmer zu finden. Des Weiteren ergab die Studie, dass mehr als die Hälfte der Amerikaner eine Konsole besitzt (vgl. McCarthy 2007).

Über das Spielverhalten beim Spielen mit der Wii-Konsole gibt es bis dato keine veröffentlichte Studie. Die vorliegende Arbeit möchte diese Lücke erstmals füllen.

---

<sup>9</sup> vgl. GfK NOP: Wii console opens new doors for family bonding; Wii console opens new doors for family bonding; tnsglobal.com: Wii are family.

## 5. Casual Games

Es ist unabdingbar, sich beim Annähern an das Phänomen „Wii“ mit dem Begriff der „Casual Games“ auseinander zu setzen. Wie bereits oben erwähnt, fasziniert „Wii“ unter Anderem auch durch sein Spieleangebot, welches ein sehr breites Publikum anspricht. Das folgende Kapitel befasst sich daher mit den „Casual Games“, den Gelegenheitsspielen.

Der kulturelle Status von Videospiele bleibt problematisch: Es ist, als würden Videospiele immer als gefährlicher erscheinen als andere kulturelle Formen. Durch die „Casual-Spiele“ werden Videospiele aber wahrscheinlich alltäglicher und damit gesellschaftlich akzeptierter. Und dass sie weiter verbreitet werden, führt möglicherweise dazu, dass sie zur legitimen Form des kulturellen Ausdrucks generieren. Videospiele werden zu einer Art von Spielen inmitten all der anderen in unserer Kultur. Durch die Normalisierung von Videospiele sind die Diskussionen, ob Videospiele eine positive oder negative Wirkung besitzen, evt. nicht mehr so wichtig wie gegenwärtig (vgl. Juul 2010, S.151f).

Casual Games<sup>10</sup> sind Spiele für zwischendurch, Gelegenheitsspiele bei denen der Spaß und die Ablenkung in Vordergrund stehen. Es sind Spiele, die hauptsächlich für neu einsteigende Spieler entwickelt worden sind (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S. 51). Bei Casual Games muss sich der Spieler nicht einarbeiten und ist nicht bestrebt, ein höheres Ziel zu erreichen, sondern schaltet das Spiel ein und kann losspielen (vgl. Rosenstingl / Mitgutsch 2009, S.52). Die Casual-Spieler (Gelegenheitsspieler) sehen sich in ihrer Eigenwahrnehmung nicht als Videospiele an. Denn ein Videospiele verkörpert den Stereotypen eines jugendlichen männlichen Spielers, der Shooterspiele oder große Adventurespiele spielt, und „Casual-Spieler“ verkörpern diesen Stereotypen nicht. Nichtsdestotrotz sind sie Spieler, denn sie spielen kleine Spiele, wie zum Beispiel „Solitaire“ oder Spiele, in denen versteckte Gegenstände gefunden werden müssen. Laut Jesper Juul geht es aber nicht mehr darum, dass Videospiele cool sind, sondern normaler Bestandteil des Lebens werden. Normal, weil die Spiele in unseren sozialen

---

<sup>10</sup> Der Terminus „Casual Games“ wird in dieser Arbeit als Synonym für Gelegenheitsspiele und „Casual-Spieler“ für Gelegenheitsspieler verwendet.

Kontext passen und die Funktion eines Partyspiels oder Brettspiels erfüllen (vgl. Juul 2010, S.1). Einfache „Casual-Spiele“ sind beliebter als komplexe „Hardcore-Spiele“. Offensichtlich erreichen Gelegenheitsspiele (Casual Games) neue Spieler.

Was unterscheidet den „Casual-Spieler“ von den „Hardcore-Spielern“? Der stereotypische „Hardcore-Spieler“ bevorzugt folgende Genres: Science Fiction, Fantasy Fiction, Zombies. Er investiert viel Zeit in das Spielen schwieriger Videospiele (vgl. Juul 2010, S.8). Er spielt viele Videospiele, ist gewillt, viel Zeit und viel Geld in ein Spiel zu investieren und erfreut sich an schwierigen Spielen (vgl. Juul 2010, S.29).

Der stereotypische „Casual-Spieler“ zeichnet sich dadurch aus, dass er positive und angenehme Fiktionen bevorzugt, wenige Videospiele besitzt, keine schwierigen Spiele mag und nicht gewillt ist, viel Zeit und Mittel für Videospiele zu investieren (vgl. Juul 2010, S.8).

Juul befragte Spieler nach dem „Wii“-Spielen, warum sie früher keine Videospiele gespielt hätten, da er vermutete, sie würden zum ersten Mal ein Videospiele spielen. Er war überrascht, als die meisten antworteten, dass sie früher Videospiele wie „Tetris“ und „Pac-Man“ gespielt hätten (vgl. Juul 2010, S.1f).

Folglich schloss Juul, dass Videospiele kein neues Publikum gefunden haben, sondern ehemalige Spieler wiederfinden. Dies sei darauf zurückzuführen, dass zu Beginn die Videospiele für ein breites Publikum gemacht worden seien (vgl. Ebd. S.2).

Juul (2010, S.2) spricht von einer **“Casual Revolution“**, die einen Durchbruch in der Geschichte der Videospiele darstellt.

Ein Beispiel für ein Casual-Spiel, das ein großes Publikum erreichte, ist **„Wii Sports“**. Nach „Nintendo“, Financial Results Briefing 2008, ist „Wii Sports“ das bestverkaufte Wii-Spiel, wobei zu sagen ist, dass das Spiel als Gratisspiel mit der „Wii“-Konsole verkauft wurde (vgl. Juul 2010, S.58).

Die Fiktion im „Wii“ Spiel ist eine cartoonhafte und freundliche Version der bekannten Sportarten Tennis, Bowling, Golf, Boxen und Baseball. Die zu investierende Zeit in das Spiel ist recht kurz bis hin zu langen Sets (vgl. Juul 2010, S. 58f) „Wii Sports“ ist ein entspanntes soziales Spiel (vgl. Ebd. S.59).

Casual Games geben den Menschen mit Vorurteilen gegenüber Videospielern, die als „Nerds“ und sozial unbeholfen gelten, Gelegenheit, sich von diesen Einschätzungen zu distanzieren. Somit kann einfacher jeder eingestehen, dass er Videospiele spielt (vgl. Juul 2010, S.63).

Die „Wii“ spricht also ein etwas anderes Klientel an als vergleichbare Konsolen der heutigen Zeit. Der stereotype „Hardcore-Spieler“ bevorzugt im Allgemeinen Ego-Shooter Spiele, langatmige Online-Rollenspiele oder komplexe Strategiespiele – ein Metier, das von „Sony's PlayStation“ und „Microsoft Xbox“ bedient wird. Es gibt kaum Ego-Shooter für die „Wii“-Konsole und wenn doch, dann stark angelehnt an die Spielhallen-Shooter, bei denen man mit einer Plastikpistole auf den Bildschirm schießt – dies ist allerdings eher die Ausnahme. Die „Wii“ orientiert sich an familienfreundlicher Unterhaltung und kurzweilige Spiele, die kurz dauern und nicht all zu komplex sind – den „Casual Games“- und führt dadurch zu einer Art Rückbesinnung an die Anfänge der Videospiele in Spielhallen.

## 5.1 Casual Revolution

In der Geschichte der Videospiele stellen Casual Games eine Revolution dar, eine kulturelle Wiederfindung dessen, was ein Videospiele und ein Videospieler sein können (vgl. Juul 2010, S.5ff).

Diese Wiederfindung besteht in der Einfachheit der Spiele, die durch neue Designs in das Leben der Spieler passen und durch ihr einfaches Erlernen ein breites Publikum erreichen (vgl. Juul 2010, S.2ff). *„To play video games has become the norm; to not play video games has become the exception.“* (Juul 2010, S.8) Durch die Neufindung der Videospiele hat sich auch unser Bild von Spielern dahingehend verändert, dass jeder ein Videospieler sein kann (vgl. Juul 2010, S.2). Dabei ist es interessant, zu beobachten, dass durch das neue Bild des Videospielers auch eine Gruppe von Menschen, die nie mit Videospiele zu tun hatte, zu Videospielern wird, und zwar die Pensionisten - ein Bild, das es vor „Wii“ nicht gegeben hat. Dies ist ein Beispiel dafür,

dass auch ein ganz neues Publikum begonnen hat, Videospiele zu spielen (vgl. Ebd. S.4). Denn die Frustration, nicht zu wissen, welche Knöpfe gedrückt werden sollen, dem Bildgeschehen nicht folgen zu können, nicht den Wunsch zu besitzen, Stunden bei einem Spiel zu verbringen, hatte viele potenzielle Spieler vom Spielen abgeschreckt (vgl. Juul 2010, S.5).

Man kann also von einer Revolution sprechen und in dieser „Casual Revolution“ gibt es zwei Trends:

Der erste Trend sind Spiele mit „mimetic interfaces“. In diesen Spielen macht der Spieler Bewegungen am Bildschirm nach. Zu den „mimetic-interface-Spielen“ gehört „Nintendo Wii“, bei dem beim Spielen etwa von „Wii Sport Tennis“ die Bewegung des Armes - wie im echten Tennis - benötigt wird.

Der zweite Trend sind „downloadable casual games“. Das sind Online-Spiele, die schnell und kurz angespielt werden können (vgl. Juul 2010, S.5).

Casual-Spiele sind oft in einem positiven und familiären Setting zu finden, so: "als würde die Sonne immer scheinen". In Vergleich dazu sind die meisten Hardcore-Spiele in einer gefährlichen Situation platziert, in der der Spieler die Rolle eines Soldaten etc. einnehmen muss. Der Unterschied zwischen den beiden Fiktionen in den Spielgenres zeigt unterschiedliche emotionale Wertigkeiten (vgl. Juul 2010, S.31). Nichtsdestotrotz sind dies Stereotypen, in die nicht jeder Spieler passt. Diese Stereotypen können sich aber auch verwischen (vgl. Juul 2010, S.29f). Juul fand heraus, dass sich das Spielverhalten vieler Spieler aufgrund ihrer Lebensumstände, wie zum Beispiel Kinder und Berufseinstieg, verändert hat. Für diese Spieler sollen sich Videospiele an das Leben der Spieler anpassen und nicht umgekehrt (vgl. Juul 2010, S.10). Daraus lässt sich schließen, dass Spiele wie auch Spieler flexibel oder unflexibel sein können. Casual-Spiele sind flexibel, entsprechend den unterschiedlichen Typen von Spielern und Spielweisen. Hardcore-Spiele machen unflexibel durch die vollständige Beanspruchung der Fähigkeiten und Bindung des Spielers (vgl. Ebd. S.10).

Des Weiteren fand Juuls durch Interviews heraus, dass einige Spieler zunächst keine Videospiele waren, bis sie durch Gelegenheitsspiele zu welchen wurden. Andere

Spieler haben als Kinder „Arcade- Spiele“ gespielt und hörten mit den Spielen auf, als diese schwieriger und komplizierter wurden. Auch sie sind durch die „Casual Games“ zu Videospielern geworden (vgl. Juul 2010, S.11). Desgleichen werden - bedingt durch Lebensumstände - Hardcore-Spieler“ zu „Casual-Spielern“. Ein interviewter Spieler, der durch seine Arbeit und seine Kinder weniger Zeit für Spiele investieren kann, beschreibt sich als „ex-hardcore-now-parent gamer.“ (Vgl. Juul 2010, S.12) Diese Bezeichnung trifft auf viele Spieler zu. Ein anderer Spieler, den Juuls interviewte, hatte Konsolen- und „Arcade-Spiele“ als Kind gespielt und mit dem Spielen aufgehört, als sie schwieriger und komplizierter durch viele Knöpfe wurden und kam über die Gelegenheitsspiele (Casual Games) zurück zum Videospielen (vgl. Juul 2010, S.11). Mit „Wii“ kann er wieder Videospiele spielen, da der Controller instinktiv zu nutzen ist und nicht viele Knöpfe besitzt. So fand er seine Freude an Videospielen wieder, wie früher als Kind. Zudem fand er eine Verbindung zu seinen Kindern über etwas, was sie gemeinsam interessierte (vgl. Juul 2010, S.12).

Obwohl Wii die technisch schwächste Konsole der neuen Generation ist, ist sie Februar 2009 die beliebteste Spielkonsole dieser Generation (vgl. Juul 2010, S.14)

Nicht nur, dass Casual Games in das Leben der Spieler passen, auch der Raum wird anders genutzt (vgl. Juul 2010, S.16) - „Mimetic interface-Spiele“ sind meistens dreidimensional („3-D Space“). Sie ermöglichen eine stufenlosen Verbindung zwischen dem Spielerraum („Player Space“) und dem drei dimensional Raum („3-D Space“) der Welt im Bildschirm. Dabei regen sie zur Interaktion zwischen Spielern im Spielerraum („player space“) an (vgl. Ebd. S17f). Ein Beispiel dafür ist das „Wii Sport- Bowling-Spiel“, das den Eindruck vermittelt, dass der Spielerraum im 3D-Raum weiterläuft. (vgl. Juul 2010, S.18).

Viele „Mimetic Games“ können auch in einem sozialen Kontext gespielt werden, indem Spieler dem Spiel eine Bedeutung hinzufügen, welche nicht explizit im Spiel selber enthalten ist. Je nachdem, ob ein Spieler gegen einen Freund spielt oder gegen ein Kind, fügt das eine andere Bedeutung hinzu und beeinflusst den Einsatz für das Spiel. Ein „Mimetic-interface-Spiel“ ist schon an sich ein Spektakel, sowohl für die Spieler als auch für die Zuseher, die nicht mitspielen (vgl. Juul 2010, S.20). Sie involvieren allgemein bekannte Aktivitäten und haben Interfaces mit einem hohen Grad an

Kompatibilität mit anderen Aktivitäten (vgl. Juul 2010, S.34f). Bei Wii-Sport-Tennis muss der Spieler den Ball mit der Bewegung seines Armes schlagen, dies ist mit den Bewegungen des normalen physikalischen Tennis mehr oder weniger identisch (vgl. Ebd. S.34). Im Vergleich zu den früheren Tennis-Videospielen, in denen es darum ging, zur richtigen Zeit die richtigen Knöpfe zu drücken, bestand dort eine niedrige Kompatibilität zwischen den Aktionen des Spielers und dem Ereignis auf dem Bildschirm (vgl. Juul 2010, S.34).

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die „Casual Games“ für viele Menschen eine Wiederfindung der Videospiele bedeuten – und zwar durch die Einfachheit der Spiele. So gelang es, dass jetzt auch Pensionisten Zugang zu diesem Medium fanden, eine Zielgruppe von der man sich nie erträumt hätte, dass sie zu Videospielern wird. Die Gründe dafür liegen zum Einen in der Einfachheit und intuitiven Bedienung des Controllers, da der Fokus der Spiele nicht auf beeindruckenden Grafiken liegt, fällt es leichter dem Bildgeschehen zu folgen und zum Anderen in der Einfachheit und Kürze der Spiele.

Es lässt sich beobachten, dass viele der „Casual Gamer“ einerseits erst durch die Gelegenheitsspiele zu Videospield-Konsumenten geworden sind und andererseits eine zweite Gruppe existiert, die als Kinder die damaligen Arcade-Games gespielt haben und jetzt in diesen Gelegenheitsspielen – und hier besonders in der „Wii“ - eine Wiederauferstehung der Arcade-Games erleben.

## **5.2 Mimetic Interface**

Die „Wii“ ist ein wesentlicher Motor in der Revolution der Gelegenheitsspiele, wie sie im vorigen Kapitel beschrieben wurde. Dies liegt unter anderem an der Art, wie Spiele an der „Wii“ gesteuert werden, nämlich durch das „mimetic interface“ Prinzip.

„Mimetic interface“ heißt, der Spieler gestikuliert physisch etwas, was zugleich auf dem Bildschirm zu sehen ist (vgl. Juul 2010, S.5). Was das genau bedeutet lässt sich am

Besten anhand eines Beispiels erklären, nämlich bei der Steuerung der beiden Tennis-Spiele „Wii Sports“ (als Vertreter der „mimetic interface“-Spiele) und „Virtua Tennis 3“ (als „traditionelles Videospiel Interface“).

Während „Virtua Tennis 3“ die Rolle jedes Knopfes auf dem Controller beschreibt, illustriert „Wii Sports“ die physikalischen Bewegungen der Körper der Spieler, indem gezeigt wird, wie die Bewegungen durchgeführt werden sollten (vgl. Juul 2010, S.108).

Das Wii-Spiel hat eine hohe Kompatibilität, weil die Bewegungen der Spieler den Bewegungen des Spielercharakters sehr ähnlich sind, hingegen hat das „interface“ von „Virtua Tennis 3“ eine niedrige Kompatibilität (vgl. Juul 2010, S.110). Der hohe Grad an Kompatibilität der „mimetic interface“-Spiele hat einige Auswirkungen auf die Art, wie solche Spiele verwendet werden. Als Beispiel dafür gilt das Spiel „Guitar Hero“. Hier braucht der Spieler keine Erfahrung im Gitarrenspielen, um das Spiel zu verstehen. Der Spieler weiß, durch Medien oder andere Quellen, dass generell die rechte Hand sich über den Saiten auf und ab bewegt, während die linke Hand Akkorde greift (vgl. Juul 2010, S.110f). Jedoch: „Guitar Hero“ ist etwas anderes als tatsächlich Gitarre zu spielen, „Wii Sports Tennis“ ist nicht genau das gleiche, wie richtiges Tennis zu spielen. Wenn sie einige Minuten „Wii Sports Tennis“ spielen, bemerken die meisten Spieler, dass einige Bewegungen, die aussehen, als ob ein Schläger geschwungen würde, nicht wirklich den Schläger bewegen wie erwartet. Es kann hier viel Energie gespart werden, indem die langen Armbewegungen des richtigen Tennis durch kleine Bewegungen aus dem Handgelenk heraus ersetzt werden. Die Steuerung des „Wii Sports Tennis“ erlaubt eine höhere Kompatibilität als „Virtua Tennis“. Währenddessen gibt „Virtua Tennis“ dem Spieler eine besser Möglichkeit, über seinen Charakter das Spiel zu kontrollieren. In diesem Sinn erlaubt „mimetic interface game“ eine Ähnlichkeit mit den Tätigkeiten, die gezeigt werden, aber bieten für erfahrene Tennisspieler und Gitarristen Barrieren (vgl. Juul 2010, S.114). Ein Senioren-Center in Medford, Massachusetts warb mit „Wii“, indem es verkündete, dass es nicht so anstrengend sei wie in der Realität, aber trotzdem zu ein wenig physischer Aktivität führe (vgl. Juul 2010, S.114).

Zwischen „Similiarity“ und „Difference“ besteht eine Dualität, welche die meisten Spiele besitzen. Zum Beispiel braucht sich der Spieler in einem Autorennspiel keine Sorgen um den Treibstoff zu machen. Bei „Guitar Hero“ besteht die Ähnlichkeit darin, dass der

Spieler die allgemeine Haltung einnimmt, welches einen hohen Grad an Kompatibilität mit dem richtigen Spielen hat, wobei aber die linke Hand nur fünf farbige Knöpfe drücken muss, anstatt sechs Saiten einer Gitarre in verschiedenen Positionen. Der Spieler kann gute Stimmung erzeugen, aber nicht richtig Gitarre spielen (vgl. Ebd. S.115) „*Mimetic Games are magic crayons, taking possibilities from players in order to give a feeling of competence.*“ (Juul 2010, S.115) Der Spieler spielt nicht wirklich Gitarre, er gibt es nur vor. Das Spielgerät ist kein echtes Musikinstrument. Die Erfahrung beim Spielen von Spielen wie „Rock Band“ und „Guitar Hero“ besteht darin, dass man die richtigen Knöpfe drücken muss, um sich so zu fühlen, als erzeuge man wirkliche Gitarrenmusik. Es ist ähnlich wie das Erlernen eines Instruments, auch hier muss geübt werden, um es zu beherrschen. Deswegen hat der Spieler das Gefühl, Musik zu machen (vgl. Ebd. S.115).

Juul ging nun der Frage nach, ob es ein Spiel gab, dass die sozialen Beziehungen zwischen den Spielern verbesserte, denn beim Spiel „Rock Band“ haben die Spieler das Gefühl, nur ihren eigenen Part zu spielen und nicht zu interagieren, obwohl sie nebeneinander stehen (vgl. Juul 2010, S.116).

Die populärsten „Nintendo-Wii-Spiele“, wie „Wii Sports“ und „Wii Play“, sind keine Singleplayer-Spiele, sondern eine Kollektion von vielen Minispielen. Eine Motivation zum Spielen dieser Spiele ist, dass viele Multiplayer-Spiele gespielt werden können (vgl. Juul 2010,S.117). Das verleiht dem Spiel Flexibilität und gibt dem Spieler die Möglichkeit, ein Spiel so zu nutzen, wie er es will (vgl. Juul 2010,S.118).

Bei den „Wii Sports Spielen“ unterstützt der Controller die Illusion, dass der Spielraum mit dem 3D-Raum das Spiel fortführt, dass die zwei Arten des Raumes eins sind (vgl. Juul 2010, S.107).

Bei seinen Nachforschungen interviewte Juul unter anderem eine Familie, die „Wii“ spielen, einer „Wii Family“<sup>11</sup>. Die Familie erzählte, dass allein das Zuschauen, wie jemand Wii spiele, alle zum Lachen bringe. Durch Beobachtung der anderen Spieler können die physikalischen Bewegungen gelernt werden. *“It is much simpler to learn by watching large physical movements than by watching someone using a traditional video game controller, and this factor increases the social value of these games.”* (Juul 2010,

---

<sup>11</sup> Unter „Wii Family“ bezeichnet Juul eine Familie, die regelmäßig gemeinsam als Familienhobby an der „Wii“-Konsole spielt.

S.116) Eine andere Familie hat zwei Kinder, im Alter von drei und einem halben Jahr. Wenn der Vater seinen Kindern den „Wii-Controller“ in die Hand gibt, ist das was ganz anderes, als wenn er ihnen einen „Playstation-Controller“ gibt, der zu viele Knöpfe hat. Mit der „Wii“ und ihrer intuitiven Steuerung können die Kinder sofort umgehen. Die Familie spielt auch mit ihren Freunden an der Wii. Am meisten spielen sie die Spiele „Wii Sports“ und „Wii Fit“ (vgl. Juul 2010, S.163f).

Mimetic Interface Games erreichen ein großes Publikum indem sie die Spieler in bekannte Aktivitäten verwickeln, wie Tennis- und Gitarrespielen. Interfaces, die physische Aktivitäten imitieren, geben den Spielern die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten darzustellen. Mimetic interfaces sind nach Juul der beste Weg, um soziale Spiele, die leicht zu lernen sind, zu kreieren. *„Mimetic interface games return to the type of social interaction found in traditional board games, card games, and party games, giving players a face-to-face experience, even with a video game.”* (Juul 2010, S.119) Sie sind eine Rückkehr in die soziale Dynamik von traditionellen Brett- und Kartenspielen, da sie diesen ähneln (vgl. Juul 2010, S. 116f). *„Mimetic interface games have revolutionized video games by borrowing liberally from outside video games, and by reaching back to early, non-digital game forms.“* (Juul 2010, S.119) „Mimetic interface“-Spiele erlauben den Spielern aus einer Perspektive ihrer physikalischen Präsenz in der realen Welt zu spielen - im Gegensatz zu traditionellen drei-dimensionalen Spielen, welche die Spieler dazu zwingen, sich ihre körperliche Präsenz in der Spielwelt vorzustellen (vgl. Juul 2010, S.107).

Der Erfolg von „mimetic interface games“, ist nach Juul () auf vier Schlüsseleigenschaften zurückzuführen:

- verbesserte Bedienung, die es Spielern leicht macht, ihre Vorkenntnisse zu nutzen, um ein Spiel zu spielen
- leichte Nutzbarkeit, indem „mimetic interface“-Spiele generell leichter zu spielen sind als die Aktivität, die dargestellt wird (etwa Tennis)
- Verschiebung des Fokus auf den Spielraum, in welchem das Spiel gespielt wird
- Konzentration des Fokus auf die vorliegenden sozialen Beziehungen im Raum.

Die Faszination für „Casual Games“ liegt also unter Anderem daran, dass durch das „mimetic interface“ zwischen der Aktion des Spielers und dem Geschehen auf dem Bildschirm hohe Kompatibilität herrscht. Die Kompatibilität beträgt aber nicht 100 Prozent, was wichtig ist, da dadurch das Spiel leichter zu meistern ist, als die repräsentierte reale Tätigkeit, etwa Gitarre spielen. Ein weiterer Grund für den Erfolg der „mimetic interface“-Spiel ist ihr Fokus auf Multiplayer-Minispiele, also kurzweilige Spiele, die man zu mehrmals spielt, und der damit verbundenen lebendigen sozialen Interaktion. Außerdem sind diese Spiele nicht allzu komplex, dadurch leicht zu erlernen und es ist interessanter Anderen beim Spielen zuzusehen.

Für Juul liegt der Erfolg der „mimetic interface games“ an vier Schlüsseleigenschaften: die intuitive Bedienung, eine vorteilhafte Nutzbarkeit, dem Fokus auf den Spielraum, sowie dem Fokus auf die soziale Interaktion der Spielenden.

### **5.3 Wii als soziales Event**

Die oben erwähnten Eigenschaften der „Casual Games“ mit der „mimetic interface“ Steuerung machen diese Art der Videospiele zu einem sozialen Erlebnis. Im folgenden Kapitel wird näher auf den sozialen Charakter des Spielens mit der „Wii“- Konsole eingegangen.

David Amor, ein Spielentwickler, beschreibt Interaktionen außerhalb des Bildschirms als Schlüssel für soziale Spiele. Sozialspielentwickler sind nicht um ein Strategiespiel bemüht, sondern das Herstellen von interessanten Interaktionen zwischen den Spielern. Deswegen sind „Mimetic Interface“ - Spiele traditionellen Gesellschaftsspielen ähnlich, weil die Aktion außerhalb des Bildschirms erfolgt und dadurch die Interaktion im Spielerraum erzeugt (vgl. Juul 2010, S.121).

Nach Aki Järvinen, einer finnischen Spielforscherin, liegt der Grund, warum wir oft emotional werden, wenn wir „einfache“ Spiele spielen, darin, dass wir ein Ziel verfolgen, und das Verfolgen von Zielen im Allgemeinen ein sehr emotionales Thema für uns ist. Dieser Gedanke kann erweitert werden in Bezug auf Multiplayer-Spiele, indem die Frage aufgeworfen wird, wie Ziele im sozialen Kontext erreicht werden (vgl. Juul

S.124f). Spieler spielen mit persönlichen Zielen, sind sich über die Ziele der anderen Spieler im Klaren und das gemeinsame Verstehen und die Absichtlichkeit der Handlungen macht Spielhandlungen sozial bedeutend. Dieses gemeinsame Verstehen der Ziele erlaubt hilfreiche und nicht hilfreiche Spielerinteraktionen. Wenn Spieler nicht dieses gemeinsame Zielverstehen besäßen, hätten Spielhandlungen nicht den gleichen sozialen und emotionalen Wert (vgl. Juuls 2010, S.).

Gegen Ziele eines anderen vorzugehen, kann bestätigen, dass man ein Teil des sozialen Ereignisses mit dieser Person sein will. In Multiplayer-Spielen hat jede Handlung eine Bedeutung (vgl. Juul 2010, S. 128). In einem Multiplayerspiel ist die Motivation mit den Mitspielern verbunden. Mit wem gespielt wird, hat einen Einfluss darauf, wie gespielt wird. Deswegen sollte beachtet werden, mit wem gespielt wird (vgl. Juul 2010, S.122). Die Einstellung von „Casual-Spielern“ ist im Allgemeinen, dass Freundschaft und Spaß wichtiger sind als Leistung und Ergebnis (vgl. Juul 2010, S.128). Bei der „Wii“ können Spieler außerdem durch Zuschauen voneinander lernen, Fehler werden zu einem spaßigen Spektakel, und die Spiele führen sofort zu einem sozialen Austausch, anders als bei Spielen, die mit traditionellen Controllern gespielt werden (vgl. Juul 2010, S. 103).

Für die soziale Komponente der „Wii“ spricht auch ein Interview mit Jacques Exertier, einem Spielentwickler, der das Wii-Spiel „Rayman Raving Rabbids“ entwickelte: (vgl. Juul 2010, S.186) *„I think casual gamers are less involved in competition than the hardcore. They particularly need another dimension in the game to be hooked (it can be humor, learning something, playing with others). We put competition in the Rayman Raving Rabbids minigames (with the score mode) to offer challenges to the more hardcore gamers.“* (Juul 2010, S.188) *“Perhaps social games manage to earse the gap between casual and hardcore.”* (Juul 2010, S.189)

Kurz gesagt: Interaktionen außerhalb des Bildschirms, wie sie bei der „Wii“ und anderen „mimetic interface“-basierten Konsolen besonders ausgeprägt sind, sind der Schlüssel zu sozialen Spielen. Dies hat die „Wii“-Konsole mit traditionellen Gesellschaftsspielen gemeinsam. Die „Wii“ ist außerdem für Multiplayer-Spiele konzipiert, was zur Folge hat,

dass es durch das gemeinsame Verstehen und den Versuch gemeinsam ein Ziel zu erreichen zu einer sozial bedeutenden – manchmal hilfreichen, manchmal nicht hilfreichen - Interaktion zwischen den Mitspielern kommt. Der Spieler lernt auch durch das Zusehen bei Anderen und jeder Fehler, der gemacht wird, wird schnell zu einem spaßigen Spektakel. Hinzu kommt, dass der typische „Casual Spieler“ prinzipiell weniger Wert auf Leistung legt, sondern für ihn Freundschaft und Spaß im Zentrum stehen. All dies macht die „Wii“-Konsole und ihre Spiele zu einer idealen Plattform für soziale Interaktion. Nun wird der Frage nachgegangen, ob sich das Spielverhalten beim Spielen an der „Wii“-Konsole im Vergleich zu „traditionellen Interface Videospiele“ verändert und was an der „Wii“ fasziniert.

## **6. Der methodische Teil**

Im methodischen Teil wird zunächst die Generierung der Hypothese dargestellt. Anschließend wird die Forschungsmethode der „Grounded Theory“ vorgestellt, danach werden die Beobachtungen und Interviews, die im Rahmen der Untersuchung in einem Freizeitzentrum durchgeführt wurden im Detail beschrieben, dann interpretiert und zuletzt werden die Forschungsergebnisse präsentiert.

Im Zuge des wissenschaftlichen Praktikums „Kinder spielen digital“ der Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) im Jahr 2009 unter der Leitung von Dr. Mitgutsch und Rosenstingl MA konnten Kinder beim Spielen von Computer- und Konsolenspielen beobachtet werden. Es wurde ihnen in einem strukturierten Rahmen die Möglichkeit geboten, Computerspiele und verschiedene Konsolen, wie „Wii“, „PlayStation 2“, „PlayStation 3“ und „X-Box 360“, zu spielen.

Dabei fiel auf, dass Kinder sich beim „Wii“-Spielen im Vergleich zum Spielen an anderen Computern und Konsolen in ihrer Interaktion anders verhielten.

Auf der Suche nach einer Erklärung dafür, warum die „mimetic interface“-gesteuerte Konsole „Wii“ Faszination ausübt, entwickelte sich, gemäß den Richtlinien der „Grounded Theory“ die Hypothese dieser Arbeit. Diese Hypothese lautet, dass „Wii“ fasziniert und das Spielverhalten verändert.

Zur Überprüfung der Hypothese wurde die qualitative Methode der „Grounded Theory“ gewählt, da bisher keine Forschungen zur Änderung des Spielverhaltens bei Konsolen, die mit „mimetic interface“ arbeiten, wie es die „Wii“-Konsole tut, existieren. Es wurden dann teilnehmende Beobachtungen und strukturierte Leitfadeninterviews durchgeführt und interpretiert. Dazu wurden Kinder zwischen 7 und 14 Jahren beim Spielen mit der „Wii“ und anderen Konsolen, unter dem Aspekt ihres Spielverhaltens und ihrer Interaktion, beobachtet. Die offene Feldbeobachtung fand in einem Freizeitzentrum für Kinder und Jugendliche statt, welches zwei Mal die Woche geöffnet hat und Computer sowie - mit unterschiedlicher Verfügbarkeit - eine „Wii“, „PlayStation 2“ oder „Xbox 360“

zur Verfügung stellen. Nach dem Spielen wurden die Kinder, die einem Interview einwilligten, bezüglich des Erlebten befragt. Es resultierten 11 Beobachtungen und 28 Interviews.

Direkt im Anschluss an die Beobachtungen wurden Protokolle verfasst, und, wie es bei der „Grounded Theory“ üblich ist, zugleich auch interpretiert. Der Fokus lag hier auf, während des Spielens ablaufende Interaktionen der Kinder.

In dem dynamischen Prozess der Theorien-Generierung im Rahmen der „Grounded Theory“ kristallisierte sich heraus, dass die Ursache für die Änderung des Spielverhaltens und gleichzeitig für die Faszination, die von der „Wii“ ausgeht, möglicherweise mit dem Spielprinzip des „mimetic interface“ und den Besonderheiten der Steuerung mittels der „Wii“-Fernbedienung zusammenhängen.

Im folgenden Kapitel wurden nun einige Grundzüge der „Grounded Theory“ betrachtet, bevor im nächsten Kapitel die Beobachtungen und Interviews dargelegt werden.

## **6.1 Das methodische Vorgehen anhand der „Grounded Theory“**

Zur Formulierung und Beantwortung der Forschungsfrage war die „Grounded Theory“ nach Glaser und Strauss als qualitatives Verfahren die Methode der Wahl. Die „Grounded Theory“ soll mit ihren Besonderheiten als qualitatives Verfahren im folgenden Kapitel näher vorgestellt werden.

In der „Grounded Theory“ geht es um die Entdeckung einer Theorie, die auf Daten eines im Alltag entdeckten Phänomens fußt, und zwar ohne Vorannahmen. Dabei ist es unwesentlich, wie oft, wie exakt und wie viele Belege dafür notwendig sind; alleine ein Beleg kann genügen (vgl. Glaser / Strauss 2005, S.39). Der Vorteil dieser Methode besteht in der Theoriegenerierung, da diese hilfreich in der Erforschung von nicht

traditionellen Bereichen, für die kaum Literatur existiert, ist (vgl. Glaser / Strauss 2005, S.48), wie es bei einer Untersuchung der Spielverhaltens beim „Wii“-Spielen der Fall ist. Die Theorie muss analytisch und sensibilisierend sein. Das heißt, die Daten sollten so dargestellt werden, dass sie als allgemein verbindlich gelten können und für andere Personen ein leicht verständliches Bild erzeugen. Dabei soll „Lebhaftigkeit“ beim Leser entstehen, um die entwickelte Theorie in dem Bereich leichter zu erfassen. (vgl. Glaser/ Strauss 2005, S.48).

Der Erfolg der „Grounded Theory“ besteht darin, eine Theorie in der Feldforschung aus dem „wirklichen Leben“ entwickelt zu haben (vgl. Glaser/Strauss 2005, S.49), also eine realitätsnahe Theorie zu entwickeln, die für die Praxis anwendbar ist (vgl. Glaser/Strauss 2005, S.31ff).

Die Theoriebildung wird als Prozess angesehen, der sich ständig verändert und weiterentwickelt. Dabei sollte der Forschende möglichst unvoreingenommen sein und ohne feste Kategorien an das Untersuchungsfeld herangehen. Zunächst soll der Forscher die Flut von Eindrücken auf sich wirken lassen und Daten sammeln. Während der Deskription aller Daten und Fakten entwickelt sich die Forschungsfrage (vgl. Lamnek 2010, S.95.; Strauss / Corbin 1996, S.8f). Die Ergebnisse der Datensammlung sollen in regelmäßigen Abständen schriftlich festgehalten und kommuniziert werden, wobei gleichzeitig mehrere Hypothesen entstehen können (vgl. Lamnek 2010, S.97ff).

*„Die grundlegende Operation besteht darin, Daten zeitgleich zu erheben, zu kodieren und zu analysieren. Theoriegenerierung, gekoppelt mit der Auffassung von Theorie als Prozess, erfordert, dass alle drei Operationen weitestgehend parallel ausgeführt werden. Sie sollten von Anfang der Untersuchung an bis hin zu ihrem Ende ineinander übergehen und sich permanent überkreuzen. Es sollte versucht werden, alle drei simultan auszuführen ....“* (Glaser / Strauss 2005, S.52)

Als Grundlage zur Theoriebildung wird die komparative Analyse verwendet, die durch die Strategie des theoretischen Samplings erfolgt (vgl. Glaser/Strauss 2005, S.31ff).

Bei der Datenerhebung wird dieses Verfahren angewandt, um ein gezieltes Sammeln zu ermöglichen. Während des theoretischen Samplings soll der Forscher, parallel zu Erhebung, Kodierung und Analyse der Daten, darüber entscheiden welche Daten wo

als nächstes erhoben werden soll (vgl. Glaser/Strauss 2005, S.53). Durch die zeitliche Offenheit des theoretischen Samplings ist eine detaillierte Aufschlüsselung der Forschungsanträge, das Timing, die Anzahl der pro Gruppe zu beobachtenden Situationen und die Dauer der Beobachtung, schwer darzustellen (vgl. Glaser / Strauss 2005, S.81).

Der erste Schritt ist das offene Sampling, in dem durch Beobachtungen Daten gesammelt werden, die für die Beantwortung der Forschungsfrage von Bedeutung sind. Der ständige Vergleich vieler Kinder führt zur Aufdeckung von Ähnlichkeiten und Unterschieden zwischen den Kindern. Aus dem empirischen Datenmaterial entstehen Kategorien (vgl. Lamnek 2010, S.97ff).

Nun wird das offene Kodieren durchgeführt, indem viele Kategorien entdeckt, benannt und bezüglich ihrer Eigenschaften und Dimensionen entwickelt werden (vgl. Strauss / Corbin 1996, S.153). In dem Fall waren dies: verbale und körperliche Sprache der Kinder beim Spielen an der „Wii“-Konsole.

Im nächsten Schritt, dem axialen Kodieren, liegt die Konzentration auf der Beziehung zwischen den Kategorien und dem Phänomen. Die Validität dieser Beziehungen, die Bedingungen, Ursachen, Kontexte, Handlungen, Interaktionen und Konsequenzen werden überprüft und etwaige Unterschiede oder Veränderungen aufgedeckt (vgl. Strauss / Corbin 1996, S.156; Lamnek 2010, S.104). Hierbei werden Hypothesen über die Unterschiede und Beziehungen aufgestellt (vgl. Strauss / Corbin 1996, S.157). Das Sampling wird so lange durchgeführt, bis eine theoretische Sättigung erreicht ist. Eine theoretische Sättigung ist erreicht, wenn für jede Kategorie entweder keine neuen oder bedeutsamen Daten mehr auftauchen, die Kategorienentwicklung dicht oder die Ausarbeitung und Validität der Beziehungen zwischen den Kategorien ausreichend ist (vgl. Strauss/ Corbin 1996, S.159).

Das selektive Codieren (selective coding) entspricht im Wesentlichen dem axialen Codieren auf einem höheren Abstraktionsniveau. Per definitionem handelt es sich hierbei um den *“Prozess des Auswählens der Kernkategorie, des systematischen In-Beziehung-Setzens der Kernkategorie mit anderen Kategorien, der Validierung dieser Beziehungen und des Auffüllens von Kategorien, die einer weiteren Verfeinerung und*

*Entwicklung bedürfen*“ (Strauss/Corbin 1996, S. 94). Im Mittelpunkt steht die Herausarbeitung einer Kernkategorie, die das zentrale Phänomen beschreibt und die zu allen anderen Kategorien in Beziehung steht (vgl. Lampert 2005, S. 521f). Die Konzeption und Terminologie der „Grounded Theory“ vermittelt insgesamt den Eindruck, als handelte es sich um ein durch spezielle Analysetechniken formalisiertes und leicht erlernbares qualitatives Verfahren. Die Betonung einer systematischen Vorgehensweise täuscht allerdings darüber hinweg, dass die Richtung des Forschungsprozesses sehr stark von der Perspektive und dem Hintergrund des Forschers bestimmt wird. Die theoretische Sensibilität des Forschers entscheidet u.a. darüber, wie breit das Datenspektrum ausfällt, welche Kategorien als bedeutsam eingestuft und einer weiteren Analyse unterzogen werden (vgl. Lampert 2005, S. 523). Strauss und Corbin appellieren diesbezüglich immer wieder an ihre Leser, ihren eigenen Stil zu entwickeln. Allerdings weisen sowohl Glaser/Strauss (1967) als auch Strauss/Corbin (1990) immer wieder darauf hin, dass „Grounded Theory“ nicht von einem unbeschriebenen Blatt ausgeht, und dass die Beschäftigung mit Literatur durchaus der Datenerhebung vorausgehen kann, aber nicht – wie etwa bei Hypothesen überprüfenden Verfahren – zwingend erforderlich ist.

Dabei sollte angemerkt werden, dass bei der Theoriegenerierung auf Perspektivenvielfalt geachtet wird, die die Theorie verändern und weiterentwickeln. Hypothesen werden im laufenden Forschungsprozess generiert, modifiziert und verallgemeinert (vgl. Atteslander 2010, S.96). Dadurch stellt die Publikation dieser Arbeit nur eine Pause in einem endlosen Prozess der Theoriegenerierung und kein endgültiges Urteil dar (vgl. Glaser / Strauss 2005, S.50).

Die Wahl der „Grounded Theory“ für diese Arbeit liegt darin begründet, dass sich die Arbeit mit einem nicht traditionellen Bereich, für den bis zu diesem Zeitpunkt kaum Literatur existiert, nämlich der Frage, ob sich durch die „mimetic interface“-Konsolen, wie etwa der „Wii“, das Spielverhalten der Rezipienten verändert und warum diese Konsole Faszination ausübt. Es soll dabei am Ende der Arbeit ein leicht verständliches Bild erzeugt werden.

In der „Grounded Theory“ wird die Theoriebildung als Prozess angesehen, der sich ständig verändert und weiterentwickelt und an dessen Ende somit kein unantastbares Dogma steht. Der Forscher soll dabei zunächst die Flut von Eindrücken auf sich wirken lassen und Daten sammeln. Während der Deskription aller Daten und Fakten entwickelt sich dann die Forschungsfrage. Im Falle der vorliegenden Arbeit wurde die Forschungsfrage 2009 während eines wissenschaftlichen Praktikums generiert. Die grundlegende Operation besteht in der „Grounded Theory“ nun darin, Daten zeitgleich zu erheben, zu kodieren und zu analysieren – und zwar so lange, bis eine theoretische Sättigung erreicht ist. Diese theoretische Sättigung ist dann erreicht, wenn sich keine neuen Konzepte abzeichnen und sich die Daten zu wiederholen scheinen. Am Ende des Schaffensprozesses steht das Ziel eine realitätsnahe Theorie zu entwickeln, die für die Praxis anwendbar ist.

Nachdem das Vorgehen in dieser Diplomarbeit anhand der „Grounded Theory“ nun dargelegt wurde, werden im folgenden Abschnitt die Beobachtungen und Interviews präsentiert.

## 6.2 Beobachtungen und Interviews

In diesem Abschnitt der Diplomarbeit wird einleitend zunächst kurz allgemein auf die Beobachtung und das Interview als qualitative Forschungsmethoden eingegangen und anschließend werden die, im Rahmen der Feldforschung erarbeiteten Protokolle, bestehend aus 11 Beobachtungen und 28 Interviews, präsentiert.

In der Beobachtung wird zum Zeitpunkt eines Geschehens das systematische Erfassen, Festhalten und deuten von sinnlich wahrnehmbarem Verhalten verstanden. Dabei stellt die Beschreibung bzw. Rekonstruktion sozialer Wirklichkeit mit einer leitenden Forschungsfrage das Ziel wissenschaftlicher Beobachtung dar (vgl. Atteslander 2010, S.73). Sie findet vor allem bei Forschungen über unbekannte Kulturen und Lebenswelten, sowie in Situationen in denen eine Befragung wenig erfolgversprechend ist (vgl. Atteslander 2010, S 79), wie in diesem Fall, wo es um Kinder geht, die prinzipiell schwer zu interviewen sind, Anwendung.

In dieser Feldforschung war die Rolle des Beobachters eher passiv teilnehmend, gekennzeichnet durch weniger an den untersuchten Interaktionen teilgenommen (vgl. Atteslander 2010, S.92), nur wenn die Kinder Erklärungsfragen hatten stand der Beobachter zur Verfügung. Somit war der Beobachter trotz Passivität nicht unantastbar. Denn „die qualitative Forschung verlangt offene, flexible zu handhabende Rollen und auch ein Rollenwechsel sollte möglich sein.“ (Atteslander 2010, S.98) Dies verlangt eine nicht standardisierte Forschung, die es dem Forscher ermöglicht sich in verschiedenen Situationen zurecht zu finden. Durch die Vielfalt der Umweltreize ist es dem Forscher immer nur möglich einen Teil des Beobachteten aufzunehmen, diese „Selektivität der Wahrnehmung“ kann nicht verhindert werden (vgl. Atteslander 2010, S.102). Die Schwierigkeit beim Beobachten ist das eine Wahrnehmungsverzerrung zum Verlust der Objektivität führen kann (vgl. Atteslander 2010, S.95).

Um ein umfassenderes Bild zu erhalten wird in dieser Untersuchung zusätzlich zur Beobachtung ein kurzes Leitfadeninterview mit den Kindern geführt. Dabei soll herausgefunden werden, welche Spiele und welche Konsolen die Kinder besonders

mögen, und ob die Kinder Interaktionen während des Spielens wahrnehmen. Die Wahl der Methode fiel hier auf ein strukturiertes Leitfadeninterview - einem strukturierten Fragebogen der mündlich als Einzelinterview geführt wird. Bei der Befragung mit Fragebogen hält sich der Interviewer nicht immer strikt an die gleiche Formulierung und versucht die Fragen offen zu gestalten, wodurch die Kinder Raum erhalten ihre Antworten selbstständig frei formulieren zu können (vgl. Atteslander S.146). Es scheint einfach, eine Befragung durchzuführen indem durch Antworten auf erlebte soziale Ereignisse, Meinungen und Bewertungen das verbales Verhalten erfasst wird, ist es in der Praxis aber nicht (vgl. Atteslander S. 109), da das Gesagte nur ein Ausschnitt des Erlebten ist. Die Interpretation des Gesagten ist wichtig, denn der Antwortende lügt nie (vgl. Atteslander S. 116). Eine besondere Schwierigkeit stellt das Befragen von Kindern dar, da Kinder meist noch nicht über den nötigen Wortschatz verfügen um ihre Erlebnisse wiederzugeben (vgl. Fuhs 2000).

Nun werden die 11 Beobachtungen und 28 Interviews, die im Rahmen der Feldforschung als Protokolle ausgearbeitet wurden, chronologisch präsentiert. Dabei wird so vorgegangen, dass zunächst immer die jeweilige Beobachtung (1 – 11) und direkt anschließend daran die dazupassenden Interviews dargelegt werden – also entsprechend der Entstehung dieser Protokolle die direkt im Anschluss an die Beobachtungen verfasst, und zugleich auch interpretiert wurden. Der Fokus der Feldforschung lag hier auf, während des Spielens ablaufende, Interaktionen der Kinder um eine etwaige Veränderung im Spielverhalten zu erforschen.

### **6.2.1 Beobachtungsprotokoll 1**

An dieser Beobachtung nahmen vier Kinder teil, drei Jungen und ein Mädchen. Die Beobachtung erfolgte in einem Freizeitzentrum für Kinder im Juli 2011. In diesem Setting standen den Kindern mehrere Computer, eine „Xbox 360“ und eine „Wii“ zur Verfügung.

Das erste Spiel, das die Kinder an der „Wii“-Konsole spielten, war „Wii Sports“. Drei Jungen und ein Mädchen spielten zuerst Tennis. Das Tennisspielen machte den

Kindern Spaß, denn sie lachten sehr viel und hatten während des gesamten Spiels immer ein Lächeln auf dem Gesicht. Zu Beginn des Spiels besprachen die Kinder, wer mit wem spielen wollte und auf welcher Position sie spielen würden. Als das Spiel anfang, unterhielten sich die Kinder darüber, wer beginnen sollte und wie die Steuerung für das Spiel funktionierte.

Es konnte beobachtet werden, dass die Jungen sich bei der Steuerung des Spiels leichter taten als das Mädchen. Dies ließ darauf schließen, dass das Mädchen das Spiel noch nie gespielt hatte, was sich bei Nachfrage bestätigte. Auch während des Spiels erklärten die Jungs, was das Mädchen machen sollte.

Als die Jungen dann Bowling spielen wollten, wollte das Mädchen nicht mehr mit ihnen weiterspielen und spielte dann alleine ein Computerspiel.

Beim Bowlingspielen war zu merken, dass die Spieler das Spiel schon einmal gespielt hatten, denn sie hatten keine Probleme mit der Steuerung und mussten die Steuerung nicht besprechen. Sie unterhielten sich nur über die Reihenfolge: „Ah! Du bist dran!“ - „Ah ja.“, „Du bist dran!“ - „Aso?“

Während des Spiels äußerten sich die Kinder, wenn ihnen der Wurf oder sogar ein Strike gelang, mit Freudenschreien: „Yeahhhh!“, „Juhuuu!“, „JA, so geht das!“, „So wird das gemacht, yeah!“, „Na endlich!“. Wenn ihnen nichts gelang oder sie keinen Strike schafften, ärgerten sie sich zwar, motivierten sich aber selber mit: „Ah, das nächste Mal!“, „Mist“, „Shit“, „Arrrr“. Am Ende des Spiels freute sich der Gewinner: „Juhuu! Ich hab gewonnen!“, die Mitspieler schauten sich ihre Punkte und Wertungen an und äußerten sich über diese, dabei sagte der Letztplatzierte: „Ah! Um einen Punkt verpasst, verdammt! Ah, egal! Was spiel ma jetzt?“

Nun entschieden sich die Kinder blitzartig für das nächste Spiel „Wii Raving Rabbids Travels in Time“, wobei ein Bursche fragte: „Hey, wollen wir das spielen?“ Beide Burschen bejahen und einer von ihnen fügte hinzu: „Ja, das ist sicher lustig! Das sieht lustig aus!“

Auch bei diesem Spiel hatten sie sehr viel Spaß, denn sie lachten fast ununterbrochen. Dies kann an den lustigen Figuren und deren Verhalten oder auch an den lustigen Spielen liegen. Sie waren über die lustigen Bilder erfreut und über die Tatsache, dass sie sich gegenseitig schlagen konnten. Während des Spiels unterhielten sie sich

darüber, wie sie im Spiel vorgehen sollten: „Was wollen wir machen?“, „Mach ma da!“, „Ja, gehen wir dorthin!“. Aber auch, wie bestimmte Abläufe behandelt werden sollten, wurde besprochen: „Hey, wie mach ich das?“, „Wie bist du da rauf gekommen?“

Bei der Beobachtung gab es außerdem eine „Xbox 360“, mit der zwei Jungen ein Autospiel (V8) spielten. Beim Spielen gab es zwischen den Spielern kaum Kommunikation (Nur am Anfang des Spiels: „Ich nehme das Auto!“, „Das ist voll cool!“), das Geschehen am Bildschirm war schließlich fesselnder.

In Vergleich zur „Wii“-Konsole, bei der das Interesse nicht nur auf dem Bildschirm lag, sondern auch auf der Bewegung und Steuerung, herrschte ein reger Austausch über die richtige Handhabung des Controllers.

### **6.2.1.1 Interviews Nr. 1 - 3**

#### **Interview Nr. 1**

Der erste Junge, zwölf Jahre alt, spielte während der Beobachtung an der „Wii“-Konsole und der „Xbox 360“. Dabei gefiel ihm das Spielen an der „Wii“ besser. Er spielte ebenfalls „Wii Sports“ und „Raving Rabbids Travel in Time“. Das Spiel „Raving Rabbids“ gefiel ihm dabei besser, weil „man mehrere Möglichkeiten hat, zu spielen und es lustig ist“. Bei „Wii Sports“ glaubte er jetzt, besser in den jeweiligen Sportarten zu sein, vor allem in Bowling und Tennis. Er spielte auch noch auf der „Xbox 360“, wobei er das Spielen an der „Wii“ als lustiger empfand.

#### **Interview Nr. 2**

Der zweite Junge, neun Jahre alt, spielte zunächst auf der „Xbox 360“ und dann auf der „Wii“-Konsole. Am besten gefiel ihm „Raving Rabbids Travel in Time“, weil „man sich gegenseitig so lustig schlagen konnte“. Es machte ihm mehr Spaß, auf der „Wii“ zu spielen als auf der „Xbox 360“. Er hatte keine Schwierigkeiten mit der Steuerung. Privat

spielte er „Xbox 360“, fand aber das Spielen an der „Wii“ lustiger, da es gemeinsam gespielt wird. Er gab an, dass er beim Spielen Hilfe von Mitspielern bekommen hatte.

### **Interview Nr. 3**

Das Mädchen, neun Jahre alt, spielte auf der „Wii“ das Spiel „Wii Sports Tennis“, da sie aber Schwierigkeiten mit der Steuerung hatte und die Burschen Bowling spielen wollten, hörte sie auf zu spielen. Das Tennisspielen war für sie realer, jedoch wusste sie nicht, ob sie das auf ein reales Tennisspiel vorbereitet hätte. Während des Spielens halfen die Burschen ihr viel und erklärten ihr, was sie machen sollte. Dies gab sie bei der Frage, ob ihr geholfen wurde, auch zu. Nach ihren Angaben, spielte sie gerne Internetspiele. Dies wurde auch bei der Beobachtung durch den guten Umgang mit der Tastatur erkannt, was auch der Grund war, dass sie Internetspiele lieber spielte als die „Wii“, weil für sie die Steuerung von Internetspielen leichter ist.

## 6.2.2 Beobachtungsprotokoll 2

Im gleichen Setting wie in der ersten Beobachtung spielten an der „Wii“ zwei Burschen und zwei Mädchen „Mario Kart“.

Schon bei den Einstellungen herrschte reger Austausch. Die Burschen, die scheinbar das Spiel schon einmal gespielt hatten, halfen den Mädchen bei den Einstellungen: „Was sollen wir machen?“, „Ihr müsst da drücken“, „Wer wollt's ihr sein? Ich mach das schon!“, „Hmm, was gibt es? Ah, Peach!“, „Und ich will die sein!“, „Ah, ok! Du bist Daisy!“, „So, jetzt muss ich auch noch!“ Dabei wechselte der Bursche mit dem Einser-Controller zwischen den Controllern: „Bei den Autos drück ma einfach A!, einfach A drücken!“ Die Rennstrecke hatte er alleine bestimmt, es schien, als wäre er ungeduldig und wollte schnell mit dem Spiel beginnen: „Gut, nehmen wir die gleich!“

Während des Spiels unterhielten sich die Kinder viel und halfen sich:

„Was soll ich drücken?“, „Schau so!“, „Du fährst in die falsche Richtung!“, „Du bist da – drücken!“; „Wer bin ich?“; „Nimm das!“

„Ah, ich liebe das!“; „Bist du das?“; „Wo bist du?“; „Wieso geht das da?“; „Dankeschön, du blöder Mario!“; „Bin neunter!“; „Ich bin achter!“; „Ich lieb das!“;

„Ich bin grad gegen einen Baum gefahren, jetzt geb ich Gas!“, „Ich hab einen Stern bekommen!“, „Hey ich hab eine Bombe bekommen!“

Sie kommentierten das Spielgeschehen, indem sie ihre Fahrt, aber auch die der Anderen verbal beschrieben. Das eigene Spielgeschehen wurde so kommentiert, dass ihr Gefallen oder Missfallen ausgedrückt wurde mit: „Ah ich liebe das!“, „Dankeschön, du blöder Mario!“; „Bin neunter!“, „Achter!“ Auch wenn etwas bei Ihnen passierte, wenn sie falsch oder gegen ein Hindernis gefahren waren oder ein Paket<sup>12</sup> verwendeten, also schneller oder kleiner wurden, wurde dies den Anderen sogleich mitgeteilt.

Das Spielgeschehen der Anderen wurde dahingehend kommentiert, dass die Spieler, die das Spiel schon kannten, auch auf andere Mitspieler achteten und diese dann auf ihr fehlerhaftes Spielverhalten hinwiesen und Hilfestellung in jeder Art und Weise

---

<sup>12</sup> Im Spiel können Pakete eingesammelt werden, indem der Spieler durch diese durchfährt und ergattern somit eine zusätzliche Funktion, wobei es verschiedene Pakete gibt, die jeweils einen anderen Bonus bringen.

gaben: „Du fährst in die falsche Richtung!“, „Du bist da – drücken!, „Nimm das!“, „Bist du das?“, „Wo bist du?“

#### **6.2.2.2 Interview 4**

##### **Interview Nr. 4:**

Ein Mädchen im Alter von zehn Jahren wurde interviewt. Sie gab an, keine Schwierigkeiten mit der Steuerung oder sonstige Probleme gehabt zu haben, obwohl sie von Mitspielern Hilfe gebraucht hatte. Dies gab sie im Interview auch zu und bejahte ebenfalls die Frage, ob sie ihren Mitspielern auch geholfen hätte. Für sie war das Autofahren real und sie fand, dass dieses Spiel sie auf das reale Autofahren vorbereitet hätte. Auf die Frage, ob sie schon einmal „Nintendo“ gespielt hätte, sagte sie „Ja“. Sie hätte mit „Nintendo DS“ gespielt, aber die „Wii“ gefiele ihr besser, da diese gemeinsam gespielt würde und deswegen mehr Spaß mache.

#### **6.2.3 Beobachtungsprotokoll 3**

Im September 2011 spielten vier Mädchen auf der „Wii“-Konsole „Just Dance“, dabei standen in diesem Setting neben der „Wii“ auch noch Computer zu Verfügung.

Zu Beginn des Spiels mussten sich die Mädchen für einen Song entscheiden, dabei konnte nur das Mädchen mit dem Einser-Controller auswählen. Sie hörten sich kurz das Lied an, um herauszufinden, um welches Lied es sich handelte. Dabei fragte das Mädchen mit dem Einser-Controller, ob das Lied für die anderen passte: „Wollt’s ihr das?“, „Das?“, „Ja?“, „Oder doch lieber das?“, „Ok!“

Beim Aussuchen sagten dann die anderen Mädchen: „Ja!“, „Ja, das!“, „Nein!“, „Nein, nicht das!“ „Jajaja, das ist ur supa! Nehm ma das!“

Nachdem die Mehrheit sich für ein Lied entschieden hatte und kurz bevor das Spiel begann, versuchten die Mädchen noch schnell herauszufinden, welche Farbe sie hatten: „Wer bin ich?“, „Du bist grün!“, „Ich bin rosa!“. Nachdem dies geklärt war, begann das Spiel.

Während des Spiels hatte ein Mädchen scheinbar die Punkte verglichen, da sie einer Mitspielerin gegenüber ihren Erfolg so kommentierte: „Du bist weit!“ Das andere Mädchen antwortete: „Ach so, wo sieht man das?“ Angestrengt und motiviert tanzten die Mädchen und wenn mal eine Bewegung lustig oder schwierig war oder sie nicht wirklich mitgekommen waren, lachten sie. Manchmal, wenn ein Mädchen einem anderen zu nahe kam, machte diese die andere während des Spiels darauf aufmerksam: „Yeah! Kannst du bitte auf die Seite gehen? Ich hab gar keinen Platz!“ Ein Mädchen sang sogar ab und zu mit. Wenn die Bewegungen wieder schwieriger wurden, hörte sie dann kurz auf.

Am Ende des Spiels unterhielten sich die Mädchen über die Punkte und die Gewinnerin: „Wer hat gewonnen?“ „Rosa!“ „Wer ist rosa?“ „Du?“ „Ja, ich!“ „Wow, du hast viel mehr Punkte als ich!“ „Du bist urgut!“ „Ja, ich bin zweite!“ „Ich dritte!“.

Es wirkte so, als wäre das Gewinnen nicht wichtig gewesen, alleine das Tanzen machte den Mädchen Spaß. Aber wenn dann eine gewann, wirkte es so, als wäre es ein Bonus, da die anderen Mitspielerinnen diesen Erfolg auch anerkannten.

Dies stimmt mit Huizingas Auffassung überein, dass ein Motivationsfaktor beim Spielen ist, Anerkennung für seine Fähigkeit und Leistung zu bekommen (vgl. Huizinga 2006).

### **6.2.3.1 Interviews 5 – 7**

#### **Interview Nr. 5:**

Das Mädchen, welches interviewt wurde, 13 Jahre alt, fand die Steuerung nicht schwer, das Tanzen war für sie real und kein Computerspiel. Im Spiel half sie den Mitspielern, brauchte aber selber keine Hilfe, was sich mit der Beobachtung deckt. Erfahrungen mit einer anderen Konsole, der „Playstation 2“, hatte sie auch. Was ihr an der „Wii“ besser gefiel, war, dass sie Sport machen konnte.

#### **Interview Nr. 6:**

Ein zweites Mädchen aus dieser Gruppe wurde ebenfalls interviewt, sie war zwölf Jahre alt und empfand die Steuerung als leicht, Probleme hatte sie nur beim Spiel selbst, weil

sie zu langsam agierte. Auch von ihr wurde das Tanzen als real wahrgenommen. Laut ihren Angaben half sie ihren Mitspielern, hätte aber selber keine Hilfe gebraucht, was nicht stimmte. Sie hatte schon auf der „Playstation 2“ gespielt, jedoch gefiel ihr die „Wii“ durch das Tanzen besser.

#### **Interview Nr. 7:**

Das dritte Mädchen, elf Jahre alt, fiel in der Beobachtung dadurch auf, dass sie sich weniger auskannte als ihre Mitspielerinnen, was sie auch im Interview äußerte. Sie erkannte die Hilfe durch die Mitspielerinnen, sie hätte aber auch ihren Mitspielerinnen geholfen. Sie fand die Steuerung nicht schwer. Ansonsten spielte sie am Computer oder auf der „Nintendo DS“, alle Spielmöglichkeiten gefielen ihr, wobei ihr die „Wii“ eine Spur besser gefiel.

### **6.2.4 Beobachtungsprotokoll 4**

Im September 2011 spielten zwei Mädchen auf der „Wii“ zuerst „Mario Kart“ und dann „Just Dance“.

Beide Mädchen spielten „Mario Kart“ zum ersten Mal. Beim Spielen versuchten die Mädchen, sich gegenseitig zu helfen, brauchten aber dennoch Hilfe bei der Erklärung der Steuerung. Ihnen wurde gesagt, dass sie auf „A“ drücken müssten und dass dies ein „Ok- Knopf“ wäre; bei der Figurenwahl wurde ihnen erklärt, dass sie das Steuerkreuz zum Aussuchen verwenden müssten und wurden durch die Einstellungen begleitet. Dabei kommentierten sie, wenn sie auswählten: „Ich nehme Peach!“, „Und ich nehme Mario!“

Als es nun um die Wahl der Rennstrecke ging, schauten sich die Mädchen einmal alle Strecken an, und wählten die, die ihnen am sympathischsten erschien. „Nehmen wir die mit dem Strand?“, „Ja, die ist nett“.

Vor dem Spiel wurde den Mädchen noch die Steuerung beim Fahren erklärt und dann ging das Spiel los. Obwohl sich die Mädchen am Anfang mit der Steuerung schwer taten, meisterten sie am Ende das Spiel einigermaßen gut, denn sie wirkten motiviert,

die Steuerung zu erlernen. Die Probleme der Steuerung äußerten sich während des Spiels, indem sie vom vorgesehenen Rennweg abkamen. Während des Spiels wirkten die Mädchen sehr angestrengt, dennoch unterhielten sie sich, und fragten sich gegenseitig etwa wo sie sich gerade befanden, an welchem Platz sie waren, wie sie die Pakete aufmachen könnten und dass sie gerade vom Weg abkamen: „Wo bist du?“, „Ich bin grad beim Wasserfall“, „Ja, da war ich auch grad.“, „Welcher Platz bist du?“, „Fünfter und du?“, „11ter“, „Weißt du, wie man die Pakete verwendet?“, „Ja. Du musst diesen Knopf hinten drücken.“, „Ah, ok, danke!“, „Ah, ich bin runtergefallen!“, „Mist, schon wieder!“, „Ah! Ich auch!“, „Uff, geschafft!“, „Ich noch nicht!“

Nachdem beide ins Ziel gekommen waren, freuten sie sich nicht über die Platzierung, sondern wie lustig es gewesen war: „Lustig war’s, aber wollen wir noch was anderes spielen?“ Als zweites Spiel wählten sie „Just Dance“. Hierbei brauchten sie nur bei der Auswahl des Songs Hilfe, ansonsten brauchten sie keine Erklärung des Spiels. Sie wussten, was sie machen sollten. Dieses Spiel hatte ihnen mehr Spaß gemacht, denn sie waren in Vergleich zu „Mario Kart“ vom Gesichtsausdruck her nicht mehr angestrengt, sondern lächelten und lachten zeitweise, jedoch fand keine Kommunikation während des Spielens statt.

Danach kamen zwei Burschen und wollten „Mario Kart“ spielen, die Mädchen wollten dann aber nicht noch mal „Mario Kart“ spielen und wandten sich den Computerspielen zu. Da die Mädchen gemeinsam ein Computerspiel spielen wollten, mussten sie sich erst auf die Suche nach einem Spiel für zwei Spieler machen. Daraufhin spielten sie gemeinsam „Rapunzel“ auf der Tastatur. Da in diesem Spiel aber nicht zwei Figuren gleichzeitig spielen können, mussten sie sich abwechseln. Das Spiel setzt scheinbar auf Kooperation, dies war auch durch die Kommunikation bemerkbar, da die Spieler gemeinsam Aufgaben lösen mussten. Diesen Wechsel an der Tastatur kommunizierten sie dadurch, wann wer an der Reihe war und wohin es gehen sollte: „Willst du der Prinz sein?“, „Ja, ok!“, „Gehen wir da hin!“, „Ok, ich schaff das nicht, ich gleich, wir müssen wechseln, versuch du es“, „Ok, bei mir geht’s auch nicht, soll ich zu dem Baum gehen?“, „Ja, versuch’s!“, „Ja, es geht!“, „Ok! Jetzt komm ich dran!“, „Ja, geschafft!“

Aufgrund der Zeit mussten die Mädchen aufhören und konnten nicht länger spielen.

Die Steuerung hatte den Mädchen kein Problem bereitet, gut sichtbar war auch die Leichtigkeit, mit der sie die Tastatur bedienten und es war ersichtlich, dass sie viel am Computer spielten und Erfahrung darin besaßen.

#### **6.2.4.1 Interviews 8 – 9**

##### **Interviewnummer 8:**

Dem Mädchen gefiel das Computerspielen besser als die „Wii“. Dies kann an der Steuerung liegen, denn auch wenn sie meinte, die Steuerung der „Wii“ wäre für sie „okay“ gewesen, hatte sie das Spiel zum ersten Mal gespielt und sich mit der Steuerung augenscheinlich schwer getan, auch wenn sie diesen Umstand nicht zugeben wollte. Bei der Frage, ob und was sie zu Hause spiele, antwortete sie, dass sie am Computer spiele. Das Tanzspiel auf der „Wii“ war für sie Tanzen und kein Computerspiel. Dennoch gefiel ihr das Spielen an der „Wii“ wegen der Bewegung. Das Autofahren und das Tanzen waren für sie real und kein Computerspiel. Beim Spielen hatte sie Schwierigkeiten, weil es ungewohnt war und sie nicht schnell genug für das Spiel war. Computerspiele gefielen ihr besser, weil sie nicht so schwierig wären.

##### **Interviewnummer 9:**

Das zweite Mädchen war zehn Jahre alt und auch ihr hatte das Spielen an der „Wii“ gefallen.

Auch für sie war die Steuerung schwierig, weil sie ungewohnt war, aber nach einiger Zeit fiel sie ihr leicht. Schwierigkeiten hatte sie beim Spiel „Mario Kart“, sodass sie auf der Strecke blieb. Sie gab an, dass sie und ihre Mitspielerin sich untereinander geholfen hätten. Die Spiele waren für sie real und kein Computerspiel. Dabei fühlte sie sich ein wenig auf das Autofahren vorbereitet und glaubte, das Spiel auch für das reale Leben gebrauchen zu können. Privat spielte sie am Computer, wobei ihr die „Wii“ besser gefiel, weil sie so tanzen konnte.

## 6.2.5 Beobachtungsprotokoll 5

Im September 2011 spielten drei Burschen und ein Mädchen „Super Mario Bros.“ und danach spielten die drei Burschen „Mario Kart“.

Bei dem Spiel „Super Mario Bros.“ müssen die Spieler darauf achten, dass die Mitspieler nicht „sterben“. Das Prinzip des Spiels ist es, es gemeinsam ins Ziel zu schaffen, wobei sich die Spieler gegenseitig helfen und aufeinander achten müssen, wodurch das Spiel in seinem Design von den Spielern eine Interaktion in Form von Kooperation verlangt. Dies wurde auch in der Beobachtung erkannt. Nachdem sich die Spieler ihre Spielfigur und die Spielwelt entschieden hatten, begann das Spiel. Am Anfang des Spiels herrschte Verwirrung: „Oh! Wie geht man?“, „Du musst auf „zwei“ drücken!“ „Und hüpfen mit „1“! Siehst du?“

Einer der Burschen, der die Steuerung des Spiels nicht kannte, wurde aufgeklärt. „Du musst jetzt da rauf!“, „Wie mach ich das?“, „Schau, du musst zuerst da hüpfen und dann so.“, „Ah ok!“ An schwierigen Stellen erklärten die Mitspieler, dem Ungeübten den Ablauf der Spieleaktionen, damit auch er sie schaffte. Plötzlich sah der eine Spieler seine Figur nicht mehr und sagte: „Hey! Wo bin ich? Was ist passiert?“ Die Mitspieler erklärten ihm: „Ui, du bist tot!“ „Was?“ „Ja, du musst immer bei uns bleiben und wenn’s sich nicht ausgeht, dann musst du „A“ drücken, dann kommst du in so ne Blase, die rettet dich!“ „Und was mach ich jetzt?“ „Du kommst bald und dann befreien wird dich!“ „Asssoooo!“ Kurz darauf tauchte seine Figur in einer Blase auf und wurde von einem Mitspieler gerettet, woraufhin sich der Betroffene für die Rettung bedankte.

Nach diesem Vorfall passten nun alle darauf auf, dass sie zusammenblieben und niemand „starb“. Denn es gab einige Aufgaben, die am besten in der Gruppe zu schaffen sind. Wenn nun ein Mitspieler gefährdet war, zu „sterben“, sagten die Mitspieler: „Wo bleibst du?“, „Hey! Warte der Pilz ist noch hinten!“, „Wir müssen warten“ oder halfen, indem sie sagten: „Geht’s?“, „Du schaffst es nimma! Drück“ A“, „Schau! Du musst das so und so machen“, „Brauchst du Hilfe?“ Später meldete sich dieser selbst

und sagte: „hey! Wartets! Ich bin noch da hinten!“, „Wartet’s auf mich!“, „Bin gleich da!“ oder „Hey, Ich schaff’s nimma!“, „Ich muss in die Blase.“

Dieses extreme Miteinanderspielen war wunderschön anzuschauen und bei den Spielern bemerkte man, dass die gemeinsame Problemlösung als spannend empfunden wurde.

Danach spielten die Burschen „Mario Kart“ und das Mädchen wollte später lieber eine Runde „Just Dance“ spielen und verzichtete nun aufs Mitspielen.

Ab dieser Beobachtung nach dem Ablauf des Spiels wurden Kategorien im Sinne der „Grounded Theory“ gebildet, zu denen die Interaktionen, die immer wieder bei den gleichen Vorgängen auffielen, aufgeschrieben wurden.

Schon bei der Figurenwahl herrschte rege Unterhaltung: „Ich bin Mario!“, „Ich wollte Mario! Ah, dann nehme ich Luigi!“, „Ich nehme Peach!“, „Haben alle schon auf „A“ gedrückt?“ Dabei fragte immer der Spieler mit dem „Einser-Controller“, ob alle fertig eingeloggt hatten und er nun weiter drücken könne. Anschließend wurde die Autowahl der Spieler kommentiert: „Der ist cool!“, „Ich nehme den!“, „Ich den!“, „Ok haben alle schon?“ Dann kamen sie zur Rennstreckenwahl und mussten eine gemeinsame Entscheidung treffen: „Nehmen wir diese?“, „Oder diese?“, „Nein, nein, diese ist voll cool!“ Als nun das Rennen begann, unterhielten sich die Kinder während des Spiels über das Gesehene und halfen sich gegenseitig: „Wer bin ich?“, „Du bist der Mario!“ „Bin ich erster?“ „Nein, du bist letzter.“ „Wie macht man sich groß?“, „Mit dem Paket!“, „Und wie?“ „Du musst „B“ drücken! Da hinten!“ „Oje, ich bin gestorben.“ „Nicht schon wieder!“ Während des Spielens machte ein Bursche sehr übertriebene Lenkbewegungen, die für das Spielen nicht notwendig sind.

Nachdem das Rennen vorbei war, freute sich jeder über seinen Platz: „Juhuu! Erster!“, „Wow! Ich bin nur sechster!“ Nach dem Jubeln kam die nächste Frage, ob sie denn nicht noch eine Runde spielen wollten. Nun mussten sie sich wieder für eine Rennstrecke entscheiden und von da an ähnelte die Konversation der ersten Runde sehr stark. Außer den technischen Fragen, wie etwas gedrückt werden sollte, wurden kaum mehr Fragen gestellt. Vielmehr wurden nun das Vorgehen im Spiel und das Spielgeschehen an sich kommuniziert: „Das ist aber eine blöde Strecke!“, „Ja, die ist ja voll schwer!“, „Hey! Da ist mir grad jemand voll reingefahren!“, „Oh nein! Ich bin tot!“,

„Nicht schon wieder!“, „Wie viele noch?“, „Ah! Ich bin nur zehnter!“, „Ha! Und ich bin erster!“. ...

### **6.2.5.1 Interviews 10 - 11**

#### **Interview Nr. 10:**

Ein Bursche, elf Jahre alt, spielte „Wii Super Mario Bros“. Ihm machte das „Wii“-Spielen Spaß. Schwierigkeiten mit der Steuerung hatte er nicht, aber dafür Probleme im Spiel. Denn alle mussten auf die Mitspieler beim Spielen achten (s.o.). Der Junge spielt sonst noch „PlayStation 2“, „Xbox 360“ und Computer. Die „Wii“ fand er anders, aber alle Konsolen gefielen ihm prinzipiell gleich gut.

#### **Interview Nr. 11:**

Ein Mädchen, zehn Jahre alt, spielte „Wii Super Mario Bros.“ und „Just Dance“. Das „Wii“-Spielen hatte ihr Spaß gemacht. Die Steuerung fand sie bei „Super Mario Bros.“ schwierig, weil sie langsam war und oft „gestorben“ ist. Laut ihren Angaben hatten ihr die Mitspieler ein „bisschen“ geholfen und sie selber hatte ihren Mitspielern versucht zu helfen. Für sie war das Tanzen ein Computerspiel, jedoch gleichzeitig real. Privat spielte sie noch „Nintendo DSi“. „Nintendo DSi“ und die „Wii“ gefielen ihr sehr gut, der Unterschied für sie war, dass auf der „Wii“ gemeinsam bewegt gespielt wird und auf dem „Nintendo DSi“ alleine.

## 6.2.6 Beobachtungsprotokoll 6

Ein Bursche, sieben Jahre, und ein Mädchen, zehn Jahre, spielten im Oktober 2011 an der „Wii“ zwei Spiele. Zuerst spielten sie das Spiel „Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen“.

Beide Kinder standen zu nahe am Fernseher, sie erweckten den Anschein als wollten sie im Spielgeschehen drinnen stehen. An den Gesichtern war die Anspannung und die Faszination über das, was auf den Bildschirm passierte, zu erkennen. Die Bewegungen bei der Steuerung waren bei beiden unkontrolliert, wobei anzumerken ist, dass die Kinder nicht genau wussten, wie sie diese Bewegungen ausführen sollten, da sie das Spiel zum ersten Mal spielten. Wenn etwas nicht so funktionierte, wie sie es wollten, regten sich die Kinder auf. Das war erkennbar an den Bewegungen, etwa dass sie in die Luft schlugen, oder an Aussagen wie: „Oida, wieso funktioniert das nicht!“, „Das hab ich aber eh so gemacht!“, „Oje“ „Herst“. Wenn sie dann aber doch erfolgreich waren, so freuten sie sich: „Jaa!“, „Wie hast du das gemacht?“, „Schau, so! Du musst einfach rechtzeitig in die Höh' schwingen.“, „Ich hab's ja auch so gemacht, ich versuch's noch mal!“. Nach kurzer Zeit verloren die Kinder das Interesse an diesem Spiel und suchten ein anderes Spiel.

Das zweite Spiel, das sie spielten, war „Just Dance“. Das Mädchen wollte das Spiel unbedingt spielen. Bei der Auswahl des Songs fand eine rege Diskussion statt, welcher Song gewählt werden sollte. Dabei hatte der Bursche den ersten Controller und konnte den Song zum Tanzen auswählen: „Ja, nehmen wir das!“, „Nein, das will ich nicht. Schau ma weiter.“ Der Bursche wollte ersichtlich ein Lied auswählen, das in seinen Augen nicht so feminin war, sondern cool und männlicher. Nach einiger Zeit hatten sich die Kinder für einen Song entschieden, der auch dem Burschen gefiel. Dem Mädchen war anzumerken, dass es ihr nicht so gefallen hatte, jedoch war sie froh, ein Lied gefunden zu haben, womit beide einverstanden waren. Noch bevor das Spiel begann, besprachen die Kinder, welche Farbe sie hatten und auf welcher Seite sie waren: „Wer bist du?“, „Schüttel mal“, „Ah, ich bin rosa“, „Und ich bin blau“, „Wollen wir wechseln?“, „Ja, ok. Dann stell ich mich hierhin.“, „Ja, ok!“, „Ok, dann los!“

Als das Spiel begann, wussten alle Mitspieler sofort, was sie machen mussten, und begannen zu tanzen. Beim Spielen war auffallend, dass das Mädchen viel motivierter war als der Bursche. Dies war daran zu erkennen, dass sie sich mehr bewegte und das Spiel ernsthafter verfolgte. Der Bursche hatte zwar mitgemacht, aber er war nicht ehrgeizig genug, die Bewegungen perfekt zu machen, um zu gewinnen. Während des Tanzens lachten die Kinder in den Momenten, in denen sie nicht mit den Bewegungen mitgekommen waren oder einen Fehler gemacht hatten. Augenfällig machte das Spiel beiden Spaß, auch am Schluss waren ihnen der Sieg und die Punkte nicht wichtig, wobei sich das Mädchen besonders über ihren Erfolg freute.

#### **6.2.6.1 Interviews 12 - 13**

##### **Interview Nr. 12:**

Das Mädchen, zehn Jahre alt, spielte „Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen“ und „Just Dance“. Bei der „Wii“ gefiel ihr die Bewegung. Das Mädchen hatte schon zuvor „Wii“ gespielt und fand die „Wii“ besser als Computerspiele, da auf der „Wii“ gemeinsam gespielt wird und am Computer alleine. Vor allem das Tanzen fand sie toll. Für sie war das Tanzen kein Computerspiel, sondern tanzen. Nur beim Spielen von „Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen“ fand sie die Steuerung schwierig.

Sie half ihren Mitspieler und der Mitspieler half ihr.

##### **Interview Nr. 13:**

Der Bursche, sieben Jahre alt, fand die „Wii“ genau so gut wie Computerspiele. Die Steuerung fand er nicht schwer. Er hatte keine Probleme damit und gab auch an, dass er und seine Mitspielerin sich gegenseitig geholfen hatten. Das Tanzen war für ihn auch real. Außerdem spielte er auf der „PlayStation“ und am Computer. Der Unterschied von der „Wii“ ist für ihn die Steuerung mit dem Körper.

## 6.2.7 Beobachtungsprotokoll 7

Im Oktober 2011 spielten vier Kinder, zwei Mädchen und zwei Burschen, an der „Wii“ das Spiel „Mario Kart“.

Schon bei der Figurenwahl fand ein reger Austausch statt, wer denn welche Figur auswählte, dabei wählten alle vier Kinder gleichzeitig aus: Wie schon bei den anderen Beobachtungen, war es auch hier so, dass jemand schnell auswählte und sagte, dass nun er Mario sein wollte. Auch die anderen wählten ihre Figuren aus und kommentierten das. Bei der Auswahl der Gefährte, nachdem einer sein Auto schon ausgewählt hatte, fragte der den Einser-Controller besitzende Spieler ungeduldig, ob nun jeder schon sein Auto ausgewählt und sich eingeloggt hätte: „Ja, den nehme ich!“, „Hat schon jeder ausgewählt?“, „Nein, noch nicht!“, „Ja, ich hab's!“

Als nächstes stand die Pistenwahl an, wobei der Bursche mit dem Einser-Controller fast alle Pisten durchschauen musste und dann entschied die Gruppe, welche Piste sie nehmen wollten: „Wollen wir die nehmen?“, „Nein, schau ma, welche es noch gibt“, „Die kenn ich, die ist schwer!“, „Ja, diese!“, „Nein, die ist voll schwer!“, „Nehmen wir das mit dem Wasser?“, „Ja, ok!“ Während des Spielens herrschte in dieser Gruppe starke Konkurrenz, denn es wurden Aussagen getätigt, wie: „Bin viel besser!“, „Ich bin schon zweiter!“, „Nicht mehr lange!“

Ein Bursche machte beim Spielen Geräusche von Autos nach und gab die ganze Zeit Geräusche von sich, wie: „drüüüüü drüüüüüü!“

Wenn etwas nicht klappte, wurde es so zum Ausdruck gebracht: „Blödes Auto!“, „Neeeiinn, nicht die blöde Banane!“, „Wieso ich schon wieder!“, „Na super, jetzt bin ich letzter!“, „Ja, die Bananen sind so blöd!“ „Hey, ich sehe nichts“, „Ja, ich auch!“, „Wann geht das weg?“, „Na hoffentlich bald!“, „Ah, Gott sei Dank!“ „Wieso werde ich klein? Werdet's ihr auch gerade klein?“, „Ja“, „Ja“, „Sorry, das war ich!“, „Na super!“

Es ergaben sich Probleme beim Spielen, wie z.B. Orientierungslosigkeit: „Wo bin ich überhaupt?“, wurden einfach so in den Raum gesagt, ohne Antwort zu erwarten. Dies lag vermutlich daran, dass die Kinder so in ihr Spiel vertieft waren, dass sie keine Zeit

hatten und dem Mitspieler nicht helfen konnten, wodurch diese Frage auch für den Spieler selbst als nicht hilfeschend definiert wurde, sondern als Frage, welche sich der Spieler selber gestellt hatte.

Am Ende des Rennens freuten sich diejenigen, die einen guten Platz ergatterten und diejenigen, die keinen so guten Platz machten waren motiviert noch ein weiteres Rennen machen: „Ja! Ich bin zweiter!“, „Wo bist du?“, „Nur neunter?“, „Na egal, spiel ma noch einmal?“, „Jetzt werd ich’s dir zeigen!“

#### **6.2.7.1 Interview 14**

##### **Interview Nr. 14:**

Ein Mädchen im Alter von 13 Jahren wurde interviewt. Dem Mädchen hat „Mario Kart“ am besten gefallen: „Weil’s cool ist!“. Die Steuerung war für sie nicht wirklich schwer. Was sie jedoch als schwierig und nervig empfand, waren die Fallen die die anderen Spieler stellten, durch das Kleinwerden oder Nichtssehen. Mitspieler halfen sich nicht gegenseitig. Das Spiel war für sie ein Computerspiel, das nicht real war und sie glaubte nicht, dass sie das Spiel auf das richtige Autofahren vorbereitete. Manchmal spielte sie auch auf der „Xbox“ ihres Bruders, wobei der Unterschied zur „Wii“ war, dass die Wii nicht so anstrengend zu spielen war. Deswegen gefiel ihr die „Wii“ und sie wünschte sich eine zum Geburtstag.

#### **6.2.8 Beobachtungsprotokoll 8**

Vier Kinder nahmen an der Beobachtung im November 2011 teil, davon zwei Mädchen und vier Burschen. Zwei Burschen spielten an der „Wii“ mit den Mädchen und später spielten die Burschen am Computer zu zweit mit Controllern, während die Mädchen an der „Wii“ tanzten.

Zwei Mädchen und zwei Burschen spielten an der „Wii“ „Wii Sport Tennis“.

Am Anfang des Spiels herrschte Verwirrung. Dies äußerte sich verbal, indem sie sich hilfeschend aneinander wandten: „Welcher bin ich?“, „Ah da, rot!“

„Ich will aber mit ihr spielen!“, „Ja! Schau, da bist du und da ist sie.“, „Ah ok!“

Der Bursche mit dem Einser-Controller fragte seine Mitspieler bei der Auswahl der Spiele: „Wie viele Spiele wollen wir spielen? Drei?“, „Ja, machen wir mal drei!“

Als nun das Spiel begann war allen sofort klar wie das Spiel zu steuern war.

Beim Spielen schrien die vier vor Aufregung herum: „Ahhh!“, „Geh rechts!“, „Ja, ich hab ihn!“, „Oh nein!“, „Warum hat das nicht geklappt? Ich hab doch eh dort geschlagen!“

Beim Schlagen machten die Spieler öfter Geräusche dazu.: „Ahh!“. Am Ende jedes Satzes freute sich das jeweilige Team über seinen Erfolg, wobei schlussendlich die Mädchen gewannen. Sie hüpfen vor Freude und schrien: „Ja! Wir haben gewonnen!“

Danach entschlossen sich die Kinder, eine andere Sportart zu spielen, nämlich Bowling.

Jeder suchte sich seine Figur aus, dabei merkten zwei Spieler nicht, dass sie nun dran waren, eine Figur auszusuchen. Dies wurde dann so angesprochen: „Wer ist jetzt dran?“, „Du.“ oder „Warte, ich glaub du!“ und bewegten den Controller, um den Cursor am Bildschirm zu sehen. Dann begann das Spiel. Die Reihenfolge musste nicht ausdiskutiert werden, denn sie war festgelegt und die Figur jedes Spielers, der dran war, wurde gezeigt. Vor jedem Wurf wurde eine Erklärung eingeblendet, wie der Spieler seine Kugel werfen sollte, jedoch hatten die Spieler anfangs Probleme. Die Burschen zeigten den Mädchen den „B“-Knopf: „Wo ist der andere Knopf“, „Schau da!“, „Aja, danke!“, „Und du musst sie gleichzeitig drücken und dann so loslassen“ und veranschaulichten, wie die Steuerung aussieht. Danach gelang es jedem Spieler, das Spiel recht gut zu beherrschen. Während des Spiels wurden die Erfolge und Misserfolge kommentiert: „Oje, daneben!“, „Ah! Ich darf noch mal?“ „Ja, sieben!“, „Strike! Jaaa!“, Wenn die Kugel falsch geworfen wurde, dann flog sie nach hinten zum Publikum und die Mitspieler lachten darüber: „Hey, wo ist die Kugel hin?“ Alle lachten sehr ausgelassen darüber und einer sagte: „Du hast verkehrt geworfen!“. „Hahahaha...“

Immer wieder schauten sie sich die Punkte an und kommentierten diese, wer wie weit war, wie viele Punkte man selber hatte und wie viel man bräuchte, um zu gewinnen: „Ich hab 56 Punkte, wie viel hast du?“, „Ich hab schon 70 Punkte!“, „Wow, du hast ja viele Punkte!“, „Wenn ich jetzt noch zwei Strikes mache und du nicht, dann hol ich dich ein.“ In der letzten Runde strengten sich alle Spieler noch mal besonders an, damit sie

eine bessere Platzierung erzielen: „Ah! Das ist die letzte Runde! Noch ein Strike, dann kann mich niemand mehr überholen“, „Oh nein! Fall doch!“, „Rrrrg.“, „Jetzt bin ich dran!“, „Jaaa!“, „Was, ich darf noch einmal? Ich war ja schon zwei Mal dran?“, „Ja, weil du ein Strike geworfen hast“ „Wow, voll super!“ „Pfoo, das schaff ich nie!“, „Ja, nur noch zwei!“ „Nein, was war das? Wieso ist da da runtergefallen?“, „Aber jetzt!, Ah Mist nur vier!“

Am Schluss wurde die stärkere Anspannung und der Wille zu gewinnen bemerkbar. Als dann der Gewinner am Bildschirm präsentiert wurde, hielt sich jedoch die Freude darüber in Grenzen: „Ja! 102 Punkte!“ „Ah! Voll knapp, ich hab 98 Punkte“ „Ich bin dritter!“ „Ah! Egal, was spielen wir jetzt?“

Anschließend wollten die Mädchen ein Tanzspiel an der „Wii“ spielen: „Just Dance“ und die Burschen wollten stattdessen lieber am Computer gemeinsam „Fifa 2011“ mit Controllern spielen. Dabei fiel die Entscheidung, das Spielen der Burschen am Computer zu beobachten. Beim Computerspielen fragte ein Bursche den anderen, ob sie lieber mit Controllern spielen wollten und dieser bejahte. Der Bursche holte die Controller und steckte diese am Standcomputer an. Sie schalteten die Controller an und der Bursche, der die Controller holte, fragte seinen Mitspieler, ob er den Einser-Controller kriegen könne, worauf der andere einwilligte. Bei den Einstellungen fragte er den anderen Spieler, ob er damit einverstanden wäre. Als sie zur Auswahl der Mannschaft kamen, verbalisierten die Burschen ihre Wahl: „Ich nehme Galatasaray Istanbul“, „Und ich nehme Barcelona.“

Scheinbar kannten die Burschen das Spiel, denn ohne jegliche Erklärung begannen sie das Spiel zu spielen. Während des Spiels wurde kaum geredet, da die Konzentration wahrscheinlich sehr stark war. Bei knappen Torchancen, bei einem tollen Trick oder Toren wurde kommentiert: „Das war gut!“, „Ah! Fast!“, „Knapp!“, „Ja, Tor!“, „Galatasaray wird nachholen“, „Ja, Ausgleich“, „Ah! Noch 1 Minute!“, „Aus!“

Im Vergleich zum Computerspiel kommunizierten die Burschen beim „Wii“-Spielen mehr und zeigten stärkere Emotionen, wobei dies auch am Spiel liegen könnte.

### **6.2.8.1 Interviews 15 – 18**

#### **Interview Nr. 15:**

Einem Mädchen, elf Jahre alt, gefiel das Spielen an der „Wii“, weil sie Tennis spielte. Die Steuerung war gewöhnungsbedürftig, aber nicht schwierig. Bei der Frage, ob sie sonstige Schwierigkeiten gehabt hätte, antwortete sie: „Nein, aber der Schläger hat nicht immer so gemacht wie ich es wollte.“ Beim Spielen halfen die Spieler sich gegenseitig. Sie spielten Tennis und Bowling, aber kein Computerspiel. Da die Mädchen gemeinsam richtiges Tennis spielten, wurde gefragt, ob das Spielen an der „Wii“ wie richtiges Tennis wäre. Darauf antwortete das Mädchen: „Bissl, aber beim richtigen Tennis sieht man mehr.“ Sie gab auch an, besser echtes Tennis zu spielen das auf der „Wii“, aber sagte auch, dass es eine Übung für sie war. Weiters spielte sie auch mit anderen Konsolen, der „Xbox 360“ und der „PlayStation 2“. Für sie lag der Unterschied zwischen diesen Konsolen und der „Wii“ darin, dass man sich bei der „Wii“ bewegen musste. Die Konsole, die ihr besser gefiel, ist die „Wii“.

#### **Interview Nr. 16:**

Ein Mädchen, auch elf Jahre alt, spielte privat mit dem anderen Mädchen Tennis. Das Spielen an der „Wii“ gefiel ihr wegen der Spiele. Für sie war die Steuerung ungewohnt, aber nicht schwer. Bei der Frage, ob sie sonstige Schwierigkeiten gehabt hätte, antwortete sie: „Es ist anders als richtiges Tennis.“ Beim Spielen halfen sie und das andere Mädchen sich gegenseitig. Für sie war das Spielen von Tennis und Bowling ein Computerspiel. Das Spielen von Tennis an der „Wii“ war für sie nicht wie richtiges Tennis. Auf die Frage, ob sie glaubte, besser Tennis zu spielen, nachdem sie es auf der „Wii“ gespielt hätte, antwortete sie: „Vielleicht.“ Jedoch sah sie dies als Übung an. Privat spielte sie auch noch mit der „Xbox“ und an der „PlayStation 2“. Über den Unterschied zwischen der „Wii“ und den anderen Konsolen nannte sie die Bewegung. Auf die Frage, welche Konsole ihr besser gefiel verhielt sie sich zögerlich und entschied sich dann für die „Wii“.

Nachdem die Mädchen an der „Wii“ „Just Dance“ gespielt hatte, wurden sie gefragt, ob sie gerade getanzt oder ein Computerspiel gespielt hätten. Diesmal antworteten beide,

dass sie getanzt hätten. Bemerkenswert ist, dass das Mädchen, welches angab, dass das „Wii“-Tennis ein Computerspiel wäre, bei „Just Dance“ angab, dass sie getanzt hätte.

#### **Interview Nr. 17:**

Der Bursche gab an, dass das Spielen an der „Wii“ ihm gefiel, für ihn war es lustig. Die Steuerung empfand er als anders, aber nicht schwierig. Er gab an, dass sich die Mitspieler gegenseitig geholfen hätten. Er hatte kein Computerspiel gespielt, sondern Tennis und Bowling. Das Spielen von „Wii“-Tennis war für ihn wie echtes Tennis, wobei er noch nie reales Tennis gespielt hatte. Er glaubte, wenn er echtes Tennis spielen müsste, dies könne und somit „Wii“-Tennis für das reale Leben brauchen konnte. Außerdem spielte er an der „PlayStation 2“, der „Xbox“ und am Computer. Der Unterschied der „Wii“ zu anderen Konsolen war für ihn, dass man bei der „Wii“ Sport macht, wobei ihm die „Wii“ besser gefiel.

#### **Interview Nr. 18:**

Auch dem anderen Burschen gefiel das Spielen von Tennis und Bowling an der „Wii“. Die Steuerung war für ihn nicht schwer. Er gab an, dass er und andere sich gegenseitig geholfen hätten. Das Spielen war für ihn kein Computerspiel und er glaubte, richtiges Tennis nach dem Spielen an der „Wii“ zu können, obwohl er noch nie reales Tennis gespielt hatte. Er glaubte, die „Wii“ so für das reale Leben gebrauchen zu können. Er spielte auch andere Konsolen wie „PlayStation 2“, „Xbox 360“ und Computer. Der Unterschied lag für ihn darin, dass sie anders gespielt werden. Ihm gefielen alle Konsolen gleich gut.

Beide Burschen spielten kein reales Tennis, empfanden das Spielen an der „Wii“ als richtiges Tennis und glaubten, nun richtiges Tennis spielen zu können. Die zwei Mädchen spielten einmal in der Woche richtiges Tennis und gaben an, dass „Wii“-Tennis dem richtigen Tennis ähneln würde, wobei sie meinten, im richtigen Tennis mehr

sehen zu können. Sie sagten, dass sie beim Spielen von realem Tennis besser wären, aber das Spielen an der „Wii“ auch eine gute Übung gewesen wäre. Dabei fand ein Mädchen, dass das Spielen an der „Wii“ ein Computerspiel gewesen wäre. Jedoch waren sich beide Mädchen einig, dass das Spielen des Tanzspiels „Just Dance“ Tanzen und kein Computerspiel war.

### 6.2.9 Beobachtungsprotokoll 9

Vier Burschen spielten „Mario Kart“ im Dezember 2011. Von den vier Burschen besaßen drei eine „Wii“ zu Hause, wodurch sie dem vierten Burschen oft helfen mussten. Wie beim Einloggen: „Du musst „A“ drücken!“, „Ah!“, „OK!“ sagte der Bursche mit dem Einser-Controller. Beim nächsten Schritt, der Figurenwahl, suchten sich die erfahrenen Spieler ihre Figur aus und äußerten diese Wahl: „Ich bin Mario!“, „Ich Luigi!“, „Ich nehme Bowser!“. Dabei versuchte der vierte Bursche, sich rurecht zu finden und seine Figur auszuwählen. Als ihm das nicht gelang, sagte er: „Wie kann ich das ...“. Dabei wurde er unterbrochen und ein Mitspieler zeigte es ihm und sagte dabei: „Du musst da drücken! Wer willst du sein?“ „Erm, Mario!“, „Mario bin ich! Das geht nicht! Willst du Yoshi oder vielleicht Toad sein?“ „Erm, dann Yoshi!“, „Ok! Und dann „A“ drücken“, „„A“ ist immer ok!“ „So! Jetzt suchst du dir ein Auto aus und drückst „A!“ „Ok! Haben alle schon auf „A“ gedrückt?“ „Ja.“

Die Auswahl der Piste ging dann schnell, da der Einser- Controller-Spieler gleich die erste Piste zum Fahren auswählte. „Ok! Hey nehmen wir die gleich?“

Da fragte der noch unerfahrene Spieler seine Mitspieler hektisch: „Ah! Und wie mach ich das jetzt?“, „Du musst auf „2“ drücken. „2“ ist Gas und dann lenkst du so!“ Dabei nahm der „Einser“-Spieler beim Erklären das Lenkrad des Mitspielers in die Hand und erklärte es ihm.

Während des Spielens kicherten die Burschen viel, hatten phasenweise angespannte Gesichter und gaben viele Laute von sich wie: „Wuuhuu“, „Ole“, „Oida!“. Ein Bursche machte zeitweise Autogeräusche und bewegte den Lenkrad-Controller um fast 180 Grad – also viel zu übertrieben. Das eigene wie auch das Spielverhalten der anderen wurde beim Spielen kommentiert:

„Hey was machst du?“ „Ui, Sorry!“ „Pfoo, bin ich jetzt schnell!“ „Wer bist du?“ „Bowser.“ „Waaa Paket.“ „Shit, ich hab meins verpasst!“ Da fragte der unerfahrene Spieler. „Wie kriegt man ein Paket?“ „Na, du musst durch so ein Paket durchfahren und mit „B“, der Knopf hinten, kannst du's öffnen.“ Am Ende freuten sich die meisten Burschen über ihre Platzierung: „Bin fertig!“ „Oh, Ich bin zweiter!“, „Ich bin sechster!“, „Siebenter!“ Der unerfahrene Spieler war noch nicht fertig und fuhr noch eine Weile, bis die Zeit abgelaufen war und er auch fertig war. Er hatte seine Platzierung nicht kommentiert und auch die anderen Spieler sagten nichts. Voll sichtlicher Freude - scheinbar am Spiel selbst - begannen sie mit der nächsten Runde. Die nächste Runde verlief ähnlich wie die erste, denn auch da wurden die Geschehnisse kommentiert: „Oida! Irgendwer hat mich grad voll gestoßen!“, „Ja, mich auch!“, „Wow, was war das!“, „Eine Rakete!“, „Voll cool“ – ein wenig später: „Ja, ich hab ne Rakete“, „Wow, jetzt bin ich erster! Das war ja voll cool!“...

Am Ende dieser Runde gab es wieder Jubel um den Sieg und auch, wenn der „Neuling“ den vorletzten Platz errungen hatte, freute er sich, weil er besser war als beim ersten Mal. Der „Einser-Controller“ fragte immer viel bei den Einstellungen, dies liegt daran, dass er als einziger weiter drücken konnte, wodurch er in die Rolle des Führenden trat. Danach entschlossen sich zwei Burschen auf der „PlayStation 2“ ein Rennspiel zu spielen: „Need for Speed“, dies ist von der Grafik her ein realistischeres Rennspiel als „Mario Kart“. Zu Beginn des Spiels sprachen sich die Burschen ab, welche Controllernummer der andere nahm und welche Strecke. „Nehmen wir die Strecke?“, „Ja, die ist ok!“ Bei der Autowahl waren die Burschen verblüfft, was es für Auswahlmöglichkeiten an Sportwägen gab: „Wow, der ist ja urcool!“, „Der ist aber noch besser, den nehm ich!“. Vor dem Rennen fragte der eine Bursche den anderen: „Wie driftet man?“, „Schau so, du musst das und das drücken!“, „Ah so! Und da beschleunigt man?“ Als das Spiel begann, merkte man anhand seiner Fingerbewegungen, dass der eine Bursche mehr Erfahrungen mit dem Umgang mit dem „PlayStation 2“-Controller besaß als der andere. Während dem ganzen Spiel fand nur Kommunikation statt, wenn einer von der Polizei verfolgt wurde und er dies kommentierte: „Ah! Die Cops!“, „Nein, ihr schnappt mich nicht!“, „Ah mist!“.

### **6.2.9.1 Interviews 19 – 21**

#### **Interview Nr 19:**

Der zehnjährige Bursche hatte auf der „Wii“ „Mario Kart“ gespielt. Am Spielen hatte ihm alles gefallen. Für ihn war die Steuerung ungewohnt und schwierig. Ihm halfen die Mitspieler, er ihnen aber nicht. Dies stimmte mit der Beobachtung überein, da er an der „Wii“ offensichtlich zum ersten Mal gespielt hatte. Auf die Frage, ob er Auto gefahren wäre oder ein Computerspiel gespielt hatte, fand er, dass es beides war. Das Autofahren war für ihn real und er glaubte, dass es wirklich so war und er gut auf das Autofahren vorbereitet wäre. Er spielte privat „PlayStation 2“ und auch bei der Beobachtung spielte er „PlayStation 2“. Das Spielen an der „PlayStation 2“ hatte ihm auch „super!“ gefallen, es war nicht sein erstes Mal. Für ihn war die „Wii“ „anders“, beide Konsolen gefielen ihm sehr gut.

#### **Interview Nr. 20:**

Der elfjährige Bursche gab an, dass ihm das Spielen an der „Wii“ wegen des Autofahrens gefallen hätte. Die Steuerung war für ihn nicht schwer, weil er selber zu Hause eine „Wii“ besaß und er gab an, dass „Mario Kart“ sein Lieblingsspiel wäre, weil das Spiel auch Online „gegen die ganze Welt“ gespielt werden könnte. Das Spiel nahm er nicht als Computerspiel wahr. Er bemerkte auch nicht, dass die Spieler sich gegenseitig geholfen hatten. Er hatte auch auf der „PlayStation 2“ gespielt und sah die Unterschiede in den verschiedenen Spielen. Dabei gefiel ihm die „Wii“ besser.

#### **Interview Nr. 21:**

Der älteste Bursche in dieser Runde mit 14 Jahren, gab an, dass ihm das Spielen an der „Wii“ gefallen hätte, weil er erster geworden war. Die Steuerung war für ihn „ok“ und nicht schwierig. Er hatte keine Schwierigkeiten gehabt, ließ sich daher nicht helfen und er hatte niemandem geholfen, was nicht mit der Beobachtung übereinstimmte. Anzumerken ist, dass er womöglich nicht wusste, was genau damit gemeint war oder er seine Unzulänglichkeiten in mancher Hinsicht nicht zugeben wollte aufgrund seiner Entwicklungsphase. Für ihn war das ein Computerspiel, jedoch real, denn er glaubte, dass Autofahren wirklich so ist und fühlte sich durch das Spiel auch auf das Autofahren

vorbereitet. Ansonsten spielte er auf der „PlayStation 2“, die ihm besser gefiel. Der Unterschied der Konsolen lag für ihn in der Steuerung.

### **6.2.10 Beobachtungsprotokoll 10**

Dezember 2011: Vier Burschen, von denen scheinbar einige zum ersten Mal spielten hatten an der „Wii“ „Mario Kart“ gespielt.

Schon beim Einloggen entstand Kommunikation zwischen den Spielern, indem jemand vergessen wurde, oder nicht wusste, wie er sich einloggen sollte: „Hey, ich wurde nicht eingeloggt! Geh zurück!“, „Wo soll ich?“, „Wer?“, „Aso!“

Auch bei der Figurenwahl danach wandten sich die „Spiel-Neulinge“ hilfeschend an ihre Mitspieler: „Hey, wo bin ich?“, „Hey, welcher bin ich?“, „Wo soll ich?“ „Entweder so oder du drückst da herum und suchst dir eine Figur aus!“ Bei der Autowahl: „Hey, hab mein Auto noch nicht ausgewählt!“ Während des Spielens wurde das Geschehen kommentiert: „Hey, ich bin größer geworden!“, „Wie?“, „Durch so ein Stern!“ „Ja, ich bin voll schnell!“ „Rakete, widerschaun, Burschen!“

Aber sie ärgerten sich auch, wenn etwas nicht so gut lief: „Wieso geht das nicht?“ oder ärgerten sich über andere: „Was soll das?“, „So ein Scheiß!“

Als die Figur von einem Burschen hinunterfiel, machte er „Uhhhh!“, hob dabei seine Beine hoch und stampfte schnell auf dem Boden hin und her.

Während des ganzen Spiels lachten alle Burschen sehr viel. Fast die ganze Zeit wurde gelacht, aber es wurde auch viel herumgeschrien. Die Spannung lag förmlich in der Luft. „Jaaa, gewonnen!“ Vor Freude stieß der Bursche die Faust in die Luft und es wurde wieder gelacht. Auch der Zweitplatzierte freute sich, hob seine Hände in die Höhe und schrie: „Juuhuu!“ Der Drittplatzierte motivierte sich für die nächste Runde und sagte: „Nächste Runde werde ich erster!“ und der letzte antwortet ihm: „Wird ma sehen!“ Die Begeisterung oder eben die Enttäuschung waren bei diesen Burschen sehr stark. Die Gewinner freuten sich, jubelten und die Enttäuschung der anderen Burschen war durch ihre Gestik zu erkennen, wobei sie auf einen besseres Ergebnis in der

nächsten Runde hofften. Aber auch der intensive Ärger über den Misserfolg war in dieser Gruppe sehr auffallend.

Zwei Burschen aus dieser Beobachtung, 13 und 12 Jahre alt, hatten anschließend an der „Xbox 360 Kinect“ ein Autospiel gespielt. Das Autospiel ist lediglich auf zwei Spieler ausgelegt. Da die Burschen das Spiel zum ersten Mal spielten, musste ihnen erklärt werden, wie die Steuerung funktioniert. Für die Kinder war zu merken, dass die Steuerung und die Hände in der Luft halten zu müssen, um zu lenken, sehr ungewohnt war. Während des Spiels unterhielten die Burschen sich nicht. Ab und zu waren Schriften während des Spiels aufgetaucht, z.B. dass sie das Lenkrad zu sich drücken sollten, um Antrieb zu bekommen oder Stunts zu machen, was sie auch kommentarlos taten. Sie waren sehr auf das Spiel konzentriert, schienen wie versunken. Nach dem Spiel sagten sie, dass es sehr lustig war.

Im Vergleich zur „Wii“ fand beim Spielen an der „Xbox 360 Kinect“ kaum Kommunikation statt, hingegen bei der „Wii“ während des Spiels Kommentare über ihren Erfolg fielen. Dies ließ darauf schließen, dass möglicherweise der Controller der Grund für die Interaktionen im Spiel war.

#### **6.2.10.1 Interviews 22 - 24**

##### **Interview Nr. 22:**

Dem männlichen 14-jährigen Spieler hatte das Spielen an der „Wii“ gefallen, vor allem da er erster war. Die Steuerung war für ihn anders, aber nicht schwer und er hatte sonst keine Schwierigkeiten. Ihm hatten die Mitspieler nicht geholfen und er ihnen auch nicht. Hier ähnelten die Antworten dem Interview Nr. 21, der auch 14 Jahre alt war. Die Vermutung stellt sich, dass die Antwort etwas mit dem Alter zu tun haben könnte. Für ihn war es ein Computerspiel, das nicht real war und nicht wie das wirkliche Autofahren war. Jedoch bejahte er die Frage, ob ihn das Spiel das auf das Autofahren vorbereitet hätte. Mit einer anderen Konsole spielte er auch: mit der „PlayStation 2“. Der Unterschied zwischen den Konsolen war für ihn dabei folgender: „(Wii) Es ist wie Autofahren und „PlayStation 2“ ist normal.“ Von den zwei Konsolen gefiel ihm die „PlayStation 2“ besser.

### **Interview Nr. 23:**

Der Bursche im Alter von 13 Jahren war zweiter geworden, was ihm am Spielen an der „Wii“ sehr gefallen hatte. Die Steuerung war „... wie Autofahren!“ und nicht schwer. Ihm hatten die Mitspieler geholfen und er ihnen, weil sie als Team das andere schlagen mussten. Für ihn war es kein Computerspiel, aber auch nicht real. Er fühlte sich trotzdem auf das reale Autofahren vorbereitet. Er spielte auch auf der Playstation 2 Während er auf den „Wii“-Controller zeigte, antwortete er auf die Frage, welcher Unterschied bestünde, dass anders gespielt würde. Er drückte somit nonverbal aus, dass der Controller den Unterschied machte. Wii gefiel ihm besser, weil „Mario Kart“ lustiger ist.

### **Interview Nr. 24:**

Nach dem Spielen von „Mario Kart“ an der „Wii“-Konsole wurde ein 12-jähriger Knabe befragt, ob ihm das Spielen gefallen hätte und er sagte er „Ja“ , und zwar im Besonderen dieses Spiel. Die Steuerung war für ihn „gut“ und fiel ihm auch nicht weiter schwer, er hatte keinerlei Schwierigkeiten, half anderen Spielern und ließ sich von diesen auch gerne unterstützen.

Er sagte das Spiel wäre „ein bisschen wie Autofahren“. Es schien ihm aber nicht besonders real und demnach fühlte er sich auch nicht in irgendeiner Weise auf reales Autofahren vorbereitet. Interessanterweise gefiel ihm jedoch die „Wii“ gerade deshalb besser als „PlayStation 2“, weil für ihn die „Wii“ „wie echt ist“.

## **6.2.11 Beobachtungsprotokoll 11**

Dezember 2011: Vier Burschen im Alter von 13 bis 14 Jahren spielten an der „Wii“ „Mario Kart“.

Das Einloggen entfiel bei den Burschen, da das Spiel schon vorher gespielt wurde und jeder Controller registriert war.

Nun suchten sich die Burschen eine Figur aus. Hier merkte man, dass die Burschen das Spiel nicht zum ersten Mal spielten, denn sie hatten keine Probleme mit der Auswahl.

Der Junge mit dem „Einser“-Controller fragte seine Mitspieler, ob jeder schon eine Figur hätte und drückte dann auf „weiter“.

Bei der Autowahl wurde dann mehr gesprochen: „Denn nehm ich!“, „Heute nehm ich das Motorrad!“, „Ich nehm das!“

„Hab ihr alle?“, fragt der Bursche mit dem „Einser“-Controller, damit er zur nächsten Auswahl gehen konnte.

Bei der Pistenwahl stellte der Bursche den anderen die Frage: „Welche Piste?“ Zwei Burschen antworteten, als der Bursche über eine Piste zappte: „Diese!“ Ein anderer Bursche sagte gar nichts.

Nun auf der Piste wurde das Spielgeschehen von den Burschen kommentiert:

„Was soll das?“, „Schnell!“, „Wo bist du?“, „Oida!“, „Blöde Bananen!“, „Kommt schon das schaff ma!“, „Ich bin dritter! Wo seids ihr?“, „Bin gleich vierter!“, „woow“, „Letzte Runde, Jungs! Das mach ma!“

Beim Spielen sprang ein Bursche vor Freude sogar aus dem Sessel auf. Das Spielen regte ihn emotional so sehr auf, dass er seine Freude auch körperlich zum Ausdruck bringen musste.

Beim Highscore lachten die Burschen und gaben sich Handeschläge, dass sie es geschafft hatten: „Yeah! Super!“, „Ja!“, „Yeah! Wir sind urgut!“

Die Burschen suchten sich für das Spiel die Spielvariante im Team zu spielen aus. Dies konnte schon an der Kommunikation beim Spielen erkannt werden, da keine verbale Konkurrenz stattfand, sondern im Bezug auf die Mitspieler Motivation zum gemeinsamen Gewinnen erfolgte.

### **6.2.11.1 Interviews 25 - 28**

#### **Interviewnummer 25:**

Als ein 10-jähriger Junge mit dem Spielen von „Mario Kart“ fertig war, sagte er, dass es ihm sehr viel Spaß gemacht hätte und zwar speziell dieses Spiel. Die Steuerung war

„ein bisschen“ schwierig, ansonsten gab es keine Probleme. Er gab an, dass sich die Mitspieler nicht gegenseitig geholfen hätten, wobei beobachtet wurde, dass ihm ein Mitspieler geholfen hatte. Das Spielen stellte sich für ihn als relativ real dar, er fühlte sich aber nicht besser auf das Lenken eines echten Autos vorbereitet. Der Junge spielte außerdem regelmäßig „Playstation 2“ und „Portable Play Station“, die „Wii“ gefiel ihm aber besser, weil „sie einfach anders“ ist.

#### **Interviewnummer 26:**

Ein 10-jähriger Bursche spielte „Mario Kart“, das hatte ihm Spaß gemacht, besonders „das Autorennen“ hatte ihm gefallen. Die Steuerung fiel ihm nicht schwer, allerdings kritisierte er das Fahrverhalten des virtuellen Autos. Er ließ sich von anderen Mitspielern helfen und half seinerseits wiederum anderen Spielern. Für ihn war klar, dass es sich um ein Computerspiel handelte und somit stand für ihn auch fest, dass reales Autofahren sich von diesem Spiel unterscheidet. Allerdings beantwortete er die Frage, ob er sich nun auf echtes Autofahren besser vorbereitet fühlte, mit „Ja.“ Der Junge spielte auch mit anderen Konsolen, vor allem mit der „PlayStation 2“, das Spielen an der „Wii“ machte ihm aber mehr Spaß, „weil es anders ist.“

#### **Interviewnummer 27:**

Dem 11-jährigen Jungen hatte das Spielen an der „Wii“ Spaß gemacht. Diesem Jungen fiel die Steuerung schwer, sonst hatte er allerdings keine Schwierigkeiten. Er ließ sich von anderen Kindern helfen und engagierte sich auch dabei anderen zu helfen. Er hatte das Gefühl, tatsächlich gerade Auto gefahren zu sein, dachte, reales Autofahren sei sehr ähnlich, fühlte sich aber nicht aufs echte Autofahren vorbereitet. Außerdem spielte der Junge noch „Play Station 3“, die „Wii“-Konsole gefiel ihm aber besser, „weil Wii anders ist.“

### **Interviewnummer 28:**

Ein 12-jähriger Bub spielte „Mario Kart“ und gab dann an, dass ihm das Spielen sehr viel Spaß gemacht hätte. Die Steuerung fiel ihm etwas schwer, sonst hatte er keinerlei Schwierigkeiten. Er ließ sich von anderen Mitspielern helfen, aber gab an, seinen Mitspielern nicht geholfen zu haben. Jedoch wurde eine Hilfestellung in Form einer Erklärung am Interviewten Nummer 27 beobachtet. Ihm kam die Interaktion mit der Konsole durchaus wie reales Autofahren vor und hatte es nicht als Computerspiel wahrgenommen. Er dachte, dass reales Autofahren diesem sehr ähnlich wäre und fühlte sich „ein bisschen“ auf dieses vorbereitet. Er spielte sonst noch „PlayStation 3“, was ihm auch besser gefiel und auf die Frage, was der Unterschied zwischen den Konsolen wäre, antwortete er: „Die Spiele sind anders.“

## **6.3 Beobachtete Spiele und Konsolen**

Ingesamt wurden elf Beobachtungsprotokolle erstellt, in denen siebenmal das Spielen von „Wii Mario Kart“, dreimal „Wii Just Dance“, zweimal „Wii Sports“, jeweils einmal das Spielen von „Wii Raving Rabbits Travel in Time“, „Wii Super Mario Bros.“ und „Mario Olympische Spiele“ beobachtet wurden.

Zum Vergleich mit anderen Konsolen wurden in Beobachtung 1 zusätzlich das Spielverhalten der Spieler beim Spielen der „X-Box 360“, in der Beobachtung 8 das Spielen am Computer, in der Beobachtung 9 auf der „PlayStation 2“ und in der 10ten Beobachtung das Spielen auf der „X-Box 360 Kinect“ hinzugezogen.

In der folgenden Darstellung werden die einzelnen Spiele mit den Verhaltensweisen und den daraus resultierenden Kommunikationen aller beobachteten Spieler zusammengefasst und gleichzeitig interpretiert.

## 6.3.1 Beobachtungen an der Wii

### 6.3.1.1 Wii Mario Kart

Beim „Wii“-Spiel „Mario Kart“ fanden sich bei jeder Gruppe während der Einstellungen für das Spiel die sehr ähnliche Verhaltensweisen, wodurch sich für das Spiel folgende Kategorien herstellen ließen: „Einloggen“, „Figurenwahl“, „Autowahl“, „Pistenwahl“, „Spielverlauf“ und „Highscore“. Auf diese Kategorien wird nun genauer eingegangen.

Einloggen:

Ein Spieler besitzt immer den Controller Nummer 1, der die Haupteinstellungen bestimmen kann. Zuerst muss die Anzahl der Spieler ausgewählt werden, dies kann nur der Controller Nummer 1 machen. Dann wird angezeigt, wie viele Controller eingeloggt sind, dabei müssen sich die Spieler in ihren Controller erst einloggen. Da viele Kinder an der Wii zum ersten Mal spielten oder nicht wussten, wie es genau funktioniert, brauchten sie dabei Hilfe. Hier entstand schon die erste Kommunikation: „Wer ist noch nicht eingeloggt?“, „Ihr müsst euch einloggen!“, „Welcher/Wer bin ich?“ „Ja, wie mach ich das?“ „Ihr müsst „Plus“ drücken“, „Schau, so geht das!“, „Da!“ - Hier fanden die Kinder heraus, welche Controller-Nummer sie besaßen und viele lernten erst hier, dass jeder Controller eine Nummer hat. Oft übernahm der Spieler mit dem Controller Nummer 1 die Führung, da dieser meist auch der erfahrenste Spieler war.

Darauf mussten sich die Spieler entscheiden, in welchem Setting gespielt werden sollte: ob im Team, rotes gegen blaues Team oder jeder gegen jeden. Hier ließ sich ein interessantes Verhalten erkennen, manche dominanten „Controller-1-Spieler“ hatten dies selber entschieden, um so Zeit zu sparen und schneller zum Spielen zu kommen. Doch bei den meisten Gruppen hatte die Gruppe - quasi basisdemokratisch - entschieden, welche Variante sie spielen wollten. Dabei fand ein Austausch statt: Entweder sagte der erfahrene „Controller-1-Spieler“: „Wollt's ihr gegeneinander spielen oder im Team?“ oder die Kinder schrien: „Gegeneinander“, „Im Team.“

### Figurenwahl:

Als nächstes suchten die Spieler ihre persönliche Figur aus, mit der sie spielen wollten. Dies erwies sich, bei den meisten Gruppen als schwierig, denn das Auswählen erfolgte durch das Steuerkreuz und dies schaffte oft Verwirrung, insofern, als dass nicht genau gewusst wurde, wie das Auswählen funktioniert und wie dann die Figur bestätigt wird. Dies war kenntlich durch folgende Äußerungen: „Hey, wo bin ich?“, „Oida, wie geht das?“, „Wer bin ich?“, „Welche Farbe bin ich?“, „Ich will Mario sein!“, „Ich will Peach!“, „Ich bin Luigi!“. In diesem Prozess fanden die Kinder zum ersten Mal heraus welche Farbe und welche Position sie besaßen. Da viele aber die Steuerung nicht durchschauten und nicht wussten, welche Farbe und welche Position sie besaßen, dauerte es einige Zeit, bis jeder wusste, wer und wo er ist. Dabei halfen sie sich gegenseitig: wenn ein Spieler früher fertig war, zeigte er dem Anderen, wie die Einstellung funktionierte, indem er am Controller des anderen herumdrückte oder diese für den Spieler selbst erstellte. „Zeig her!“, „Schau du bist gelb!“, „Wer willst du sein?“

### Autowahl:

Nachdem alle ihre Figur eingeloggt hatten, wählte jeder Spieler sein Auto oder Motorrad aus. Dabei wurden die auszuwählenden Autos von den Spielern kommentiert: „Wow, der ist cool!“, „Denn nehm ich!“ Auch hier hatten die Kinder oft Probleme, wie sie sich einloggen sollten. „Du musst „A“ drücken!“, „Hat schon jeder?“

### Pistenwahl:

Schlussendlich kamen die Spieler zur Pistenauswahl, hier übernahm meist der autoritäre, erfahrene Spieler die Entscheidung. Oder aber, der demokratische Spieler fragte nach, welche Strecke ausgewählt werden sollte. „Welche wollen wir nehmen?“, „Welche wollt's ihr?“, „Die, die!“ „Nein, die!“, „Ja,, die mit der Blume!“, „Schau mal die an!“

Nachdem sie sich endlich für eine Piste entschieden hatten, fing nun das Rennen an.

### Spielverlauf:

Kurz vor dem Rennen, oder oft auch erst am Anfang des Spiels, fragten die Neulinge noch schnell nach, wie sie das Auto steuern sollten: „Wo geb ich Gas?“, „Wie lenk ich?“

Am Anfang des Rennens kam es oft vor, dass die Kinder nicht wussten, auf welcher Position und wo sie waren. „Wer bin ich?“, „Du bist rechts unten!“, „Ah so, danke!“

Die Kinder, die das Spiel zum ersten Mal spielten, fanden hier heraus, wie sie am besten lenken sollten, dies konnte gut an den Lenkbewegungen beobachtet werden.

Während des Spiels erfolgte viel Interaktion durch Kommunikation. Die Spieler kommentierten ihren Erfolg oder Misserfolg: „Oje, ich bin letzter.“, „Yeah! Ich bin erster!“, den Fortschritt der anderen: „Pfau, bist du weit!“, „Was! Du bist erster?“, die zusätzlichen Aktionen: „Wie kann ich so ein Paket aufmachen?“, „Wie kriegt man eine Bombe?“, „Hey wer war das?“, wenn jemand mit seinem Paket, die anderen beim Fahren störte. „Hey, du Grüner!“, „Hallo und tschüss!“, „Hey, warst du das?“, „Ich seh dich!“

Die Emotionen kochten bis zum Schluss, wobei manche das Spiel ernster nahmen und sich dementsprechend aufregen oder sehr freuen.

### **6.3.1.2 Just Dance**

Das nächste Spiel, welches sehr beliebt war, war „Just Dance“. Dieses Spiel wurde dreimal beobachtet, und zwar in den Beobachtungsnummern: 3,4 und 6, wobei in 8 zwar auch gespielt, aber zu Gunsten einer anderen Beobachtung „Just Dance“ nicht beobachtet wurde.

Das Tanzspiel ist bei den Mädchen sehr beliebt, denn da können sie tanzen. Bei den Einstellungen zum Spiel war eine Mitspielerin, die mit dem Einser-Controller, diejenige, die die Lieder auswählen konnte. Dabei wurden die Mitspielerinnen gefragt, für welches Lied sie sich entscheiden wollten. Während des Spiels fand kaum Kommunikation statt, außer wenn die Mädchen während des Spiels die Punktezahl verglichen. Wenn sie beim Nachtanzen der gezeigten Bewegungen nicht mitkamen, lachten sie. Manche sangen bei den Songs mit, während sie tanzten.

### 6.3.1.3 Wii Sports

Das Spiel „Wii Sports“ wurde ebenfalls sehr gerne gespielt. In der Beobachtungsnummer 1 und 8 wurden Tennis und Bowling gespielt. Dabei fand die Kommunikation zwischen den Mitspielern vornehmlich vor dem Spiel statt. Dabei wurde gefragt, welche Figur der Spieler war, wo er stand, mit wem er spielte und wie viele Spiele gespielt werden sollten: „Welcher bin ich?“, „Ah da, rot!“, „Wie viele Spiele wollen wir spielen? Drei?“, „Ja, machen wir mal drei!“. Beim Spielen waren die Kinder motiviert und schrien oft vor Aufregung: „Ahhh!“, „Geh rechts!“, „Ja, ich hab ihn!“ Wenn etwas nicht klappte, wurde dies auch kommuniziert: „Oh nein!“, „Warum hat das nicht geklappt? Ich hab doch eh dort geschlagen!“ Freude über den Sieg. „Ja! Wir haben gewonnen!“

Beim Spielen von Bowling fand relativ gesehen weniger Kommunikation statt, als beim Spielen von Tennis. Die Spieler, die ihren Einsatz verschliefen, wurden von den anderen Spielern darauf hingewiesen: „Wer ist jetzt dran?“, „Du.“, „Warte, ich glaub du!“, „Du bist dran!“. „Ah! Du bist dran!“ - „Ah ja.“

Die Reihenfolge musste an sich nicht diskutiert werden, denn sie war vom Spiel fest vorgegeben.

Beim Spielen musste manchmal die Steuerung erklärt werden, denn obwohl sie am Bildschirm dargestellt wurde, hat sie dennoch ihre Tücken, so erklärten die Spieler, die den Dreh heraus hatten, der hilfeschuchenden Spielerin den Trick: „Wo ist der andere Knopf?“, „Schau da!“, „Aja, danke!“, „Und du musst sie gleichzeitig drücken und dann so loslassen.“ Die Erklärung erfolgte oft anhand des eigenen Controllers oder auf dem Controller des Mitspielers. Dieser Umstand ist interessant, denn die Controller sind alle gleich, jedoch wurden die Erklärungen oft auf dem Controller des hilfeschuchenden Mitspielers gezeigt.

Während des Spiels wurden den anderen Spielern etwaige Erfolge mitgeteilt: „Ja, sieben!“, „Strike! Jaaa!“, „Yeahhhh!“, „Juhuuu!“, „JA, so geht das!“, „So wird das gemacht, yeah!“, „Na endlich!“ und Misserfolge: „Ah, das nächste Mal!“, „Mist“, „Shit“, „Arrrr“, „Oje, daneben!“, „Ah! Ich darf noch mal?“. Auch bei diesem Spiel wurde viel

gelacht, etwa als in der Beobachtung 8 ein Spieler seine Kugel in die falsche Richtung warf.

Gegen Ende des Spiels wurden die Punkte der Mitspieler verglichen und die momentane Platzierung kommentiert, wobei sich einige motivierten, ihre Platzierung noch zu ändern: „Ich hab 56 Punkte, wie viel hast du?“, „Ich hab schon 70 Punkte!“, „Wow, du hast ja viele Punkte!“, „Wenn ich jetzt noch zwei Strikes mache und du nicht, dann hol ich dich ein.“

Die letzte Runde war noch sehr spannend, denn jeder bemühte sich, einen Strike zu werfen: „Ah! Das ist die letzte Runde! Noch ein Strike, dann kann mich niemand mehr überholen.“ „Oh nein! Fall doch!“, „Rrrrg.“ „Jetzt bin ich dran!“, „Jaaa!“, „Was ich darf noch einmal? Ich war ja schon zwei Mal dran?“, „Ja, weil du ein Strike geworfen hast“ „Wow, voll super!“ „Pfoo, das schaff ich nie!“, „Ja, nur noch zwei!“ „Nein, was war das? Wieso ist das da runtergefallen?“, „Aber jetzt!, Ah Mist nur vier!“

Am Ende des Spiels wurden die Platzierungen dargestellt, dabei fiel die Freude relativ mäßig aus, wahrscheinlich liegt das daran, dass sich noch während des Spiels bereits abzeichnete, welche Plätze die Spieler einnehmen werden. „Ah! Um einen Punkt verpasst, verdammt! Ah, egal!, Was spiel ma jetzt?“, bei der 8. Beobachtung: „Ja! 102 Punkte!“ „Ah! Voll knapp, ich hab 98 Punkte.“ „Ich bin dritte!“ „Ah! Egal, was spielen wir jetzt?“

Bei Spielen wie „Mario Kart“, „Just Dance“ und „Wii Sport“ stellte sich zusätzlich die Frage, wie die Kinder das Spiel wahrnahmen, ob sie das Spiel als Computerspiel sahen oder als die jeweilige reale Tätigkeit, die sie ausübten. Dabei stellte sich durch die Interviews heraus, dass die Kinder die Spiele mehrheitlich nicht als Computerspiele ansahen, sondern als ausgeführte reale Tätigkeit. Die meisten fühlten sich durch das Spiel besser auf das Autofahren oder Tennisspielen vorbereiten, auch wenn sie diese Tätigkeiten noch nie vorgenommen hatten.

Jeweils einmal wurde während der Beobachtung ein anderes „Wii“-Spiel gespielt: „Raving Rabbits Travel in Time“ in der ersten Beobachtung, „Wii Super Mario Bros.“ in der fünften Beobachtung und schließlich in der sechsten Beobachtung „Wii Mario &

Sonic bei den Olympischen Winterspielen“. Auf diese 3 Spiele wird anschließend noch kurz eingegangen.

#### **6.3.1.4 Raving Rabbids Travel in Time**

Das Spielen von „Raving Rabbits Travel in Time“ hat den Kindern Spaß gemacht, denn sie lachten ununterbrochen, einerseits wegen des lustigen Spiels, andererseits auch wegen der Tätigkeiten die die Spieler ausüben konnten, sehr lustig fanden sie zum Beispiel, sich gegenseitig zu schlagen. Beim Spielen unterhielten sich die Burschen über das Spiel, wie sie vorgehen wollten und wie sie Aufgaben lösen könnten. Auch bei diesem Spiel konnte ein kommunikativer Aspekt beim Spielen beobachtet werden. Die Kinder halfen sich gegenseitig, ob im Spiel oder bei der Steuerung.

#### **6.3.1.5 Wii Super Mario Bros.**

Bei „Wii Super Mario Bros.“ mussten die Spieler im Spiel darauf achten, dass kein Spieler starb und somit aufeinander achten. Dadurch verlangt das Spiel in seinem Spieldesign von den Spielern eine Interaktion. Es gibt hier auch keinen Wettkampf unter den Spielern, sondern ein Miteinander. In diesem Spiel unterhielten sich die Spieler auch am meisten. Dies liegt daran, dass das Spiel auch darauf abzielt. Bei früheren Beobachtungen, die allerdings nicht dokumentiert sind, wurden Kinder, die „Super Mario Bros.“ spielten, öfter beobachtet. Wie bei „Mario Kart“ ist auch bei diesem Spiel der Kommunikationsinhalt ähnlich.

#### **6.3.1.6 Wii Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**

Mit dem Spiel „Wii Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen“ haben in der Beobachtung 6 zwei Mädchen und ein Bursche begonnen.

Dieses Spiel spielten sie zum ersten Mal, was durch die Schwierigkeiten bei der Steuerung erkennbar wurde. Obwohl die Bewegungen für die Steuerung dargestellt wurden, hatten die Kinder dennoch Probleme bei der Ausführung. Die Frustration, wenn es nicht so klappte, wie sie es wollten, zeigten sie durch ihre Körpersprache sowie

durch ihre verbale Äußerungen. Nach einiger Zeit des Spielens verloren sie das Interesse an dem Spiel, da die Frustration gegenüber dem Spielspaß überwog. Jedoch hat ihnen das Spiel zeitweise auch Spaß gemacht, z.B. wenn ihnen etwas gelungen war. Beide Kinder waren sehr angespannt, was an den Gesichtern zu sehen war und daran, dass sie sehr nahe am Fernseher standen. Möglicherweise standen sie auch so nahe am Fernseher, weil sie näher am Geschehen sein wollten, denn es wirkte so als würden sie sozusagen in den Bildschirm hineinkriechen wollen. Dadurch hatte es den Anschein, die Kinder würden diesen Spielraum auch als ihren Spielraum wahrnehmen, wodurch die Unterscheidung von Realität und Simulation verloren zu gehen schien.

## **6.3.2 Beobachtungen an anderen Konsolen**

### **6.3.2.1 XBox 360**

Im Rahmen der 1. Beobachtung lag der Fokus auf der „Xbox 360“. Dabei fiel auf, dass die Burschen, nachdem sie zunächst an der „Wii“ gespielt hatten, sich einem Rennspiel an der „Xbox 360“ zuwandten und sie während den Einstellungen des Spiels sehr wenig und während des Rennens gar keine Kommunikation mehr statt fand.

An den Gesichtern der Kindern konnte die stärkere Konzentration beim Spielen auf der „Xbox 360“ beobachtet werden. Die Kinder waren so in das Spiel versunken, dass sie das Spielgeschehen nicht kommentieren konnten.

### **6.3.2.2 PlayStation 2**

Bei der 9. Beobachtung spielten zwei Burschen das Autospiel „Need for Speed“ an der „PlayStation 2“. Lediglich vor dem Spiel wurde kommuniziert, wer welchen Controller und welches Auto nahm und wie „cool“ die Autos aussahen. Der einzige Kommentar, der während des Spiels gegeben wurde, war: „Ah! Die Cops!“, „Nein, ihr schnappt mich nicht!“, „Ah mist!“

Ein Grund für die fehlende Kommunikation bei den beiden oben vorgestellten Beobachtungen könnte im Spiel liegen. Die beiden beschriebenen Rennspiele finden

nicht in einer schönen fiktiven Welt statt, sondern in einer gefährlichen „Realität“. Das Spiel ist ernster als das „Wii“ Spiel, denn die Burschen versuchen vor der Polizei zu fliehen und ein gutes Rennen zu fahren, welches sie gewinnen wollen. Ein weiterer Grund könnte auch im Controller liegen. Der im Vergleich zur „Wii“ komplexere Controller ist den Burschen bekannt und sie kennen sich in seiner Steuerung gut aus, jedoch ist bei diesem gute Fingerfertigkeit gefragt. Wobei sich die Frage stellt, ob durch den Einbezug des ganzen Körpers zur Steuerung des Controllers eine andere Atmosphäre bei den Spielern entsteht, die eine Anregung zur Kommunikation entstehen lässt. Durch den starken Körpereinsatz wird der Raum anders wahrgenommen und der Spielraum wirkt größer, dadurch stehen die Spielhandlung und das Spiel selbst stärker im Mittelpunkt.

### **6.3.2.3 XBox Kinect**

Obwohl die „XBox Kinect“ wie die „Wii“ eine bewegungssensorische Konsole ist, jedoch ohne Controller auskommt, entstand unter den Spielern in der 10. Beobachtung keine nennenswerte Kommunikation. Das Rennspiel auf der „Kinect“ verdeutlicht den Unterschied zur „Wii“, bei der „Wii“ unterhielten sich die Kinder fast permanent. Bei der „Kinect“ wurde nur vor dem Spiel Hilfe bezüglich der Steuerung gesucht und nach dem Spiel unterhielten sich die Burschen über den Platz, den sie ergattert hatten. Möglicherweise ist das auf das Fehlen des Controllers zurückzuführen, was auf die wichtige Funktion des Controllers als Spielzeug, welches den Einstieg in die Spielwelt eröffnet, hindeutet. Das Fehlen eines Controller erschwert womöglich die Vorstellung, Teil des Spieles zu sein bzw. der Spieler kann seinen Spieltrieb letztlich nur ausreichend befriedigen, indem er physisch Knöpfe drückt. Das Sich-ärgern über einen Gegenstand führt letztlich auch zu Kommunikation, und ohne den Controller als diesen Gegenstand des Ärgernisses kann diese auch nicht stattfinden.

Letztlich könnte es aber auch am Spieldesign des „Kinect“-Spiels gelegen haben, welches wenig Raum für Interaktionen bei den Spielern ließ.

#### **6.3.2.4 Computerspiele**

In der vierten Beobachtung haben zwei Mädchen, nachdem sie an der „Wii“-Konsole „Mario Kart“ und „Just Dance“ gespielt hatten, anschließend am Computer gespielt. Da sie gemeinsam ein Computerspiel spielen wollten haben sie sich für das Spiel „Rapunzel“ entschieden, welches auf der Tastatur gespielt wird. In diesem Spiel mussten sie abwechselnd spielen, da Gleichzeitigkeit vom Spieldesign nicht vorgesehen ist. Das Spielzeug, zielt darauf ab, dass die Spieler gemeinsam Aufgaben lösen. Dies drückt sich durch die Kommunikation der Mädchen über den Wechsel der spielenden Person aus. Beim Spielen machten den Mädchen die Steuerung keine Probleme, es war erkennbar, dass sie den Umgang an der Tastatur kennen und Computerspielerfahrung besitzen.

Das zweite Computerspiel, das beobachtet wurde, war das Fußballspiel „Fifa 2011“, welches von zwei Burschen in der 8. Beobachtung, via Controller gesteuert, gespielt wurde. Bei den Einstellungen wurde ein wenig kommuniziert, nämlich welche Mannschaften sie wählten und welche Farbe die Trikots haben sollten. Während des Spiels herrschte kaum Kommunikation, lediglich ab und an, etwa wenn ein Tor fiel oder knapp vorbeigeschossen wurde – was sehr selten war. Dabei wurde bemerkt, dass die Kinder anhand ihres Spielverhaltens das Spiel schon kannten, denn sie brauchten keine Erklärung und keine Hilfe.

In den dargelegten Beobachtungen und Interviews lässt sich eindeutig eine Faszination für das Phänomen der „mimetic interface“-Konsolen, hier repräsentiert durch die Konsole „Wii“, feststellen. Es konnte des Weiteren auch eine Veränderung des Spielverhaltens in Richtung mehr Kommunikation und Interaktion der Spielenden beobachtet werden.

Im folgenden Kapitel werden nun die Ergebnisse der 11 Beobachtungen und 28 Interviews präsentiert und im Anschluss daran wird versucht Erklärungsmodelle für die Faszination der „Wii“-Konsole und des sich verändernden Spielverhaltens abzugeben.

## 7. Ergebnisse

Das Ziel dieser Arbeit war, das Phänomen der Faszination für die "Wii"-Konsole darzustellen und zu untersuchen, ob sich eine Veränderung des Verhaltens beim Spielen an der "Wii"-Konsole, als Vertreter des "mimetic interface"-Prinzips, zeigt. Diese Hypothese wurde zuvor im Rahmen eines wissenschaftlichen Praktikums, bei dem Kinder beim Spielen an Konsolen und Computern beobachtet wurden, generiert.

Um dieser Hypothese weiter nachzugehen wurden in weiterer Folge 42 Kinder beobachtet und 28 davon wurden zusätzlich interviewt. Bei den interviewten Kindern handelte es sich um 11 Mädchen und 17 Burschen. Das Durchschnittsalter der befragten Kinder betrug genau 11 Jahre, bei den Burschen lag das Durchschnittsalter bei 11,12 Jahren und bei den Mädchen bei 10,82 Jahren.

Die ausgearbeiteten Beobachtungen und Interviews wurden schriftlich festgehalten und anschließend gleich interpretiert. In den folgenden beiden Kapiteln werden zunächst die Interpretation der Interviews und anschließend die der Beobachtungen präsentiert.

### 7.1 Interpretation der Interviews

Jeder Interviewte gab an, dass ihm das Spielen an der Wii gefallen hätte.

Bei der Frage, was ihnen im Speziellen gefallen hätte, kamen die meisten Antworten dahingehend, dass es einfach nur Spaß gemacht hätte, dass etwa Tennis gespielt oder getanzt wurde.

Bei der Frage, wie die Steuerung war und ob diese schwer war, antworteten 16 Kinder mit „Nein“, 8 mit „Ja“, da es ungewohnt für sie war und 4 mit „Naja“ bzw „ein bisschen“, es sei gewöhnungsbedürftig. Diese spielten zum ersten Mal an der „Wii“.

Auf die Frage, ob sie sonstige Schwierigkeiten gehabt hätten, antworteten 19 mit „Nein“, wobei zwei davon anschließend dennoch Schwierigkeiten schilderten. Es schien, als ob die Kinder nicht gerne zugaben, Schwierigkeiten gehabt zu haben und sie diesen

Umstand nicht reflektiert haben. Sieben antworteten mit „Ja“, jedoch lagen die Schwierigkeiten immer am Spiel und nicht an der Steuerung, wie zum Beispiel, dass die Kinder bei klassischen „Jump and Run“-Spielen nicht schnell genug waren oder oft abgestürzt sind. Ein Kind antwortete mit „Naja“, es sei eben zu langsam gewesen und eine weitere Antwort lautete, dass „Wii Tennis“ anders als richtiges Tennis sei.

Auf die Frage, ob die Mitspieler dem Interviewten geholfen haben, haben 21 mit Ja geantwortet, sechs mit „Nein“ und einmal gab es dazu keine Angabe.

Bei diesen Fragen stellte sich heraus, dass die Kinder, die diese Frage verneint hatten, in der Beobachtung ein anderes Verhalten aufwiesen. Dies überraschte in der Untersuchung und es ergab sich daraus die Schlussfolgerung, dass die Hilfestellungen der Kinder teilweise nicht als solche wahrgenommen wurden. Weiters könnte die Verneinung der Fragen darauf schließen lassen, dass die meisten Burschen, die diese Frage verneinten, zwischen 13 und 14 Jahre alt waren und möglicherweise aufgrund ihrer pubertären Entwicklungsstufe nicht zugeben wollten, dass sie Hilfe in Anspruch genommen hatten, da dies als eine Form der Schwäche und Unmännlichkeit gelten würde.

Auf die darauf folgende Frage, ob der Interviewte seinen Mitspielern geholfen hätte, haben 19 mit „Ja“ geantwortet, sechs mit „Nein“ und drei waren ohne Angabe.

Ob die Tätigkeit real war, haben 21 bejaht, sechs haben mit „Nein“ geantwortet und einmal gab es dazu keine Angabe.

Bei der Frage nach der Wahrnehmung - also ob der Spieler gerade ein Computerspiel oder die jeweilige Tätigkeit des Spiels tatsächlich real verrichtet hat, etwa getanzt, Tennis oder Bowling gespielt oder Auto gefahren sind - waren 19 Kinder der Meinung gerade tatsächlich die jeweiligen Tätigkeit verrichtet zu haben und lediglich sieben (3 Mädchen und 4 Burschen) war bewusst, dass es sich um ein Computerspiel gehandelt hatte. Es ist anzunehmen, dass dies an der Reife der Kinder liegt, denn von den vier Burschen waren zwei 13 und 14 und die zwei anderen zehn und elf. Die Mädchen waren 13, zehn und neun Jahre alt. Ein Interviewter gab beides an und bei einem Interview gab es zu dieser Frage keine Angabe.

Auf die Frage, ob und mit welchen anderen Konsolen die Kinder sonst noch spielten, kam heraus, dass 16 mit der „PlayStation 2“, 8 mit der „Xbox 360“, 8 am Computer, 3 mit tragbaren „Nintendo“-Konsolen, 2 mit der „PlayStation 3“, einer im Internet und einer auf der „PlayStation Portable“ spielten. Das heißt, dass jedes Kind mehrere verschiedene Formen der Bildschirmspiele konsumierten und Erfahrungen damit hatten.

Zum Unterschied zwischen Wii und anderen Konsolen befragt, berichteten die meisten Kinder, dass die „Wii“ sich „durch die Bewegung ändert“, „Sport gemacht werden kann“, „die Steuerung anders ist“, dass sie „anders gespielt wird“, die „Wii anders ist“ und „andere Spiele“ hat.

Im Interview Nummer 12 antwortet ein Mädchen, dass „am Computer gesessen und allein gespielt wird“, wohingegen „an der Wii gemeinsam gespielt und Bewegung gemacht wird“. Ein anderes Mädchen antwortete im Interview Nummer 14, dass „die Xbox anstrengend ist und die Wii nicht“. Im Interview Nummer 22 findet ein Bursche, dass „auf der Wii das Autofahren wie echt ist“, wohingegen es „bei der PlayStation 2 normal ist“. Ein Bursche im Interview Nummer 24 antwortete enthusiastisch: „Bei der Wii da sind Sachen, die man in der Wirklichkeit machen kann, es ist wie echt!“

Auf die Frage, welche Konsole den Kindern am besten gefällt, fiel die Wahl bei 18 auf die „Wii“, bei 2 auf die „PlayStation 2“, einmal sowohl auf die „PlayStation 2“ und die „Wii“, einmal auf die „PlayStation 3“ und vier Interviewte gaben an, dass ihnen alle Konsolen gefallen. Ein Mädchen bevorzugte Computerspiele und ein anderes Mädchen Internetspiele, wobei dies gar nicht gefragt worden war. Sie gaben als Gründe an, dass ihnen die Steuerung leichter fallen würde.

Diejenigen, welche die „Wii“-Konsole bevorzugten gaben als Gründe an: das *gemeinsame* Spielen, der Spaß, das Spiel „Mario Kart“, der sportliche Aspekt, Tanz und dass es „wie echt“ ist. Ein weiterer Grund war, dass die „Wii“ „nicht so anstrengend und kompliziert ist wie die Xbox“.

Zusammenfassend heißt das: Von den 28 befragten Kindern hatte jedes Spaß beim Spielen an der „Wii“-Konsole. Es konnte zwar von den Kindern nicht genauer präzisiert werden, was ihnen daran Spaß machte, es hatte aber auf jeden Fall mit der körperlichen Aktivität zu tun. Die Art der Steuerung stellte für die Meisten (16 Kinder) kein Problem dar, und wenn es Schwierigkeiten gab, dann lag das eher daran, dass das gespielte Spiel zu anspruchsvoll für das Kind war. 21 Kinder nahmen Hilfe von anderen Kindern in Anspruch und 19 der Befragten halfen ihrerseits Anderen bei etwaigen Unklarheiten. Als besonders interessant stellte sich auch die Tatsache dar, dass 20 Kindern nicht eindeutig bewusst war, dass es sich bei dem soeben gespielten Spiel um ein Videospiele gehandelt hatte. Die Wahrnehmung dessen, was „reales Spiel“ und was Videospiele war, wurde undifferenziert – das Videospiele und das „reale Spiel“ verschmolzen in der Wahrnehmung sozusagen.

Jedes befragte Kind konsumierte regelmäßig auch andere Konsolen. Befragt zum Unterschied zwischen der „Wii“ als „mimetic interface“-Konsole und anderen „traditionellen interface“-Konsolen wurden genannt: der sportliche Aspekt, die Bewegung, die Steuerung, die Art der Spiele, sowie das gemeinschaftliche Spielerlebnis mit anderen Spielteilnehmern. Als Vorteile der „Wii“ gegenüber anderen Konsolen waren für die Kinder der gesteigerte Spielspaß, das gemeinsame Spielen, sportliche Aktivität, Tanzen, das Spiel „Wii: Mario Kart“, die Tatsache das das Videospiele als „wie in echt“ erlebt wurde und das Spielen an der „Wii“ „nicht so kompliziert“ war.

## **7.2 Interpretation der Beobachtungen**

Hinsichtlich der verbalen Sprache zeigte sich eine Veränderung des Spielverhaltens im Vergleich zu anderen Konsolen dahingehend, dass die Kinder beim Spielen an der „Wii“ mehr miteinander kommunizierten. Dabei war die Sprache motivierend und erregt auf sich selbst oder andere gerichtet, erfreut oder traurig – aber in jedem Fall sehr lebhaft.

Die Körpersprache äußerte sich in Gestik und Mimik im Vergleich zu anderen Konsolen deutlich gesteigert. Die Gestik entsprach der Aufregung im Spiel, wenn zum Beispiel etwas nicht klappte, so schlug ein Spieler mit der Faust in die Luft oder hüpfte bei einem Erfolg vor Freude auf und ab. In der Mimik zeigte sich größtenteils ein Lächeln abwechselnd mit Phasen, in denen die Gesichter angespannt waren. Freude und Ärger wurden körperlich durch heftiges Gestikulieren zum Ausdruck gebracht.

Im Vergleich dazu waren Gestik und Mimik beim Spielen an anderen Konsolen und am Computer nicht so intensiv und die Emotionen wurden nicht so stark geäußert. Die Mimik der Spieler war grundsätzlich angespannt und die Gestik kaum vorhanden. Die verbale Sprache war wenig ausgeprägt, es wurde in Vergleich zu der „Wii“ während des Spiels deutlich weniger miteinander gesprochen.

Prinzipiell herrschte bei allen Spielern an der „Wii“ eine heitere und ausgelassene Stimmung, die Kinder hatten stets ein Lächeln in Gesicht. Im Vergleich zu den anderen Bildschirmspielen, wie Computerspielen, „XBox 360“, „Kinect“ oder „PlayStation 3“ ließ sich folgendes beobachten:

Auch wenn jedes Spiel zumindest zu zweit gespielt wurde, erfolgte nicht so viel Kommunikation und Interaktion wie bei der „Wii“.

Es konnte daher eine Änderung des Spielverhaltens bei der „Wii“ beobachtet werden. Diese Veränderung des Spielverhaltens stellte sich durch eine deutliche Steigerung der verbalen und körperlichen Kommunikation und Interaktion beim Spielen an der „Wii“-Konsole dar.

Zusammengefasst ergibt dies, dass unter den 42 beobachteten Kindern durchwegs eine ausgelassene, heitere Stimmung mit vielen lächelnden Gesichtern vorherrschte. Im Vergleich zu anderen „traditionellen interface“-basierten Konsolen und Spielen lässt sich eine gesteigerte Kommunikation feststellen, auch wenn in beiden Fällen Multi-Player-Modi gegenübergestellt werden. Es kam zu einer beobachtbaren Steigerung,

sowohl in verbaler Sprache, als auch in Gestik und Mimik der Spielteilnehmer. Des Weiteren fiel auf, dass vermehrt Emotionen nach außen getragen wurden, als dies bei anderen Konsolen der Fall ist. Teilweise bedingte das Spieldesign der „Wii“- Spiele ein kooperatives Vorgehen zum Erreichen eines gemeinsamen Ziels, was zwangsläufig rege Interaktion unter den Teilnehmern nach sich zieht.

Besonders interessant war die Tatsache zu beobachten, das bei der „Xbox 360 Kinect“, die ihrerseits selber ebenfalls ein auf „mimetic interface“- basiertes Spiel- und Steuerungsprinzip darstellt, vergleichsweise weniger Interaktion statt fand. Es entfiel hier einerseits der Controller in seiner Funktion als Spielzeug, was eine Mangelnde sensomotorische Befriedigung nach sich zieht, und andererseits war es nicht nötig, die Steuerung und Spieleinstellungen in Bezug auf den Controller zu erklären, wodurch ebenfalls weniger miteinander gesprochen wurde.

### **7.3 Faszination „Wii“**

Die Faszination für die „Wii“-Konsole erklärt sich teilweise ganz einfach dadurch, dass Bildschirmspiele generell enormen Anklang bei der heutigen Jugend finden. Das Spiel stellt allgemein ein Ausbrechen aus dem Alltag in Form eines zeitweiligen Flüchtens aus der Realität dar, welche für den Menschen Erholung bringt und in der heutigen Zeit in Form des Bildschirmspiels in Erscheinung tritt. Dieser Zufluchtsort vor der Realität, also die Spielwelt, stellt durch die Möglichkeit des aktiven Eingreifens ins Geschehen eine Verbindung zwischen Phantasie und Realität dar. Die Medienrealität erweist sich in unserer Zeit als wirkungsvoller gegenüber der außermedialen Realität und Konsolen schaffen einen neuen Platz für Phantasiewelten, die dann auf einen Bildschirm projiziert werden und in die der Spielende eingreifen kann.

Ist es einem Kind nicht möglich eine reale Erfahrung zu machen, zum Beispiel in einer Sportart wie Tennis, so kann diese hier durch eine mediale Erfahrung kennengelernt werden. Diese Auseinandersetzung mit medialen Welten ermöglicht es Kindern hier Erfahrungen und Fähigkeiten zu sammeln. Jedoch wäre die mediale Erfahrung im

Idealfall eine Ergänzung zu der realen Erfahrung in Form einer Unterstützung (vgl. Fritz 1991, S.102). Dies zeigt, dass die „Wii“ reale Erfahrungen zwar nicht ersetzen, diese aber durchaus ergänzen kann.

Besonders durch eine reale Art der Steuerung, wie es bei der „Wii“ in Form des „mimetic interface“ der Fall ist, verwischen sich die Grenzen zwischen dieser Phantasiewelt und der Realität. Der Controller öffnet als physische Verbindung zwischen unserer Realität dem Bildschirm das Tor in die virtuelle Welt des Videospiele und begleitet den Spieler auf seinem Abenteuer. Spielzeug definiert sich als Gegenstand, der, weniger aufgrund spezifischer Eigenschaften, sondern viel mehr durch einen spielerischen Umgang und der Fähigkeit, zum Spielen einzuladen, zu einem Spielzeug wird. Prinzipiell kann man den Controller also als Spielzeug bezeichnen, der aber erst im Zusammenwirken mit dem Videospiele und der damit verbundenen virtuellen Scheinwelt in seiner Funktion voll aufgeht. Der „Wii“-Controller lässt durch seinen Aufbau und seine Art des Gebrauchs viel Raum für Phantasie und kann sehr viele Gegenstände repräsentieren, was ihn zu einem idealen Spielzeug macht, der auch eine sensomotorische Befriedigung mit sich bringt.

Durch den Controller, sprich durch das „mimetic interface“ verändert sich die Wahrnehmung des Spielraumes. Durch die bewegende Steuerung können Dinge in einer virtuellen, simulierten Welt bewegt werden und nicht mehr nur räumlich nahes. Somit verändern Bildschirmspiele die sensomotorische Kompetenz, da auf neue Wahrnehmungen neue Reaktionsformen erforderlich werden (vgl. Swertz 1998).

Zum Anderen kann die Faszination für die „Nintendo Wii“ auch an Spielen wie „Super Mario Bros.“ und „Mario Kart“ liegen, die schon seit den Anfängen von „Nintendo“ bei den Spielern sehr populär und dadurch erfolgreich waren und üblicherweise als Gelegenheitsspiele, als „Casual games“ betrachtet werden können.

Einfache „Casual“-Spiele sind beliebter als komplexe „Hardcore-Spiele“ und offensichtlich erreichen sie eine völlig neue Zielgruppen nämlich Kinder, Erwachsene, ältere Personen und ganze Familien. So gelang es, dass jetzt auch Pensionisten Zugang zu diesem Medium fanden, eine Zielgruppe von der man sich nie erträumt hätte, dass sie zu Videospiele wird. Die Gründe dafür liegen zum Einen in der Einfachheit und intuitiven Bedienung des Controllers und da der Fokus der Spiele nicht

auf beeindruckenden Grafiken liegt, fällt es leichter dem Bildgeschehen zu folgen und zum Anderen in der Einfachheit und Kürze der Spiele. Der stereotype „Casual-Spieler“ zeichnet sich dadurch aus, dass er positive und angenehme Fiktionen bevorzugt, wenige Videospiele besitzt, keine schwierigen Spiele mag und nicht gewillt ist, viel Zeit und Mittel für Videospiele zu investieren (vgl. Juul 2010, S.8).

Die „Wii“ orientiert sich also an familienfreundlicher Unterhaltung und kurzweiligen Spielen, die nicht lange dauern und nicht all zu komplex sind und führt dadurch zu einer Art Rückbesinnung auf die Anfänge der Videospiele in Spielhallen. Diese Wiederfindung besteht in der Einfachheit der Spiele, die durch neue Designs in das Leben der Spieler passen und durch ihr einfaches Erlernen ein breites Publikum erreichen (vgl. Juul 2010, S.2ff). Das Besondere an der „Wii“-Konsole ist also, dass die „digitale Kluft“ durch sie zu schwinden scheint. Berührungsgängste der älteren Generation mit Videospiele werden gemindert durch die einfache Bedienung des Controllers und der angebotenen Spiele.

Die besondere Popularität der „Wii“ bei Kindern hängt damit zusammen, dass Kinder es mögen, wenn ihnen attraktive Handlungsziele, wie das Autofahren, Tennis spielen etc. vorweggenommen werden - und schließlich ist die Fiktion im „Wii“ Spiel eine cartoonhafte und verniedlichte Version der bekannten Sportarten Tennis, Bowling, Golf, Boxen und Baseball etc. die leichter zu meistern sind, als die jeweiligen realen Tätigkeiten (vgl. Juul 2010, S. 58f). Dies wird bei der „Wii“-Konsole mit einer Steuerung, die durch Bewegung des eigenen Körpers – und zwar auf einer annähernd realistischen Weise – funktioniert, viel intensiver erlebt als bei einer Steuerung, bei der lediglich einzelne Finger bewegt werden. Es herrscht bei der „Wii“ also höhere Kompatibilität als bei anderen Konsolen.

Diese Steuerung der „Wii“ basiert auf dem „Mimetic interface“. Der Spieler gestikuliert dabei physisch etwas, was zugleich auf dem Bildschirm zu sehen ist (vgl. Juul 2010, S.5). „Mimetic interface“-Spiele sind meistens drei- dimensional. Sie ermöglichen eine stufenlose Verbindung zwischen dem Spielraum und dem drei dimensional Raum im Bildschirm. Dabei regen sie zur Interaktion zwischen Spielern im Spielraum an (vgl. Juul 2010, S17f). Ein Beispiel dafür ist das „Wii Sport- Bowling- Spiel“, das den Eindruck vermittelt, dass der Spielerraum im 3D-Raum weiterläuft. (vgl. Juul 2010, S.18). Bei den „Wii Sports Spielen“ unterstützt der Controller die Illusion, dass der Spielraum in dem

3D-Raum fortgeführt wird, dass die zwei Arten des Raumes zu einem werden (vgl. Juul 2010, S.107).

Der gesundheitliche Gedanke tritt bei vielen Kindern bei den Interviews hervor, da oft die Antwort auf die Frage, was ihnen am Spielen an der „Wii“ gefallen hat, die Bewegung und der sportliche Aspekt des Spieles waren. Dies lässt einerseits darauf schließen, dass sich Kinder gerne bewegen und ihnen Bewegung Freude bereitet, andererseits, dass sie wissen, dass Bewegung wichtig und erstrebenswert ist und deswegen ein derartiges Spiel akzeptabel ist.

Die „Sensumotorische Synchronisation“ - die ohne Controller so nicht möglich ist - ist für den Spielspaß essentiell und es bereitet den Spielern mehr Freude, Knöpfe zu drücken, als völlig entkoppelt von jeglichem materiellen Objekt zu spielen. Diese Erkenntnis unterstreicht die Rolle des Controllers in seiner Funktion als Spielzeug im Sinne eines Verbindungsstücks zwischen Spieler und virtueller Welt.

Die Faszination für die „Wii“ liegt also unter Anderem daran, dass durch das „mimetic interface“ zwischen der Aktion des Spielers und dem Geschehen auf dem Bildschirm hohe Kompatibilität herrscht. Die Kompatibilität beträgt aber nicht 100 Prozent, was wichtig ist, da dadurch das Spiel leichter zu meistern ist, als die repräsentierte reale Tätigkeit, etwa Gitarre spielen. Ein weiterer Grund für den Erfolg der „mimetic interface“-Spiele ist ihr Fokus auf Multiplayer-Minispiele, also kurzweilige Spiele, die man zu mehrmals spielt, und der damit verbunden lebendigen sozialen Interaktion. Außerdem sind diese Spiele nicht allzu komplex, dadurch leicht zu erlernen und es ist interessanter Anderen beim Spielen zuzusehen.

Zusammengefasst heißt das: die „Wii“-Konsole fasziniert durch die Verwischung der Grenzen zwischen Realität und Fiktion, welche durch den Controller, in seiner Funktion als vielseitiges und wandlungsfähiges Spielzeug, unterstützt wird.

Eine zentrale Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang auch der Steuerung zu, die mittels „mimetic interface“ operiert, somit durch den Körper des Spielenden und dessen Bewegungen funktioniert und dadurch hohe Kompatibilität erreicht. Es wird dadurch

ermöglicht, dass attraktive Handlungsziele leichter als in der Realität erfahren und geübt werden können.

Letztlich liegt die Faszination in den Spielen der „Wii“ begründet, die einerseits als „Markenprodukte“ bereits seit den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts populär sind (etwa „Super Mario Bros.“) und andererseits als familienfreundliche Gelegenheitsspiele in ihrer Einfachheit und Kurzweiligkeit, sowie dem Fokus auf dem Multiplayer-Modus eine breite, altersübergreifende Zielgruppe ansprechen und ein gemeinschaftliches Spielerlebnis ermöglichen.

## **7.4 Änderung des Spielverhaltens**

Die Veränderung des Spielverhaltens ist zunächst eindeutig auf die revolutionäre Art der Steuerung durch den menschlichen Körper zurückzuführen, welche auf dem Prinzip des „mimetic interface“ beruht und in dieser Form zum ersten Mal mit der Entwicklung der „Wii“-Konsole in Erscheinung trat. Es ist nun plötzlich möglich, zuhause im Wohnzimmer mit ein paar Freunden zu Bowlen oder Tennis zu spielen. Dabei wird der Spieler einerseits durch den körperlichen Aspekt des bewegungsgesteuerten Spiels noch mehr zu einem Teil des virtuellen Spiels und erhält andererseits durch den intuitiv zu handhabenden „Wii“- Controller eine unkomplizierte Art der Steuerung, wobei die „Wii“- Fernbedienung in ihrer Funktion als physisches Spielzeug auch der sensomotorischen Befriedigung des Spielers dient.

Diese Funktion des Controllers ist nicht zu unterschätzen, denn im Vergleich zu „Xbox 360 Kinect“, wo kein Controller benötigt wird, zeigte sich bei den Beobachtungen an der „Wii“ regerer Austausch in Form von gesteigerter verbaler und non-verbaler Kommunikation. Durch das Fehlen des Controllers entfällt nämlich auch der Moment des Erklärens der Steuerung und der sachgerechten Handhabung, was an sich schon sehr viel Spaß bereiten kann, da der „Wii“- Controller eben unkompliziert ist, wodurch er schnell erklärt werden kann und es nicht zu Frustrationen, sondern zu gewinnbringenden Interaktionen kommt.

Ein weiterer Grund für die gesteigerte Kommunikation liegt im Design der „Wii“- Spiele, die oft als Multiplayerspiele konzipiert sind. Die populärsten „Nintendo-Wii“- Spiele, wie „Wii Sports“ und „Wii Play“, sind nämlich keine langwierigen Singleplayer- Spiele mit linearem Handlungsstrang, sondern eine Kollektion von vielen „Mini-Spielen“ in Form von kurzweiligen Gelegenheitsspielen („Casual Games“) die vornehmlich zu mehr gespielt werden und hier oft der Wettstreit im Zentrum steht. Bei Bildschirmspielen findet Interaktion generell nicht nur zwischen Bildschirm und Mensch, sondern auch interpersonell zwischen den Spielern statt (vgl. Swertz 1998).

Eine solche Interaktion kann natürlich auch in Form von Wettkämpfen stattfinden, wie sie etwa durch das Spieldesign der oben erwähnten Spiele „Wii Sports“ und „Wii Play“ begünstigt werden. Ein Wettkampf ist ein wechselseitiges Erproben des Geschicks, das an Regeln gebunden ist und kann somit auch nur stattfinden, wenn mehrere Spieler beteiligt sind (vgl. Heimlich 2001, S.51). Wenn einem Spieler das Spiel geglückt ist, erhält er eine Belohnung, er ist mit sich zufrieden. Ein solcher Erfolg kennzeichnet auch die Überlegenheit des Spielers gegenüber den Mitspielern, die der Spieler den anderen Teilnehmern sogleich kommunizieren wird. Dieser Erfolg kann auch vom Einzelnen auf die Gruppe übertragbar sein, wenn etwa in Teams gegeneinander oder gegen die künstliche Intelligenz der Konsole gespielt wird, wodurch dann der ganzen Gruppe Ehre und Ansehen zugute kommen (vgl. Heimlich 2001, S.60f).

Durch die Steuerung, welche auf dem „mimetic interface“ beruht, wird der Wettkampf nicht nur in der virtuellen Spielwelt, sondern auch tatsächlich auf körperlicher Ebene zwischen den Spielern ausgetragen und daher als real erlebt. Jedoch scheint es so als wäre der Sieg oft nebensächlich und mehr der Spielspaß ein primäres Ziel beim Spielen an der „Wii“.

Betrachtet man das „Jump and Run“-Spiel „Wii Super Mario Bros.“, welches im Gegensatz zum klassischen „Super Mario Bros.“ in der „Wii“- Version den Fokus auf den Multiplayermodus legt, so ist hier wiederum kooperatives Handeln und Kommunikation unbedingte Voraussetzung um ein gemeinsames Spielziel zu erreichen. Im Vergleich dazu führt das Computerspiel „Rapunzel“, welches zeitgleich auf einer einzigen Tastatur gespielt wird und auch ein kooperatives Spielziel verfolgt, ebenfalls unweigerlich zu Kommunikation, wobei die Kommunikation auch hier für das Erreichen

eines gemeinsamen Ziels notwendig ist. Das gemeinsame Spielen am PC wird jedoch nur von wenigen Spielen unterstützt. Bei Computerspielen gibt es den „Online“-Bereich als Raum für virtuelle Gemeinschaftsspiele bzw. Multiplayerspiele wie „MMORPGs“ („Massive-Multiplayer-Online-Roleplaying-Games“) wie „World of Warcraft“ oder „LAN-Parties“<sup>13</sup> („Local Area Network“ Veranstaltungen) wo, „Ego-Shooter“-Spiele wie „Counter Strike“ oder Strategiespiele gespielt werden. Laut einer neuen Studie der Universität Hohenheim „GameStat2010“ sind gemeinsame Konsolenspiele beliebter als Onlinespiele, da Gemeinschaftserlebens und soziale Interaktionen stärker erlebt werden (vgl. Quandt et. al. 2010). Kommunikation ist bei Computerspielen zwar prinzipiell möglich, jedoch nur über Mikrofon (via „Head-Set“) oder in schriftlicher Form über die Tastatur, keinesfalls jedoch ist nonverbale Kommunikation möglich. Bei den Spielen der „Wii“ lässt sich jedoch beobachten, dass stets rege Kommunikation stattfindet, auch wenn das Spieldesign nicht unbedingt darauf abzielt.

Zusammengefasst lässt sich also festhalten, dass die Veränderung des Spielverhaltens durch die „Wii“-Konsole in Form gesteigerter verbaler und non-verbaler Kommunikation einerseits auf dem bewegungsgesteuerten „mimetic interface“-Prinzip in Kombination mit der Verwendung eines benutzerfreundlichen Controllers beruht, welcher gewinnbringende Interaktionen unter den Spieler schafft, indem der Moment des Erklärens der Steuerung gegeben ist und durch den körperlichen Aspekt der Steuerung eine an sich virtuelle Tätigkeit als real erlebt wird.

Andererseits ist die Veränderung des Spielverhaltens im Spieldesign vieler „Wii“-Spiele begründet, die als kurzweilige Mehrspieler-Casual Games eher bei den klassischen, nicht-digitalen Gesellschaftsspielen anzusiedeln sind als bei stereotypen langatmigen

---

<sup>13</sup> Eine LAN-Party ist eine private oder öffentliche Veranstaltung, bei der private Computer durch ein lokales Netzwerk verbunden werden. Dabei messen sich die Teilnehmer in Computerspielen, bei denen Taktik, Strategie, Geschick und Teamgeist gefordert werden (vgl. Geisler 2009, S.99). Es wird hier zwar auch in einer Gemeinschaft gespielt, jedoch benutzt jeder Teilnehmer seinen eigenen Bildschirm und so unterscheidet sich das gemeinschaftliche Spielen grundlegend vom gemeinsamen Spielen an einer Konsole dadurch, dass eine Kommunikation zwar möglich ist, diese aber durch eine gewisse räumliche Trennung dennoch nicht so intensiv stattfindet.

Videospielen und diese zumeist entweder einen Fokus auf Wettkämpfe aufweisen, was lebendige Interaktionen auslöst oder aber für kooperatives Handeln konzipiert sind, was wiederum intensive Kommunikation voraus setzt.

## 8. Resümee

Die, im Rahmen eines wissenschaftlichen Praktikums nach den Richtlinien der „Grounded Theory“ generierte Hypothese, dass die „Wii“-Konsole fasziniert und zu einer Veränderung des Spielverhaltens führt, wurde in weiterer Folge in 11 Einheiten durch Beobachtungen an 42 und Interviews von 28 Computer- und Konsolen-spielenden Kindern in Freizeit-Einrichtungen überprüft.

Die darauffolgende Interpretation der Interviews ergab, dass jedes der Kinder Spaß beim Spielen an der „Wii“- Konsole hatte, wobei die damit verbundene körperliche Aktivität ausschlaggebend zu sein schien. Die Kinder unterstützten und halfen sich gegenseitig bei etwaigen Problemen mit der Steuerung und diversen Einstellungen und es zeigte sich, dass in der Wahrnehmung der meisten Kinder Videospiel und Realität verschmolzen. Den Unterschied zwischen der „Wii“- Konsole und „traditionellen interface“- Konsolen sahen die Kinder in dem sportliche Aspekt, der Bewegung, der Steuerung, der Art der Spiele, sowie dem gemeinschaftliche Spielerlebnis welches „wie in echt“ erlebt wurde und „nicht so kompliziert“ war.

Die Interpretation der Beobachtungen ergab, dass im Vergleich zu „traditionellen interface“- Konsolen, aber auch zu Konsolen, die komplett ohne Controller auskommen, eine gesteigerte Kommunikation, sowohl in verbaler Sprache, welche motivierend und erregt auf sich selbst oder andere gerichtet, erfreut oder traurig – aber in jedem Fall sehr lebhaft war, als auch in Gestik, Mimik und gezeigter Emotion der Spielteilnehmer stattfand.

Die Faszination für die „Wii“- Konsole erklärt sich teilweise durch die Verwischung der Grenzen zwischen Realität und Fiktion, welche durch den Controller, in seiner Funktion als vielseitiges Spielzeug, und die Steuerung mittels körperlicher Bewegung nach dem Prinzip des „mimetic interface“, welche eine erhöhte Kompatibilität des Videospiels mit der Realität mit sich bringt, gesteigert wird. Außerdem liegt die Faszination in den

Spiele der „Wii“ begründet, die sich einerseits als „Nintendo Markenprodukte“ seit den 1980er Jahren etabliert haben und sich großer Popularität erfreuen und die Spiele andererseits als familienfreundliche Gelegenheitsspiele in ihrer Einfachheit und Kurzweiligkeit, sowie dem Fokus auf dem Multiplayer- Modus eine breite, altersübergreifende Zielgruppe ansprechen.

Die Veränderung des Spielverhaltens durch die „Wii“- Konsole stellt sich in Form gesteigerter verbaler und non-verbaler Kommunikation und Interaktion dar und beruht einerseits ebenfalls auf dem bewegungsgesteuerten „mimetic interface“- Prinzip in Kombination mit der Verwendung eines benutzerfreundlichen Controllers, was gewinnbringende Interaktionen unter den Spieler schafft, indem der Moment des Erklärens der Steuerung gegeben ist und andererseits am Spieldesign vieler „Wii“- Spiele, die entweder einen Fokus auf Wettkämpfe aufweisen, was lebendige Interaktionen auslöst oder aber für kooperatives Handeln konzipiert sind, was wiederum intensive Kommunikation voraus setzt.

Diese Diplomarbeit konnte eine Faszination für die „Wii“- Konsole feststellen und teilweise auch erklären, außerdem konnte eine Veränderung des Spielverhaltens an der „Wii“- Konsole beobachtet werden. Um den Unterschied zwischen den einzelnen Konsolen genauer zu erarbeiten, sollten zukünftige Untersuchungen ein Studiendesign wählen, welches eingehender auf das Spielverhalten an den anderen Konsolen – „PlayStation 3“ und „Xbox 360“ - eingeht, da in der vorliegenden Arbeit der Fokus auf der „Wii“- Konsole lag und somit kein statistisch auswertbarer Vergleich generiert werden konnte.



# 9. Anhang

## 9.1 Literaturverzeichnis

Atteslander, Peter (2010): Methoden der empirischen Sozialforschung. Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. KG: Berlin. 13.Auflage.

Bachmair, Ben (1996): Fernsehkultur. Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder. Westdeutscher Verlag GmbH, Opladen.

Bachmair, Ben (2005): Mediensozialisation im Alltag. In: Mikos / Wegener (Hrsg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. UVK Verlagsgesellschaft mbH: Konstanz, S.95-114.

Bachmair, Ben (2007): Mediensozialisation- die Frage nach Sozialisationsmustern im Kontext dominanter Medienformen. In: Sesink, Werner/ Kerres, Michael/ Moser, Heinz (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 6. Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin. VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden, S.118-143.

Bachmair, Ben (2009): Medienwissen für Pädagogen. Medienbildung in riskanten Erlebniswelten. VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH: Wiesbaden.

Berkrot, Bill (2009): Nintendo Wii may provide actual exercise: study. Stand: 16.11.2009  
Online im Internet: URL: <http://www.reuters.com/article/2009/11/16/us-heart-nintendo-idUSTRE5AF3AR20091116> [letzter Zugriff: 18.08.2012]

Borries, Friedrich von / Walz, Steffen P. / Böttger, Matthias (2007): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism. The Next Level. Springer: Berlin, Heidelberg.

Bode, Andreas / Müller Christopher (2010): Mit Medienmusik erfolgreich in der Kreativwirtschaft. Ein praxisorientierter Leitfaden für die professionelle Musiknutzung in der Kreativwirtschaft. Musikmarkt GmbH & Co. KG: München.

Bühl, Achim (Hrsg.) (2000): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. LIT Verlag: Münster

Cassaro, Luigi (2009): Remote Control. Navigationsprinzipien. Stand: 14.03.2009  
Online unter URL: <http://twenty7studio.ch/BA/wordpress/?cat=44>. [Letzter Zugriff: 28.08.2012]

Deinet, Ulrich (2009): Methodenbuch Sozialraum. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

Dorau, Rainer (2011): Emotionales Interaktionsdesign. Gesten und Mimik interaktiver Systeme. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg

Dörrfuß, Kathrin / Wegener, Rene / Siemon, Andreas et. al. (2008): Video Games can Improve Performance in Sports – An Empirical Study with Wii Sports Bowling.  
Online unter: URL: <http://www.cogsys.wiai.uni-bamberg.de/teaching/ws0708/hci/practice/BowlingWii08.pdf> [Letzter Zugriff: 28.08.2012]

Flitner, Andreas (2002): Spielen-Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. Beltz: Langensalza.

Forster, Winnie (2009): Spielkonsolen und Heimcomputer 1972- 2009. Gameplan Verlag: Utting.

Forster, Winnie / Freundorfer, Stephan (2003): Joysticks. Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004. Gameplan Verlag: Utting.

Fritz, Jürgen (1989): Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel. Juventa Verlag: Weinheim und München.

Fritz, Jürgen (1991): Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung. Juventa Verlag: Weinheim und München.

Fritz, Jürgen (Hrsg.) (1995): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag: Weinheim, München.

Fritz, Jürgen (1995): Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag: Weinheim, München.

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

Fritz, Jürgen (2003): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn, S.10-24.

Fritz, Jürgen (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Juventa Verlag: Weinheim und München.

Fromme, Johannes (1997): Neue Spielformen der Kinder. Das Beispiel Video- und Computerspiele In: Renner, Erich: Spiele der Kinder. Interdisziplinäre Annäherung. Deutscher Studienverlag: Weinheim, S.67-87.

Fuhs, Burkhard (2000): Qualitative Interviews mit Kindern. Überlegungen zu einer schwierigen Methode. In: Heinzl, Friederike: Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive. Juventa Verlag: Weinheim und München. S.87-104.

Ganguin, Sonja (2010): Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

Gee, James Paul (2007): What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.

Geisler, Martin (2009): Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Juventa Verlag Weinheim und München.

Giessen, Hans W. (2008): Harold A. Innis. In: Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH: Wiesbaden, S.245-250

Glaser, Barney / G. Strauss, Anselm L. (2005): Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung. Verlag Hans Huber: Bern, 2.Auflage.

Gräßel, Elmar (s.d.): Med. Psychologie und Med. Soziologie. Online unter URL: [http://www.psychiatrie.uk-erlangen.de/forschung/arbeitsgruppen/med\\_psychologie\\_und\\_med\\_soziologie/index\\_g er.html](http://www.psychiatrie.uk-erlangen.de/forschung/arbeitsgruppen/med_psychologie_und_med_soziologie/index_g er.html) [letzter Zugriff: 06.09.2012]

Hauber, Steffen (2010): Spieleabend vor dem Bildschirm. In: Online Berliner Morgenpost. Stand: 07.12.2010. Online unter: URL: <http://www.morgenpost.de/familie/article1473371/Spieleabend-vor-dem-Bildschirm.html> [Letzter Zugriff 06.03.2011]

Harte, Declan (2010): Computer console gives pensioners a Wii thrill. In: The Press and the Journal, veröffentlicht am 21.08.2010. Online unter: URL:  
<http://www.pressandjournal.co.uk/Article.aspx/1881661>. [Letzter Zugriff: 08.01.2011]

Heimlich, Ulrich (2000): Kinderspiel und Spielbeobachtung. Spielerfahrungen als Mittler zwischen Bildungssystem und Lebenswelt. In: Heinzel, Friederike (Hrsg.): Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive. Juventa Verlag: Weinheim und München, S.171-184.

Heimlich, Ulrich (2001): Einführung in die Spielpädagogik. Eine Orientierungshilfe für sozial-, schul- und heilpädagogische Arbeitsfelder. Julius Klinkhardt: Bad Heilbrunn.

Heinzel, Friederike: Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive. Juventa Verlag: Weinheim und München.

Herz, NB/ Carter, C./ Munchnick, N. u.a. (s.d.): An Open- Label Study of the Wii in Parkinson's Disease. Medical College of Georgia:  
<http://www.parkinson.org/NationalParkinsonFoundation/files/07/07187f02-79e6-435b-908c-0291a3df5d06.pdf> [letzter Zugriff:18.08.20012]

Hoffmann, Bernward (2003): Medienpädagogik. Ferdinand Schöningh (UTB): Paderborn.

Huizinga, Johan (2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH: Reinbek bei Hamburg, 20. Auflage.

Huhtamo, Erkki (2007) : Neues Spiel, neues Glück. Eine Archäologie des elektronischen Spiels. In: Holtorf, Christian / Pias, Claus: (2007) Escape!. Computerspiele als Kulturtechnik. Böhlau Verlag: Köln Weimar, 1. Aufl. S.15-45.

Juul, Jesper (2010): A Casual Revolution. Reinventing video games and their players. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts.

Jöckel, Sven (2009): Spielend erfolgreich. Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH: Wiesbaden.

Jones, Sigrid (2008): Medien bilden - Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen. In: Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur - Erleben. Braumüller Verlag: Wien, S.137 – 148.

Kahol, Kanav (2010): Wii Surgery. Online unter URL:  
<http://symbiosis.asu.edu/wiisurg/index.html> [Letzter Zugriff: 18.08.2012]

Kaminski, Winfried (2008): Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen – Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik. In: Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert: Faszination Computerspielen. Theorie-Kultur-Erleben. Wilhelm Braumüller: Wien, S. 83 - 94.

Kent, Steven L (2001): The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond - The Story behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World. Three Rivers Press: New York.

König, Wolfgang (2000): Geschichte der Konsumgesellschaft. Franz Steiner Verlag: Stuttgart.

Kullman, Joe (2008): 'Wii' bit of technology aids medical education. Stand: 25.02.2008  
Online unter URL: <http://researchmatters.asu.edu/stories/wii-bit-technology-aids-medical-education-833> [letzter Zugriff: 16.6.2012]

Kyas, Stephan (2007): Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren. Pieterlen (Peter Lang).

Lamnek, Siegfried (2010): Qualitative Sozialforschung. Beltz Verlag Weinheim, Basel, 5. Auflage.

Lampert, Claudia (2005): Grounded Theory. In: Mikos / Wegener (Hrsg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. UVK Verlagsgesellschaft mbH: Konstanz, S.516-526.

Loguidice, Bill / Loguidice, Christina (2012): My Xbox 2012. Que Publishing: United States of America

Lies, Elaine / Tourtellotte, Bob (2012): Kids who play Nintendo Wii do not exercise more, study finds. Stand: 27.02.2012. Online unter URL: [http://www.huffingtonpost.com/2012/02/27/nintendo-wii-kids\\_n\\_1305514.html](http://www.huffingtonpost.com/2012/02/27/nintendo-wii-kids_n_1305514.html) [Letzter Zugriff: 18.08.2012]

Marr, Ann Christine (2010): Serious Games. für die Informations- und vermittlung. Dinges und Frick GmbH: Wiesbaden.

Martin, Ernst / Wawrinowski, Uwe (1991): Beobachtungslehre. Theorie und Praxis reflektierter Beobachtung und Beurteilung. Juventa Verlag: Weinheim.

Mayer, Marlene (2010): Bongfish - Spielend erfolgreich. Stand: 09.09.2010. In: Die Presse.com. Online unter URL: <http://diepresse.com/unternehmen/austria10/593407/Bongfish-Spielend-erfolgreich>

McCarthy, Caroline (2007): Study. U.S. game console ownership rising rapidly. Stand: 05.03.2007. Online unter URL: <http://www.zdnet.com/news/study-us-game-console-ownership-rising-rapidly/151410> [Letzter Zugriff: 26.05.2012]

Mertens, Mathias / Meißner, Tobias (2006): Wir Waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Katrin Blumenkamp Verlag: Göttingen.

Mogel, Hans (2008): Psychologie des Kinderspiels. Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel. Springer Medizin Verlag: Heidelberg, 3.Auflage.

Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert (Hrsg.) (2008): Faszination Computerspielen. Theorie-Kultur-Erleben. Wilhelm Braumüller: Wien.

Mikos / Wegener (Hrsg.) (2005): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. UVK Verlagsgesellschaft mbH: Konstanz.

Newman, James (2004): Videogames. Routledge: London.

Oerter, Rolf (1993): Psychologie des Spiels. Beltz Verlag: Weinheim.

Oerter, Rolf (1997): Lebensthematik und Computerspiel. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn S.59-66.

Osborne, Charlie (2012): Do Wii games encourage kids to exercise? Stand: 28.02.2012. Online unter URL: <http://www.zdnet.com/blog/igeneration/do-wii-games-encourage-kids-to-exercise/15412> [letzter Zugriff: 18.08.2012]

Parmentier, Michael (2004): Spiel. In: Benner, Dietrich / Oelkers, Jürgen (Hrsg.): Historisches Wörterbuch der Pädagogik. Beltz Verlag: Weinheim, S.929-S.945.

Pttman, Genevra (2012): Active video games don't mean kids exercise more. Stand: 27.2.2012. Online unter URL: [http://www.healthnews.com/en/news/Active-video-games-dont-mean-kids-exercise-more/34\\_EEJlhrDePyYTAuxodGa/](http://www.healthnews.com/en/news/Active-video-games-dont-mean-kids-exercise-more/34_EEJlhrDePyYTAuxodGa/) [letzter Zugriff: 18.08.2012]

Prange, Klaus / Strobel-Eisele, Gabriele (2006): Die Formen des pädagogischen Handelns. Eine Einführung. W.Kohlhammer GmbH: Stuttgart.

Prevezanos, Christoph (2011): Computer Lexikon 2012. Pearson Deutschland GmbH: München.

Quandt, Thorsten / Scharkow, Michael / Festl, Ruth (2010): Digitales Spielen als mediale Unterhaltung. Computer- und Videospiele in Deutschland. Online unter: [http://www.media-perspektiven.de/uploads/tx\\_mppublications/11-2010\\_Quandt.pdf](http://www.media-perspektiven.de/uploads/tx_mppublications/11-2010_Quandt.pdf) [letzter Zugriff:18.08.20012]

Rosenberg, B. H. / Landsittel, D. / Averch, T. D. (2005): Can video games be used to predict or improve laparoscopic skills? In: Journal of Endourology, 2005, 19, 372-376. Online unter: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15865530> [Letzter Zugriff:18.08.20012]

Rosenstingl, Herbert / Mitgutsch, Konstantin (2009): Schauplatz Computerspiele. Lesethek Verlag: Braumüller.

Rittelmeyer, Christian (2005): "Über die ästhetische Erziehung des Menschen". Eine Einführung in Friedrich Schillers pädagogische Anthropologie. Beltz Juventa: Weinheim.

Rivington, James (2007): Nintendo Wii is a legitimate form of exercise. Or so says Dr. Thin. Stand: 10.07.2007. Online unter: URL:

<http://www.techradar.com/news/gaming/consoles/nintendo-wii-is-a-legitimate-form-of-exercise-161058> [letzter Zugriff: 28.08.2012]

Rummler, Klaus (2010): Mobilkommunikation und soziale Segmentation. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlage GmbH: Wiesbaden, S.251-S.264

Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.) (2008): Handbuch Medienpädagogik. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

Sell, Nora (o.J.): Die Geschichte der Videospiele. Online unter: URL: : <http://videospielwelt.de/> [letzter Zugriff: 18.08.2012]

Sesink, Werner (2008): Neue Medien. In: Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH: Wiesbaden. S. 407-414

Scheuerl, Hans (1991): Das Spiel. Band 2 Theorien des Spiels. Beltz Verlag: Weinheim und Basel, 11.Ausgabe.

Schiller, Friedrich (1795): Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In: Die Horen. Cotta'schen Verlagbuchhandlung: Tübingen.

Schmidt, Markus: Revolution im Wohnzimmer. In: Chiponline.de. Stand. 05.02.2010. Online unter 2010a: URL: [http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-2\\_41227111.html](http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-2_41227111.html); 2010b: [http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-3\\_41227175.html](http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-3_41227175.html); 2010c: [http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4\\_41227189.html](http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227189.html) [letzter Zugriff:18.08.2012]

Strauss, A. / Corbin, J. (1996): Grounded Theory. Grundlagen Qualitativer Sozialforschung. Beltz Psychologie Verlags Union: Weinheim.

Süss, Daniel / Lampert, Claudia / Wijnen, Christine (2009): Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.

Swertz, Christian (1998): Faszination Bildschirmspiel. Das Medium und seine Botschaft. In: FiFF - Kommunikation 15 (3), S. 29-33. Online im Internet unter: URL: [http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/texte/fiff\\_kommunikation/fiff\\_kommunikation.html](http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/texte/fiff_kommunikation/fiff_kommunikation.html) [Letzter Zugriff: 06.08.2012]

Swertz, Christian (1999): Computer als Spielzeug. In: Spektrum Freizeit (2), S.112-120. Online im Internet unter: <http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/> [Letzter Zugriff: 06.08.2012]

Tenorth, Heinz- Elmar (2010): Geschichte der Erziehung. Einführung in die Grundzüge ihrer neuzeitlichen Entwicklung. Juventa Verlag: Weinheim und München, 5.Auflage.

Takenaka, Kiyoshi (2008): Nintendo Q1 profit up 32 pct on Wii; DS sales dip. Stand: 30.07.08. Online unter: <http://www.reuters.com/article/2008/07/30/us-nintendo-results-idUST6661320080730?pageNumber=2&virtualBrandChannel=10218&sp=true> [letzter Zugriff: 18.8.2012]

Thomas, Wolfgang / Stammermann, Ludger (2007): In-Game Advertising- Werbung in Computerspielen. Strategien Und Konzepte. Gabler Verlag: Wiesbaden.

Töpfer (2010): Computer & Konsole: Jeder vierte Deutsche ein Spieler. Repräsentativstudie „GameStat“ der Universität Hohenheim: Computer- und Videospiele unterhalten ein erwachsenes Millionenpublikum. Stand: 12.08.2010. Online unter: URL: [https://www.uni-hohenheim.de/pressemitteilung.html?&tx\\_ttnews\[tt\\_news\]=7339&cHash=23d8e88dc1](https://www.uni-hohenheim.de/pressemitteilung.html?&tx_ttnews[tt_news]=7339&cHash=23d8e88dc1) [erster Zugriff 06.03.2011]

Ünlü, Marina (2010): Gemeinsam einsam? Welchen Einfluss haben MMORGs auf das Sozialleben der SpielerInnen? GRIN Verlag: München.

Vagliardo, Alessandro (2008): Motion Tracking with Wii Controller. Department of Informatics: University of Zürich. Online unter: URL: <http://www.ifi.uzh.ch/pax/uploads/pdf/publication/709/Bachelorarbeit.pdf> [Letzter Zugriff: 06.08.2012]

Wesener, Stefan (2004): Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von transferprozessen in Bildschirmspielen. VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH: Wiesbaden.

Zsolt, Wilhelm (2009): Was ist der Wii Vitality Sensor. Stand: 11.Juni.2009. Online unter URL: <http://derstandard.at/1244460421691/Top-oder-Flop-Was-ist-der-Wii-Vitality-Sensor>. [letzter Zugriff: 28.8.2012]

### **Internetverzeichnis:**

BBC news: 'Wii warm-up good for surgeons'. Playing computer games such as the Nintendo Wii can improve a surgeon's performance in the operating theatre, a US study shows. Stand: 17.01.2008. Online unter: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/7193588.stm> [Letzter Zugriff: 08.04.2011]

Der Standard.at: Kinect für Xbox 360 erscheint am 10.November. Stand: 17.08.2010 URL: <http://derstandard.at/1281829338610/Offiziell-Kinect-fuer-Xbox-360-erscheint-am-10-November> [Letzter Zugriff 20.02.2011]

FH Köln: Spielraum. Institut zur Förderung von Medienkompetenz:  
URL: [http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www\\_spielraum/spielraum/materialien/module/wiifit/wie\\_fit\\_macht\\_die\\_wii-fit.pdf](http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/wiifit/wie_fit_macht_die_wii-fit.pdf) [Letzter Zugriff 20.02.2011]

GfK NOP: Wii console opens new doors for family bonding. Wii console opens new doors for family bonding. Online unter URL:  
[http://www.marketresearchworld.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=2106&Itemid=77](http://www.marketresearchworld.net/index.php?option=com_content&task=view&id=2106&Itemid=77)

Konsolenvergleich.info Stand: 13.08.2012  
URL: <http://www.konsolenvergleich.info/index.php/konsolenvergleich.html?start=22>  
[Letzter Zugriff: 09.08.2012]

lebenfreude.at: Kegeln mit der Wii:  
URL <http://www.leben-freude.at/Kegeln-mit-der-Wii.423.0.html> [letzter Zugriff: 20.02.2011]

Nintendo.de:

Nintendo.de 1: URL: [http://www.nintendo.de/NOE/de\\_DE/service/nintendo-geschichte\\_9911.html](http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/service/nintendo-geschichte_9911.html)

Nintendo.de 2:

[http://www.nintendo.de/NOE/de\\_DE/news/2010/nintendos\\_spielkonsolen\\_fuehren\\_die\\_verkaufscharts\\_an\\_15484.html](http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/news/2010/nintendos_spielkonsolen_fuehren_die_verkaufscharts_an_15484.html)

Nintendo.de 3:

URL: [http://www.nintendo.de/NOE/de\\_DE/systems/ueber\\_wii\\_1069.html](http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/ueber_wii_1069.html)

Nintendo.de 4:

URL: [http://www.nintendo.de/NOE/de\\_DE/systems/technische\\_details\\_1072.html](http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/technische_details_1072.html)

Nintendo.de 5:

URL: [http://www.nintendo.de/NOE/de\\_DE/games/wii/mario\\_kart\\_wii\\_7387.html](http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/games/wii/mario_kart_wii_7387.html)

Nintendo.com:

Nintendo.com2: URL: <http://www.nintendo.com/wii/console/accessories/wiiwheel>

Nintendo.com1: URL: <http://www.nintendo.com/wii/console/controllers>

Nintendo 2008: Die Wii -Konsole 2008. URL: <http://wiiportal.nintendo-europe.com/460.html>, [Letzter Zugriff: 4.7.2008]

URL: <http://us.wii.com/hardware.jsp>

Tnsglobal.com: Wii are family.

Online unter URL: <http://www.tnsglobal.com/news/news-185D8B66AE3F44C3B60E79E03A469E24.aspx> [Letzter Zugriff: 19.02.2011]

Playstation.com:

Playstation.com1:

URL: <http://de.playstation.com/psmove/>. [Letzter Zugriff: 20.02.2011]

Playstation.com25

URL: <http://us.playstation.com/ps2/accessories/scph-10010u.html> [Letzter Zugriff: 16.6.2012].

Playstation.com3:

URL: <http://de.playstation.com/ps3/news/articles/detail/item268713/PlayStation-Motion-Controller-vorgestellt/> [Letzter Zugriff: 16.6.2012].

Playstation.com4:

URL: <http://us.playstation.com/ps3/playstation-move/faq/> [Letzter Zugriff: 16.6.2012].

Playstation.com5:

URL: <http://us.playstation.com/ps3/accessories/playstation-move-navigation-controller-ps3.html> [Letzter Zugriff: 16.6.2012].

Vectrexmuseum.com

URL: <http://www.vectrexmuseum.com/vectrexsystem.php> [letzter Zugriff: 18.6.2011]

Wiigym:

URL: [http://www.wiigym.org/wii\\_fit\\_\\_fitness\\_study.htm](http://www.wiigym.org/wii_fit__fitness_study.htm) [letzter Zugriff: 05.05.2011]

Wiihabilitation:

URL: <http://www.wiihabilitation.co.uk/> [letzter Zugriff: 20.02.2011]

Xbox.com:

Xbox.com1: URL: <http://www.xbox.com/de-AT/Xbox360/Accessories/Controllers/white-wireless-controller> 20.06.2012

Xbox.com2: URL: <http://www.xbox.com/de-DE/Kinect/GetStarted> 20.06.2012

Wenn nicht anders angegeben, wurden alle Internetquellen zuletzt am 08.09.2012 eingesehen.

## 9.2 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Magnavox Odyssey .....	52
<a href="http://www.focus.de/fotos/1972-magnavox-odyssey-was-haben-teebeutel-zahnpasta-und-spielkonsole_mid_160713.html">http://www.focus.de/fotos/1972-magnavox-odyssey-was-haben-teebeutel-zahnpasta-und-spielkonsole_mid_160713.html</a>	
Abbildung 2: Atari: VCS-Stick .....	52
<a href="http://www.atari.com/history/cartridge-consoles">http://www.atari.com/history/cartridge-consoles</a>	
Abbildung 3: Atari Paddles .....	53
<a href="http://www.vintagegamingandmore.com/products-page-2/accessories/atari-2600-paddles-refurbished-2/">http://www.vintagegamingandmore.com/products-page-2/accessories/atari-2600-paddles-refurbished-2/</a>	
Abbildung 4: Atari Keyboard Controller .....	53
<a href="http://www.atari2600.com/ccp7/ecom-prodshow/Keyboard-Controllers-PROD3878.html">http://www.atari2600.com/ccp7/ecom-prodshow/Keyboard-Controllers-PROD3878.html</a>	
Abbildung 5: Interton VC 4000 Controller .....	53
<a href="http://www.old-computers.com/museum/photos/interton_vc4000_controller.jpg">http://www.old-computers.com/museum/photos/interton_vc4000_controller.jpg</a>	
Abbildung 6: CBS Colecovision Controller .....	54
<a href="http://www.gamespot.com/forums/topic/29141001/worst-1st-party-controller-ever-made">http://www.gamespot.com/forums/topic/29141001/worst-1st-party-controller-ever-made</a>	
Abbildung 7: CBS: Super Action Controller .....	54
<a href="http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Super_Action_Controller_Coleco_DSCF0353.JPG">http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Super_Action_Controller_Coleco_DSCF0353.JPG</a>	
Abbildung 8: Milton Bradley (MB) Vectrex .....	55
<a href="http://www.atariage.com/forums/topic/197557-redraiders-vectrex-pr0n/">http://www.atariage.com/forums/topic/197557-redraiders-vectrex-pr0n/</a>	
Abbildung 9: Datasoft: Le Stick.....	55
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle.html</a>	
Abbildung 10: Spectravideo: Quickshot II.....	55
<a href="http://www.cbmhardware.de/joystick/index.php">http://www.cbmhardware.de/joystick/index.php</a>	
Abbildung 11: Amiga Joyboard.....	56
<a href="http://www.atariage.com/controller_page.html?SystemID=2600&amp;ControllerID=11">http://www.atariage.com/controller_page.html?SystemID=2600&amp;ControllerID=11</a>	
Abbildung 12: Atari Trak-Ball .....	56
<a href="http://www.consolepassion.co.uk/products/atari-2600/hardware/atari-2600-trackball-loose">http://www.consolepassion.co.uk/products/atari-2600/hardware/atari-2600-trackball-loose</a>	
Abbildung 13: Nintendo: Famicom Joypad .....	57
<a href="http://gaming.wikia.com/wiki/Famicom_Controller">http://gaming.wikia.com/wiki/Famicom_Controller</a>	

Abbildung 14: Nintendo NES Controller .....	57
<a href="http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/nintendo_entertainment_system_1165.html">http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/nintendo_entertainment_system_1165.html</a>	
Abbildung 15: Nintendo NES Max .....	57
<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/NES_Max">http://en.wikipedia.org/wiki/NES_Max</a>	
Abbildung 16: Nintendo NES Advantage .....	58
<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/NES_Advantage">http://en.wikipedia.org/wiki/NES_Advantage</a>	
Abbildung 17: Sega Master System Pad .....	58
<a href="http://thegrotto.timidelfdesigns.co.uk/2009/03/control-a-historical-review-of-joypads/">http://thegrotto.timidelfdesigns.co.uk/2009/03/control-a-historical-review-of-joypads/</a>	
Abbildung 18: Sega Mega Drive Control Pad .....	59
<a href="http://thegrotto.timidelfdesigns.co.uk/2009/03/control-a-historical-review-of-joypads/">http://thegrotto.timidelfdesigns.co.uk/2009/03/control-a-historical-review-of-joypads/</a>	
Abbildung 19: Mattel Power Glove .....	59
<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/File:NES-Power-Glove.jpg">http://en.wikipedia.org/wiki/File:NES-Power-Glove.jpg</a>	
Abbildung 20: Broderbund: U-Force .....	60
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/2.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/2.html</a>	
Abbildung 21: Nintendo Super NES Controller .....	60
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/2.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/2.html</a>	
Abbildung 22: Sony Playstation Controller .....	62
<a href="http://thegrotto.timidelfdesigns.co.uk/2009/03/control-a-historical-review-of-joypads/">http://thegrotto.timidelfdesigns.co.uk/2009/03/control-a-historical-review-of-joypads/</a>	
Abbildung 23: Nintendo Virtual Boy Controller.....	62
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/3.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/3.html</a>	
Abbildung 24: Ascii Grip Controller .....	63
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/3.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/3.html</a>	
Abbildung 25: Nintendo 64: 3D Analog Controller .....	63
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/3.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/3.html</a>	
Abbildung 26: Sony Eye Toy .....	67
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/4.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/4.html</a>	
Abbildung 27: Nintendo Gamecube Controller .....	67
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/4.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/4.html</a>	
Abbildung 28: Microsoft X-Box360 .....	68
<a href="http://thegrotto.timidelfdesigns.co.uk/2009/03/control-a-historical-review-of-joypads/">http://thegrotto.timidelfdesigns.co.uk/2009/03/control-a-historical-review-of-joypads/</a>	
Abbildung 29: Xbox 360 Kinect.....	70

<a href="http://www.xbox.com/de-DE/Xbox360/Accessories/Kinect/">http://www.xbox.com/de-DE/Xbox360/Accessories/Kinect/</a>	
Abbildung 30: Sony PlayStation Move Controller .....	70
<a href="http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/5.html">http://www.consol.at/specials/artikel/alles-unter-kontrolle/5.html</a>	
Abbildung 31: Die Wii Konsole .....	73
<a href="http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/technische_details_1072.html">http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/technische_details_1072.html</a>	
Abbildung 32: Nintendo Wii .....	74
<a href="http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-2_41227111.html">http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-2_41227111.html</a>	
Abbildung 33: Bewegungsgesteuerte Konsolen .....	74
<a href="http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227084.html">http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227084.html</a>	
Abbildung 34: Playstation 3 .....	75
<a href="http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227175html">http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227175html</a>	
Abbildung 35: Xbox 360 .....	75
<a href="http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227189.html">http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227189.html</a>	
Abbildung 36: Vergleich von Konsolen .....	75
<a href="http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227189.html">http://www.chip.de/artikel/Bewegungssteuerung-fuer-PlayStation-Xbox-und-Wii-4_41227189.html</a> (letzter Zugriff: 21.11.2011)	
Abbildung 37: Der Wii Controller .....	77
<a href="http://www.nintendo.com/wii/console/controllers">http://www.nintendo.com/wii/console/controllers</a>	
Abbildung 38: Nunchuk .....	78
<a href="http://www.nintendo.com/wii/console/controllers">http://www.nintendo.com/wii/console/controllers</a>	
Abbildung 39: Wii Motion Plus .....	78
<a href="http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/zubehoer_1243.html">www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/zubehoer_1243.html</a>	
Abbildung 40: Wii Wheel .....	79
<a href="http://www.nintendo.com/wii/console/accessories/wiiwheel">http://www.nintendo.com/wii/console/accessories/wiiwheel</a>	
Abbildung 41: Die Wii Sensorbar .....	79
<a href="http://www.nintendo.com/wii/console/controllers">http://www.nintendo.com/wii/console/controllers</a>	

Abbildung 42: Wii Vitality Sensor.....80  
<http://derstandard.at/1244460421691/Top-oder-Flop-Was-ist-der-Wii-Vitality-Sensor>

*Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte demnach eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.*

Wenn nicht anders angegeben, wurden alle Abbildungen zuletzt am 01.09.2012 eingesehen.

## 9.3 Zusammenfassung

Die Welt der Kinder und Jugendlichen ist von Medien geprägt. Seit einigen Jahren sind dies vor allem Computer- und Konsolenspiele, die mittlerweile ein nicht wegzudenkender Bestandteil ihres Alltags geworden sind.

Seit es Videospiele gibt, gibt es ebenfalls öffentliche Debatten über die Folgen dieser Entwicklung, etwa Bewegungsmangel, soziale Isolation und erhöhte Gewaltbereitschaft. Mit der "Nintendo Wii" erschien eine Konsole, die durch Bewegung gesteuert wurde, eine starke soziale Komponente aufweist und kaum Spiele mit gewalttätigem Inhalt anbietet. Da es bis dato keine Untersuchung über das Spielverhalten beim Spielen mit der "Wii"-Konsole gibt, möchte die vorliegende Arbeit diese Lücke erstmals füllen.

Die leitenden Forschungsfragen hierbei lauten: „Warum fasziniert „Wii“?“ „Wie stellt sich das Spielverhalten beim „Wii“- Spielen dar?“ und „ob Unterschiede des Spielverhaltens, im Gegensatz zu anderen Konsolen, existieren?“

Die Studie setzt sich hierfür zwei Ziele: erstens, das beobachtete Spielverhalten festzuhalten und zweitens, die persönliche Wahrnehmung und Erfahrung der Spieler beim Spielen zu erfragen.

Im theoretischen Teil dieser Arbeit werden bisherige Erkenntnisse bei der Nutzung von Bildschirmspielen sowie deren Geschichte anhand einer Literaturrecherche ermittelt. Im methodischen Teil werden die Annahmen anhand der „Grounded Theory“ durch Beobachtung und Interviews erforscht.

Die Untersuchungen an 42 Kindern haben eine Änderung des Spielverhaltens in dem Sinn ergeben, dass es, im Vergleich zu anderen Konsolen, zu vermehrten Interaktionen und lebhafterer Kommunikation zwischen den Spielern kommt.

Möglicherweise liegt die Ursache dafür in den verfügbaren Spielen, dem Fokus auf Mehrspieler-Spielen und der speziellen Art der Steuerung ("mimetic interface") mit der "Wii"-Fernbedienung, die als Spielmittel soziale Interaktionen insbesondere der verbalen und körperlichen Sprache herbeiführt.

Dies zu verifizieren obliegt zukünftigen Arbeiten zu dem Thema.

## 9.4 Abstract

The world of children and adolescents is shaped by media. Within the last years these have mainly been computer and console games, which have by now become an indispensable part of their everyday lives. Since the appearance of video games there have been public debates about the possible consequences of this development namely lack of physical exercise, social isolation and increased violent behaviour. With the “Nintendo Wii” a console was released that was controlled by motion, has a strong social component and hardly offers games with violent content. Since no studies examining the playing behaviour while playing with the “Wii” console have been conducted so far, the present paper aims to fill this gap for the first time.

The guiding research questions are: “What is this fascination with “Wii”?”, “How is the game behaviour while playing with the “Wii”?” and “Do differences in playing behaviour compared to other consoles exist?”.

Thus the study consists of two goals: first, to capture the observed behaviour while playing the game and secondly, to determine the players’ individual perception and experience during the game.

The theoretical part of this work outlines the previous existing knowledge in the use of video games and its history based on literature research.

In the methodical part assumptions on the basis of “Grounded Theory” are explored through observation and interviews.

The study of 42 children recognises that a change of playing behaviour, as in comparison to other consoles increases to more lively interactions and communications between the players.

Possibly these changes are caused by the types of games available, the focus on multi-player games and the special type of controllers (“mimetic interface”) with the “Wii” remote controller, which brings, in the function of a toy, social interactions in particular the verbal and physical interactions.

The verification of these hypotheses is a possibility for future research.

## 9.5 Fragenkatalog<sup>14</sup>

Nummer des Interviews: 1

Geschlecht: m

Alter: 12

Spiel: Wii Sports, Raving Raabits und auf der X-Box: V8

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Es hat Spaß gemacht!**

- Welches Spiel hat dir am Besten gefallen? **Dieses mit den Hasen!**

- Und warum, gefällt es dir besser? **Weil man mehrere Möglichkeiten hat zu spielen und es lustig ist. (erzählt er aufgeregt)**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen?

6.) Hast du den Mitspielern geholfen?

7.) Hast du gerade Tennis und Bowling gespielt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Tennis und Bowling gespielt**

8.) War es für dich real? Glaubst du Tennis und Bowling spielt man wirklich so? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Tennis oder Bowling spielen müsstest? **Ja**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen? **Ja**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **X-Box**

Du hast heute auch noch mit der X-Box gespielt und wie war das? **Wii war lustiger!**

Hast du schon vorher auf der X-Box gespielt? **Ja, ich hab eine zu Hause!**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen? Die Wii macht mehr Spaß!**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Die Wii!**

---

<sup>14</sup> Fragen, die nicht beantwortet wurden, scheinen im Fragenkatalog nicht auf

## Nummer des Interviews: 2

Geschlecht: m

Alter: 9

Spiel: Wii Sports, Raving Raabits und auf der X-Box V8

- 1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**
- 2.) Was hat dir gut gefallen? **Es war lustig!**
  - Welches Spiel hat dir am Besten gefallen? **Das Raving Rabbits!**
  - Und warum, gefällt es dir besser? **Weil man sich so lustig gegenseitig schlagen kann!**
- 3.) Wie war die Steuerung?
- 3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**
- 4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**
- 5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**
- 6.) Hast du den Mitspielern geholfen?
- 7.) Hast du gerade Tennis und Bowling gespielt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Tennis und Bowling gespielt**
- 8.) War es für dich real? Glaubst du Tennis und Bowling spielt man wirklich so? **Ja**
- 9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Tennis oder Bowling spielen müsstest? **Ja**
- b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen? **Ja**
- 10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**
  - Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **X-Box**
- Hast du heute zum ersten Mal auf der X-Box gespielt? **Nein**
- 11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen? Die Wii ist lustiger, weil man gemeinsam spielt!**
- 12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Die Wii, weil man sich so lustig gegenseitig schlagen kann!**

**Nummer des Interviews: 3**

Geschlecht: w

Alter: 9

Spiel: Wii Sport Tennis

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Emm, ja schon.**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Das Tennis spielen.**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Ja!**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Ja, ich hab aufgehört zu spielen, weils zu schwierig ist und die Burschen wollten weiter spielen und ich wollt' nicht mehr.**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen?

7.) Hast du gerade Tennis gespielt oder hast du ein Computerspiel gespielt?

**Computerspiel gespielt**

8.) War das für dich real? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Tennis spielen müsstest? **Hmm, vielleicht.**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Internet**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du?

11.) Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen?

12.) Was gefällt dir besser die Wii oder Internetspiele? **Internetspiele, weil sie nicht so anstrengend sind.**

**Nummer des Interviews: 4**

Geschlecht: w

Alter: 10

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Alles**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein.**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt?

8.) War das Auto fahren für dich real? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto spielen müsstest? **Ja**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen? **Ja**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? Stattdessen wurde gefragt:

Hast du schon mal Nintendo gespielt? **Ja, Nintendo DS!**

11.) Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/  
Computerspielen?

12.) Was gefällt dir besser die Wii oder der Nintendo DS? **Die Wii, weil man zusammen spielen kann und es mehr Spaß macht.**

**Nummer des Interviews: 5**

Geschlecht: w

Alter: 13

Spiel: Just Dance

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Das Tanzen!**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein, nicht schwer!**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Nein**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja, am Anfang ein bisschen.**

7.) Hast du gerade getanzt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **getanzt**

8.) War das Tanzen für dich real? **Ja**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja, mit der PS2.**

11.) Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? **Das man sich bewegen muss beim spielen.**

12.) Was gefällt dir besser die Wii oder andere Konsolen? **Die Wii, weil man auch Sport machen kann.**

**Nummer des Interviews: 6**

Geschlecht: w

Alter: 12

Spiel: Just Dance

- 1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja, sehr!**
- 2.) Was hat dir gut gefallen? **Das Tanzen!**
- 3.) Wie war die Steuerung? **Leicht**
- 3.) a.) War die Steuerung schwer?
- 4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Naja, manchmal war ich zu langsam.**
- 5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Nein**
- 6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**
- 7.) Hast du gerade getanzt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Getanzt**
- 8.) War das Tanzen für dich real? **Ja**
- 9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto spielen müsstest?
- b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?
- 10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja, Playstation.**  
Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du?
- 11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen-Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen?** **Bei der Wii kann man tanzen.**
- 12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Wii gefällt mir besser!**

**Nummer des Interviews: 7**

Geschlecht: w

Alter: 11

Spiel: Just Dance

- 1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**
  
- 2.) Was hat dir gut gefallen? **Das Tanzen!**
  
- 3.) Wie war die Steuerung? **Gut**
- 3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**
- 4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten?
  
- 5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**
- 6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**
  
- 7.) Hast du gerade getanzt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Getanzt**
  
- 8.) War das Tanzen für dich real? **Ja**
- 9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto spielen müsstest?
- b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?
  
- 10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Hmm. Ich spiele Computer und Nintendo DS.**
  
- 11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen-Computerspielen?** **Na sie ist anders.**
- 12.) Und was gefällt dir besser: Computer, Nintendo DS oder Wii zu spielen? **Hmm, alles. Aber Wii ist besser.**

**Nummer des Interviews: 8**

Geschlecht: w

Alter: 10

Spiel: Mario Kart, Just Dance

- 1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**
- 2.) Was hat dir gut gefallen? **Naja, dass man sich bewegen muss!**
- 3.) Wie war die Steuerung? **Ok!**
- 3.) a.) War die Steuerung schwer? **Am Anfang war's schwierig, wir haben das zum ersten Mal gespielt!**
- 4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Ja, beim Spielen war es ungewohnt und ich war nicht so schnell.**
- 5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**
- 6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**
- 7.) Hast du gerade getanzt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **getanzt**
- 8.) War das Tanzen für dich real? **Ja**      Und das Auto fahren? **Ja**
- 9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto spielen müsstest? **Nein**  
b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?
- 10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Nein, aber am Computer spiele ich!**  
Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du?
- 11.) Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/  
Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen?
- 12.) Was gefällt dir besser die Wii oder die Computerspiele? **Die Computerspiele, sie sind nicht so schwierig.**

**Nummer des Interviews: 9**

Geschlecht: w

Alter: 10

Spiel: Mario Kart, Just Dance

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen?

3.) Wie war die Steuerung? **Ja, am Anfang schwierig, weil es ungewohnt war. Aber dann wars leicht!**

3.) a.) War die Steuerung schwer?

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Ja, bei Mario Kart auf der Strecke zu bleiben, war bissl schwierig.**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Hast du gerade getanzt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Wir haben getanzt.**

8.) War das Tanzen für dich real? **Ja** Und das Auto fahren? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto spielen müsstest? **Bissi.**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen? **Ja, glaub schon.**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Nein. Nur am Computer.**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du?

11.) Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/ Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen?

12.) Was gefällt dir besser die Wii oder die Computerspiele? **Die Wii, weil man da auch tanzen kann.**

**Nummer des Interviews: 10**

Geschlecht: m

Alter: 11

Spiel: Wii Super Mario Bros., Wii Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Ja, hat Spaß gemacht!**

3.) Wie war die Steuerung? **Bissl schwierig!**

3.) a.) War die Steuerung schwer?

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Es war schwierig, weil wir immer schauen mussten, dass wir alle zusammen sind. Sonst stirbt jemand.**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Bei Mario Kart du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt?  
**Auto fahren**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Denk schon.**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen? **Ja**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2, X-Box und Computer**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/ Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen?**  
**Man spielt anders.**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Alle**

**Nummer des Interviews: 11**

Geschlecht: w

Alter: 10

Spiel: Wii Super Mario Bros., Just Dance

- 1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**
- 2.) Was hat dir gut gefallen? **Es hat Spaß gemacht!**
  
- 3.) Wie war die Steuerung? **Bei Super Mario war's schwer!**
- 3.) a.) War die Steuerung schwer?
- 4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Ja, ich bin oft gestorben, weil ich zu langsam war.**
  
- 5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja, bisschen.**
- 6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Habs versucht.**
  
- 7.) Hast du gerade getanzt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Computerspiel**
  
- 8.) War das Tanzen für dich real? **Ja**
- 9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto spielen müsstest?
- b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?
  
- 10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**  
Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **Nintendo DSi**
  
- 11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen?** **Bei der Wii bewegt man sich und spielt gemeinsam. Bei der DSi spiele ich alleine.**
  
- 12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Schwer zu sagen, beide!**

**Nummer des Interviews: 12**

Geschlecht: w

Alter: 10

Spiel: Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Just Dance

- 1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**
- 2.) Was hat dir gut gefallen? **Dass man sich bewegen kann!**
- 3.) Wie war die Steuerung? **Gut**
- 3.) a.) War die Steuerung schwer? **Bei den Olympischen Spielen war's bisschen schwierig, aber es ging.**
- 4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**
- 5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**
- 6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**
- 7.) Hast du gerade getanzt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **getanzt**
- 8.) War das Tanzen für dich real? **Ja**
- 9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto spielen müsstest?  
b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?
- 10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ich spiele noch am Computer!**  
Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du?
- 11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen?** **Beim Computer sitzt man und spielt alleine. Bei der Wii spielt man gemeinsam und bewegt sich.**
- 12.) Was gefällt dir besser die Wii oder die Computerspiele? **Wii gefällt mir besser als Computerspiele**

**Nummer des Interviews: 13**

Geschlecht: m

Alter: 7

Spiel: Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Just Dance

- 1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**
  
- 2.) Was hat dir gut gefallen? **Olympische Spiele/ Das Mariospiel.**
  
- 3.) Wie war die Steuerung?
  - 3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein, nicht wirklich!**
- 4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**
  
- 5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**
- 6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**
  
- 7.) Hast du gerade getanzt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **getanzt**
  
- 8.) War das Tanzen für dich real? **Ja**
  
- 10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja!**  
Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **Playstation und Computer**
  
- 11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen?** **Naja man steuert mit dem Körper.**
  
- 12.) Was gefällt dir besser die Wii oder die Computerspiele? **Gleich**

**Nummer des Interviews: 14**

Geschlecht: w

Alter: 13

Spiel: Wii Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Am Besten hat mir Mario Kart gefallen.**

Warum? **Weil's cool ist!**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein.**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein, nicht wirklich. Die Anderen hatten fiese Pakete und man ist kleiner geworden oder man hat nichts gesehen. Das hat genervt.**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Nein**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Nein**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt?

**Computerspiel**

8.) War das Auto fahren für dich real? **Nein**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto spielen müsstest? **Glaub nicht.**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja, manchmal mit der X-Box von meinem Bruder.**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und Computerspielen? Die Wii ist nicht so anstrengend wie die X-Box. Die X-Box ist viel komplizierter.**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Die Wii gefällt mir besser, weil sie nicht so anstrengend ist. Ich wünsch mir eine Wii zu Weihnachten.**

**Nummer des Interviews: 15**

Geschlecht: w

Alter: 11

Spiel: Wii Sports Tennis, Just Dance

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Das wir Tennis gespielt haben!**

3.) Wie war die Steuerung? **Gewöhnungsbedürftig**

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein, aber der Schläger hat nicht immer so gemacht wie ich es wollte.**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Hast du gerade Tennis und Bowling gespielt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Tennis und Bowling gespielt**

8.) Ist das Spielen an der Wii, wie richtiges Tennis? **Bissl, aber beim richtigen Tennis sieht man mehr.**

9.) a.) Glaubst du, ihr könnt besser Tennis spielen, wenn ihr es auf der Wii spielt? **Ja, schon!**

b.) Ist es für euch eine Übung? **Ja**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **X-Box und PS2**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/Computerspielen?** **Bei der Wii kann man sich bewegen.**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Die Wii!**

**Nummer des Interviews: 16**

Geschlecht: m

Alter: 11

Spiel: Wii Sports Tennis

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Die Spiele**

3.) Wie war die Steuerung? **Ungewohnt**

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Es ist anders als richtiges Tennis.**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Hast du gerade Tennis und Bowling gespielt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Computerspiel**

8.) Ist das Spielen an der Wii, wie richtiges Tennis? **Nein.**

9.) a.) Glaubst du, ihr könnt besser Tennis spielen, wenn ihr es auf der Wii spielt?  
**Vielleicht**

b.) Ist es für euch eine Übung? **Ja**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **Mit der X-Box und der PS2.**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen?** **Die Bewegung**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Naja, hmm die Wii!**

**Nummer des Interviews: 17**

Geschlecht: m

Alter: 11

Spiel: Wii Sports

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Es war lustig!**

3.) Wie war die Steuerung? **Anders**

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Hast du gerade Tennis und Bowling gespielt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Tennis und Bowling gespielt**

8.) Ist das Spielen an der Wii, wie richtiges Tennis? **Ja, schon!**

b.) Habt ihr schon mal Tennis gespielt? **Nein**

9.) a.) Glaubst du, ihr könnt jetzt richtiges Tennis spielen? **JA!**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen? **Ja**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2, X-Box und Computer**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen?**

**Bei der Wii macht man Sport.**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Wii**

**Nummer des Interviews: 18**

Geschlecht: m

Alter: 12

Spiel: Wii Sports

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Na das Tennis spielen und das Bowlen.**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Hast du gerade Tennis und Bowling gespielt oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Tennis und Bowling gespielt**

8.) Ist das Spielen an der Wii, wie richtiges Tennis? **Ja, schon!**

b.) Habt ihr schon mal Tennis gespielt? **Nein**

9.) a.) Glaubst du, ihr könnt jetzt richtiges Tennis spielen? **Ja**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen? **Ja**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **Mit der PS2, X-Box und auch am Computer**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen und Computerspielen?** **Man spielt sie anders.**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Schwer zu sagen, hmm... alle.**

**Nummer des Interviews: 19**

Geschlecht: m

Alter: 10

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Alles**

3.) Wie war die Steuerung? **Ungewohnt**

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Ja**

4.) Hattest du Schwierigkeiten? **Bin oft runtergefallen** (er meint im Spiel)

5.) Haben die Mitspieler dir geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Nein**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Beides**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Nein**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2**

Du hast heute auch noch PS2 gespielt. Wie war das? **Ja, super!**

Hast du schon vorher auf der PS2 gespielt? **Ja!**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und der PS2? Wii ist anders!**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **PS2 und Wii, ähm beides**

**Nummer des Interviews: 20**

Geschlecht: m

Alter: 11

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Auto fahren**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein. Ich habe selber eine Wii zu Hause. Mario Kart ist mein Lieblingsspiel, weil man online gegen die ganze Welt spielen kann.**

4.) Hattest du Schwierigkeiten?

5.) Haben die Mitspieler dir geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Auto**

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2**

Du hast heute auch noch PS2 gespielt. Wie war das? **Gut!**

Hast du schon vorher auf der PS2 gespielt? **Ja!**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/**

**Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? **Andere Spiele****

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Wii ist besser!**

**Nummer des Interviews: 21**

Geschlecht: m

Alter: 14

Spiel: Mario Kart

- 1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**
- 2.) Was hat dir gut gefallen? **Dass ich erster geworden bin!**
  
- 3.) Wie war die Steuerung? **Ok**
- 3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**
  
- 4.) Hattest du Schwierigkeiten? **Nein**
  
- 5.) Haben die Mitspieler dir geholfen? **Nein**
- 6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Nein**
  
- 7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt?  
**Computerspiel**
  
- 8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Ja**
- 9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Ja**
- b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?
  
- 10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**  
Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2**
  
- 11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/  
Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? Steuerung**
  
- 12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **PS2**

**Nummer des Interviews: 22**

Geschlecht: m

Alter: 13

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Dass ich erster geworden bin!**

3.) Wie war die Steuerung? **Anders**

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir geholfen? **Nein**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Nein**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt?  
**Computerspiel**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Nein**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Ja**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? **Es (meint die Wii) ist wie Autofahren und PS2 ist normal.****

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **PS2**

**Nummer des Interviews: 23**

Geschlecht: m

Alter: 13

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Dass ich zweiter geworden bin!**

3.) Wie war die Steuerung? **Es war wie Autofahren!**

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja, wir haben gemeinsam die Anderen geschlagen.**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Auto fahren**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Nein**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Ja**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/ Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? Man spielt anders (und zeigt auf den Wii Controller).**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Wii, weil Mario Kart lustiger ist.**

**Nummer des Interviews: 24**

Geschlecht: m

Alter: 12

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Das Spiel**

3.) Wie war die Steuerung? **Gut**

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Bisschen wie Auto fahren**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Nein**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Nein**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/**

Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? **Bei der Wii da sind Sachen, die man in der Wirklichkeit machen kann, es ist wie echt!**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Wii ist gefällt mir mehr, weil es wie echt ist!**

**Nummer des Interviews: 25**

Geschlecht: m

Alter: 10

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Mario Rennspiel**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Bisschen**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir geholfen? **Nein** (Beobachtung: Ihm wurde geholfen)

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Nein**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Auto fahren**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Nein**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2, PSP**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/**  
Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? **Sind anders**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Wii ist gefällt mir besser!**

**Nummer des Interviews: 26**

Geschlecht: m

Alter: 10

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Das Autorennen**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Nein**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Ja, das Auto dreht sich nicht gut.**

5.) Haben die Mitspieler dir geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt?

**Computerspiel**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Nein**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Ja**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS2**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/**

**Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? **Es ist anders.****

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Wii ist besser!**

**Nummer des Interviews: 27**

Geschlecht: m

Alter: 11

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Dass es Spaß macht!**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Ja**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Ja**

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Auto**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Nicht so gut!**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS3**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/ Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? **Wii ist anders.****

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Wii!**

**Nummer des Interviews: 28**

Geschlecht: m

Alter: 12

Spiel: Mario Kart

1.) Hat dir das Spielen an der Wii gefallen? **Ja**

2.) Was hat dir gut gefallen? **Ja, macht Spaß!**

3.) Wie war die Steuerung?

3.) a.) War die Steuerung schwer? **Ja**

4.) Hattest du sonst noch Schwierigkeiten? **Nein**

5.) Haben die Mitspieler dir (bei Problemen) geholfen? **Ja**

6.) Hast du den Mitspielern geholfen? **Nein** (Hilfe wurde beobachtet)

7.) Bist du gerade Auto gefahren oder hast du ein Computerspiel gespielt? **Auto**

8.) War es für dich real? Glaubst du Auto fahren ist wirklich so? **Ja**

9.) a.) Fühlst du dich gut vorbereitet wenn du einmal Auto fahren müsstest? **Bisschen**

b.) Kannst du das auch für das reale Leben gebrauchen?

10.) Spielst du auch mit anderen Konsolen? **Ja**

Bei ja: Mit welchen Konsolen spielst du? **PS3**

11.) **Was ist der Unterschied für dich zwischen der Wii und anderen Konsolen/**

Computerspielen? / Was unterscheidet die Wii von anderen Konsolen? **Die Spiele sind anders!**

12.) Welche Konsole gefällt dir besser? **Die PS3!**

## 9.6 Curriculum Vitae

### Persönliche Daten:

---

Name: Elisabeth EISENHUT  
Geburtsdaten: 19.11.1986 in Wien / Österreich  
Staatsbürgerschaft: Österreich  
Kinder: Eleonore Eisenhut (08.03.2012)  
Familienstand: verheiratet, 1 Kind  
email: eisenhut.elisabeth@gmail.com

### Ausbildung:

---

09/1993 - 07/1997 Volksschule 3 Dietrichgasse 36  
09/1997 - 07/2003 Realgymnasium 5 Rainergasse 39  
07/2003 – 06/2006 Wirtschaftskundliches Realgymnasium 6 Amerlingstraße 6  
Abschluss: Matura 06/2006

Seit WS 2006/2007 Studium der Pädagogik an der Universität Wien  
Schwerpunkte: Medienpädagogik, Aus- und  
Weiterbildung, Psychoanalytischer Pädagogik

### Weiterbildungen:

---

2002 – 2004 Ausbildung zur Emotionalen Stress Managerin-Kinesologie  
2006 - 2008 Teilnahme an NLP- Kursen in der NLP Akademie  
2010 Teilnahme an Workshops:  
Brettspiel trifft Kinderbuch am 27.01.2010  
Spiel mit der Sprache am 25.02.2010

03/2011 - 2011           Ausbildung zur Parkbetreuerin  
                                  Wiener Kinderfreunde

02/2011 - 06/2011        Lehrgang Spielpädagogik  
                                  IFP – Institut für Freizeitpädagogik

### **Praktika:**

---

2006-2007                Praktikum als Kursunterstützerin in der NLP Akademie

2008                      Wissenschaftliches Praktikum an der Universität Wien  
Auswertung und Übersetzung von Fragebögen zum  
MiVA - Medienkultur im Volksschulalter von  
der Wiener Medienpädagogik

2009                      Wissenschaftliches Praktikum "Kinder spielen digital"  
Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und  
Konsolenspielen (BuPP)  
Betreuung von Kindern bei Computerspiel-Workshops in der  
wienXtra-Spielebox

2009 - 2012             Freie MitarbeiterIn der Medienpädagogik  
bei der WienXtra Spielebox  
Albertgasse 35/II, 1080 Wien

2010                      Tutorin von Prof. Michael Galatik  
am Institut der Bildungswissenschaft,  
an der Universität Wien im Sommersemester 2010.

2011 - 2012             Parkbetreuerin  
bei den Wiener Kinderfreunden  
Albertgasse 23, 1080 Wien