

# Magisterarbeit

**Titel der Magisterarbeit**

**„Das Präsenzerleben bei Ego Shooter Spielen“**

**Verfasserin:**

**Daniela Reiner, Bakk.**

**Matrikelnummer: 0205722**

**Angestrebter akademischer Grad:**

**Magistra der Philosophie (Mag.phil)**

**Wien, im Juni 2009**

**Studienkennzahl lt. Studienblatt: 066 841**

**Studienrichtung lt. Studienblatt: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft**

**Betreuerin: PD Mag. Dr. - Univ.-Ass. Gerit GÖTZENBRUCKER**

# INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG.....	5
-----------------	---

THEORETISCHER TEIL
--------------------

1. VIDEOSPIELE .....	7
1.1 Begriffsbestimmung: „Video-/Computerspiele“ .....	7
1.2 Genreeinteilung .....	8
1.3 Nutzungstrends .....	11
1.4 Nutzungsmotive .....	13
1.5 Videospiele als Untersuchungsgegenstand der Publizistik und Kommunikationswissenschaft.....	15
1.5.1 Videospiele als Kommunikation.....	16
1.5.2 Videospiele als besondere Form der Medienrezeption.....	17
1.5.3 Videospiele als Unterhaltung .....	18
1.5.3.1 Das Unterhaltungserleben bei Videospiele.....	19
2. EGO-SHOOTER SPIELE.....	21
2.1 Begriffsbestimmung .....	21
2.2 Die Geschichte der Ego-Shooter Spiele .....	21
2.3 Der Spielmarkt heute – Daten, Fakten, Zahlen .....	23
2.4 Spielinhalte und Spielziele .....	24
2.5 Zentrale Merkmale .....	25
2.5.1 Schauplätze .....	25
2.5.2 Ego-Perspektive .....	26
2.5.3 Verwendung von Waffen.....	27
2.5.4 Gewaltaspekt .....	28
2.6 Spielmodi .....	29
2.6.1 Singleplayer-Modus .....	29
2.6.2 Multiplayer-Modus .....	30
2.7 Faszinationskraft für die Spieler .....	31
2.8 Forschungsstand .....	32
2.9 Nutzungsmotive .....	33
2.10 Nutzungspräferenzen.....	34

3. PRÄSENZERLEBEN .....	36
3.1 Begriffsbestimmung .....	36
3.2 spezifische Formen des Präsenzerlebens .....	36
3.2.1 Physische Präsenz .....	36
3.2.2 Soziale Präsenz.....	37
3.3 Faktoren der Beeinflussung.....	38
3.4 Präsenzerleben als besondere Form des Unterhaltungserlebens .....	41
3.4.1 Eskapismus.....	42
3.4.2 Immersion.....	42
3.4.3 Flow-Erleben.....	44
3.4.4 Identifikation und Parasoziale Interaktion .....	45

<b>EMPIRISCHER TEIL</b>
-------------------------

4. Problemstellung.....	47
4.1 Forschungsfragen und Thesen.....	47
4.2 Methodendesign .....	49
4.2.1 Das Qualitative Interview .....	49
4.2.2 Spieler-Interviewleitfaden.....	49
4.2.3 Durchführung der Untersuchung.....	50
4.2.4 kritische Bemerkungen zur Untersuchung .....	53
5. AUSWERTUNG.....	54
5.1 Qualitative Inhaltsanalyse .....	54
5.2 Vorgangsweise .....	55
5.3 Ergebnisdarstellung .....	57
5.3.1 Lieblingsspiele .....	57
5.3.2 Spielgewohnheiten.....	59
5.3.3 Faszination Videospiele .....	61
5.3.4 Faszination Ego Shooter Spiele .....	62
5.3.4.1 Teamplay.....	62
5.3.4.2 Sportlicher Wettkampf.....	63
5.3.4.3 Stimmungsregulierung .....	64
5.3.4.4 Ersatzbefriedigung .....	65
5.3.4.5 Spielaufbau/Spielgestaltung .....	66
5.3.5 Spielerleben allgemein .....	67
5.3.5.1 Gefühlszustand während dem Spiel.....	67
5.3.5.2 Gefühlszustand nach dem Spiel .....	67
5.3.6 Präsenzerleben allgemein.....	68
5.3.6.1 Immersion.....	68

5.3.6.2 Konzentration/Aufmerksamkeit .....	70
5.3.6.3 Ablenkung .....	70
5.3.7 Faktoren der Beeinflussung des Präsenzerlebens .....	72
5.3.7.1 Gestaltungsmerkmale .....	72
5.3.7.1.1 Lebendigkeit .....	72
5.3.7.1.2 Ego Perspektive .....	73
5.3.7.1.3 Spiegelgeschichte/Schauplätze .....	74
5.3.7.1.4 Spielakteure .....	74
5.3.7.1.5 andere .....	74
5.3.7.2 Situationsmerkmale .....	75
5.3.8 Ausprägungen des Präsenzerlebens .....	75
5.3.8.1 Wahrnehmung .....	76
5.3.8.1.1 Realitätswahrnehmung .....	76
5.3.8.1.2 Umweltwahrnehmung .....	76
5.3.8.1.3 Selbstwahrnehmung .....	77
5.3.8.1.4 Zeitwahrnehmung.....	79
5.3.8.2 Biologische Grundbedürfnisse .....	80
5.3.8.2.1 Hunger und Durst.....	80
5.3.8.2.2 Schlafbedürfnis.....	81
5.3.8.2.3 soziale Kontakte .....	81
5.3.9 Spielkontrolle .....	82
5.3.10 Spielrausch.....	83
5.3.11 Präsenzerleben genrespezifisch.....	85
5.4 Zusammenfassung, Interpretation und Diskussion der Ergebnisse.....	88
RESÜMEE.....	106
LITERATURVERZEICHNIS .....	109
Quellenverzeichnis .....	114
Leitfaden für die Spielerinterviews.....	115
ANHANG: transkribierte Spielerinterviews.....	117
ABSTRACT.....	206
LEBENS LAUF .....	207

## EINLEITUNG

Die vorliegende Arbeit soll sich mit dem Thema Videospiele befassen, im Konkreten mit den so genannten Ego Shooter Spielen, bei denen die Spieler in die Rolle eines Akteurs schlüpfen und somit die virtuelle Welt durch dessen Augen sehen und daher in dessen Perspektive verschiedene Aufgaben bestreiten müssen.

Videospiele haben in den letzten Jahren einen deutlichen Anstieg ihrer Beliebtheit zu verzeichnen, wodurch ihr Stellenwert in Bezug auf Freizeitgestaltung immer größer wird. Vor allem unter Jugendlichen sind Videospiele zum Freizeitmedium Nr.1 geworden und sind für viele schon eine Selbstverständlichkeit, das heißt viele können sich gar nicht mehr vorstellen, ihre Freizeit ohne Videospiele zu verbringen.

*„Computer- und Videospiele haben mit ihrer interaktiven Schnittstelle ein neues, offenbar für viele faszinierendes und natürlich auch für die Spielehersteller und –vertreiber lukratives Element in die Welt der Spiele gebracht.“*

*(Vattimo 1998: 150)*

Wie die Umsatzzahlen der Spielindustrie zeigen, kann der Spielsektor eine immer größer werdende Anhängerschaft verzeichnen. Dies belegen auch die Besucherzahlen der Games Convention in Leipzig im Sommer 2008, der europaweit größten Messe zum Thema Computer- und Videospiele, wo mehr als 200.000 Besucher gezählt wurden. Dies bedeutet einen bisherigen Rekord in der siebenjährigen Bestehensgeschichte der Messe. Natürlich findet die Messe auch diesen Sommer wieder statt und man darf vermuten, dass der Rekord vom vorigen Jahr gebrochen und ein neuerlicher Ansturm von Besuchern verzeichnet werden kann.

Wirft man einen Blick auf den Spielmarkt, wird schnell deutlich, dass Ego Shooter Spiele in ihrer Beliebtheit ganz oben rangieren und für viele Spieler zum beliebtesten Genre unter den Videospiele zählen. Der Faszinationsaspekt dieser Spiele zieht aber deutlich weitere Kreise als es bei manch anderen Spielgattungen zu beobachten wäre, es hat sich mittlerweile sogar eine eigene Ego Shooter Szene etabliert, die sich auf zahlreichen Internetseiten und in deren Foren austauscht, also miteinander kommuniziert und spielt. Für viele Spieler gilt das Spielen von Ego Shootern sogar als eigene Sportart und nimmt somit einen bedeutenderen Stellenwert

im Leben vieler Spieler ein, als man vermuten mag. Zu einem der bekanntesten Ego Shooter Spiele überhaupt, „*Counter Strike*“, werden sogar regelmäßig professionelle Wettkämpfe und Ligen abgehalten, bei denen man nicht unbedeutende Preisgelder verdienen kann.

Ego Shooter Spiele kennzeichnen sich vor allem dadurch, dass die Perspektive der handelnden Spielfigur eingenommen wird, man die virtuelle Welt also scheinbar durch dessen Augen zu sehen vermag. Spielinhalte und -ziele sind dabei meist das Bekämpfen und Besiegen von Gegnern, wobei oftmals von einer breiten Palette an zur Verfügung stehenden Waffen Gebrauch gemacht werden kann. Und genau dieser Aspekt des Waffengebrauches und der realistisch anmutenden Gewaltszenen löst immer wieder heftige Diskussionen und Debatten rund um die Ego Shooter Spiele aus und wird von Medien, Politik und Eltern thematisiert und dabei auch heftig kritisiert.

Da es wissenschaftlich betrachtet zu dieser Gewaltdebatte rund um die Ego Shooter Spiele aber schon zahlreiche Beiträge und Studien gibt, habe ich mich entschieden, einen anderen Aspekt der Ego Shooter Spiele zu beleuchten.

Mein besonderes Interesse im Bezug auf Videospiele, und in weiterer Folge hinsichtlich der Ego Shooter Spiele, hat dabei das Spielerleben geweckt. Ich habe mich gefragt, wie die Spieler das Spielen von Ego Shooter Spielen erleben, was sie beim Spielen empfinden und vor allem ob es Generalisierungen im Bezug auf das Spielerleben bei Ego Shootern gibt.

Als besonderen Aspekt des Spielerlebens habe ich dabei das so genannte Präsenzerleben in den Mittelpunkt meines Interesses gerückt. Das Konzept behandelt die Tatsache, dass die Spieler durch Hineinschlüpfen in den Akteur ein Gefühl der Anwesenheit in der virtuellen Welt entwickeln und sozusagen denken, sie seien wirklich dort präsent. Es entsteht so zu sagen die Illusion, sich selbst an Ort und Stelle zu befinden. Man versinkt regelrecht in der Tätigkeit, was sogar dazu führen kann, sich selbst und die Umwelt rundherum zu vergessen.

Im Hinblick auf das Konzept des Präsenzerlebens habe ich mich deshalb auf die Ego Shooter Spiele spezialisiert, weil bei diesem Genre von Videospiele das Gefühl von Präsenz in der virtuellen Umgebung besonders ausgeprägt sein kann, da man durch die Rollenübernahme des Akteurs dessen Perspektive übernimmt und somit das Gefühl sich im virtuellen Geschehen anwesend zu fühlen besonders begünstigt wird.

Ob nun die Spieler tatsächlich ein ausgeprägtes Präsenzerleben empfinden und vor allem ob dieses Präsenzerleben bei Ego Shooter Spielen wirklich stärker ist als bei anderen Spielgattungen, gilt es durch die empirische Studie herauszufinden und wird sich somit im Laufe der Arbeit herausstellen.

# I. THEORETISCHER TEIL

## 1. VIDEOSPIELE

### 1.1 Begriffsbestimmung: „Video-/Computerspiele“

*„Computerspiele sind Spiele mit dem Computer. Im Normalfall meint man damit, dass der Computer einerseits die Spielumgebung und andererseits zugleich den Gegner darstellt oder simuliert.“*

(Krotz 2008: 27)

*„Computer- und Videospiele sind interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden.“*

(Klimmt 2004b: 696)

Nach Klimmt (2001: 22) gibt es zwei verschiedene Plattformen für „interaktive Bildschirmspiele“.

Zum einen sind das die VIDEOSPIELE, die man auf so genannten „Spielkonsolen“ wie der Playstation von Sony oder der Xbox von Microsoft spielt. „Hierbei handelt es sich um kleine Computer, die speziell und meist ausschließlich für die Nutzung von Spielen konstruiert sind.“ (Klimmt 2004c: 136) Sie werden an das Fernsehgerät angeschlossen und dienen fast ausschließlich dem Spielen von Videospielen.

Zum anderen gibt es die COMPUTERSPIELE, die man auf dem Personal Computer spielt, wie Windows PC oder MAC.

In der gängigen Literatur werden die beiden Bezeichnungen „Computer-“, und „Videospiele“ häufig vermischt und sind begrifflich nicht klar getrennt. Es gibt eine Vielfalt an Begriffen, neben „Computerspiele“ und „Videospiele“ werden häufig auch Begriffe wie „Telespiele“ oder „Bildschirmspiele“ verwendet.

Ein entscheidender Unterschied zwischen Videospiele und Computerspiele ist aber jener, dass der Begriff „Computerspiele“ auch computerisierte Spiele ohne Bildschirm umfasst, beispielsweise computerisierte Brettspiele (vgl. Fritz 1988: 70). Der Begriff „Videospiele“ bezeichnet dagegen ausschließlich Spiele auf einem Bildschirm, die meist über eine eigene

Spielkonsole gespielt werden. Meist wird der Bildschirm des Fernsehgerätes dafür benutzt, wobei sich bei der raschen Technisierung dieses Sektors immer mehr Möglichkeiten ergeben. Das heißt also, dass, wenn von Computerspiele die Rede ist, Videospiele miteinbezogen sind und sie daher auch meist in die empirischen Befunde eingeschlossen sind.

Ich werde in meiner Arbeit durchgehend den Begriff „Videospiele“ verwenden, da ich mich ausschließlich auf Spiele konzentriere, die auf einem Bildschirm gespielt werden. Damit sind sowohl die Spiele auf den Spielkonsolen gemeint, als auch die Spiele, die auf dem Personal Computer gespielt werden.

## 1.2 Genreinteilung

Christoph Klimmt schlägt zur Einteilung und Klassifizierung von Videospiele drei Dimensionen vor (vgl. Klimmt 2004a: 490-494 und Klimmt 2004c: 139)

- a) *Narrativer Kontext*
- b) *Aufgabe der Spieler*
- c) *Mediale Präsentation*

Die erste Dimension des *narrativen Kontextes* behandelt unter anderem die Schauplätze und handelnden Spielfiguren der Spiele sowie den geschichtlichen bzw. inhaltlichen Rahmen, in den sie gebettet sind. In dieser Dimension werden allerdings auch Spielregeln und Spielziele festgelegt sowie die Rolle der Spieler definiert. „Der narrative Kontext ist die Beschreibungsdimension, auf der die Palette moderner Computerspiele mit Abstand die größte Vielfalt hervorgebracht hat.“ (Klimmt 2004c: 139)

Die zweite Dimension behandelt die *Aufgabe der Spieler*, also das „Spiel-Prinzip“ und das „Anforderungsprofil“. Wichtige Elemente dabei sind sowohl „Geschwindigkeit“ als auch „Komplexivität“, also welches Tempo die Spiele vorgeben aber auch wie viele Spielelemente sie beinhalten und welche Gestaltungsmöglichkeiten sie bieten.

Die dritte Dimension, die *mediale Präsentation*, beschreibt die „Darstellungsform“ der Spiele, welche zu einen speziell den Blickwinkel der Spieler meint und zu anderen auch allgemeine Komponenten von „Raum und Zeit“.

Es ist allerdings beinahe unmöglich in der gängigen Literatur und in einschlägigen Praxiszeitschriften und Internetportalen eine einheitliche, allgemein gültige Genreeinteilung zu finden.

„Aufgrund der vielen unterschiedlichen Titeln und der raschen technischen Weiterentwicklung von Computer- und Videospiele scheint es schwierig zu sein, eine schlüssige Genre-Typologie zu entwickeln.“ (Klimmt 2004a: 480)

Auf der Internetseite [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de) lässt sich folgende Einteilung von Videospiele finden, „wobei nicht alle Spiele eindeutig zugeordnet werden können und zahlreiche Mischformen existieren“.

- *Actionspiele*
- *Adventures*
- *Bewegungsspiele*
- *Denk- und Geschicklichkeitsspiele*
- *Lernspiele und Edutainment*
- *Online-Spiele*
- *Rollenspiele*
- *Sport- und Rennspiele*
- *Simulationen*
- *Strategiespiele*

Zu den *Actionspielen* zählen z.B. Kampfspiele wie Ego Shooter oder auch Jump and Runs.

Die so genannten *Adventures* sind Abenteuerspiele, „die wohl komplexeste, intelligenteste und auch kreativste Spielart“. (Krambock 1998: 174) Es geht hauptsächlich um die Erfüllung bestimmter Aufgaben und das Lösen von Rätseln.

„Von *Bewegungsspielen* ist dann die Rede, wenn körperliche Bewegungen zum Teil der Spielsteuerung werden.“ ([www.spielbar.de/neu/?page\\_id=871](http://www.spielbar.de/neu/?page_id=871))

Bei *Denk- und Geschicklichkeitsspielen* geht es, wie der Name schon sagt, um komplexe Denkaufgaben. Es wird das Geschick der Spieler gefordert.

*Lernspiele und Edutainment* beschreiben alle Spiele, mit denen spielerisches Lernen erfolgen soll.

*Online-Spiele* bezeichnen alle Spiele, die von den Spielern im Internet gespielt werden können, meist dabei auch vernetzt mit anderen Spielern.

Bei *Rollenspielen* schlüpft der Spieler in die Rolle der handelnden Spielfigur und muss dann bestimmte Aufgaben lösen und Hindernisse bestreiten.

Zu *Sport- und Rennspiele* zählen jene Spiele, die jegliche Art von Sport und simulierte Rennen thematisieren. Dazu zählen z.B. Fußballspiele oder Autorennen.

Bei *Simulationen* geht es darum, die Realität so genau wie möglich nachzubilden. Dazu zählen z.B. Flugsimulationen oder Kriegssimulationen.

Bei den *Strategiespielen* steht vor allem das Planen der eigenen Handlungen im Mittelpunkt. Strategische Kombinationsfähigkeiten und geschicktes Handeln sind die zentralen Elemente dieser Spiele.

Eine weitere, spezifischere Genreeinteilung wird auf der Homepage von Sony Playstation angeführt (vgl. [www.playstation.at](http://www.playstation.at)):

- Action
- Action Adventure
- Adventure
- Arcade
- Arcade Luftkampf
- Beat 'em up
- Combat
- Compilation
- Ego Shooter
- Jump n' Run
- Kinder
- Musik
- Puzzle
- Racing
- Reisen
- Rollenspiele
- Shoot 'em up
- Simulation
- Sport
- Strategy
- Strategy in Echtzeit

Wie man also anhand der zwei Beispiele für Genreeinteilungen erkennen kann, gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten, die verschiedenen Spielgattungen in Kategorien einzuteilen. Festzustellen ist aber, dass die Ego Shooter Spiele in den meisten Fällen eine eigene Kategorie darstellen oder ansonsten generell unter Action- oder Schießspiele fallen.

### 1.3 Nutzungstrends

Bezogen auf Deutschland liefern die Ergebnisse aus der **ACTA** (Allensbacher Computer- und Technik-Analyse), die sich vor allem mit Nutzungsmustern der Erwachsenen beschäftigt, und die beiden Studien **KIM** (Kinder und Medien) und **JIM** (Jugend, Information, (Multi-) Media) „einen breit angelegten Überblick über die Nutzung von Computerspielen (...)“. (vgl. Wolling 2008: 73f.)

Die KIM-Studie umfasst Person zwischen 6-13 Jahren, zur JIM-Studie wird die Altersgruppe 12-19 Jahren gezählt und die Daten der ACTA beziehen sich auf die Gesamtbevölkerung zwischen 14-64 Jahren.

Alle drei Studien sind Längsschnittuntersuchungen und behandeln den Untersuchungszeitraum zwischen 1999 und 2005, „in deren Rahmen groß angelegte Befragungen in regelmäßigen Abständen durchgeführt werden. Dadurch ist es möglich, Nutzungstrends zu identifizieren.“ (Wolling 2008: 74)

Die wichtigsten Ergebnisse der **JIM-Studie** sind folgende: (vgl. Wolling 2008: 76f.)

- „Während bei den Jungen der relative Anteil der Spieler an den Computernutzern weitgehend konstant blieb und damit die absolute Zahl der männlichen Spieler zunahm, ist bei den Mädchen sowohl die relative als auch die absolute Spielerzahl kleiner geworden.“
- Bei der Häufigkeit von Computerspielen unter Jugendlichen liegen die Jungen deutlich vor den Mädchen
- Bei der Gruppe der „Vielspieler“ gibt es deutlich mehr Jüngere als Ältere
- Hauptschüler spielen häufiger als Realschüler und diese liegen in der Häufigkeit wiederum vor den Gymnasiasten
- Unter den Jugendlichen gibt es signifikante Unterschiede, wenn es um die Lieblingsgenres geht: „Action- und Simulationsspiele werden von den Jungen in allen Untersuchungsjahren wesentlich stärker bevorzugt. (...) Mehr Jungen bezeichnen Actionspiele als ihre Favoriten, bei Mädchen sinkt der Anteil tendenziell.“

- Mädchen bevorzugen am ehesten das Genre der Rollenspiele
- Wenn es um den Besitz einer Spielkonsole bei den Jugendlichen geht, liegen die Jungen im Jahr 2005 mit 52% vor den Mädchen mit 20%

Ausgewählte Ergebnisse der **KIM-Studie** lassen sich wie folgt kurz zusammenfassen (vgl. Wolling 2008: 81f.):

- Die Zahl der Computernutzer unter Kindern ist im Untersuchungszeitraum zwischen 1999 und 2005 deutlich angestiegen
- „Während bei den Jugendlichen die Bedeutung des Gruppenspiels rückläufig ist, findet man nicht nur bei den Singleplayern, sondern auch bei den Gruppenplayern einen Anstieg der Nutzerzahlen.“
- Bezüglich der bevorzugten Spielgenres „findet man bei den Kindern keine klaren Favoriten.“
- Beim Besitz einer Spielkonsole liegen auch bei den Kindern die Jungen mit 44% vor den Mädchen mit 26%

Abschließend einige Ergebnisse der **ACTA-Studie** im Überblick (vgl. Wolling 2008: 88f.):

- In der Gesamtbevölkerung lässt sich ein signifikanter „altersbedingter Nutzungsunterschied“ feststellen. In der Altersgruppe der 14- bis 24-Jährigen „ist ein deutlicher Anstieg zu verzeichnen“. In der Altersgruppe zwischen 14-39 Jahren spielen deutlich mehr Computerspiele als in der Altersgruppe der 40- bis 64-Jährigen.
- Bei der Geschlechterverteilung ist zu sagen, dass im Jahre 2005 42% der Männer und 31% der Frauen Computerspielen. Es spielen also mehr Männer als Frauen Computer.
- Der Anteil an ungebundenen Personen ist deutlich höher als der, die in einer Partnerschaft leben. 2005 spielten 30% der Verheirateten, 37% der Personen mit Lebensgefährten und 46% der Personen ohne Lebensgefährten.
- „Bei Erwachsenen ist der Anteil der Computerspieler in der Gruppe der Gebildeten größer (...) und es bleibt festzuhalten, dass die erwachsenen Spieler keinesfalls überwiegend zu den geringer Gebildeten gehören.“
- Signifikante Ergebnisse liefert vor allem der Berufsstatus der Computerspieler. Wenn man sich die Ergebnisse aus dem Jahr 2005 ansieht, lässt sich feststellen, dass 69% der Computerspieler in Ausbildung sind, 36% berufstätig und 24% nicht berufstätig.

Interessant ist vor allem die Tatsache, dass es mehr berufstätige als erwerbslose Computerspieler gibt.

- Bezogen auf die finanzielle Situation der Computerspieler lassen sich 2005 „keine einkommensbedingten Unterschiede“ feststellen.

## 1.4 Nutzungsmotive

Wenn man den Sektor der Videospiele und seine stetig wachsende Beliebtheit betrachtet, muss man sich zunächst die Frage stellen, warum jemand überhaupt Videospiele nutzt bzw. warum jemand Gefallen daran findet, sie zu spielen.

In der gängigen Literatur findet man eine Vielzahl an Nutzungsmotiven.

Einige der wichtigsten Motive sind, ähnlich den Nutzungsmotiven von anderen Medien wie beispielsweise dem Fernsehen oder Radio hören, *Eskapismus* – also Flucht aus dem tristen Alltag, *Zeitvertreib* und *Langeweile* sowie *Unterhaltung*.

Videospiele stellen für viele Nutzer eine besondere Form des Erlebens dar, sie bieten nicht nur die Möglichkeit Langeweile zu vertreiben und Abwechslung von Alltag zu bekommen, sondern ermöglichen es auch, besondere Erlebnisse zu erfahren.

„Auch in Spielen wollen Menschen nicht nur der Langeweile entgehen, sie wollen Erlebnisse haben, einen Kitzel verspüren, Risiken eingehen und das Schicksal herausfordern.“ (Vattimo 1998: 152)

Das besondere dabei ist im Vergleich zu anderen Medienangeboten, dass die Spieler den Spielverlauf aktiv mitgestalten können und somit mehr Handlungseinfluss haben. Es ist also eine aktive Form der Beteiligung und Möglichkeit zur Mitgestaltung.

Jürgen Fritz hebt besonders die Motive *Macht*, *Kontrolle* und *Herrschaft* hervor (vgl. Fritz 2003a: 10), wobei die zentrale Bedeutung dieser Motive in zahlreichen empirischen Studien nachgewiesen wurden. (vgl. Fritz 2003a: 17)

Mit Macht meint er dabei, dass es die Spieler motivieren würde, wenn sie durch ihre eigenen Fähigkeiten letztendlich das Spiel für sich entscheiden können und somit Macht über Spielverlauf und Spielausgang hätten. Es geht also um Macht den Spielverlauf zu kontrollieren und natürlich dann auch schlussendlich für sich zu entscheiden, indem man Gegner erfolgreich besiegt und das Spiel somit gewinnt.

*„Das Reizvolle und Spannende dieser Spiele liegt darin, dass vor Beginn des Spiels noch nicht feststeht, wer gewinnen, sich also als der Machtvollere erweisen wird.“ (Fritz 2003a: 10)*

Mit Kontrolle meint er hingegen, dass es den Spielern Lust und Freude bringen würde, wenn das Spiel kontrollierbar sei und letztendlich dann auch durch diese Kontrolle Erfolge erzielt werden können. Unlust würde allerdings dann entstehen, wenn ein Verlust der Kontrolle eintritt und es somit zu einer Niederlage kommt (vgl. Fritz 2003a: 15)

Weiters erwähnt er im Hinblick auf die Kontrolle, dass die Spieler es unbedingt schaffen wollen, weiter zukommen, also ihre Spielkompetenzen bestätigt haben wollen und somit Selbstvertrauen durch die Bestätigung der eigenen Kompetenzen erfahren. Dies spiegelt sich vor allem auch im Zwang wieder, ein angefangenes Spiel unbedingt schaffen zu müssen. Hat man es dann geschafft, den Spielanforderungen zu genügen und somit seine eigenen Spielkompetenzen bestätigt bekommen zu haben, macht sich ein Gefühl von Stolz und Zufriedenheit breit. (vgl. Fritz 2003a: 16ff)

Der Reiz am Computer- und Videospiele liegt also oftmals darin, seine eigenen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und vielmehr seine Kompetenzen bestätigt zu wissen, wenn man Herausforderungen erfolgreich meistert und Spielerfolge erzielt.

## **1.5 Videospiele als Untersuchungsgegenstand der Publizistik und Kommunikationswissenschaft**

Also Forschungsgegenstand sind Videospiele ohne Zweifel in der Publizistik und Kommunikationswissenschaft anzusiedeln. Durch ihren kommunikativen Charakter (vgl. Kapitel 1.5.1) und als besondere Form der Medienrezeption (vgl. Kapitel 1.5.2) „handelt es sich bei der Erforschung von Computerspielkommunikation zweifellos um einen zentralen Bereich der Kommunikationswissenschaft (...). (...) Computerspiele sind zu einem komplexen und anspruchsvollen Untersuchungsgegenstand geworden und stellen die Kommunikationswissenschaft vor neue Herausforderungen.“ (Wolling et al. 2008b: 16)

In der Disziplin der Publizistik und Kommunikationswissenschaft beschäftigt sich unter anderem die *Nutzungsforschung* mit dem Thema. Im Mittelpunkt der Forschung stehen unter anderem Nutzungsmotive aber auch das Nutzungserleben. Als weiteres großes und wichtiges Forschungsfeld zum Thema Videospiele ist neben anderen auch noch die *Wirkungsforschung* zu erwähnen, die sich vor allem mit medienpädagogischen Fragen auseinandersetzt und z.B. der Frage nachgeht, wie gewalthaltige Spielinhalte auf die Nutzer wirken aber auch welche generellen Auswirkungen Videospiele auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben.

Es wird also deutlich, dass Videospiele auf jeden Fall ein zentrales Thema in der Publizistik und Kommunikationswissenschaft sind und sich auch in Zukunft, im Sinne der raschen Weiterentwicklung des Sektors, noch vielen forschungsrelevanten Themen auf tun werden.

## 1.5.1 Videospiele als Kommunikation

Wenn man sich die Frage nach dem kommunikativen Charakter der Videospiele stellt, muss man zu dem Ergebnis kommen, dass Videospiele sehr wohl eine Form der Kommunikation darstellen. „Bei der Produktion, Verbreitung und Nutzung von Computerspielen handelt es sich also zweifellos um Kommunikationsprozesse.“ (Wolling et al. 2008b: 16)

Zur Relevanz für die öffentliche Kommunikation lässt sich sagen, dass bei Videospiele als Massenmedien eine Kommunikation mit den Anbietern statt findet wobei im Gegensatz dazu die Kommunikation miteinander bzw. unter den Spielern selbst statt findet, wenn man Videospiele als Individualmedien betrachtet. (vgl. Wolling et al. 2008b: 15/16)

Außerdem handelt es sich beim Videospiele um eine Form des „kommunikativen Handelns“ (vgl. Wolling et al. 2008b: 14/15)) Auf erster Ebene befinden sich die Kommunikatoren, von denen die Kommunikation ausgeht. Das sind meist die Hersteller und Produzenten der Videospiele. Sie sind auch für die entwickelten Symbole verantwortlich, die erst die Kommunikation und den Umgang mit den Spielen möglich machen. Auf der zweiten Ebene befinden sich laut Wolling et al. diese von den Kommunikatoren entwickelten Symbole und das Handeln der Spieler mittels dieser, die sich die Spieler zu Nutze machen bzw. individuell verwenden, meist ohne, dass die Kommunikatoren davon etwas mitbekommen. Auf der dritten Ebene geht es schließlich laut Wolling et al. darum, mit wem die Computerspieler selbst kommunizieren. Dabei lässt sich feststellen, dass die Spieler nicht nur mit Gegnern oder Spielfiguren kommunizieren können, sondern auch mit anderen Spielern, beispielsweise im sogenannten Multiplayer-Modus (vgl. Kapitel 2.6.2). „Das Computerspiel wird damit sogar zu einem (...) Medienangebot der interpersonalen Kommunikation.“ (Wolling et al. 2008b: 15)

Friedrich Krotz schreibt den Videospiele sogar eine eigenständige Form von Kommunikation zu und bezeichnet Videospiele „als neuen Kommunikationstypus“. (vgl. Krotz 2008: 31f.).

Er unterscheidet drei Formen der Kommunikation. Nämlich, erstens, die „*mediatisierte interpersonale Kommunikation*“, die zwischen zwei Menschen stattfindet, beispielsweise via Telefon oder E-Mail. Als zweite Kommunikationsform beschreibt er die „*Kommunikation mit Massenmedien*“, der beispielsweise das Fernsehen oder Radio hören zugeordnet werden

können. Als dritte Form der Kommunikation führt er schließlich die „interaktive Kommunikation“ an, unter welche die Videospiele fallen.

„Interaktive Kommunikation lässt sich also als Simulation eines Gesprächs begreifen, in dem Computer und Mensch zusammenwirken und wechselseitig (...) Beiträge leisten.“

(Krotz 2008: 33)

## 1.5.2 Videospiele als besondere Form der Medienrezeption

Das Spielen von Videospiele hat natürlich vieles mit der Nutzung von herkömmlichen Medien, wie beispielsweise das Fernsehen, gemeinsam. „Detaillierte und farbenreiche visuelle Darstellung, spektakuläre Sound-Effekte, rasante Action und oftmals spannende Geschichten (...)“. (Klimmt 2004c: 137)

Das wichtigste Unterscheidungsmerkmal liegt allerdings in der **Interaktivität** von Videospiele.

Das Wort „Interaktivität“ leitet sich vom Begriff der „Interaktion“ ab und „kennzeichnet in den Sozialwissenschaften die gegenseitige Beeinflussung, die wechselseitige Abhängigkeit und das ‚Miteinander-in-Verbindung-treten‘ zwischen Individuen und sozialen Gebilden“. (Haack 1997: 152) Interaktivität im Bezug auf Computersysteme meint dabei die zahlreichen „Eingriffs- und Steuermöglichkeiten“ der Benutzer sowie die „Freiheitsgrade der Auswahl“ und „im Idealfall auch die wechselnden Dialog-Initiative von Mensch und Maschine“. (vgl. Haack 1997: 153)

Laut Klimmt (vgl. Klimmt 2004c: 137) besteht die Interaktivität von Videospiele darin, dass der Nutzer von Videospiele selber Eingaben tätigen kann, die im Spielverlauf umgesetzt werden und somit eine Beeinflussung des Spielverlaufs ermöglichen. Es entsteht ein „Kreislauf von Interaktionen, der das Spielgeschehen, also den Verlauf des Medienangebots, voranbringt.“ Es ist also für den Mediennutzer entscheidend, dass er zum Handeln angeregt wird und weiter noch, sozusagen zum Handeln gezwungen wird. „Unternehmen die Spieler/innen nichts, passiert auch nichts Neues im Medienangebot“. (Klimmt 2004c: 137)

Dem bisher passiven Mediennutzer, der meist nur die Rolle des Beobachters innehatte, bekommt also plötzlich eine aktive Rolle zugeschrieben und muss aktiv ins Mediengeschehen eingreifen.

### 1.5.3 Videospiele als Unterhaltung

Ein wichtiger Faszinationsaspekt aus Nutzerperspektive bei Videospiele ist deren großes Unterhaltungspotenzial.

*„Es zeigte sich, dass Spiele als Unterhaltungsangebote betrachtet werden können und auch sollten, denn während des Spielens entsteht in der Regel Unterhaltungserleben.“*

(Wünsch und Jenderek 2008: 54)

Wenn es nach einer allgemein gültigen Definition von Unterhaltung sucht, wird man schnell zu dem Entschluss kommen, dass es diese nicht wirklich gibt.

*„(...) nach wie vor scheint die größte Einigkeit in Bezug auf Unterhaltung in deren undefinierbarkeit zu liegen.“* (Wünsch 2006: 12)

Auch Hans Wagner scheint auf die Frage „Was ist Unterhaltung“ keine Antwort zu finden, wenn er schreibt „Es scheint so, als gäbe es darauf keine (wissenschaftliche) Antwort – weil es zu viele und zu widersprüchliche Antworten gibt.“ (Wagner 1994: 126)

Dennoch versucht Wagner den Begriff der „Unterhaltung“ mit positiven Gefühlen zu verbinden, wenn er meint:

*„Von Unterhaltung sprechen wir – ganz naiv betrachtet – nur dann, wenn die Reise in die fragliche Wirklichkeitsbereiche mit der Erfahrung von Lust und Vergnügen verbunden ist.“*

(Wagner 1994: 128)

Unterhaltung ist somit durch das Erleben von positiven Gefühlen wie Lust und Vergnügen gekennzeichnet.

Das Phänomen „Unterhaltung“ birgt außerdem zahlreiche Dimensionen in sich, sei es die Entstehung von Unterhaltung oder deren Wirkung auf die Nutzer.

Für meine Arbeit ist vor allem die Erlebniskomponente der Unterhaltung interessant, also aus Sicht der Rezipienten betrachtet, denn letztendlich ist in diesem Bereich auch die Theorie des Präsenzerlebens angesiedelt, die ich im Kapitel 3 noch ausführlicher behandelt werde.

Mit diesem Aspekt von Unterhaltung beschäftigt sich vor allem die Disziplin der Medienpsychologie.

*„Ein Verständnis von Unterhaltung ist (...) medienpsychologisch am besten aus rezeptionstheoretischer Perspektive zu gewinnen.“*

(Vorderer 2004: 558)

### 1.5.3.1 Das Unterhaltungserleben bei Videospiele

In Kapitel 1.5.3 habe ich bereits festgestellt, dass Videospiele ein enormes Unterhaltungspotenzial für die Nutzer darstellen. Nun stellt sich allerdings die Frage, wie die Nutzer von Videospiele dieses Unterhaltungspotenzial erleben und welche Besonderheiten sich in diesem Unterhaltungserleben ergeben.

Im Allgemein kann man sagen, dass das Unterhaltungserleben bei Videospiele auf zwei verschiedenen Ebenen statt findet, nämlich zu einen auf der *Mikroebene* und zum anderen auf der *Makroebene*. (vgl. Wunsch und Jenderek 2008: 48)

Diese beiden Ebenen, auf denen die Gefühle der Mediennutzer in unterschiedlicher Ausprägung entstehen und verarbeitet werden, ähneln sehr de Konzept der *Metaemotionen*, wie sie von M.B.Oliver im Bezug auf das „Vergnügen an traurigen Filmen“ beschrieben werden (vgl. Wunsch 2006: 59f.). Oliver schlägt dabei „die Unterscheidung in unmittelbare Emotionen als direkte Reaktion auf Reize und Metaemotionen als Reaktion auf diese Emotionen vor.“ (Wunsch 2006: 59) Nach Oliver entsteht so das Gefallen von Unterhaltung nicht auf der direkten Emotionsebene sondern auf einer „distanzierten Metaebene“ (vgl. Wunsch 2006: 62) Somit lässt sich auch erklären, warum Mediennutzer z.B. traurige, gruselige oder gewalthaltige Inhalte, die ja eigentlich negative Gefühle hervorrufen sollten, als unterhaltsam empfinden, wobei Unterhaltung ja eigentlich mit positiven Gefühlen einher geht. Bei solchen Inhalten, die eigentlich eher negative Gefühle hervorrufen, findet das Unterhaltungserleben also folgendermaßen statt: Der eher negativ besetzte Inhalt trifft auf die direkte Emotionsebene und wird als vorwiegend negativ empfunden. Dieses negative Empfinden wird dann an die distanzierte Metaebene weitergeleitet, wo die zuerst negativ empfundenen Gefühle in positive Emotionen umgewandelt werden, es findet letztendlich also doch Unterhaltung im Sinne von positiven Empfindungen statt.

Generell lässt sich das Unterhaltungserleben bei Videospiele als sehr subjektiv beschreiben. Weiters gibt es eine Reihe an Phänomenen, die dieses Unterhaltungserleben spezifisch beschreiben, wie beispielsweise das Präsenzerleben und das Flow-Erleben.

*„Diese beiden Phänomene sind besonders markante Erlebnisformen des Computerspiels, weshalb es nicht überraschen kann, dass sie ein zentraler Gegenstand der Computerspieleforschung sind.“ (Wunsch und Jenderek 2008: 49)*

Auf diese beiden Konzepte werde ich in Kapitel 3 aber noch ausführlich eingehen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass sich Videospiele sehr gut zur Unterhaltung eignen und generell während dem Spielen Unterhaltungserleben entsteht, wobei sich dieses Unterhaltungserleben bei Videospielen hinsichtlich seiner Spezifik deutlich von anderen Medientypen unterscheidet. (vgl. Wunsch und Jenderek 2008: 54)

*„Das Unterhaltungserleben beim Computerspiel stellt darüber hinaus eine besonders ‚aktive‘ Form der Unterhaltung dar, da die Spieler die Möglichkeit haben, das Spiel durch eigenes Handeln zu gestalten. So können Computerspiele auch vor allem durch ihre technischen Voraussetzungen die Bedingungen für Unterhaltung hervorragend erfüllen.“ (Wunsch und Jenderek 2008: 54)*

## **2. EGO-SHOOTER SPIELE**

### **2.1 Begriffsbestimmung**

Als Ego Shooter Spiele werden jene Spiele bezeichnet, bei denen die Spieler den Blickwinkel der Spielfigur einnehmen und somit aus dessen Perspektive, der so genannten Ego Perspektive, die virtuelle Welt erkunden, Gegner bezwingen und Aufgaben lösen.

*„Ego Shooter Spiele sind Computerspiele, bei denen der Spieler aus der Perspektive einer bestimmten Figur in einer virtuellen Welt agiert, dabei häufig die eigenen Arme vor sich sieht und Waffen in den Händen hält, mit denen er gegen verschiedene Gegner kämpft.“*

(Schweiger 2007: 122)

Neben der Bezeichnung „Ego Shooter Spiele“ werden solche Spiele auch oft „First Person Shooter“, „Taktik-Shooter“, „3D-Shooter“ oder „Action-Shooter“ genannt, was auf die verschiedenen Spielinhalte und Unterkategorien von Shootern hinweist. Ich werde in meiner Arbeit aber ausschließlich den Begriff „Ego Shooter“ verwenden, was jegliche Form der Unterkategorisierung mit einschließt.

### **2.2 Die Geschichte der Ego-Shooter Spiele**

Angefangen hat alles im Jahr 1992, also „*Wolfenstein 3D*“ von der amerikanischen Firma „id software“ entwickelt wurde, und „sozusagen der Urvater und wohl auch Namensgeber des ‚3D-Shooter-Genres‘ ist. (vgl. Fromm 2003: 25)

Ein Jahr später, also im Jahr 1993, kam der Ego Shooter „DOOM“ auf den Markt, der teilweise bis heute noch zahlreichen anderen Ego Shootern als Vorbild dient.

*„Die Spielidee von ‚Doom‘ ist gleichzeitig die immer wiederkehrende Story-Line aller Ego Shooter.“* (Fromm 2003: 24)

Er wurde ebenfalls von der Firma „id software“ hergestellt.

Friedmann Schindler und Jens Wiemken schreiben dem Spiel in ihrem Aufsatz „DOOM is invading my dreams“ sogar Kultstatus zu und versuchen die Faszinationskraft und Popularität dieses Spiels zu erklären.

„*DOOM hat die Spielewelt revolutioniert, alle neu erscheinenden Spiele müssen sich heute daran messen lassen.*“ (Schindler und Wiemken 1997: 1)

Das ebenfalls von der Firma „id software“ erstellte „QUAKE“ war 1996 der nächste Erfolgsbaustein am Ego Shooter Spielmarkt. Das Besondere an diesem Spiel war vor allem die Grafik, denn „im Gegensatz zu den Vorgängerspielen sind in ‚Quake‘ auch Gegner dreidimensional“. (Fromm 2003: 32) Ein weiteres Detail, das ohne Zweifel zum Erfolg des Spiels beigetragen hat, war die erstmalige Möglichkeit im Team zu spielen. Entweder „in einem lokalen Netzwerk (...) oder auch per Modem im Internet“. (vgl. Fromm 2003: 32) Es war sozusagen der Beginn der Clans und LAN-Szene, auf die ich im Kapitel 2.6.2 noch genauer zu sprechen kommen werde.

Auch das 1998 veröffentlichte „UNREAL“ machte durch seine ausgezeichnete Grafik und den Teamplay-Modus von sich reden. Besonderheiten waren zum Zeitpunkt des Erscheinens vor allem „eine weitläufige, dreidimensionale Spielumgebung, die für damalige Verhältnisse über eine sehr realistische Grafik verfügte“. (Fromm 2003: 34)

Auch heute noch, zehn Jahre nach erstmaligem Erscheinen, erfreut sich *Unreal* einer durchaus respektablen Beliebtheit unter den Spielern. „‚Unreal‘ gilt bis heute in der Gamer-Szene als eines der besten Multiplayer-Spiele“. (Fromm 2003: 35)

1998 erschien das Spiel „HALF LIFE“, das mit seiner integrierten Geschichte dem Spieler ein besonderes Spielerlebnis bieten sollte.

„*Im Gegensatz zu den vorherigen First-Person-Shootern erzählte HALF LIFE“ eine Geschichte und erzeugte durch die interaktive Beteiligung des Spielers einen Actionfilm zum Mitspielen.*“ (Wiemken 2003: 7)

1999 wurde ein weiterer Meilenstein am Ego Shooter Markt veröffentlicht, „COUNTERSTRIKE“, ein Spiel, das sich auch heute noch größter Beliebtheit erfreut und als Klassiker unter den Ego Shootern gilt.

*Counterstrike* wurde in Anlehnung an das zuvor veröffentlichte *Half Life* von zwei Hobbyprogrammierern entwickelt und löste vor allem einen Boom im Sektor der Online-Shooter aus, denn „es mutierte zum erfolgreichsten Online-Shooter überhaupt“. ( vgl. Rötzer 2003: 55)

Natürlich wurden auch nach *Counterstrike* noch zahlreiche Ego Shooter Spiele veröffentlicht, die großteils noch heute den Spielmarkt beherrschen. Viele davon waren so erfolgreich, dass ganze Spielserien daraus wurden und weitere Teile von den Erstproduktionen publiziert wurden, die ebenfalls an den Erfolg der Erstwerke anschließen konnten.

*Crysis, Medal of Honour, Call of Duty, Gears of War, Metal Gear, Killzone, Battlefield* und *FarCry*, um nur einige zu nennen.

Dass sich Ego Shooter Spiele größter Popularität erfreuen, spiegelt sich auch darin wider, dass einige Spiele sogar verfilmt wurden und als Kinofilme auf den Markt kamen.

### **2.3 Der Spielmarkt heute – Daten, Fakten, Zahlen**

Der heutige Spielmarkt, das Genre der Ego Shooter betreffend, zeichnet sich vor allem durch „zunehmend realistischere Shooter“, „eine zunehmende Professionalisierung des Gaming“ und einem „intensiveren Ausbau einer sozial agilen Shooter-Community“ aus. (vgl. Fromm 2003: 61/62)

Verkaufs- und Spielerzahlen werden seitens der Entwickler und Hersteller leider nur sehr selten veröffentlicht und sind dabei nur schwer einsehbar.

Man muss dabei vor allem auch den Aspekt beachten, dass bei den veröffentlichten und verkauften Spielen zwischen den einzelnen Konsolen wie Playstation und Xbox sowie PC unterschieden wird. Weiters ist der rasante technische Fortschritt der Konsolen zu beachten, was heißen soll, dass, wenn neue Modelle der Konsolen auf den Markt kommen, auch neue Spiele dafür veröffentlicht werden, eben dem technischen Fortschritt der jeweiligen Konsolen angepasst. Diese Vielfalt der Spielplattformen, also die zahlreichen Konsolen sowie der PC, aber auch die fast unüberblickbare Summe der veröffentlichten Spiele, macht einen Gesamtüberblick über den Spielmarkt hinsichtlich Verkaufszahlen bezüglich Ego Shooter Spiele fast unmöglich.

Auf [www.extreme-gaming.de](http://www.extreme-gaming.de) (Stand 05.06.2009) befindet sich jedoch ein User-Ranking hinsichtlich der Top Spiele des Genres Ego Shooter, das sich wie folgt darstellt:

1. Half Life: Episode 3
2. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
3. Gun Showdown
4. Operation Flashpoint: Dragon Rising
5. Counter Strike: Source
6. Call of Duty: Modern Warfare 2
7. F.E.A.R.2: Project Origin
8. Call of Duty 2
9. Halo 3
10. Star Wars: Battlefront 2

*„In der eXtreme-Gaming.de Top Spiele Übersicht sieht man die aktuellen eXga Charts, die durch Userwertungen besonders aus der Masse herausstechen. (...) Das eXga Gamerank Verfahren bewertet mitunter auch die Nachfrage der Spiele, es werden also realistische Wertungen angezeigt.“* ([www.extreme-gaming.de](http://www.extreme-gaming.de))

Auf der Seite sind insgesamt 44.621 User angemeldet: 40.267 aus Deutschland, 2808 aus England, 703 aus Österreich, 374 aus der Schweiz und der Rest verteilt sich auf Amerika, Belgien, Schweden und die Niederlande. (Quelle: [www.extreme-gaming.de/mediadaten](http://www.extreme-gaming.de/mediadaten), Stand 05.06.2009)

Als durchschnittliche Seitenzugriffe im Monat (hochgerechnet aus dem Jahr 2008) können insgesamt 2.805.578 verzeichnet werden, wobei es im März 2009 rund 3,5 Millionen waren.

## **2.4 Spielinhalte und Spielziele**

In den meisten Ego Shootern geht es darum, die Welt zu retten, seinem eigenen Überlegensdrang nachzukommen und so viele Gegner wie möglich zu bezwingen. Kurz gesagt besteht die Spielmission meistens darin, dass das Gute in Form des Spielenden, das Böse, in Form der Feinde und Gegner, besiegen muss. Also Gut gegen Böse.

Spielinhalte der einzelnen Ego Shooter können sehr unterschiedlich sein und differenzieren sich schon alleine durch die verschiedensten Schauplätze und Handlungsabläufe.

*„Innerhalb des Genres der First-Person-Shooter gibt es eine große Vielfalt an Spielen, die vieles gemeinsam haben, sich in mancherlei Hinsicht aber auch voneinander unterscheiden“*

(Lehmann et al. 2008: 242)

Manche Ego Shooter haben ganze Geschichten dahinter und erzählen dem Spieler eine Story, so wie in einem Film, in der er als Interagierender eingebunden wird. Bei einigen Ego Shootern ist die Story dahinter allerdings sekundär und man befindet sich schlicht und einfach in einer Spielumgebung, durch die man sich kämpfen muss und dabei Aufgaben zu lösen hat. Meistens spielt man eine Figur, mit dem Ziel eine Mission zu erfüllen. Dabei muss man eine ganze Reihe von Vorgaben erfüllen, wie z.B. Objekte sammeln oder möglichst viele Gegner aus dem Weg zu räumen. Punkte erzielen kann man dabei oft auch dadurch, dass man für das Töten eines Gegners so wenige Schüsse wie möglich verbraucht. Es geht also vor allem um Präzision und Reaktionsschnelligkeit, also so gezielt wie nur möglich treffen, am besten ohne dabei selbst verwundet zu werden.

Primäres Spielziel ist es also, sich durch die virtuelle Welt zu kämpfen, möglichst viele Gegner zu bezwingen und dabei bis ans Ende zu überleben. Hat man das geschafft, hat man die Mission erfüllt.

## **2.5 Zentrale Merkmale**

### **2.5.1 Schauplätze**

Typische Schauplätze von Ego Shootern sind zum einen realistische Settings wie historische Kriegsschauplätze, Großstädte und Landschaften wie Waldgebiete, Dschungel oder die afrikanische Savanne. Zum anderen aber auch fiktive Orte wie Planeten, andere Dimensionen oder das Weltall, die Themen wie Fantasy oder Science Fiction aufgreifen. Außerdem werden auch gerne Zukunfts-Settings gezeichnet, also z.B. Landschaften oder Städte, wie sie in Zukunft aussehen könnten.

Das Besondere an den realistischen Settings ist die Tatsache, dass der Spieler Orte bereisen kann, wo er in der Realität vielleicht nie hinkommen würde. Die außergewöhnlich realitätsnahe Nachbildung der verschiedenen Settings ermöglicht es dabei, einen

naturgetreuen Eindruck von den Schauplätzen zu bekommen und das Gefühl zu haben, durch das Spiel wirklich dort gewesen zu sein und zu wissen, wie es dort aussieht.

Doch auch die Kriegs-Shooter haben dahin gehend einen besonderen Reiz für die Spieler, dass man Kriegsszenarien realistisch vermittelt bekommt und nicht wie im Film passiv zusieht, sondern aktiv am Spielgeschehen teilnehmen kann. Wie z.B. in *Call of Duty* oder *Medal of Honour*, beides Ego-Shooter, die im 2. Weltkrieg spielen. Man kann sozusagen die wichtigsten Ereignisse des 2. Weltkriegs aktiv miterleben. Die besonders ausgereifte und realitätsgetreue Grafik ermöglicht dabei ein noch intensiveres Spielerleben und erhöht das Gefühl, sich tatsächlich im Kriegsgeschehen zu befinden. Die Spielmacher bemühen sich dabei stets, die Spiele so realitätsnahe wie möglich umzusetzen und reale Ereignisse in eine Story einzubauen. Ein Kriegs-Shooter ist also wie ein virtueller Kriegsfilm mit der Möglichkeit zur Interaktion und Mitwirkung am Geschehen.

Im Unterschied zu den realistischen Schauplätzen, liegt die Faszination an den fiktiven Schauplätzen vor allem im Bereich der Phantasie und der Vorstellungskraft. Es ist für die Spieler natürlich äußerst spannend das Weltall oder andere Planeten zu bereisen und durch das Spiel gezeigt zu bekommen, wie es dort aussieht oder aussehen kann.

### **2.5.2 Ego-Perspektive**

Die Ego-Perspektive ist eines der wichtigsten Merkmale von Ego Shootern, die diese Spiele auszeichnen. Der Spieler sieht die virtuelle Welt quasi mit den Augen der Spielfigur, er hat dadurch also das Gefühl, in die Spielfigur zu schlüpfen und die Geschehnisse selbst zu erleben. Man übernimmt also die Perspektive der Spielfigur, was meistens dadurch gekennzeichnet ist, dass man nur die Arme und Waffen des Protagonisten am Bildschirm sieht, nicht jedoch den ganzen Körper. Im Gegensatz dazu sieht man in anderen Spielgattungen meist die gesamte Spielfigur.

Neben der Ego-Perspektive gibt es beispielsweise auch noch die Verfolgerperspektive, „bei der sich die Kamera schräg hinter der zu spielenden Figur“ befindet. (vgl. Lehmann et al. 2008: 242) Solche Spieler werden per Definition aber nicht mehr zu den Ego Shootern gezählt.

### 2.5.3 Verwendung von Waffen

Eines der wohl umstrittensten Merkmale von Ego Shootern ist der Gebrauch und Einsatz von Waffen. Es wird von Kritikern oft heftig diskutiert und steht meistens im Mittelpunkt der Kritik. Für die Spieler gilt dabei allerdings das Motto: Was wäre ein Ego-Shooter ohne Waffen? Waffen gehören einfach dazu und sind ein unverzichtbares Spielutensil. Die Waffenvielfalt dabei kennt kaum Grenzen. Die Palette reicht von diversen Gewehren und Pistolen über Messer und Flammenwerfern bis hin zu Granaten, Kettensägen und Sprengstoffmunition. Für die Spieler gilt, einfach gesagt: Je mehr Waffengewalt und je größer die Produktpalette davon, desto mehr Überlegenheit und Macht aber auch zugleich mehr Spaß und Unterhaltung. Was für die Spieler unverzichtbarer Spielbestandteil ist, regt Kritiker, wie gesagt, zu Diskussionen und heftigen Debatten an.

Auch wenn die Grafik immer realistischer wird und somit auch die Darstellung der Waffen immer wahrheitsgetreuer, darf man den Aspekt nicht außer Acht lassen, dass viele Spieler sehr wohl zwischen Fiktion und Realität unterscheiden können.

*„In der Vorstellung der Spieler sind es fiktive Räume, und nur in ihnen sind die Gewaltexzesse erlaubt. Die dargestellte Gewalt soll gerade eingeschlossen bleiben im Spiel-Raum, Die Mehrheit der Spieler ist sich darüber bewusst und zieht eine deutliche Grenze zwischen der virtuellen Kampfarena und dem, was jenseits des Spielfeldes passiert (...)*

(Hepp und Vogelsang 2008: 109)

Es wäre also auf jeden Fall unangebracht, alle Spieler pauschal zu verurteilen und alle der kriminellen Betätigung in der Realität zu beschuldigen, weil sie in der Spielwelt solche Szenen vielleicht erleben und daran ja Geschmack finden könnten. Es gibt ja immerhin auch noch den Aspekt, dass die Spieler genau dies in der Spielwelt ausleben und gar nicht daran denken, es auch in der Realität zu tun. Es ist also auf keinen Fall sinnvoll, allgemeine Schlüsse zu ziehen und alle Spieler über einen Kamm zu scheren. Denn es sind vor allem auch Persönlichkeitsfaktoren, Lebenssituation, Erziehung, Umfeld und ähnliche Faktoren zu berücksichtigen, die ein sehr individuelles Bild der Spieler zeichnen und pauschale Verallgemeinerungen ausschließen.

Natürlich lässt sich der Aspekt des Waffengebrauchs in den Ego Shootern auch nicht verherrlichen und beschönigen. Denn aus pädagogischer Sicht ist die Kritik sicherlich

gerechtfertigt. Natürlich spielen aber auch in diesem Bezug die Erziehung und das Lebensumfeld eine wichtige Rolle.

Man kann daher also keine generelle Entwarnung zur Thematik geben, muss aber auf der anderen Seite auch von pauschalen Verurteilungen und Generalisierungen absehen. Man sollte immer die Individualität jedes Einzelfalles berücksichtigen und Faktoren wie Erziehung, Lebensumfeld oder Persönlichkeitsfaktoren beleuchten, um sich überhaupt ein Urteil bilden zu können.

### **2.5.4 Gewaltaspekt**

Eines der wichtigsten Ziele in Ego Shootern ist es, Gegner und Feinde auszuschalten. Das Verletzen und Töten sind also zentrale Elemente in jedem Ego-Shooter, wird allerdings nicht in jedem von gleichem Ausmaß an Brutalität dargestellt. Der Gewaltaspekt spielt bei den meisten Ego Shootern aber eine große Rolle und es ist nicht abzustreiten, dass von blutigen und grausamen Szenen nicht zurück geschreckt wird. Es scheint sogar oft, je blutiger und grausamer die Szenen grafisch umgesetzt werden, desto interessanter sind sie für die Spieler. Auch Rainer Fromm widmet sich der Brutalität in den Ego Shootern und beschreibt sie folgendermaßen:

*„(...) dass beim Einsatz der Waffen das Gegenüber meist unter Schmerzensschreien zerstückelt wird, versteht sich von selbst. Nicht selten dokumentieren rote Fleischklumpen die vollendete Tat (...) ein grausames und blutrünstiges Spektakel.“*

(Fromm 2003: 10)

Es gilt das Motto „Je mehr Details und Blut zu sehen sind, desto spannender und interessanter ist es für die Spieler.“ Es erinnert dabei beinahe an einen blutrünstigen Horrorfilm, bei dem, eingefleischte Fans ja auch so viel Blut und Grausamkeit wie nur möglich zu Gesicht bekommen wollen.

*„Ziel der Ego-Shooter ist meist das „reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten menschen- bzw. tierähnlicher Gegenüber(...) Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösungen existieren nicht“ (vgl. Fromm 2003: 10)*

Dass jedoch genau dieser Gewaltaspekt in den Ego Shootern, ähnlich dem Waffengebrauch, schon seit Aufkommen der ersten Ego-Shooter bei vielen Leuten für Kritik, Empörung und

Ablehnung sorgt, liegt auf der Hand. Nicht zuletzt versucht man zumindest mit strengen Jugenschutzbestimmungen so gut wie möglich dagegen zu wirken und bei besonders brutalen Ego Shootern keine Jugendfreigabe zu erzielen. Natürlich ändert das nichts an der Kritik an sich, denn erstens finden Jugendliche immer wieder Wege die verbotenen Spielen zu erwerben und zweitens betrifft die Diskussion und Kritik ja nicht nur Spieler, die unter 18 Jahren sind.

In Deutschland führte die Kritik sogar dazu, dass die Regierung im Koalitionsvertrag beschlossen hat, dass „die so genannten ‚Killerspiele‘ verboten werden sollen. (vgl. Lehmann et al. 2008: 241)

Es bleibt aber zu sagen, dass strenge Jugenschutzgesetze oder die Kontrolle des Ego Shooter-Marktes noch lange keine Lösung des eigentlichen Problems sind und wohl kaum zu dem gewünschten Ergebnis führen werden. Und solange die Spieler ein hohes Maß an Brutalität und grausame Gewaltszenen in den Spielen wünschen, werden die Spielmacher auf diese Wünsche eingehen und die Präferenzen der Spieler umsetzen. Denn die Spielmacher, Produzenten und alle Beteiligten, haben den Ego Shooter-Sektor schon längst als lukratives Geschäft und finanzielle Goldgrube entdeckt.

Deshalb bleibt festzustellen, dass die Kritik an dem Gewaltgehalt der Ego-Shooter solange bestehen bleibt, wie es Ego-Shooter Spiele am Markt gibt, denn es ist daran zu zweifeln, dass sich an den gewalttätigen Inhalten etwas ändern wird.

## **2.6 Spielmodi**

### **2.6.1 Singleplayer-Modus**

In dieser Form des Spielens von Videospiele tritt der Spieler als Einzelperson gegen den Computer an. Alle Gegner bzw. deren Handlungen werden automatisch vom Computer generiert und gesteuert.

## 2.6.2 Multiplayer-Modus

Bei dieser Art des Spielens spielen mehrere Spieler miteinander bzw. gegeneinander. Es gibt drei verschiedene Arten der „Beteiligung von mehreren Spieler/innen/n“ (vgl. Klimmt 2004c: 140).

Zum einen gibt es die Möglichkeit, dass sich mehrere Spieler vor einem Bildschirm versammeln.

Zum anderen kann man mehrere Computer über ein Netzwerk miteinander verbinden, das nennt sich dann LAN. „LAN steht dabei für Local Area Network und bezeichnet eine Szene von – überwiegend männlichen – Computerspielern im Alter von etwa 14 bis 30 Jahren (...). Die Gruppengröße kann dabei von zwei bis über tausend Spielern reichen.“ (Hepp und Vogelsang 2008: 99)

Die dritte und letzte Möglichkeit besteht im sogenannten „Online-Gaming“, indem man sich „über das Internet auf eigens dafür eingerichteten Server-Plattformen zusammenschließt“.

Dabei ist festzuhalten, dass von den Multiplayer-Spielen ein spezifisches Unterhaltungspotenzial für die Nutzer ausgeht (vgl. Klimmt 2004b: 705)

Wie Klimmt beschreibt, kennzeichnet sich dieses besondere Unterhaltungspotenzial vor allem hinsichtlich der sozialen Komponente, nämlich dass die Spieler im Rahmen eines Multiplayer-Spiels nicht nur gegen andere Menschen antreten, sondern vor allem auch mit ihnen gemeinsam spielen, also mit ihnen kooperieren und sich gegenseitig unterstützen. Diese soziale Komponente scheint also einen besonderen Faszinationsaspekt dieser Form der Spiele auszumachen. Weiters erwähnt Klimmt auch jenen Aspekt, dass menschliche Gegner neues Herausforderungspotenzial bieten, da computergesteuerte Gegner zunehmend berechenbarer werden. Außerdem bieten Multiplayer-Spiele die Möglichkeit, neue Kontakte zu knüpfen oder bestehende zu pflegen.

*„In dieser sozialen Komponente liegt wohl der wichtigste Unterschied zwischen Multiplayer-Spielen und Single-Player-Spielen.“ (Klimmt 2004b: 705)*

## 2.7 Faszinationskraft für die Spieler

Jeffrey Wimmer, Thorsten Quandt und Kristin Vogel führen die Faszinationskraft und den daraus resultierenden Publikumserfolg von Ego-Shooter Spielen auf drei entscheidende Faktoren zurück: (vgl. Wimmer et al. 2008: 151/152)

**1** *Technische Innovationskraft*

**2** *Modifikationsmöglichkeiten*

**3** *Distributionsweg*

Die Technische Innovationskraft meint dabei vor allem die ausgereifte Grafik und die Möglichkeit diese Spiele in Netzwerken zu spielen. „Hinsichtlich Grafik und Netzwerkkompatibilität sind diese Spiele marktführend.“ Die besonders hoch entwickelte Grafik, die vor allem immer realistischer wird, hat also eine ganz besondere Faszinationskraft für die Spieler. Aber auch der Aspekt die Spiele in einem Netzwerk mit anderen Spielern zu spielen, erhöht den Reiz. Man kann nicht nur mit bestehenden Freunden gemeinsam spielen und auch neue Freunde dazu gewinnen, sondern durch den Einbezug realer Gegner und Mitspieler wird der Ehrgeiz geweckt und die Leistungsorientierung gesteigert.

Die Modifikationsmöglichkeiten weisen auf den aktiven Mitgestaltungsaspekt in den Spielen hin. „Durch Editoren und andere Bearbeitungsprogramme können zahlreiche Elemente des Spiels beliebig von den Spielern umgestaltet werden.“ Dadurch haben die Spiele natürlich einen besonderen Reiz für die Spieler, da man aktiv in die Spielgestaltung eingreifen und sie gemäß den eigenen Vorstellungen und Wünschen ummodellieren kann.

Mit Distributionswegen sind die Wege gemeint, auf denen die Spieler zu den Spielen gelangen und sie ausprobieren oder erwerben können. Das Besondere bei den Ego Shootern ist dabei, dass „viele der Spiele in vereinfachter Version als Shareware über das Internet erhältlich“ sind und dadurch die Möglichkeit entsteht, die „Spiele anzuspüren“, was wiederum „den Kaufreiz immens steigert“.

## 2.8 Forschungsstand

Wenn man die nationale und internationale Forschung über die Nutzung von Computerspielen beleuchtet, kommt man zu dem Ergebnis, dass es „überraschend wenige, zumeist disparate und wenig kontinuierliche betriebene Forschungsbemühungen“ gibt und „die Datenlage zur Nutzung von Computerspielen im Vergleich zur Nutzung konventioneller Massenmedien ausgesprochen dürftig“ ist. (vgl. Quandt 2008: 57/58)

Besonders beim Thema Ego-Shooter ist der Forschungsstand besonders dürftig und vor allem sehr einseitig. Beim Thema Ego Shooter Spiele wird in der gängigen Literatur vor allem auf den Gewaltaspekt, die Gefahren und Auswirkungen und die pädagogischen Aspekte Bezug genommen und erforscht, welche Wirkungen solche Spiele haben und vor allem welche Gefahren sie beinhalten.

*„Die Frage nach möglichen Wirkungen der virtuellen Gewaltausübung steht bei der öffentlichen Diskussion im Mittelpunkt. Es ist jedoch sinnvoll, diese Frage zunächst auszuklammern und sich stattdessen mit der Erklärung der Nutzung zu beschäftigen(...)“* (Lehmann et al. 2008: 258)

Lenkt man das Augenmerk also auf das Spielerleben und die Nutzer motive von Ego Shooter Spielen, so gibt es in diesem Bereich noch großen Forschungsbedarf.

Einen wichtigen Beitrag auf diesem Gebiet liefern unter anderem Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling in ihrem 2008 veröffentlichten Sammelband „Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames“, in welchem Philipp Lehmann, Andreas Reiter, Christiane Schumann und Jens Wolling einen Aufsatz über First-Person-Shooter veröffentlichten, der eine Studie zu Nutzungsmotiven und Nutzungspräferenzen beschreibt. (vgl. Lehmann et al. 2008: 243f.) Die Autoren führten dafür eine Befragung mittels Online-Fragebogen durch. Zur Auswertung standen 2.857 beantwortete Fragebogen zur Verfügung. In den Kapiteln Nutzungsmotive und Nutzungspräferenzen werde ich auf diese Studie Bezug nehmen.

Doch auch Jens Wiemken hat sich ausführlich mit Ego-Shooter Spielen beschäftigt, zum einen mit dem Vorreiter aller Ego-Shooter Spiele „Doom“, dem er, wie schon erwähnt, gemeinsam mit Friedemann Schindler den Aufsatz „DOOM is invading my dreams – Warum

ein Gewaltspiel Kultstatus entdeckte“ gewidmet hat. Zum anderen schrieb der einen Aufsatz über Counterstrike, das auch heute noch zu einem der beliebtesten Ego Shootern überhaupt zählt. (Wiemken und die pädagogen 200x)

Auch Erich Fromm und Tanja Witting haben sich mit dem Thema Ego Shooter auseinander gesetzt. Tanja Witting widmete sich dem Marketing von Ego Shootern und versuchte die Ideologiegehalte im Marketing zu erörtern (vgl. Witting 200x)

Rainer Fromm nimmt in seinem 2003 veröffentlichten Buch „Digital spielen -real morden?“ vor allem auch auf den Gewaltaspekt von Ego Shootern Bezug.

Wie man sieht, gibt es also zum Thema Ego-Shooter allgemein und vor allem im Bezug auf die Gewaltdebatte und Wirkungsforschung einige Werke.

Besonders im Bereich Spielerleben und vor allem in Bezug auf das Präsenzerleben bei Ego Shooter Spielen findet man aber dennoch sehr wenig. Es wird zwar das Präsenzerleben allgemein thematisiert und in dieser Hinsicht Verweis auf Ego Shooter Spiele genommen, aber eher als allgemeines Beispiel für das Präsenzerleben. Empirische Befunde, besonders auf Österreich bezogen, die sich genau mit diesem Thema befassen, habe ich, außer dem Beitrag im Sammelband von Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling, kaum gefunden. Daher denke ich, dass ich mit meiner Arbeit einen kleinen Beitrag auf diesem Gebiet leisten kann.

## 2.9 Nutzungsmotive

Mittels Faktorenanalyse haben Philipp Lehman, Andreas Reiter, Christina Schumann und Jens Wolling haben in ihrer Studie zum Thema First-Person-Shooter (FPS) **vier Motivdimensionen** der Nutzung von FPS herausgearbeitet. (vgl. Quandt 2008: 251)

- Eskapismus und Stimmungsregulierung
- Macht und Kontrolle
- Leistungsmotivation und Teamorientierung
- Langeweile

*„Diese stimmen recht gut mit den Ergebnissen früherer Studien überein (... )“*

(Lehmann et al. 2008: 251)

Natürlich ist auch festzuhalten, dass sich die meisten Nutzungsmotive von Ego Shootern mit den Nutzungsmotiven von Videospiele allgemein decken.

Weiters präsentieren die Autoren einen Motivkatalog, „der auf einer additiven Zusammenführung der Ergebnisse sehr unterschiedlich angelegter Studien basiert.“ (Lehmann et al. 2008: 245) Sie nennen dabei Motive wie *Unterhaltung*, *Entspannung*, *Eskapismus*, *Macht & Kontrolle*, *Herausforderung & Wettbewerb* so wie *soziale Kontakte & Gemeinschaftserlebnis*.

## 2.10 Nutzungspräferenzen

Philipp Lehman, Andreas Reiter, Christina Schumann und Jens Wolling haben in ihrer Studie zum Thema First-Person-Shooter (FPS), wie bereits erwähnt, eine Online-Befragung mittels Fragebögen durchgeführt und anhand der 2.857 ausgefüllten Fragebögen folgende Ergebnisse ermitteln können: (vgl. Lehmann et al. 2008: 248)

- „36% der Befragten spielt täglich bis zu einer Stunde FPS“
- „28% der Befragungsteilnehmer spielen zwischen ein und zwei Stunden“
- „36% spielen täglich mehr als zwei Stunden“ und bilden die Gruppe der Vielspieler
- „Die durchschnittliche Nutzungsdauer beträgt knapp zwei Stunden pro Tag“
- „98% der Befragungsteilnehmer sind männlich“
- „Das Durchschnittsalter beträgt 19 Jahre“

Außerdem haben sie anhand ihrer Studie zwei Nutzungsmodi ermittelt (vgl. Lehmann et al. 2008: 243f.)

Zum einen *FPS als Lebensmittelpunkt* und zum anderen *FPS als E-Sport*. Als Ausgangspunkt betrachteten sie dabei vor allem die Nutzungsmotive der Spieler und deren Lebenssituation. Wichtige, ausgewählte Erkenntnisse der Studie waren folgende:

- Die Nutzung der FPS zeichnet sich durch *Vielfalt* und *Komplexivität* aus
- „Wenn die FPS zum Lebensmittelpunkt geworden sind, so besteht eine ausgeprägte Verbindung zum gesamten Lebensstil der Spieler“
- „Vor allem Personen, die ihre Freizeit nicht aktiv gestalten, neigen dazu, FPS-Spielen ins Zentrum ihres Lebens zu rücken.“

- *„Das Zusammenspiel von Machtmotiv, Leistungsmotivation und Eskapismus hat nicht nur Einfluss darauf, wie viel Zeit mit der FPS-Nutzung verbracht wird. Es hat vor allem auch einen Effekt auf die Auswahl der präferierten Spiele-Typen, ob Spieler sich also eher brutalen, realistischen oder komplexen virtuellen Umgebungen zuwenden“*

Eine wichtige Erkenntnis der Studie war also jene, dass sich Nutzungspräferenzen von Ego-Shooter Spielern nicht verallgemeinern lassen, da die Nutzungspräferenzen individuell sehr verschieden sind und eben auch stark mit der Lebenssituation und Nutzungsmotiven korrelieren.

### **3. PRÄSENZERLEBEN**

#### **3.1 Begriffsbestimmung**

„*Presence is defined as the sense of being in an environment*“ (Steuer 1992: 75)

Das *Presence*-Konzept, im Deutschen das Konzept des Präsenzerlebens genannt, beschreibt also das Gefühl der Anwesenheit in einer Umgebung.

Steuer (vgl. Steuer 1992: 76) unterscheidet dabei zwischen *Presence* und *Telepresence*.

„*Telepresence is defined as the experience of presence in an environment by means of communication medium.*“ (Steuer 1992: 76)

Mit *Presence* sind nach Steuer also natürliche Umgebungen gemeint wobei *Telepresence* mediatisierte Räume beschreibt. Unter *Telepresence* fallen nach Steuers Definition somit virtuelle und animierte Umgebungen, wie sie beispielsweise in Videospiele kreiert werden aber es beschreibt auch z.B. Führungen durch virtuelle Museen oder Städte.

Da die Begriffe *Presence* und *Telepresence* in der gängigen Literatur vermischt werden und hauptsächlich der Terminus *Presence* verwendet wird bzw. im Deutschen als *Präsenzerleben* beschrieben wird, werde ich mich in meiner Arbeit auf diese beiden Begriffe beschränken.

#### **3.2 spezifische Formen des Präsenzerlebens**

##### **3.2.1 Physische Präsenz**

Die physische Präsenz im virtuellen Raum wird hauptsächlich durch technische Bedingungen ermöglicht, wie beispielsweise durch den *Umfang und Glaubwürdigkeit der sensorischen Informationen*, aber auch durch die *Kopplung der sensorischen und visuellen Informationen*. (vgl. Wunsch und Jenderek 2008: 52) Durch diese zwei Aspekte der technischen Gestaltung von Videospiele entsteht physische Präsenz, also das Gefühl der körperlichen Anwesenheit im virtuellen Raum. Somit haben die Nutzer im Rahmen der physischen Präsenz das Gefühl sich tatsächlich im Spielgeschehen an Ort und Stelle zu befinden.

Mit Umfang und Glaubwürdigkeit der sensorischen Informationen sind dabei vor allem der Sound und die Grafik gemeint, dessen Einsatz in Videospiele das Präsenzerleben unterstützen und somit begünstigen soll.

Im Hinblick auf die Kopplung der sensorischen und visuellen Informationen kann man sagen: *„Je besser die Kopplung zwischen den Aktionen des Nutzers (Input) und den Reaktionen der Virtuellen Realität (Output) ausfällt, desto stärker kann ein Präsenzerleben entstehen.“* (Wünsch und Jenderek 2008: 52)

Aber auch Eigenschaften des Spiels und des Spielers beeinflussen und ermöglichen die physische Präsenz der Nutzer. (vgl. Wünsch und Jenderek 2008: 53)

Zu den *Inhaltsfaktoren* zählen vor allem die Interaktivität, die visuelle Darstellung der Spielfigur im Spiel, die Fähigkeit selbstständig im Spielgeschehen zu interagieren und soziale Elemente, die das Präsenzerleben fördern.

*Nutzercharakteristika* meinen vor allem die notwendige Spielkompetenz der Nutzer aber auch situative (Stimmungen) und stabile Persönlichkeitsmerkmale, welche das Präsenzerleben ermöglichen oder möglicherweise auch verhindern.

### **3.2.2 Soziale Präsenz**

Neben der soeben beschriebenen physischen Präsenz, gibt es auch noch die soziale Präsenz, im Rahmen derer die soziale Komponente hinzukommt, nämlich, dass die Spieler nicht nur physisch im virtuellen Raum anwesend sind, sondern dort auch soziale Handlungen ausführen und sich somit gänzlich auf das Mediengeschehen einlassen und sich in die Rolle der Medienakteure hinein versetzen. (vgl. Wünsch und Jenderek 2008: 53)

Soziale Handlungen im Rahmen der sozialen Präsenz werden vor allem hinsichtlich der Identifikation und der Parasozialen Interaktion durchgeführt.

Identifikation meint dabei, dass sich der Spieler in die Rolle der fiktiven Spielfigur hinein versetzt und an dessen Gefühlen und Erlebnissen stellvertretend teil nimmt. (vgl. Wünsch und Jenderek 2008: 53) Bei der Parasozialen Interaktion werden die virtuellen Spielcharaktere hingegen wie reale Personen behandelt und mit ihnen interagiert und möglicherweise sogar kommuniziert.

Auf diese beiden Aspekte der sozialen Präsenz werde ich im Kapitel 3.4.4 allerdings noch näher eingehen.

### 3.3 Faktoren der Beeinflussung

Es stellt sich nach Begriffsdefinition und Erklärung der verschiedenen Formen von Präsenz nun die Frage, welche Faktoren das Präsenzerleben beeinflussen und vor allem welche es begünstigen und ein intensives Präsenzerleben erst ermöglichen.

Wünsch und Jenderek (2008: 52/53) beschreiben dabei „vier Gruppen von Merkmalen“, welche ich bei der oben angeführten Physischen Präsenz bereits erwähnt habe, und berufen sich dabei auf das Konzept von Ijsselsteijn und Kollegen (2000).

- *Umfang und Glaubwürdigkeit der sensorischen Informationen*
- *Kopplung der sensorischen und virtuellen Informationen*
- *Inhaltsfaktoren*
- *Nutzercharakteristika*

Nach der Konzeption von Steuer (1992) gibt es zwei weitere Dimensionen, die Präsenzerleben beeinflussen. (vgl. Steuer 1992: 80f.)

- *Vividness (Lebendigkeit)*
- *Interaktivität*

Der Faktor *Lebendigkeit* meint vor allem die Anzahl der dargebotenen sensorischen Reize wie z.B. Geruch, Geräusche oder optische Reize.

„*Vividness means the representation richness of a mediated environment as defined by its formal features; that is, the way in which an environment presents information to the senses.*“

(Steuer 1992: 82)

Steuer beschreibt im Zusammenhang mit der Lebendigkeit zwei verschiedene Faktoren, zum einen die „*sensorische Bandbreite*“ und zum anderen die „*sensorische Tiefe*“ der dargebotenen Reize.

„*Two generalized but important variables are discussed here: **sensory breadth**, which refers to the number of sensory dimensions (...) presented, and **sensory depth**, which refers to the resolution within each of these perceptual channels.*“ (Steuer 1992: 81)

Wenn es um das Videospielen geht, werden ohne Zweifel viele verschiedene Reize dargeboten, neben den visuellen und auditiven Reizen sind vor allem die spürbaren Reize von besonderer Bedeutung. Es ist nämlich in vielen Videospielen Gang und Gebe, dass der Controller, mit dem der Spieler seine Spielfigur lenkt, vibriert, wenn es beispielsweise eine Explosion gibt oder wenn man selber als handelnde Spielfigur von einer Waffe getroffen wird. Diese spürbaren Reize erhöhen sicherlich das Präsenzerleben, da die Geschehnisse realer wirken und man das Gefühl hat, die Ereignisse im Spiel wahrhaftig am eigenen Körper zu spüren.

Auch Steuer beschreibt diese neue Dimension der sensorischen Reize in Medien (vgl. Steuer 1992: 82). Er erwähnt beispielsweise vibrierende Kinossessel, die den Zuschauer noch tiefer ins Geschehen mit einbinden sollen. Als weitere Besonderheit der letzten Zeit hat sich das sogenannte „Geruchskino“ entwickelt. Im Film „Fluch der Karibik“ wurden z.B. Gerüche des Schießpulvers in den Kinosaal eingeschleust um den Zuschauern den Eindruck zu vermitteln, dass sie mitten im Geschehen seien und die Schlachten lebendiger erleben. (vgl. Steuer 1992: 82)

Allgemein lässt sich feststellen, dass die Bandbreite der sensorischen Reize noch lange nicht ausgeschöpft ist und noch in den Anfängen ihrer Entwicklung steckt. Auch neue Medien wie eben Videospiele versuchen immer wieder an der sensorischen Bandbreite zu arbeiten und neue Möglichkeiten zu entwickeln. (vgl. Steuer 1992: 82/83). Nicht nur visuelle Reize und hörbare Signale sind dabei entscheidend, vor allem die spürbaren Inputs machen das Medienerlebnis zu einer Besonderheit und stehen deshalb im Zentrum der Entwicklung. Daher versucht man genau in diesem Bereich Fortschritte zu erzielen und neue Technologien zu entwickeln, die das Medienerlebnis so lebendig wie möglich machen sollen. Auch in Zukunft wird es also auf diesem Gebiet erstaunliche Fortschritte geben und man darf gespannt sein, was sich die Verantwortlichen dazu einfallen lassen.

Wo die *sensorische Bandbreite* auf der einen Seite vor allem die Vielzahl an Möglichkeiten von verschiedenen Reizen meint, geht es bei der *sensorischen Tiefe* eher um die qualitative Komponente der dargebotenen Reize. (vgl. Steuer 1992: 83f.)

Die sensorische Tiefe beschreibt also Aspekte, wie die Qualität der gezeigten Bilder, also der Grafik im Allgemeinen, wie z.B. die Anzahl der Pixel, das Design der Bilder, die dargebotene

Farbpalette, etc. Ebenso spielt die Darbietung des visuellen Feldes eine wichtige Rolle, wie beispielsweise bei 3D-Spielen, bei denen sich die Umgebung mit den Spielern mitbewegt.

Neben der eben beschriebenen *Lebendigkeit* erwähnt Steuer allerdings noch eine zweite Dimension der Beeinflussung des Präsenzerlebens, nämlich die *Interaktivität*. (vgl. Steuer 1992: 84)

*„Interactivity is the extent to which users can participate in modifying the form and content of a mediated environment in real time. Interactivity in this sense is distinct from engagement or involvement (...).“ (Steuer 1992: 84)*

Interaktivität laut Steuer meint also, die spezielle Form der Beteiligung der Rezipienten in mediatisierten Umgebungen, wobei eine besondere Art des persönlichen Einsatzes und der persönlichen Involviertheit gefordert wird.

Steuer unterscheidet im Bezug auf Interaktivität dabei zwischen *speed* und *range*. (vgl. Steuer 1992: 86)

Der Aspekt *Speed* meint dabei, wie schnell ich antworten, also reagieren und rückkoppeln kann. Unter *Range* wird verstanden, wie weit ich etwas verändern kann, also wie weit ich Einfluss nehmen kann.

Nach Steuer stellen also sowohl die Lebendigkeit als auch die Interaktivität ausschlaggebende Faktoren dar, die das Präsenzerleben erheblich beeinflussen und in weiterer Folge in besonderem Maße begünstigen.

*„It seems that vividness and interactivity are both positively rated to telepresence; that is the more vivid and the more interactive a particular environment, the greater the sense of presence evoked by that environment.“ (Steuer 1992: 89)*

### 3.4 Präsenzerleben als besondere Form des Unterhaltungserlebens

Das Presence-Konzept der Unterhaltung „wurde ursprünglich zur Beschreibung intensiven Erlebens beim Umgang mit interaktiven und virtuellen Anwendungen entwickelt. (...) Presence ist ein vorübergehender Erlebniszustand, in dem ein Rezipient einen Ort, dortige Objekte oder Akteure (...) lebendig erlebt (...) und kann als besonders wirksame Form von Unterhaltungserleben gelten.“ (Schweiger 2007: 212)

Beim Präsenzerleben taucht der Spieler also so sehr in das Spielgeschehen ein, dass er das Gefühl bekommt in der virtuellen Umgebung anwesend zu sein, also ein Teil des Spielgeschehens zu sein. (vgl. Quandt 2008: 52) Es entsteht somit die Illusion sich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden, was dazu führen kann, dass man die Realität um sich herum regelrecht vergisst und sich gänzlich auf das Spielgeschehen konzentriert. Es findet also quasi ein Realitätswechsel statt und somit eine Flucht aus der realen Umgebung in die virtuelle Welt.

Das Präsenzerleben ist aus kommunikationswissenschaftlicher Sicht in die Theorien der Unterhaltung einzuordnen, denn es „kann sicherlich zur Klärung des Unterhaltungsphänomens herangezogen werden (...). Es ist zu vermuten, dass Präsenz zumindest einen Teil des Unterhaltungserlebens ausmacht oder teilweise ermöglicht.“ (Wünsch 2006: 74)

Also eigenes Theoriekonstrukt ist das Präsenzerleben dabei nicht scharf von anderen Theorien des Unterhaltungserlebens zu trennen, denn es beinhaltet und beschreibt zahlreiche Komponenten von anderen Aspekten des Unterhaltungserlebens, wie beispielsweise „Eskapismus“, „Identifikation und Parasoziale Identifikation“, „Immersion“ und „Flow-Erleben“. Es lassen sich dabei also viele Parallelen zu anderen Phänomenen finden, die es schwer machen, das Präsenzerleben als eigenständige Theorie von den anderen klar abzugrenzen. Das Präsenzerleben ist also als „rezeptionsbegleitendes Phänomen“ (vgl. Wünsch und Jenderek 2008: 44) anzusehen, dass neben zahlreichen anderen „Rezeptionsphänomenen“ zum Unterhaltungserleben beiträgt und es in Ergänzung und Überschneidung mit den anderen Ansätzen auszeichnet.

Um die teilweise fließenden Grenzen und Überschneidungen mit anderen „Rezeptionsphänomenen“ (Wünsch und Jenderek 2008: 44) deutlich zu machen, werde ich im Folgenden genauer auf die verschiedenen Theorien zum Unterhaltungserleben eingehen, die

in der Literatur neben dem Präsenzerleben thematisiert werden, und letztendlich versuchen das Präsenzerleben als eigenständiges Phänomen mit seinen Besonderheiten gegenüber anderen Theorien hervorheben.

### **3.4.1 Eskapismus**

Die zuvor bereits erwähnte Realitätsflucht, die im Rahmen des Präsenzerlebens statt findet, knüpft an die Theorie der ‚**Unterhaltung als Eskapismus**‘ an. Das Eskapismus-Motiv der Mediennutzer spielt in der Unterhaltungsforschung durchaus eine zentrale Rolle.

*„Kern des Unterhaltungsbedürfnisses der Rezipienten, so formulieren es Vertreter der Medienwissenschaft, ist der Eskapismus, die gesuchte Flucht aus dem Alltag und seinen Problemen.“* (Bleicher 1994: 149)

Die Eskapismus-Theorie beschreibt also die Flucht aus der langweiligen, reizlosen Realität in eine „schönere und angenehmere Welt (...) und dabei (...) keine (negativen) Konsequenzen befürchten zu müssen.“ (Wünsch 2006: 40) Und genau diese Lust am konsequenzlosen Handeln findet man in der Tätigkeit des Videospiegens wieder. Die Spieler können sich in den virtuellen Welten frei bewegen, Handlungen ausführen, die sie im wahren Leben nie tun könnten, ohne dabei jegliche Konsequenzen fürchten zu müssen. Der unterhaltsame Aspekt an dieser Realitätsflucht liegt aber auch darin, dass man sich entspannen kann, seine Probleme für eine Zeit vergisst und somit abgelenkt wird von negativen Gefühlen und Erfahrungen aus dem Alltag. (vgl. Wünsch 2006: 40)

### **3.4.2 Immersion**

*„Immersive is a term that refers to the degree to which a virtual environment submerges the perceptual system of the user in virtual stimuli. The more the system captivates the senses and blocks out stimuli from the physical world, the more the system is considered immersive.“*  
(Biocca 1992: 10)

Der Begriff „Immersion“ meint also so viel wie ein Eintauchen in die virtuelle Welt, wobei Störfaktoren von außen ausgeschaltet werden sollen, damit das Gefühl der Immersion nicht beeinträchtigt wird,

Die Begriffe „Immersion“ und „Präsenzerleben“ sind sich augenscheinlich sehr ähnlich und können nur schwer voneinander getrennt werden. Ein wesentlicher Unterschied besteht allerdings darin, dass „sich Präsenz ausdrücklich auf medienvermittelte Rezeption bezieht“, wobei „Immersion hingegen ein allgemeiner Zustand ist“. (Wünsch und Jenderek 2008: 51). Wenn es allerdings nicht um allgemeine Umgebungen geht, sondern um virtuelle Welten geht, wie eben die Nutzung von Videospiele, „sind beide Begriffe deckungsgleich.“ (Wünsch und Jenderek 2008: 52).

Auch Rainer Heers beschäftigt sich in seiner Dissertation mit den Begriffen „Immersion“ und „Präsenz“ und versucht sie begrifflich voneinander zu trennen bzw. auch Gemeinsamkeiten in deren Bedeutung herauszufiltern. Den Begriff der „Immersion“ beschreibt er mit dem „Eintauchen in die virtuelle Welt“ (vgl. Heers 2005: 43)

Auch Heers kommt zu der Einsicht, dass der Begriff der „Immersion“ oftmals mit dem Begriff des „Präsenzerlebens“ gleichgesetzt wird, da sie etwas sehr ähnliches meinen und beschreiben. Ein Unterschied zwischen beiden Konzepten lässt sich laut Heers allerdings darin sehen, dass „Immersion eine auf technischer Basis erzeugte mediale Qualität darstellt“ wobei Präsenz „ein psychisches Erleben“ meint, „dass die technische Realisierung von Immersion als notwendig voraussetzt“. (Heers 2005: 43)

Auch Bente, Krämer und Petersen (2002) weisen den Begriffen der Immersion und der Präsenz „Bedeutungsüberschneidungen“ zu, versuchen sie aber in weiterer Folge differenziert zu betrachten:

*„Will man dennoch eine Differenzierung vornehmen, so wären beide Prozesse als wechselseitig abhängig zu konzipieren, wobei Telepräsenz die erlebte Anwesenheit an einem computervermittelten bzw. computergenerierten virtuellen Ort bezeichnet und Immersion die emotionale, kognitive und handlungsmäßige Fokussierung auf die dort repräsentierten Inhalte, sie sozusagen antagonistisch zum Erleben der realen Welt (inklusive der vermittelnden Technik) ist.“ (Bente et al. 2002: 17)*

### 3.4.3 Flow-Erleben

Das Konzept des Flow-Erlebens wurde von Mihaly Csikszentmihalyi entwickelt und beschreibt „das völlige Aufgehen in einer Tätigkeit“ (vgl. Csikszentmihalyi 1985: 58) wobei die Ausübung der Tätigkeit selbst laufend neue Herausforderungen bietet und es somit keine Gelegenheit für Angst oder Sorgen gibt, daraus resultierend kann man völlig in der Aktivität aufgehen und somit Freude an der Tätigkeit empfinden.

Im Weiteren findet „die Verschmelzung von Handlung und Bewusstsein“ statt (vgl. Csikszentmihalyi 1985: 61), wobei man sich seiner Handlungen nicht mehr bewusst ist, dennoch aber seiner selbst.

Als Grundvoraussetzung für solch ein Flow-Erleben nennt er dabei unter anderem die Bewältigungsmöglichkeit der Aufgabe (vgl. Csikszentmihalyi 1985: 62), also, dass nur dann Flow erlebt werden kann, wenn man das Gefühl hat, die Aufgabe bewältigen zu können. Weiters muss die „Zentrierung der Aufmerksamkeit auf ein beschränktes Stimulusfeld“ gegeben sein, sowie mögliche „Störsimuli außerhalb des Aufmerksamkeitskreises gehalten werden.“ (vgl. Csikszentmihalyi 1985: 64)

Bezogen auf die Tätigkeit des Videospieles bedeutet das Flow-Erleben, dass die Spieler sich vollkommen der Tätigkeit des Spielens hingeben, hoch involviert sind im Spielgeschehen, die Umwelt und ihre eigenen Handlungen nicht mehr wahrnehmen und durch das Erleben von ständig neuen Herausforderungen den Flow-Zustand erfahren.

Videospiele scheinen sich als spezifische Medienform in diesem Hinblick besonders gut als Anwendungsgebiet für das Flow-Konzept zu eignen, da beim Videospiele ohne Zweifel eine Reihe an Herausforderungen gegeben ist, welche ja wiederum Voraussetzung für das Flow-Erleben sind. (vgl. Schweiger 2007: 212)

Es ist also vor allem das hohe Anforderungsniveau von Videospiele, das „einen tieferen Flow“ ermöglicht und somit mehr „Potenzial zu einem besonders intensiven Unterhaltungserleben.“ (vgl. Wunsch und Jenderek 2008: 51)

Augenscheinlich haben die Konzepte des Flow-Erlebens und des Präsenzerlebens einige Gemeinsamkeiten und erklären ähnliche Aspekte im Bezug auf das Unterhaltungserleben. Der wichtigste Unterschied besteht allerdings darin, dass das Flow-Konzept auf eine Fülle von Tätigkeiten übertragen werden kann, so z.B. auf sportliche Tätigkeiten, Tätigkeiten in der

Freizeit aber auch auf allerlei Tätigkeiten im Alltag, wie z.B. Kochen oder Arbeit. Also grob gesagt alle Tätigkeiten, bei denen man Herausforderungen empfinden kann.

Das Präsenzerleben beschränkt sich allerdings ausschließlich auf mediatisierte Umgebungen, wie sie bei Videospielen eindeutig zu finden sind.

Aus diesem Grund schien das Präsenzerleben für meine Arbeit sinnvoller zu sein, da es das Erleben im virtuellen Raum spezifischer beschreibt und erklärt.

### **3.4.4 Identifikation und Parasoziale Interaktion**

*„Parasoziale Interaktion meint das gegenseitige ‚Aufeinander-Bezugnehmen‘ von abgebildeten Personen und Zuschauern im Rahmen eines medial vermittelten Kommunikationsprozesses.“* (Gleich in Vorderer 1996, 116)

Parasoziale Interaktion im Rahmen des Videospieles bedeutet, dass die Spieler die fiktiven Spielfiguren wie Personen aus ihrem tatsächlichen Umfeld behandeln, mit ihnen sprechen und ihnen möglicherweise sogar Anweisungen geben. (vgl. Klimmt 2001: 25)

*„Sein Kampf mit den Gegnern (...), den der Spieler durchaus mit Beschimpfungen und dergleichen begleiten kann, ist Parasoziale Interaktion.“* (Schweiger 2007: 122)

Die Besonderheit des Konzeptes bezogen auf Videospiele stellt die direkte Form der Parasozialen Interaktion dar, da die fiktiven Spielfiguren ja im Rahmen des Spielflusses auf Handlungen der Spieler umgehend reagieren. (vgl. Klimmt 2001: 25) Somit entsteht ein Rückkanal, über den die fiktiven Figuren im Spielgeschehen direkt auf Handlungen der Spieler Bezug nehmen und reagieren können.

Es lässt sich also erkennen, dass die Theorie des Präsenzerlebens auch Komponenten der Theorie **„Unterhaltung als Identifikation und Parasoziale Interaktion“** beschreibt. (vgl. Wunsch 2006: 41)

Das Konzept der Parasozialen Interaktion ist außerdem wichtiger Bestandteil des Konzeptes der schon zuvor beschriebenen „Sozialen Präsenz“. Der Spieler „interagiert mit den virtuellen Figuren der Spielwelt und behandelt diese während des Spiels wie ‚reale‘ Personen.“ (Quandt

2008: 53) Indikatoren für das Stattfinden einer Parasozialen Interaktion zwischen Spieler und virtuellen Akteuren sind beispielsweise, wenn der Spieler mit den Gegnern spricht und ihnen deutliche, direkte Anweisungen gibt.

Auch die Identifikation ist besonders hinsichtlich der „Sozialen Präsenz“ ein wichtiger Bestandteil des Konzeptes, da sich der Spieler in die Rolle seiner Spielfigur hineinversetzt und für die Dauer der Spieleinheit an dessen Erlebnisse, Erfahrungen und Emotionen teilnimmt, als wären es seine eigenen. (vgl. Quandt 2008: 53) Ein Indikator für die Identifikation mit dem Akteur ist zum Beispiel, wenn der Spieler beim Erzählen über das Spielgeschehen in der Ich-Perspektive spricht oder er sich auch noch nach Beenden der Spieleinheit über einen möglichen Misserfolg ärgert.

Identifikation stellt eine differenzierte Form der Parasozialen Interaktion dar, hinsichtlich der Tatsache, dass bei der reinen Parasozialen Interaktion der Nutzer seine eigenständige Identität beibehält und lediglich mit den fiktiven Figuren kommuniziert und interagiert. Die Identifikation führt hingegen teilweise oder gänzlich zur Übernahme einer anderen Identität, wie beispielsweise bei Ego Shootern, bei denen „Identifikationsprozesse zwischen dem Spieler und seinem ‚Ego‘ statt finden“. (vgl. Schweiger 2007: 122)

### 4. Problemstellung

Wie bereits in der Einleitung der Arbeit beschrieben, gilt das Interesse meiner Arbeit also den Videospielen, im Konkreteren den Ego Shooter Spielen. Ich habe mir dabei die Frage gestellt, worin die Faszinationskraft der Ego Shooter Spiele liegt, also warum sich gerade dieses Spielgenre so großer Beliebtheit erfreut, worin genau die Faszinationsaspekte liegen und welche Merkmale sie von anderen Spielgattungen abgrenzen. Weiters interessierten mich Spielmotive und Spielgewohnheiten der Nutzer. Gibt es vielleicht bestimmte Situationen und Stimmungen, in denen die Spieler gerade auf Ego Shooter Spiele zurückgreifen oder haben sie dafür andere Motive?

Als besonderen Aspekt des Spielerlebens habe ich das Konzept des Präsenzerlebens herausgegriffen und mir die Frage gestellt, ob die Spieler beim Spielen von Ego Shootern ein besonders intensives Gefühl der Anwesenheit im virtuellen Raum entwickeln. Weiters wollte ich wissen, welche Faktoren das Präsenzerleben beeinflussen und vor allem welche Punkte ein besonders intensives Präsenzerleben begünstigen. Daraus resultierend stellt sich weiters die Frage, welche Ausprägungen beim Präsenzerleben überhaupt möglich sind. Kann es vielleicht sogar sein, dass biologische Grundbedürfnisse wie Hunger- und Durstgefühl oder Schlafbedürfnis der Spieler beeinflusst werden? Wie sieht es in weiterer Folge mit der Wahrnehmung der Spieler aus? Kommt es zu einer Beeinträchtigung von Realitäts-, Umwelt- und Selbstwahrnehmung? Wie werden generell Umweltreize und Störfaktoren wahrgenommen bzw. wie wird darauf reagiert?

Aus diesen Vorüberlegungen resultierend, konnten anschließend die Forschungsfragen und Thesen formuliert werden.

#### 4.1 Forschungsfragen und Thesen

Im Vorfeld jeder Generierung von Forschungsfragen und Thesen ist es erforderlich, das bisherige Forschungsfeld zum gewählten Thema unter die Lupe zu nehmen und gründlich aufzuarbeiten, welche Theorien und empirischen Ergebnisse bereits vorliegen.

*„Man versucht also, das Thema erst einmal auf alle relevanten Informationen hin abzuklopfen und den Status quo heraus zu bekommen.“*

(Brosius/Koschel 2003: 155)

Anschließend muss man sich die Frage stellen, in welchem Hinblick es überhaupt noch Forschungsbedarf zum gewählten Thema gibt. Also in welche Richtung ist es sinnvoll weitere Forschung zu betreiben? Welche Fragen blieben in der bisherigen Forschungsarbeit unbeantwortet? Zu welchem Aspekt liegen veraltete, kaum oder gar keine Ergebnisse vor? Resultierend aus diesen Vorüberlegungen können dann die Forschungsfragen konstruiert und dazu passend die ersten Thesen erstellt werden, welche nun den Forschungsprozess in eine ganz bestimmte Richtung lenken und letztendlich zu den erwünschten Ergebnissen führen sollen.

Die Grundpfeiler meiner Untersuchung bilden also die Forschungsfragen und die daraus abgeleiteten Thesen. Sie spiegeln mein Forschungsinteresse wider und zeigen auf, in welche Richtung die Forschung überhaupt gehen soll.

- 1) Welche Faktoren beeinflussen das Präsenzerleben?
- 2) Welche Ausprägungen sind beim Präsenzerleben möglich?
- 3) Woran liegt die Faszination bei Ego Shooter Spielen?
- 4) Ist das Präsenzerleben bei Ego Shooter Spielen ausgeprägter als bei anderen Spiel-Genres?

**T1a)** Die Grafik spielt beim Präsenzerleben eine ausschlaggebende Rolle.

**T1b)** Der Sound spielt beim Präsenzerleben eine ausschlaggebende Rolle.

**T1c)** Die Ego-Perspektive spielt beim Präsenzerleben eine ausschlaggebende Rolle.

**T2a)** Beim Präsenzerleben werden biologische Grundbedürfnisse vernachlässigt.

**T2b)** Beim Präsenzerleben werden Umweltreize verdrängt oder Störfaktoren ausgeschaltet.

**T2c)** Durch das Präsenzerleben beim Spielen, versetzen sich die Spieler so sehr in das Spiel hinein, dass sie die Realität um sich herum regelrecht vergessen.

**T3a)** Ego Shooter Spiele werden zum Stressabbau und zur Entspannung gespielt.

**T3b)** In konfliktreichen und stressigen Situationen werden besonders häufig und intensiv Ego Shooter Spiele gespielt.

**Hd1)** Bei Ego Shooter Spielen ist das Präsenzerleben ausgeprägter als bei anderen Spielgenres.

## **4.2 Methodendesign**

### **4.2.1 Das Qualitative Interview**

Für die methodische Umsetzung meiner Untersuchung habe ich mich für das Qualitative Interview entschieden, im Genaueren für die sogenannte Leitfaden-Befragung. Eine besondere Form dieser Leitfaden-Befragung stellt das *Intensivinterview* dar, welches sich als besonders geeignet für meinen Untersuchungsrahmen erwies.

Es „wird dort angewendet, wo es beispielsweise darum geht, besondere individuelle Erfahrungen zu eruieren.“ (Atteslander 2003: 156)

Und da mein Forschungsinteresse ja dem individuellen Spielerleben gilt, schien es sinnvoll, diese Intensivinterviews mit den Spielern durchzuführen, um so zu den spezifischen Erfahrungsberichten der Spieler zu erfragen.

Die Durchführung von insgesamt dreizehn Interviews stellt selbstverständlich keine repräsentative Auskunft des Spielerlebens von allen Ego Shooter Spielern dar. Es kann lediglich als Stichprobe verstanden werden!

### **4.2.2 Spieler-Interviewleitfaden**

Um meine Fragen für das Leitfaden-Interview und die Bezugspersonen-Befragung zu entwickeln, habe ich versucht, meine Forschungsfragen und Thesen in passende Themenkomplexe bzw. Dimensionen aufzuteilen, um sicher zustellen, dass alle Forschungsfragen und Thesen mit den passenden Fragen abgedeckt sind.

(vgl. dazu Brosius/ Koschel 2003: 156)

1.Dimension) Faktoren der Beeinflussung des Präsenzerlebens

Grafik, Sound, Parasoziale Interaktion, Identifikation, Ego-Perspektive

2.Dimension) Ausprägungen des Präsenzerlebens

biologische Grundbedürfnisse (Hunger, Durst, Schlaf)

Umweltreize & Störfaktoren (Handy, Personen rundherum)

Realitätsverlust

Zeitgefühl- Verlust

3.Dimension) Faszination an Videospielen

Faszination an Ego Shooter Spielen

Spielgewohnheiten – wann? Welche Situationen? Dauer? Häufigkeit?

Spielmotive

Spielnutzen; Spielziele

4.Dimension) Vorteile von Ego Shootern gegenüber anderen Spiel-Genres

Aus diesen Dimensionen habe ich anschließend den Leitfaden für die Spielerinterviews entwickelt.

### **4.2.3 Durchführung der Untersuchung**

Der erste Schritt der Durchführung der Untersuchung war, nach Konkretisierung der Methodenwahl und Entwicklung des Interviewleitfadens für Spieler- und Bezugspersonen-Interview, die Rekrutierung der Interviewpartner für die Spielerinterviews. Diese wurden hauptsächlich durch das Schneeballsystem gefunden, also durch Kontaktaufnahme mit Bekannten, die ich gebeten habe, mir für meine Untersuchung geeignete und freiwillige Interviewpartner zu nennen, also Personen, die besonders intensiv und gerne Ego Shooter Spiele spielen und eben auch bereit sind, darüber Auskunft zu geben. Da ich ja davon ausging, dass diese Art von Spielen sehr beliebt und verbreitet ist, erwartete ich mir hier keine größeren Probleme. Leider gestaltete sich die Rekrutierung doch nicht so einfach wie erhofft, es ging eigentlich sogar sehr schleppend voran. Aber letztendlich habe ich dreizehn Interviewpartner gefunden, die bereit waren, mir ein Interview zu geben.

Ursprünglich wollte ich alle Interviews in persönlicher, mündlicher Form durchführen, also nach der sogenannten „face-to-face-Methode“. Leider konnte sich aber mit drei meiner

Interviewpartner kein passender Termin finden. Da sie mir aber stattdessen anboten, das Interview schriftlich auszufüllen, nahm ich dieses Angebot an und schickte diesen drei Personen den Interviewleitfaden in leicht abgeänderter Form per Email zu. So entstanden letztendlich insgesamt zehn persönliche Interviews in mündlicher Form (S1, S2, S3, S4, S6, S7, S8, S9, S11, S13) und drei schriftliche Interviews, die durch Email-Kontakt zustande kamen (S5, S10, S12).

Leider brachten die drei schriftlichen Interviews nicht die erhoffte Informationsfülle, da sie teilweise nur stichwortartig und eher kurz und bündig ausgefüllt wurden. Auf diesen Aspekt werde ich im Punkt 4.2.4 „Methodenkritik“ noch genauer zu sprechen kommen.

Dennoch beschloss ich auch diese drei Interviews in mein Analysematerial mit einzubeziehen, da sie trotzdem brauchbare Informationen enthielten.

Letztendlich gab sich folgendes Bild der 13 Interviewpartner:

	<b>GESCHLECHT</b>	<b>ALTER</b>	<b>AUSBILDUNG/ BERUF</b>	<b>FAMILIENSTAND</b>
<b>S1</b>	männlich	22	Lehre/derzeit arbeitslos	Lebensgemeinschaft
<b>S2</b>	männlich	23	Matura/Student	Lebensgemeinschaft
<b>S3</b>	männlich	21	Matura/Systemtechniker im IT-Bereich	Ledig; Single
<b>S4</b>	männlich	14	Schüler der HTL	Ledig; Single
<b>S5</b>	männlich	18	Schüler eines Gymnasiums	Ledig; Single
<b>S6</b>	männlich	14	Schüler	Ledig; Single
<b>S7</b>	männlich	14	Schüler	Ledig; Single
<b>S8</b>	männlich	15	Schüler	Ledig; Single
<b>S9</b>	männlich	16	Schüler	Ledig; Single
<b>S10</b>	männlich	31	Universitätsabschluss/ Angestellter	Lebensgemeinschaft
<b>S11</b>	männlich	29	Lehre/ Technischer Zeichner	verheiratet
<b>S12</b>	männlich	29	Forstschule/ Forstwart	Ledig; Single
<b>S13</b>	weiblich	22	Lehre/ Einzelhandelskauffrau	Lebensgemeinschaft

Im Hinblick auf die Geschlechterverteilung, wie sie in der oben angeführten Tabelle zu erkennen ist, bleibt zu sagen, dass zwölf der interviewten Personen männlich sind und nur eine Person weiblich ist, was allerdings repräsentativ für die Geschlechterverteilung der Ego Shooter Spieler generell steht. Wie im Theorieteil bereits erwähnt, ist dieses Genre eine eindeutige Männerdomäne, was so viel bedeutet, wie, dass Ego Shooter Spiele signifikant von mehr männlichen Nutzern gespielt werden als von weiblichen!

Im Bezug auf die Altersverteilung und Bildungsgrad habe ich versucht, eine bunte Mischung herzustellen, was aus der oben angeführten Tabelle ersichtlich wird.

Bevor ich das erste Interview durchführte, machte ich natürlich einen Pretest, in dem Fall mit meinem Lebensgefährten, der diese Spiele ebenfalls sehr exzessiv spielt und somit ein Experte auf diesem Gebiet ist, als Interviewpartner aber natürlich wegfiel, weil er mir persönlich zu nahe steht um objektive Aussagen erwarten zu können. Dieser Pretest war auf jeden Fall erforderlich und erwies sich hinterher auch als sinnvoll, denn so konnte ich abklären, ob meine Leitfragen verständlich und ziel führend waren. Nachdem er den Leitfaden als verständlich und durchführbar eingestuft hatte, konnte es nun in die Phase der Interviewdurchführung gehen.

Die Kontaktaufnahme und Terminvereinbarung erfolgte in jedem der dreizehn Fälle über Email-Kontakt. Dies hielt ich für besonders geeignet, da ich bei der Erstkontaktierung gleich mein Forschungsinteresse und Forschungshintergründe erläutern konnte, welche ich in einer Standardform den Emails als Anhang hinzugefügt habe.

Nach langer Planungs- und Vorbereitungsphase konnte nun endlich mit der Durchführung der Interviews begonnen werden. Die Interviewsituationen waren in allen zehn Fällen der persönlich geführten Interviews verschiedene. Zum Teil fanden die Interviews bei den Spielern zu Hause, zum Teil auf der Universität in einer ruhigen Ecke und zum anderen Teil am Arbeitsplatz im Konferenzraum statt. Ich legte bei allen jedoch das Augenmerk darauf, dass keine dritte Person anwesend war und somit Störfaktoren von vorne herein ausgeschlossen werden konnten.

#### **4.2.4 kritische Bemerkungen zur Untersuchung**

Eines der Probleme hinsichtlich der Untersuchung, also bei der Durchführung der qualitativen Interviews mit den Spielern, war jenes, dass ich das Gefühl hatte, die Spieler seien bezüglich ihrer persönlichen Meinungen, Einstellungen und Erfahrungen sehr zurückhaltend. Das resultiert meiner Meinung nach vor allem daraus, dass sich die Ego Shooter in letzter Zeit wieder vermehrt der Kritik in Medien und Politik stellen mussten und nicht zuletzt erneut in das Kreuzfeuer der Kritik geraten sind. Über diesen Aspekt wissen natürlich auch die Spieler der Ego Shooter Bescheid und ich hatte vermehrt das Gefühl, dass sie aufgrund dieser Kritik nur zehr zaghafte Antworten gaben. Ich hatte den Eindruck, sie fürchten eine Pauschalisierung und Verurteilung, wenn sie ausführliche und ehrliche Antworten geben. Natürlich will ich damit nicht sagen, dass ich denke, dass sie falsche oder verzerrte Antworten gegeben haben, aber ich bin sehr wohl der Meinung, dass die Spieler hinsichtlich des Themas noch viel mehr sagen und mehr über ihre Gefühle und Erlebnisse erzählen hätten können. Ich denke also, da hätte es hinsichtlich Ego Shooter Spiele und des Spielerlebens noch Ausschöpfungspotenzial gegeben, welches die Spieler aber im Hinblick auf Angst vor Verurteilungen für sich behalten haben.

Ein weiteres Problem stellten die drei Interviews dar, die schriftlich per Email ausgefüllt worden sind. Leider wurden die Fragen hier nur stichwortartig und in äußerster Kürze beantwortet, was qualitativ ja nicht wirklich viel Spielraum für Auswertung und Interpretation lässt.

Als letzten Kritikpunkt möchte ich jenen anführen, dass Ego Shooter Spiele für keinen der Interviewten eine zentrale Rolle im Leben spielen würden, sondern eher als Freizeitbeschäftigung und Hobby angesehen werden. Vielleicht wäre es von Vorteil gewesen, Personen für die Interviews zu rekrutieren, die Ego Shooter als Lebensmittelpunkt ansehen und quasi richtige Anhänger der Szene sind. Möglicherweise hätte man hinsichtlich Präsenzerleben und Eintauchen ins Spielgeschehen sowie die Ausprägungen des Präsenzerlebens dann mehr erfahren und weitere Aspekte beleuchten können. So hatte ich das Gefühl, dass die Erlebnisse und Erfahrungen hinsichtlich Präsenzerleben meist nur oberflächlich sind, weil sich die Spieler gar nicht wirklich auf das Spielgeschehen einlassen.

## 5. Auswertung

### 5.1 Qualitative Inhaltsanalyse

Bei der Auswertung der durchgeführten Interviews, habe ich mich an der Qualitativen Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring orientiert.

Ziel dieser Inhaltsanalyse soll dabei sein, das vorliegende Material, also die Interviews mit den Spielern, schrittweise zu analysieren um somit Unterschiede und Gemeinsamkeiten herauszufiltern und um letztendlich auch „Rückschlüsse auf bestimmte Aspekte der Kommunikation zu ziehen.“ (vgl. Mayring 2008: 13)

Von besonderer Bedeutung ist dabei das „systematische, regel- und theoriegeleitete Vorgehen“, welches vor allem einen Zweck hat, nämlich, dass es „das gesamte Material gleichberechtigt mit einbezieht.“ (vgl. Gläser/Laudel 2004: 198)

Dabei ist zu erwähnen, dass die Qualitative Inhaltsanalyse kein Standardinstrument ist und individuell sehr verschieden aussehen kann. (vgl. Mayring 2008: 43) Hauptbestandteil der Analyse ist nämlich ein sogenanntes *Kategoriensystem*, das individuell erstellt wird und sich aus bestehender Theorie, Vorwissen und dem vorliegenden Material selber bildet. Dieses Kategoriensystem ermöglicht eine nachvollziehbare Vergleichbarkeit der Ergebnisse und sichert somit die Reliabilität der Analyse.

Wie schon erwähnt, schaut dieses Kategoriensystem der Analyse in seiner Gänze immer anders aus und es gibt auch keine strikten, einheitlichen Regeln zur Bildung der einzelnen Kategorien. Sie sind vielmehr individuell vom Forschenden entwickelt und lassen sich somit genau auf das vorliegende Material bzw. die sich dahinter befindliche Theorie abstimmen.

„Diese Kategorien werden in einem Wechselverhältnis zwischen Theorie (der Fragestellung) und dem konkreten Material entwickelt, durch Konstruktions- und Zuordnungsregeln definiert und während der Analyse überarbeitet und rücküberprüft.“ (Mayring 2008: 53)

Die Bildung dieses Kategoriensystems ist also als offener Prozess zu verstehen, der auch noch während der eigentlichen Analyse weiterläuft. Dies lässt sich dadurch verdeutlichen, dass, wenn während dem ersten Materialdurchlauf neue Kategorien gefunden werden, das bisher eingesehene Material im Hinblick auf die neu gebildeten Kategorien noch mal von vorne durchgegangen werden muss. Das Kategoriensystem kann also, wenn erforderlich, während dem Materialdurchlauf, ständig verändert und durch neue Kategorien erweitert werden. Der Prozess der Kategorienbildung ist erst dann abgeschlossen, wenn im Laufe der Analyse keine

neuen Textstellen mehr gefunden werden, die eine Überarbeitung bzw. Erweiterung des Kategoriensystems erfordern würden.

In der Auswertung meiner Interviews habe ich aber auch quantitative Analyseschritte einbezogen, welche gerade im Hinblick auf die Vergleichbarkeit der Aussagen eindeutigere Ergebnisse bringen, als die rein qualitativen Elemente. (vgl. Mayring 2008: 45)

Schon alleine durch das Zählen von Häufigkeiten einzelner Kategorien bzw. der getätigten Aussagen, lassen sich in der Regel wertvolle Schlüsse für Auswertung und Interpretation ziehen. Wurde beispielsweise eine bestimmte Aussage von allen Interviewten gemacht, dann ist dieser Tatsache eine gewisse Bedeutung einzuräumen. Weiters ist es bestimmt auch sinnvoll, die Häufigkeit der einzelnen Kategorien zu zählen, denn es macht in der Interpretation ohne Zweifel einen Unterschied, ob z.B. das Spielmotiv „Teampplay“ dreizehn mal genannt wurde und das Spielmotiv „Entspannung“ nur einmal.

Schon alleine deswegen erscheint es so wichtig, auch bei der Qualitativen Inhaltsanalyse nicht auf quantitative Analyseschritte zu verzichten. Letztendlich können also durch Einbezug solcher quantitativer Elemente wertvolle Informationen für Auswertung und Interpretation gewonnen werden, welche ohne Zweifel einen wertvollen Beitrag zum Gesamtbild der Ergebnisdarstellung liefern.

## **5.2 Vorgangsweise**

Die konkrete Vorgangsweise in dieser Diplomarbeit gliederte sich folgendermaßen.

Im ersten Schritt der Analyse wurde das zur Verfügung stehende Material festgelegt, das heißt zu fixieren, welche Texte für die Analyse überhaupt herangezogen werden können. In meinem Fall waren das die dreizehn Transkripte der Spielerinterviews, aber letztendlich auch die dazugehörigen Bezugspersonen-Fragebögen. Da ich nicht das Gefühl hatte, dass irgendein Transkript nichts informatives enthalten würde, war es also nicht notwendig, ganze Texte oder einzelne Passagen aus der Analyse auszuschließen. Somit bildeten alle dreizehn Spielerinterviews und die dreizehn dazugehörigen Bezugspersonen-Interviews, in vollständig transkribierter Form, die Materialgrundlage meiner Analyse.

Zu den formalen Charakteristika des Materials ist zu sagen, dass zehn der dreizehn Spielerinterviews in Form einer Tonbandaufnahme vorlagen und von mir anschließend

transkribiert wurden und in eine maschinengeschriebene Form gebracht. Da die drei per Email ausgefüllten Interviews ohnedies schon abgetippt waren, fiel dieser Arbeitsschritt bei diesen weg. So konnten alle sechszwanzig transkribierten Interviews letztendlich mit den gleichen formalen Charakteristika in die Analyse miteinbezogen werden.

Anschließend wurden die Analyseeinheiten festgelegt, welche entweder aus einem ganzen Textabsatz, einem einzelnen Satz oder nur einem Satzteil bestehen können. (vgl. Gläser/Laudel 2004: 204) In meinem Fall erwies es sich als sinnvoll, die größte Analyseeinheit als ganzen Textabsatz und die kleinste als einzigen Satzteil festzulegen.

Als Beispiel führe ich nun jeweils zwei Ausschnitte aus den Interviews an, die der Kategorie „Teamplay“ in der Überkategorie „Spielmotive Ego Shooter Spiele“ zugeordnet wurden.

Für die größte Analyseeinheit lässt sich folgendes Beispiel finden:

*„ich kann z.B. mit meiner Schwester viel besser spielen, weil die Kommunikation untereinander stimmt (...) Wenn sie aufschreit oder down geht, kann man's ja wiederbeleben. Das ist für mich so ein Ziel, gleich schauen, dass sie wieder aufsteht, wieder fit ist, also ihr weiterhelfen. Wenn meine Schwester vor mir stirbt, dann schau ich immer, wer sie umgebracht hat und dann hol ich mir den zurück.“ (S1: 130-137)*

Die kleinste Analyseeinheit kann man an folgendem Ausschnitt veranschaulichen:

*„miteinander im Netzwerk spielen.“ (S4: 53)*

Als nächster Schritt musste die Fragestellung der Analyse definiert werden (vgl. Mayring 2008: 50), das heißt, es musste überlegt werden, in welche Richtung das Material überhaupt interpretiert werden soll, also welche Aspekte man dadurch herausfiltern will. Dazu wurden erneut die Forschungsfragen und Thesen der Untersuchung herangezogen und nochmals in Erinnerung gerufen, um sicher zu stellen, dass das vorliegende Material in die richtige Richtung analysiert wird und die herausgefilterten Kategorien letztendlich zur Beantwortung der Forschungsfragen und Verifizierung bzw. Falsifizierung der formulierten Thesen herangezogen werden können.

Anschließend wurden alle Interviews zum ersten Mal gesichtet, also zur Gänze durchgelesen und dabei besonders interessante Textstellen markiert.

Daraufhin folgte die erstmalige Entwicklung des Kategoriensystems der Untersuchung, das sich, wie bereits erwähnt, zum einen auf theoretisches Vorwissen stützt und zum anderen direkt aus dem vorliegenden Material gebildet wird.

Nun musste ein erneuter Materialdurchgang gemacht werden, um das entwickelte Kategoriensystem zu überprüfen und gegebenenfalls zu revidieren. Es zeigte sich nun, dass

das Kategoriensystem immer wieder geändert und erweitert werden musste, wobei nach jeder Änderung und Erweiterung erneut mit dem Material von vorne begonnen werden musste, um sicherzustellen, dass bei neuen oder geänderten Kategorien, keine Textpassagen vergessen wurden. Wurde also eine Textstelle gefunden, die keiner bisher angeführten Kategorie zugeordnet werden konnte, aber dennoch interessant für Auswertung und Interpretation zu scheinen vermochte, musste eine neue Kategorie gebildet werden und das Material noch mal von Anfang an im Hinblick auf diese Kategorie durchgegangen werden.

Letztendlich erfolgten eine letzte Rücküberprüfung des entwickelten Kategoriensystems und ein kompletter Materialdurchlauf, bei der die einzelnen Textpassagen und Satzteile den entwickelten Kategorien in einem Word-Dokument zugeordnet wurden.

Nachdem nun keine Änderungen mehr notwendig erschienen, konnte der Prozess der Kategorienbildung und –zuordnung beendet und mit der Ergebnisdarstellung begonnen werden.

## **5.3 Ergebnisdarstellung**

### **5.3.1 Lieblingsspiele**

Bei der Auswertung der genannten Lieblingsspiele, zeigte sich, dass die Lieblingsspiele der Spieler, bzw. die am häufigsten gespielten Spiele, individuell sehr verschieden sind. Es gab kein Spiel, das zum Zeitpunkt der Datenerhebung von mehr als der Hälfte der Spieler gespielt wird. Das am häufigsten genannte war das Spiel „Counterstrike“, das sechs der insgesamt dreizehn Interviewten angaben, gefolgt von „Call of Duty“ mit insgesamt fünf Nennungen und „Battlefield“, „Far Cry“ und „Gears of War“ mit jeweils drei Nennungen.

In der nachfolgenden Tabelle sind alle genannten Spiele mit ihren Nennungen genau angeführt.

<b>SPIELBEZEICHNUNG</b>	<b>NENNUNGEN INSGESAMT</b>	<b>NENNUNGEN IN SPIELERINTERVIEWS</b>
<i>Counterstrike</i>	6	S2, S3, S4, S5, S8, S9
<i>Call of Duty</i>	5	S3, S5, S6, S7, S12
<i>Battlefield</i>	3	S3, S5, S12
<i>Far Cry</i>	3	S1, S6, S7
<i>Gears of War</i>	3	S1, S2, S13
<i>Medal of Honor</i>	2	S3, S8
<i>Unreal Turnament</i>	2	S2, S3
<i>Brothers in Arms</i>	1	S1
<i>Crisis</i>	1	S2
<i>Darkness</i>	1	S11
<i>Duke Nukem</i>	1	S11
<i>Factory</i>	1	S1
<i>Fear</i>	1	S9
<i>Halo</i>	1	S6
<i>King Kong</i>	1	S11
<i>Mad Evil</i>	1	S9
<i>Maturate Crime</i>	1	S11
<i>Perfect Dark Zero</i>	1	S8
<i>Red Steel</i>	1	S11
<i>Wolfenstein</i>	1	S11
<i>Quake</i>	1	S3

Natürlich muss man dazu auch sagen, dass bei einer Stichprobenanzahl von dreizehn Spielern keine allgemeinen Schlüsse auf Lieblingsspiele von anderen Spielern gezogen werden können. Hierfür wäre eine wesentlich größere Stichprobe notwendig gewesen. Das beschriebene Bild zeichnet also lediglich die Spiel-Präferenzen der dreizehn Befragten ab und lässt sich nicht auf die Allgemeinheit übertragen!

### 5.3.2 Spielgewohnheiten

Bei den Spielgewohnheiten der dreizehn befragten Personen, zeichnet sich ein ebenso individuelles Bild ab, wie bei den genannten Lieblingsspielen. Ich habe versucht die Ergebnisse in der untenstehenden Tabelle zusammenzufassen.

	<b>Spielhäufigkeit</b>	<b>Durchschnittliche Spieldauer</b>	<b>Spielsituation</b>
<b>S1</b>	Jeden Tag	1 1/2 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S2</b>	Zweimal die Woche	3 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S3</b>	Paar mal im Monat	Bis zu 5 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S4</b>	Dreimal im Monat	1 bis 2 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S5</b>	Vier- bis fünfmal die Woche	2 bis 3 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S6</b>	Dreimal die Woche	2 bis 3 Stunden wenn Schule 5 bis 6 Stunden wenn ganzen Tag frei	Freizeitbeschäftigung
<b>S7</b>	Jeden Tag	3 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S8</b>	Fast jeden Tag	1 bis 3 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S9</b>	Jeden Tag	1 bis 2 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S10</b>	Vier- bis Fünfmal in der Woche	5 Minuten bis mehrere Stunden	Keine Angabe
<b>S11</b>	Fast jeden Tag	Halbe Stunde bis 2 Stunden	Freizeitbeschäftigung
<b>S12</b>	Drei- bis viermal die Woche	1 Stunde	Stimmungsregulierung
<b>S13</b>	Jeden Tag	1 ½ Stunden	Freizeitbeschäftigung

Beim Anblick der Tabelle wird deutlich, dass die genannten Spielhäufigkeiten sehr variieren. Manche Spieler spielen jeden Tag, manche wiederum nur ein paar Mal die Woche bzw. gar nur einige Male im Monat.

Im Bezug auf die Spieldauer einer einzelnen Spieleinheit, also quasi von Beginn der Spieleinheit bis zum Beenden, gab es ebenso viele verschiedene Angaben. Dennoch lässt sich sagen, dass alle Spieler mindestens eine Stunde lang spielen, mit Ausnahme von S10 und S11. S10 gab an, manchmal im Spiel auch nur kurz etwas nachzuschauen (S10: 21) und S11 meinte, dass er manchmal auch nur eine halbe Stunde lang spielen würde (S11: 24).

Generell lässt sich aber feststellen, dass die Spieldauer häufig von der zur Verfügung stehenden Zeit beeinflusst wird. Es kommt zum einen auf Schul- und Arbeitsalltag an, die die Spieldauer zu beeinflussen scheinen, und zum anderen auch auf Fremd- und Selbstkontrolle durch sich selber oder durch Eltern und Partner.

*„Wenn ich Schule hab am nächsten Tag, spiel ich nur so maximal bis viertel neun.“ (S6: 227)*

*„Ja ich muss ja dann abdrehen, denn ich muss ja arbeiten gehen.“ (S11: 210)*

*„Wenn mein Freund dann sagt er will nicht mehr, dann hör ich halt auch auf.“ (S13: 28-29)*

*„Jetzt am Samstag war meine Frau weg, da hab ich sogar fünf Stunden gespielt. Das muss man ausnutzen.“ (S11:29-30)*

Natürlich wird nicht nur die Spieldauer einer einzelnen Spieleinheit, sondern auch generell die Spielhäufigkeit von äußeren Faktoren wie Schule, Arbeit, Eltern oder Partner beeinflusst, was am Beispiel vom Spieler Nr.11 besonders gut zum Ausdruck gebracht wird:

*„Wenn ich jetzt eine Woche Ferien oder Sommerferien hab, dann kann es schon sein, dass ich eine Woche lang, meistens dann die erste Woche durchspiele.“ (S6: 243-244)*

Auf die Spielkontrolle einerseits durch sich selbst und andererseits durch äußere Faktoren wie Partner, Eltern oder Alltag, komme ich in 5.3.9 noch genauer zu sprechen.

Ein weiterer Faktor, der die Spieldauer auf jeden Fall beeinflusst, ist jener, ob ein Spiel gerade neu gekauft wurde oder schon länger und öfters gespielt wurde.

*„Es kann passieren, dass, wenn ein neues Spiel mal heraußen ist. (...) dann spiel ich teilweise auch zehn Stunden am Tag.“ (S2: 289-291)*

Wenn ein Spiel also gerade neu ist bzw. neu gekauft wurde, dann fällt es vielen Spielern schwer eine Spieleinheit schon nach kurzer Zeit zu beenden, denn dann überwiegt die Neugier und der Reiz das Spiel weiterzuspielen, was die Spieldauer dann erheblich verlängert.

*„Wenn man ein neues Spiel hat, dann probiert man's aus und dann bekommt man gleich am Anfang einen Spielrausch.“ (S7: 188-189)*

Hinsichtlich besonderer Spielsituationen, also auf die Frage, ob es besondere Situationen oder Stimmungen gibt, in denen die Spieler besonders häufig oder intensiv Ego Shooter Spiele spielen, gab es durchwegs die Antwort, dass Ego Shooter eben dann gespielt werden, wenn man Zeit und Lust hätte, vor allem als Möglichkeit einer erfüllenden Beschäftigung und auch als Vertreib von Langeweile.

*„Na wenn ich Zeit und Lust hab.“ (S9: 30)*

*„Ego Shooter sind für mich Zeitvertreib.“ (S4: 81)*

*„Wenn ich mit Freunden nichts mache, dann spiel ich meistens.“ (S6: 20)*

*„wenn mir langweilig ist.“ (S7: 32)*

Das vorherrschende Spielmotiv für Ego Shooter ist also Zeitvertreib und Freizeitbeschäftigung.

*„Das ist einfach Freizeitbeschäftigung schon irgendwie. Das ist jetzt nicht so, dass es extrem was Besonderes wäre (...), es gehört einfach schon dazu (...). (S1: 65-67)*

Lediglich in einem Interview wurde als Motiv „Stimmungsregulierung“ angegeben.

*„Wenn ich nicht gut drauf bin.“ (S12: 25)*

Spieler Nr.12 spielt also meistens dann Ego Shooter Spiele, wenn er damit eine bessere Stimmung erzielen will, er benutzt die Spiele quasi als Aufheiterung.

### 5.3.3 Faszination Videospiele

Der Reiz an den Videospiele generell hat, wie die Auswertung der Interviews ergab, für viele Spieler unterschiedliche Gründe.

Zum einen liegt die Faszination darin, dass man im Rahmen des Videospielens Sachen erleben und machen kann, die eine m im realen Leben oftmals nicht möglich sind.

*„Man kann in Videospiele Sachen machen, die man sonst nicht machen kann. (...) Man kann generell viele Sachen erleben, die man sonst nicht erleben könnte. Man kann in der Zeit herumreisen, wie man lustig ist. Man kann fremde Orte besuchen.“ (S2: 62-64)*

Es ist also vor allem der **Unterschied zur Realität**, der den Faszinationsaspekt der Videospiele ausmacht, was auch andere Spieler bestätigen:

*„In surrealen Welten sein können.“ (S5: 43)*

*„Es ist halt anders als das normale Leben. Abwechslung“ (S9: 38)*

*„Sachen erleben, die man normalerweise nicht erleben kann.“ (S11: 55-56)*

Weiters werden Aspekte wie **Entspannung** (vgl. S3: 72), **Leistungsmotivation** und **Selbstbestätigung** genannt:

*„Dass du nachdenken musst (...). Dich drauf trainieren kannst und immer stärker wirst. Dass du immer besser wirst.“ (S4: 71-72)*

*„sich zu beweisen.“ (S5: 43)*

Ebenso der **Spaßfaktor**, der das Spielen von Videospiele ausmacht:

*„Also es macht Spaß. Man langweilt sich nicht und hockt im Zimmer rum und liest irgendwas, sondern man spielt eben und hat Spaß dabei.“ (S7: 56-57)*

### 5.3.4 Faszination Ego Shooter Spiele

Die Faszinationskraft der Ego Shooter Spiele ist, wie die Auswertung der Interviews zeigt, sehr vielfältig! Ich habe daher versucht im Rahmen meiner Kategorienbildung eine Reihe an Faszinationselemente herauszufiltern um so zu zeigen, welche Aspekte der Ego Shooter Spiele das Besondere für die Spieler ausmachen.

#### 5.3.4.1 Teamplay

Als am häufigsten genanntes Faszinationsmotiv lässt sich die soziale Komponente der Ego Shooter Spiele herausfiltern, nämlich der Faktor **Teamplay**, was bedeutet, dass Ego Shooter Spiele sehr gut mit anderen Spielern im Team gespielt werden können, zum einen in einer real anwesenden Gruppe, beispielsweise unter Freunden im selben Raum, aber zum anderen auch über ein Netzwerk im **Online-Modus** (Multiplayer-Modus) (vgl. dazu Kap. 2.6.2).

*„Der Anreiz dabei ist meistens, dass ich's mit meiner Schwester spiel, ich spiel's nicht alleine.“ (S1: 15-16)*

*„Ich kann mit anderen Spielern auf einem Server zusammen spielen oder gegen sie kämpfen. Die Gemeinschaft ist das eigentliche Plus gegenüber anderen Spielen.“ (S10: 28-29)*

Insgesamt wurde die Faszination des gemeinschaftlichen Spielens in sieben der dreizehn Interviews deutlich hervorgehoben. (vgl. dazu S1: 15-16, 115-116, 21, 130-137; S2: 31-32, 65-65; S3: 63, 93-94; S4: 46-47, 53; S8: 43-44; S10: 28-29 und S13: 158-159).

Zum einen ist die gegenseitige Unterstützung und Form der Hilfestellung, die man sich gegenseitig geben kann, das ausschlaggebende Element, wie es Spieler Nr.1 und Spielerin Nr.13 deutlich machen:

*„ich kann z.B. mit meiner Schwester viel besser spielen, weil die Kommunikation untereinander stimmt. (...) wenn sie aufschreit oder down geht, kann man's ja wiederbeleben. Das ist für mich so ein Ziel, gleich schau, dass sie wieder aufsteht, wieder fit ist, also ihr weiterhelfen. Wenn meine Schwester vor mir stirbt, dann schau ich immer, wer sie umgebracht hat und dann hol ich mir den zurück.“ (S1: 130-137)*

*„Es ist auch ein bisserl Unterstützung. Man ist halt nicht alleine, es ist dann noch wer da, der einem helfen kann, wenn man am Boden liegt.“ (S13: 158-159).*

Zum anderen liegt der Reiz aber auch darin, dass man gegen reale Gegner kämpfen kann und weiß, dass sich tatsächlich Menschen hinter den Gegnern verbergen und nicht bloß

computersimulierte Figuren, die automatisch gesteuert und computertechnisch gelenkt werden.

*„In der Schule da haben wir immer gespielt, da sind wir im Netzwerk gesessen. Und jetzt so alleine, Ego Shooter, da kämpfst du halt doch nur gegen Computerfiguren. Fad!“ (S3: 93-94)*

Ein wichtiges Kriterium für diese Spiele ist also der sogenannte Online-Modus, bei dem die Spieler nicht gegen computergesteuerte Figuren spielen, sondern gegen reale Gegner.

*„Wenn du online spielst, dann sind halt die Gegner so schlau wie Menschen, und das ist einfach besser.“ (S6: 53-54)*

### 5.3.4.2 Sportlicher Wettkampf

Für einige der interviewten Spieler war vor allem auch der Aspekt des **sportlichen Wettkampfes** ein entscheidendes Faszinationselement. Dieser Kategorien werden vor allem **Selbstbestätigung** und **Leistungsmotivation** zugeordnet, aber auch **Leistungsanforderungen**, also Geschick, Taktik und die eigenen Handlungsfähigkeiten.

Besonders Spieler Nr.1 betonte den Aspekt des sportlichen Wettkampfes eindeutig:

*„Da geht's halt nur um Rangliste, dass ich mehr Punkte bekomm (...).“ (S1: 25)*

Für Spieler Nr.1 liegt der Reiz, solche Spiele zu spielen, also scheinbar darin, dass man sich mit anderen Spielern messen kann, sich sozusagen beweisen muss und seine eigenen Fähigkeiten in Form einer Rangliste zeigen kann.

*„weil ich die Weltrangliste etwas raufklettern will.“ (S1: 77-78)*

Also in gewisser Weise eine Art Selbstbestätigung der eigenen Fähigkeiten und Leistungsmotivation durch den direkten Konkurrenzkampf mit anderen Spielern.

*„der kann was, was ich noch nicht kann. Und das ist halt der Anreiz, ich will genauso gut werden.“ (S1: 124-125)*

Auch Spielerin Nr. 13 meinte, dass sie bei Ego Shooter Spielen eine Form der Selbstbestätigung erhalte. Sie betonte aber vor allem den Gender-Aspekt, nämlich, dass sie als Mädchen dann besonders stolz darauf sein kann, wenn sie in diesen Spielen eine gewisse Form von Leistung erbringt, da diese Spiele ja hauptsächlich Burschen spielen.

*„dann hab ich mir gedacht: ja das kann ich auch! Und mich gefreut. Ich war dann halt gleich total stolz auf mich. Und das freut einem halt, wenn man das auch kann.“ (S13: 41-43)*

*„ich bin ein Mädchen und trotzdem kann ich's auch, sowie die Burschen.“ (S13: 58-59)*

Bei Ego Shooter Spielen scheint es also für viele Spieler um diesen Sportcharakter der Spiele zu gehen, dass man sich eben gegenseitig messen kann und somit seine eigenen Fähigkeiten vor anderen Leuten zeigen kann, was auch Spieler Nr.2 und Nr.4 deutlich machen:

*„Miteinander messen, wer besser in dem Spiel ist.“ (S4: 53-54)*

*„Vor allem im Multiplayer hat es einen leichten Sportcharakter, also es geht darum, dass man sich misst. Es ist ein Teamsport für mich.“ (S2: 30-31)*

Im Bezug auf die eigene Handlungsfähigkeit und die Leistungsanforderungen an die Spieler fordern Ego Shooter Spiele eine Reihe an Fähigkeiten.

Es sind vor allem hohe Präzision (vgl. S2: 52-53), strategisches und taktisches Denken (vgl. S2: 65-66 und S5: 29), eine gute Reaktionsfähigkeit (vgl. S5: 29) und gute Koordinationsfähigkeit des eigenen Körpers (vgl. S12: 39) gefragt. Laut Spieler Nr.5 geht es sogar bis hin zu einer benötigten Multitaskingfähigkeit (vgl. S5: 40).

### **5.3.4.3 Stimmungsregulierung**

Unter diese Kategorie fallen die **allgemeine Stimmungsregulierung**, **Aggressionsabbau**, **Stressbewältigung** und **Ablenkung**. Also kurz gesprochen alle Spielmotive, die darauf auszielen, durch das Spielen von Ego Shooter Spielen Stimmung und Gefühlslage positiv zu beeinflussen.

Das Motiv, durch Ego Shooter Spiele in gewisser Weise seine Aggressionen und seine Wut abzubauen, wurde insgesamt von drei Spielern genannt. (S1: 27; S2: 75-76 und S11: 69-70)

*„Ja also ich denk schon, dass man bei Ego Shootern auf jeden Fall seine Aggressionen sehr gut los werden kann.“ (S2: 75)*

*„Ich fühl mich bei Ego Shootern dann nach dem Spielen einfach abreagiert. Manche Aggressionen sind halt weg oder weniger.“ (S11: 69-70)*

Das Motiv der Stressbewältigung wurde von vier Spielern erwähnt (S1: 26; S2: 77-78; S8: 58-59 und S13: 65-66).

*„Okay, jetzt hab ich einen stressigen Tag gehabt oder was auch immer, oder die Professoren sind mir auf die Nerven gegangen, jetzt tu ich mich a bissi abreagieren.“ (S2: 77-78)*

Vor allem Spielern Nr.13 macht deutlich, dass sie durch das Spielen von Ego Shooter Spielen den Alltagsstress verarbeiten und somit ihre allgemeine Stimmung positiv beeinflussen kann:

*„Da hat es in der Arbeit die eine Situation gegeben, wo ich mich total geärgert hab. Und dann hab ich gespielt und dann vergisst du es irgendwie auch.“ (S13: 65-66)*

Spieler Nr.1 und Nr.13 erwähnen außerdem, dass man sich durch das Spielen von Ego Shooter Spielen sehr gut ablenken kann, also auf andere Gedanken kommt.

*„Wenn ich einen Streit gehabt hab, dann ist es eine schöne Ablenkung. Man denkt dann nicht so extrem dran (...).“ (S1: 69-70)*

*„Nachher bist du halt dann noch in Gedanken beim Spiel und das lenkt dich ein bisserl ab. (...) Ein bisserl Abwechslung vom Alltag, so kommst du auf andere Gedanken.“ (S13: 66-70)*

#### **5.2.4.4 Ersatzbefriedigung**

Für einige der interviewten Spieler (S1: 98-99; S6: 31-32, 45; S7: 36-37; S8: 33-37 und S13: 54-55) stellt das Spielen von Ego Shooter Spielen eine Art Ersatzbefriedigung dar, nämlich, dass man im Spiel Dinge machen und erleben kann, die einem im echten Leben verwehrt bleiben, da sie vielleicht verboten sind oder Konsequenzen hätten. Dies schließt unter anderem den Gebrauch von Waffen ein, das Bekämpfen und gar Töten von Gegnern aber auch das Bereisen und Entdecken fremder Ort und Länder.

*„Das alles kann man ja in Wirklichkeit nicht machen. (...) Und im echten Leben würde man es ja auch nie machen. Manchmal kann man halt auch andere Sachen machen, die man sonst nicht machen kann.“ (S8: 33-37)*

Für viele Spieler liegt die Faszination ganz einfach am Waffengebrauch, also dass man im Spiel eine Vielzahl an Waffen zur Verfügung hat.

*„Man kann sich da die ganzen Kugeln rausholen mit dem Messer oder Spezialwerkzeug.“ (S1: 98-99)*

*„Waffen machen's halt auch lieber als andere Sachen.“ (S6: 31-32)*

Eine breite Palette an dargebotenen Waffen ist für viele Spieler sehr wichtig und zugleich auch Faszinationselement.

*„Waffen sind auch cool. Eben das mit dem zersägen, das kannst du halt nur bei dem Spiel. Das ist halt das Um und Auf bei dem Spiel.“ (S13:54-55)*

Für Spieler Nr.7 ist aber auch das konsequenzlose Töten im fiktiven Raum faszinierend.

*„wen anderen umzubringen macht irgendwie Spaß. Und man distanziert sich auch ziemlich von dem.“ (S7: 36-37)*

Er macht also deutlich, dass es ihm Spaß macht, erwähnt aber gleichzeitig, dass man sich davon distanzieren würde, da es ja quasi nur ein Spiel sei. Man kann im Spiel also das ausleben, was einem im echten Leben nicht möglich ist.

### 5.3.4.5 Spielaufbau/Spielgestaltung

Für viele Spieler ist aber auch der Spielaufbau bzw. die Art der Spielgestaltung von Ego Shooter Spielen ausschlaggebend. Dazu zählen vor allem die **Spielgeschichte** und die Möglichkeit zur **Interaktion** im Spielgeschehen.

Spieler Nr.2 erwähnt vor allem die Faszination der Spielgeschichte, also wie das ganze Spiel umgesetzt worden ist.

*„Und man ist auch immer gespannt, was als nächstes kommt und wie die Geschichte weitergeht. Oder wie die Gegner reagieren (...).“ (S2: 57-58)*

Weiters ist der relativ einfache Spielaufbau für viele Spieler ein ausschlaggebendes Kriterium, was Spieler Nr.3 gut erklärt:

*„Es ist einfach ein Spiel, wo man schnell spielen kann. Wenn du z.B. Strategiespiele spielst, Netzwerk, dann musst du zuerst aufbauen (...) und das dauert alles. Und wenn du eine Freistunde hast, dann hast du nur eine Stunde Zeit, etwas schnell zu spielen. Bei Ego Shootern steigst du ein und schießt dich ab, Punkt. Das geht halt rasch und zügig.“ (S3: 43-47).*

Entscheidend ist also der Faktor, schnell im Ort des Geschehens zu sein, ohne vorher lange warten zu müssen, bis alles aufgebaut ist.

*„Dass man sich gleich mitten im Spielgeschehen befindet (...) ideal zu dem zwischendurch kurz spielen.“ (S5: 49-50)*

Diese Tatsache wird auch von Spieler Nr.5 positiv hervorgehoben. (vgl. S5: 29-30)

Neben interessanter Spielgeschichte und relativ einfachem Spielaufbau hebt Spieler Nr.1 auch noch die gute Möglichkeit zur Interaktion hervor:

*„Was mich da fasziniert dran, ist das Interagieren mit den Figuren. Also wie du damit umgehen kannst, was du machen kannst.“ (S1: 17-18)*

Er betont also den Aspekt, dass man eine Vielzahl an Möglichkeiten hat, mit seiner Figur im Spielgeschehen zu interagieren.

Außerdem spielt die Rolle der allgemeinen Spielgestaltung eine ausschlaggebende, nämlich, dass diese Spiele sehr lebendig wirken (vgl. S9: 34) und, dass sie vielfältiger und abwechslungsreicher sind als andere Spielgattungen (vgl. S12: 72-73).

## 5.3.5 Spielerleben allgemein

### 5.3.5.1 Gefühlszustand während dem Spiel

In dieser Kategorie wurden die Attribute verärgert, gestresst, aufgeregt, nervös, aufgewühlt, angespannt, energiegeladen und entspannt herausgefiltert.

Spieler Nr.1 beschrieb seinen Gefühlszustand während dem Spielen als verärgert, aber keinesfalls aggressiv.

*„(...) also wenn ich öfters gegen denselben verlier. Oder wenn sich (...) dieselbe Szene öfter abspielt, dann kann's schon sein, dass man sauer wird. Aber es ist jetzt nicht so, dass ich aggressiv werde und sag, ich muss jetzt durch die Wand hauen, den Controller oder ich zerkratze Cds oder ich schmeiß irgendwas um. So is halt nicht! Ich ärger mich schon und fang an zu schimpfen, aber nicht so, dass ich jetzt sag, ich werde da gewalttätig oder man muss mich wegsperren.“ (S1: 52-56)*

Als gestresst beschrieben sowohl Spieler Nr.1 (vgl. S1: 84-88) als auch Spielerin Nr.13 ihren Gefühlszustand.

*„Manchmal bist du halt total im Stress, wenn so viele Gegner da sind.“ (S13: 57)*

Weiters wurden die Attribute aufgeregt (vgl. S3: 53-55), aufgewühlt (vgl. S6:37), nervös (vgl. S11: 49), angespannt (vgl. S5: 34 und S7: 46-47) und energiegeladen (vgl. S12: 32) erwähnt.

Als entspannt beschrieben insgesamt vier Spieler ihren Gefühlszustand während dem Spielen (vgl. S3: 53; S7: 46; S8: 58 und S9:50)

### 5.2.5.2 Gefühlszustand nach dem Spiel

Der Gefühlszustand nach dem Spiel, also nach Beenden der Spieleinheit, hängt bei einigen Spielern vom erzielten Spielerfolg ab.

*„Hab ich gewonnen, dann freu ich mich. Bin ich schlecht, dann bin ich halt etwas deprimiert. Das ist halt ein normales Spiel. Das ist halt einfach, wenn man verloren hat, dann ist man angefressen.“ (S3: 58-60)*

*„Wenn ich verloren hab, bin ich sauer. (...) Und wenn ich gewonnen hab, dann bin ich sehr glücklich.“ (S9: 54-55)*

Weiters werden die Attribute aufgekratzter (vgl. S2: 45-46), müde/erschöpft (vgl. S5: 37; S7: 49; S10: 34-35 und S12: 36), befreiter (S11: 51) und entspannter (S7: 52 und S8: 63) erwähnt. Spieler Nr.1 und Spieler Nr.4 meinen, dass es da bei ihnen keinen Unterschied im Bezug auf vor und nach dem Spielen gäbe. (vgl. S1: 90 und S4: 65-69)

### **5.3.6 Präsenzerleben allgemein**

In der Kategorie „Präsenzerleben allgemein“ wurden die Unterkategorien „Immersion“, „Konzentration/Aufmerksamkeit“ sowie „Ablenkung“ gebildet.

Der Kategorie „Immersion“ wurden sämtliche Aussagen zugeordnet, die das Eintauchen ins Spielgeschehen generell beschreiben. Also wie sehr tauchen die Spieler in das Spiel ein? Wie sehr versetzen sie sich hinein? Wie ausgeprägt ist das Gefühl der Anwesenheit in Spiel, also haben sie manchmal das Gefühl sich an Ort und Stelle im Spiel selbst zu befinden?

Die Kategorie „Konzentration/Aufmerksamkeit“ beinhaltet alle Aussagen, die die Konzentration der Spieler im Allgemeinen betreffen und somit die Bündelung deren Aufmerksamkeit, welche für ein intensives Präsenzerleben eine ausschlaggebende Rolle spielt und somit ein Indiz für intensives oder weniger intensives Präsenzerleben darstellt.

Zur Kategorie „Ablenkung“, die im Prinzip als weitere Unterkategorie von „Konzentration/Aufmerksamkeit“ verstanden werden kann, werden Aussagen gezählt, die beschreiben, wie sehr sich die Spieler vom Spielgeschehen ablenken lassen, wonach in weitere Folge das Präsenzerleben selber beurteilt werden kann. Denn wenn sich jemand leicht ablenken lässt, kann dies in weiterer Folge bedeuten, dass man kein ausgeprägtes Präsenzerleben verspürt oder anders formuliert, ohne Bündelung der Aufmerksamkeit auf ausschließlich das Spielgeschehen, kann niemals ein stark ausgeprägtes Präsenzerleben statt finden.

#### **5.3.6.1 Immersion**

Insgesamt zehn der befragten Spieler beschreiben ein intensives Eintauchen ins Spielgeschehen bzw. haben die Frage, ob sie sich ins Spiel hineinversetzen können und ins Spielgeschehen eintauchen, bejaht. (S2: 36, 40, 91-93, 96-99; S3: 121-123; S4: 89-90, 93-97; S7: 215; S8: 78; S9: 46-47, 114-115, 150; S10: 31-32; S11: 72, S12: 134 und S13: 80).

Vor allem Spieler Nr.2 beschreibt ein besonders intensives Eintauchen und macht dieses an einem Beispiel deutlich:

*„Früher, wie ich noch in die Schule gegangen bin, war ich extrem. Da bin ich hinein in diese Welt und hab alles rund um mich vergessen. Da hab ich vergessen mir was zu essen zu richten und ja, man geht dann halt wirklich nur mehr kurz aufs Klo, wenn's sein muss.“ (S2: 91-93)*

Weiters beschreibt er dieses Eintauchen in die virtuelle Welt damit, dass er tatsächlich in diese Welt hinein verfällt (vgl. S2: 36) und regelrecht darin versinkt (vgl. S2:40).

Auch bei Spieler Nr.3 lässt sich ein intensives Eintauchen erkennen, er beschreibt dies folgendermaßen:

*„Wenn ich jetzt wirklich schon ein paar Stunden gespielt hab und da so intensiv drinnen bin, mich da ein bisschen reingesteigert hab, ehrgeizig geworden bin, dann kann's schon sein, dass ich glaub, ich sitz da jetzt und schieß.“ (S3: 121-123)*

Spieler Nr.4 beschreibt das intensive Eintauchen damit, dass er mitfiebert (S4: 89-90) und komplett drinnen vertieft ist (S4: 93). Weiters vergisst er alles, was er im Kopf hat und kann während dem Spiel komplett abschalten, so dass er eben nur aufs Spiel konzentriert ist. (S4:94-97)

Auch Spieler Nr.7, Nr.8, Nr.9, Nr.10, Nr.11, Nr.12 und Nr.13 bestätigen das Eintauchen in die virtuelle Welt und geben an, sich ins Spielgeschehen hinein zu versetzen (vgl. dazu: S7: 215; S8: 77-78; S9: 46-47, 114-115, 150; S10: 31-32; S11: 71-72, S12: 134 und S13: 79-80)

Ein weniger intensives Eintauchen wird von insgesamt drei der befragten Spieler beschrieben (S1: 159-160, 184-186, 248, 331-334; S5: 58 und S6: 34, 68-70).

Besonders Spieler Nr.1 betont, dass er beim Spielen nicht wirklich in dieser Welt gefangen sei (vgl. S1: 248) und, dass er sich da gar nicht wirklich so rein versetzen will, da er die Sachen im Spiel in Wirklichkeit gar nicht erleben möchte. (vgl. S1: 159-160)

*„Für mich ist das irgendwie unverständlich, wenn mir wer erzählt, er ist da total drinnen (...). Ich weiß nicht, ich kann das nicht verstehen.“ (S1: 184-186)*

Es ist aber auf jeden Fall zu betonen, dass sich die Spieler, die ein weniger intensives Eintauchen beschreiben, keinesfalls zu keinem Zeitpunkt hineinsteigern würden. Sie beschreiben lediglich ein wenig intensiveres Eintauchen bzw. ein situatives Eintauchen.

*„Also wenn man jetzt wirklich gegen einen Menschen spielt, dann ist es phasenweise schon so, dass es einem wirklich total einnimmt. Aber dann halt auch wieder nicht. So ab und zu.“*

*Bei Sachen, wo es halt wirklich um die Wurst geht, sag ich jetzt mal. Da ist es halt schon so, dass man sich komplett draufkonzentriert.“ (S1: 331-334).*

Selbst Spieler Nr.1, der zuvor beschrieben hat, dass es ihm unverständlich sei, wenn sich jemand so sehr reinsteigern würde, beschreibt Situationen und Momente, wo er es auch selber macht. Es hängt bei einigen Spielern also von der konkreten Situation ab bzw. meinen sie, dass sie sich nicht zu jedem Zeitpunkt und bei jedem Spiel hineinversetzen würden.

Auch Spieler Nr.5 und Nr.6 betonen, dass sie sich nicht wirklich stark reinsteigern würden, also nur in einem gewissen Ausmaß, aber keinesfalls so sehr, dass sie rundherum alles vergessen würden. (vgl. S5: 58 und S6: 34, 68-70)

### **5.3.6.2 Konzentration/Aufmerksamkeit**

Der Ausprägung „konzentriert/aufmerksamzentriert“ konnten Aussagen der Spieler Nr.2 (S2: 36-38), Nr.3 (S3: 53), Nr.5 (S5: 95-96), Nr.9 (S9: 50, 59-60, 206), Nr.10 (S10: 114) und Nr.13 (S13: 87, 245) zugeordnet werden.

Der Ausprägung „unkonzentriert/aufmerksamkeitszerstreut“ Aussagen der Spieler Nr.1 (S1: 71-72, 261) und Nr.7 (S7: 135-136)

Insgesamt sechs Spieler gaben also an, ihre Aufmerksamkeit und Konzentration komplett dem Spiel zu widmen, wie es die Beispiele des Spielers Nr.9 und der Spielerin Nr.13 verdeutlichen sollen:

*„Ich kann während dessen wenig anderes machen. Ich kann nicht gleichzeitig reden oder so.“ (S9: 59-60)*

*„Wenn ich spiele, dann spiele ich. Dann mache ich nebenbei nichts anderes.“ (S13: 245)*

Bei den Spielern Nr.1 und Nr.7 wird deutlich, dass sie teilweise sehr unkonzentriert beim Spielen sind und ihre Aufmerksamkeit nicht zur Gänze dem Spielgeschehen widmen:

*„Wenn ich spiele, dann denk ich nicht nur an das Spiel. Dann bin ich meistens mit den Gedanken ganz woanders.“ (S1: 71-72)*

*„Weil ich eigentlich beim Ego Shooter nicht so aufpasse. Da ist es mir eigentlich auch egal, wenn irgendwas falsch geht.“ (S7: 135-136)*

### **5.3.6.3 Ablenkung**

Insgesamt sechs der Spieler gaben an, sich leicht vom Spiel ablenken zu lassen. (vgl. S1: 248-249, 234, 252; S2: 201-205; S3: 253-259; S4: 170-171; S7: 133, 205; S9: 133, 135)

*„Ich lass mich sehr leicht ablenken. Zumindest bei Ego Shootern.“ (S7: 133)*

Sieben Spieler hingegen lassen sich nach eigenen Aussagen eher schwer vom Spielgeschehen ablenken. (vgl. S5: 94-96; S6: 159-169; S8: 159-160; S10: 77-78; S11: 156-158; S12: 56, 98; S13: 82-83, 177-179, 184-185)

*„Ich glaub es gelingt demjenigen nicht so leicht, mich abzulenken. Oder zumindest schwer. Ich konzentrier mich dann schon aufs Spiel. Wie gesagt, beim Zuhören merkt man das dann halt, dann hör ich halt nicht so zu.“ (S13: 177-179)*

Das bewusste Ausschalten von Störfaktoren konnte nur bei drei Spielern nachgewiesen werden. Spieler Nr.12 meinte, dass man ihn für eine gewisse Zeit nicht stören kann, wenn er spielt (vgl. S12: 56) und, dass er sogar bewusst sein Handy auf lautlos schaltet, damit er durch keine Anrufe gestört werden könnte. (vgl. S12: 98)

Spieler Nr.7 und Nr.10 erwähnten, dass sie während dem Spielen Kopfhörer auf hätten (vgl. S7: 149-150 und S10: 77-78), was ebenfalls ein Indiz dafür darstellt, dass Störfaktoren bewusst im Vorfeld ausgeschaltet werden.

Prinzipiell ist aber zu sagen, dass sich selbst Spieler, die sich grundsätzlich nicht oder nur schwer ablenken lassen, durch gewisse Dinge dies trotzdem tun, wie es Spieler Nr.2 an einem Beispiel deutlich macht:

*„(...) es müssen schon gröbere Sachen passieren. Also wenn mich wer was fragen will kurz, dann kann's schon sein, dass ich im ersten Moment nicht wirklich drauf reagier und ich ihm vielleicht auch nicht in die Augen schau beim Antwort geben, weil ich mich grad voll konzentrieren will. Es kommt halt auf die Wichtigkeit drauf an. Wenn bei uns in der Küche (...) ein Geschirr irgendwie am Boden fliegt, dann muss ich schon nachschauen, wer da jetzt dran Schuld ist.“ (S2: 201-205).*

Die Spieler unterscheiden also generell in der Wichtigkeit der Störfaktoren, von denen sie sich ablenken lassen. Als wichtige Störfaktoren, auf die fast alle Spieler reagieren, werden vor allem das Läuten des Telefons und das Klingeln an der Tür bezeichnet. Dies lässt sich beispielsweise an den Aussagen von Spieler Nr.11 deutlich machen, der sich nach eigenen Aussagen ja nur sehr schwer ablenken lässt (vgl. S11: 156-157). Dennoch hebt er ab, wenn das Telefon läutet (vgl. S11: 173) und öffnet die Tür, wenn es klingelt. (vgl. S11: 179).

Die Störfaktoren Telefonläuten und Türklingeln werden also von fast allen Spielern (mit Ausnahme von Spieler Nr.7 und Nr.10) als wichtig bezeichnet und führen somit zu einer

Unterbrechung des Spiels und in weiterer Folge auch zu einer Unterbrechung des Präsenzerlebens.

Auch Spieler Nr.2 gibt an, dass er anhand der Wichtigkeit differenziert, ob er sich ablenken lässt oder eben nicht:

*„Also ich drück teilweise schon Leute auch mal auf lautlos oder besetzt, wenn ich wirklich gerade am Spielen bin. Da will ich teilweise nicht gestört werden. Also wenn es meine Mutter ist oder eben meine Freundin, dann heb ich immer ab.“ (S2: 221-223)*

### **5.3.7 Faktoren der Beeinflussung des Präsenzerlebens**

#### **5.3.7.1 Gestaltungsmerkmale**

Bezüglich der Gestaltungsmerkmale wurden die Unterkategorien „Lebendigkeit“, „Ego Perspektive“, „Spielgeschichte/Schauplätze“, „Spielakteure“ und „andere“ gefunden, wobei unter „andere“ Aspekte wie „Spielutensilien“ und „Spielmodus“ fallen.

##### **5.3.7.1.1 Lebendigkeit**

Dieser Kategorie wurden Elemente wie Grafik und Sound zugeordnet.

Die Grafik spielt für insgesamt acht Spieler eine ausschlaggebende Rolle (S1: 162-163; S2: 122-123; S3: 107-110; S4: 100-101, 119; S6: 73-76; S7: 73; S12: 67-68; S13: 94)

*„Je pixeliger, umso schlechter. Also je mehr Kasterl da hüpfen, umso unrealistischer wirkt es, umso schwerer fällt es natürlich, sich hinein zu versetzen.“ (S3: 107-108)*

Auch Spieler Nr.6 beschreibt, warum für ihn die Grafik eine ausschlaggebende Rolle hat, um sich ins Spielgeschehen hineinversetzen zu können:

*„Wenn die Grafik gut ist, ist es einfach leichter, als wenn es eine fiktive Spielwelt ist. Also dann befind ich mich nicht wirklich an Ort und Stelle.“ (S6: 190-191)*

Für fünf Spieler ist sie weniger bedeutend (S5: 61; S8: 84; S9: 70; S10: 52; S11: 78-79), wie Spieler Nr. 11 an einem Beispiel beschreibt:

*„Wenn das Spiel eine erstklassige Atmosphäre hat, dann nimmt man auch die schlechtere Grafik in Kauf.“ (S11: 78-79)*

Der Sound ist für acht Spieler von großer Bedeutung. (S2: 129-133; S3: 111-112; S4: 119; S6: 78; S7: 75; S8: 97-100; S11: 83-86 und S12: 61)

*„Wenn es eine gute Musik ist, dann ist es schon besser. (...) Beim Ego Shooter wäre es schon sehr schlecht, weil, da merkt man alles dann erst spät.“ (S8: 97-100)*

Für fünf Spieler hingegen hat der Sound nur geringe Bedeutung und spielt somit für das Hineinversetzen in das Spielgeschehen keine ausschlaggebende Rolle. (S1: 177; S5:64-65; S9: 70; S10: 54 und S13: 102)

*„Sound brauch ich eigentlich nicht zum Spielen (...)“ (S10:54)*

### **5.3.7.1.2 Ego Perspektive**

Die Ego Perspektive empfinden acht Spieler als besonders wichtig (vgl. S2: 139-42; S3: 116-117); S4: 110-111, 123-124; S6:85-88; S8: 102-103; S9: 75; S12: 63; S13: 107).

Sie geben an, sich durch die Ego Perspektive leichter ins Spiel rein versetzen zu können, was am Beispiel von Spieler Nr. 2 deutlich wird:

*„Wenn man die Figur selber nicht sieht, kann man sich viel leichter damit identifizieren, als wenn man es von außen sieht, dann ist das irgendwie eine fremde Figur und dann ist's ein bisschen marionettenhaft. Aber wenn man nur das eigene Blickfeld sieht, dann kann man sich auf jeden Fall leichter rein versetzen.“ (S2: 139-142)*

Fünf Spieler als betrachten sie hingegen als weniger bedeutsam (S1: 181-183; S5: 68); S7: 83; S10: 56; S11: 92-93, 98) wie z.B. Spieler Nr.7 erklärt:

*„find ich nicht so gut, denn dann kann man nicht sehen, ob rundherum ein Feind steht.“ (S7: 68)*

Für Spieler Nr.1 ist sie sogar störend:

*„Also man sieht bei vielen Spielen halt schon die Füße, wenn man runter schaut oder die Hände, aber ich finde das eher störend. Wenn ich's mir aussuchen kann, dann spiel ich's lieber in der dritten Person. Das ist für mich übersichtlicher.“ (S1: 181-183)*

Auch Spieler Nr.11 würde die Perspektive der dritten Person bevorzugen, *„weil man da den Charakter sieht, den man spielt.“ (S11: 98)*

### 5.3.7.1.3 Spielgeschichte/Schauplätze

Inhaltliche Gestaltungsmerkmale wie die Geschichte und die Handlungsabläufe des Spieles, sowie die dargebotenen Schauplätze erwähnten insgesamt neun der Befragten als entscheidenden Faktor um sich ins Spiel hineinversetzen zu können. (vgl. S1: 195-196; S2: 145; S5: 71; S6: 184-187; S9: 57; S10: 58; S11: 100 und S13: 113).

*„Also wenn man eine Story hat, die einem wirklich packt und bindet, von Anfang bis Ende, dann ist das halt ein intensiveres Spiel.“ (S1: 195-196)*

Neben der Wichtigkeit eines packenden Spielaufbaus und der guten Story hinter einem Spiel, ist aber auch der realistische Schauplatz von Bedeutung, wie es Spieler Nr.6 an einem Beispiel erläutert:

*„Es gibt halt Spiele, die unrealistisch sind, dann ist es nicht wirklich so. Aber jetzt bei Far Cry z.B., da ist es einer realen Welt, also von Afrika, nachempfunden, und da ist es schon so. Da sieht es halt aus wie dort. (...) Oder in GTA, da ist New York nachgebaut, fast genau, da ist es dann schon so, da fühlt man sich schon an Ort und Stelle. Aber sonst, bei irgendwelchen fiktiven Spielen ist das nicht so.“ (S6: 184-187)*

### 5.3.7.1.4 Spielakteure

Davon, dass die Gestaltung der vorhandenen Spielakteure für das sich hineinversetzen ins Spielgeschehen eine wesentliche Rolle spielt, sind insgesamt Spieler überzeugt. (S1: 207-210; S2: 164; S3: 166-167; S6: 98-99; S9: 90-91; S10: 63-64 und S11: 120-121)

*„Ohne einen gescheiten Hauptakteur fällt es einem schwer, sich ins Spiel hineinzusetzen.“ (S3: 166-167)*

### 5.3.7.1.5 andere

Als weitere Faktoren, die für das Empfinden von Präsenz im Spielen eine ausschlaggebende Rolle spielen, wurden von den Spielern die Aspekte **Spielutensilien** und **Spielmodus** genannt.

Unter Spielutensilien wird vor allem die angebotene Palette der Waffen verstanden, wie es Spieler Nr.6 und Nr.7 erklären:

*„Es sollte gute Waffen geben, also mehrere, wo man sich welche aussuchen kann.“ (S6: 99-100)*

*„Realistische Sachen, wie Feuer, Schussverhältnisse.“ (S7: 87)*

Spieler Nr.2 erwähnt außerdem den Aspekt des Spielmodus:

*„Na ich find, man kann sich leichter in ein Multiplayer-Spiel hinein versetzen, wo man weiß, wen man als Gegner hat. Dann ist das für mich viel einfacher.“ (S2: 146-147)*

### **5.3.7.2 Situationsmerkmale**

Dieser Kategorie wurden sämtliche Aussagen zugeordnet, die Umgebungsfaktoren beschreiben. Unter Umgebungsfaktoren werden dabei vor allem Störungen durch Lärm oder andere sich im Raum befindliche Personen verstanden.

Insgesamt vier Spieler erwähnten, dass Umgebungsfaktoren eine ausschlaggebende Rolle für das Präsenzerleben spielen. (vgl. S3: 138, 148-149; S4: 118-119; S6: 105-106, 108; S7: 91 und S11: 108)

*„Ich sollte halt alleine sein. Es ist egal, ob wer in der Wohnung ist, nur in meinem Zimmer sollte keiner sein. Und wenn meine Freunde da sind, kann ich mich z.B. nie ins Spiel versetzen, weil es halt dauernd laut ist.“ (S6: 105-106)*

### **5.3.8 Ausprägungen des Präsenzerlebens**

In dieser Kategorie wurden die Unterkategorien „Wahrnehmung“, „Biologische Grundbedürfnisse“ und „Alltag/soziale Kontakte“ gebildet.

Mit „Wahrnehmung“ ist gemeint, in welcher Weise das Präsenzerleben die Wahrnehmung der Spieler beeinflusst, also wie sie Realität, Umwelt, sich selbst und die Zeit im Rahmen des Präsenzerlebens wahrnehmen.

Unter „Biologische Grundbedürfnisse“ wird verstanden, in welcher Art und Weise das Präsenzerleben sowohl Hunger- und Durstgefühl als auch Schlafbedürfnis beeinflussen.

Der Unterkategorie „Alltag/soziale Kontakte“ werden sämtliche Aussagen zugeordnet, die eine Beeinflussung des Alltagslebens und der sozialen Kontakte durch das Präsenzerleben beschreiben.

### **5.3.8.1 Wahrnehmung**

#### **5.3.8.1.1 Realitätswahrnehmung**

Wie die Auswertung der Interviews zeigt, können alle dreizehn Spieler Realität und Spiel klar voneinander trennen (vgl. S1: 200; S2: 182-183, 186, 194, 197-198; S3: 306; S4: 164; S5: 58; S6: 154-155; S7: 131; S8: 254; S9: 111; S10: 120-123; S13: 175, 199) mit Ausnahme von Spieler Nr.2, der zwar prinzipiell angibt, zwischen Fiktion und Realität differenzieren zu können (vgl. S2: 194) aber dennoch an einem Beispiel deutlich macht, dass ein Realitätswechsel gelegentlich vorkommen kann:

*„Ja, bei ein paar Spielen ist mir das schon mal passiert. Also, dass ich mich auch umgedreht hab, weil ich gedacht hab, im Spiel selber passiert gerade was, und ich hab mir gedacht, es ist hinter mir was, und dann dreht man sich um und derweil sitzt man eh nur im Zimmer. Das passiert bei so Gruselshootern. Wenn man irgendwas hinter einem hört und man will natürlich wissen, was das ist. Und man dreht dann nicht die Spielfigur um, sondern sich selbst. Das passiert mir schon ab und zu.“ (S2: 239-243)*

Das Beispiel macht also deutlich, dass eine Vermischung von Realität und Fiktion sehr wohl möglich ist, wenn auch nur gelegentlich bzw. bei bestimmten Ego Shootern mit speziellen Rahmenhandlungen, wie eben die von Spieler Nr.2 erwähnten Grusel-Shooter.

Es wurden aber von keinem Spieler Aussagen getätigt, die vermuten ließen, dass eine Vermischung von Realität und Spiel oder gar ein Realitätswechsel durchgängig während dem Spielen statt finden würde. Es sind sich also alle Spieler einig, dass sie gut zwischen dem Geschehen im Computer und der Realität unterscheiden können.

*„Das kann man gar nicht verwechseln, in meinen Augen.“ (S1: 200)*

*„Ich kann's klar differenzieren, für mich gibt's immer Realität.“ (S3: 306)*

*„Es ist ja nur ein Spiel.“ (S8: 254)*

*„Ich weiß, der ist da drinnen und ich bin draußen.“ (S13: 199)*

#### **5.3.8.1.2 Umweltwahrnehmung**

Bezüglich der Umweltwahrnehmung wird zwischen bewusster, leicht bzw. situativ veränderter und unbewusster Umweltwahrnehmung unterschieden.

Einer bewussten und somit unveränderten Umweltwahrnehmung konnten Aussagen der Spieler Nr.1 (vgl. S1: 322-324), Nr.2 (vgl. S2: 326-327), Nr.4 (vgl. S4: 209-211, 264, 270), Nr.6 (vgl. S6: 264), Nr.8 (vgl. S8: 183, 276) und Nr.11 (vgl. S11: 228) zugeordnet werden.

Spieler Nr.1 erklärt seine bewusste Umweltwahrnehmung an einem Beispiel:

*„Wenn jetzt irgendwer vorbei geht, dann merkt man das schon, wer da ist. Oder wenn da ein Hund unten vorbei rennt, das bekommt man alles mit.“ (S1: 322-324)*

Unter die Ausprägung „leicht bzw. situativ verändert“ fallen Aussagen der Spieler Nr.1 (vgl. S1: 336-337), Nr.2 (vgl. S2: 38-40, 323, 327-328), Nr.3 (vgl. S3: 404-407, 411-412, 424-426), Nr.4 (vgl. S4: 93-98), Nr.9 (vgl. S9: 138) und Nr.10 (vgl. S10: 110-111).

Der Ausprägung „stark verändert“ konnten Aussagen der Spieler Nr.3 (vgl. S3: 125-126), Nr.6 (vgl. S6: 196, 199-200), Nr.7 (202, 212-213), Nr.9 (vgl. S9: 200-201), Nr.11 (vgl. S11: 75-76, 114, 158-159, 184, 226), Nr.12 (vgl. S12: 56) und Nr.13 (vgl. S13: 247-248) zugeordnet werden.

*„Nein, ich nehm’s nicht bewusst wahr, dass das so ist. Wie gesagt, das kann eben passieren, weil du so intensiv gespielt hast, dann nach einiger Zeit. Dass du dann halt ein bisschen gaga im Kopf bist.“ (S3: 125-126)*

Auch die Spieler Nr.6, Nr.7 und Nr.11 führen jeweils ein Beispiel dazu an:

*„Aber wenn jetzt wer hinter mir vorbei geht, das merk ich nicht.“ (S6: 196)*

*„Wenn meine Mutter hereinkommt und Abend essen schreit, dann hab ich es manchmal gar nicht gehört.“ (S7: 212-213)*

*„Also da hab ich schon einen gewissen Tunnelblick, dass ich rundherum nichts mitbekomme.“ (S11: 158-159)*

### **5.3.8.1.3 Selbstwahrnehmung**

Hinsichtlich der Selbstwahrnehmung der Spieler während einer Spieleinheit wird zwischen den Ausprägungen „bewusst“ und „unbewusst“ unterschieden.

Generell werden dieser Kategorie Aussagen zugeordnet, die die Unterscheidung zwischen dem Selbst und der Spielfigur betreffen. Also beispielsweise wie sehr die Spieler an den Gefühlen und Erlebnissen der Spielfigur teilnehmen und ob sie eventuell das Gefühl haben, in deren/dessen Haut zu stecken. Die Selbstwahrnehmung betreffen aber auch alle Aussagen, die

eine bewusste oder unbewusste Wahrnehmung der eigenen Handlungen beinhalten, also ob die Spieler das Gefühl haben, ihre Handlungen bewusst zu tätigen und wahrzunehmen.

Der Merkmalsausprägung „bewusst“ konnten Aussagen der Spieler Nr.2 (vgl. S2: 194, 197-198, 314-315); Nr.3 (vgl. S3: 303-304, 393-396), Nr.4 (vgl. 164, 254) und Nr.9 (vgl. S9: 194-196) zugeordnet werden.

Spieler Nr.1 macht die bewusste Unterscheidung zwischen sich selbst und der handelnden Spielfigur besonders deutlich:

*„Traurige Momente (...) nehmen überhaupt keinen Einfluss auf mich. Da kann ich schon klar differenzieren.“ (S2: 197-198)*

Auch Spieler Nr.3 und Nr.4 betonen, dass sie jederzeit klar differenzieren können:

*„Aber das ich jetzt sag, diese Figur da drinnen ist um mich und ich bin jetzt wirklich da drinnen, das geht nicht!“ (S3: 303-304)*

*„Das bin ich und das Spiel ist Spiel, und ich bin da.“ (S4: 254)*

Die Spieler können aber nicht nur klar zwischen sich selbst und der fiktiven Spielfigur unterscheiden, sondern sind sich großteils auch ihrer eigenen Handlungen bewusst.

*„Andere Sachen sind auf jeden Fall bewusst gemacht. Also ich entscheide bewusst, ob ich ans Telefon rangehe, oder ob ichs einfach läuten lass.“ (S2: 314-315)*

Auch Spieler Nr.3 betont, dass er sich zu jeder Zeit über seine Handlungen im Bewussten ist:

*„Ich bin mir immer im Klaren, wenn ich mich z.B. ärgstens aufrege oder so, dass ich mich jetzt eigentlich total unnötig über ein Ding, also ein Kasterl, also so ein Ding, aufgeregt hab. Also das bin ich mir voll bewusst (...) Also dass ich jetzt sag, irgendwelche Dinge nehm ich nicht wahr, die ich tu, das nicht.“ (S3: 393-396)*

Bei Spieler Nr.9 kann man ebenfalls gut erkennen, dass er jederzeit über seine Handlungen Bescheid weiß, denn es fällt ihm sogar selber auf, dass er sich während dem Spiel an den Lippen herumkaut. (vgl. S9: 194-196)

Für die Merkmalsausprägung „unbewusst“ konnten Aussagen in den Interviews der Spieler Nr.1 (vgl. S1: 318), Nr.6 (vgl. S6: 260-261), Nr.7 (vgl. S7: 200), Nr.11 (vgl. S11: 133, 150-151, 154, 223-224) gefunden werden.

*„Wenn man das spielt, das wird dann halt alles automatisiert.“ (S1: 318)*

*„Tasten drücken und Trinken ist automatisch.“ (S7: 200)*

Besonders Spieler Nr.11 beschreibt den Verlust der bewussten Selbstwahrnehmung eindrücklich:

*„Das verwascht ein bisserl. Kommt drauf an, ob man sich rein versetzt. Manche Sachen, mit guter Atmosphäre, da lebt man halt einfach mit, so wie bei einem guten Film.“ (S11: 150-151)*

Außerdem zeugt seine Identifikation mit der Spielfigur von einem Selbstverlust, in dem er beschreibt, dass er nicht sich selbst als Spieler die Schuld gibt, wenn er einen Fehler macht, sondern der fiktiven Spielfigur. (vgl. S11: 133)

Weiters beschreibt er, dass er seine Handlungen während dem Spiel nicht mehr bewusst wahrnimmt:

*„Also meine Frau hat schon hin und wieder mal gesagt, dass ich herum arbeite, so von der einen Pobacke auf die andere, wenn man unruhig ist. Das fällt mir aber nicht auf.“ (S11: 223-224)*

Daran lässt sich eindeutig erkennen, dass eine unbewusste Selbstwahrnehmung vorliegt, die in diesem Fall sogar teilweise zum Selbstverlust und in weiterer Folge zur Identifikation mit der fiktiven Spielfigur führt.

#### **5.3.8.1.4 Zeitwahrnehmung**

Bezüglich der Zeitwahrnehmung und des Zeitgefühls während des Spiels lässt sich sagen, dass die Zeit für alle dreizehn Befragten rasend schnell vergeht. (vgl. S1: 269; S2: 249; S3: 313, 319-320; S4: 215; S5: 113-114; S6: 202-203; S7: 163-163; S8: 185-186; S9: 155; S10: 91-92; S11: 188, 190-192; S12: 110; S13: 203-204, 225-226)

*„Es kann schon sein, dass die Stunden verfliegen.“ (S3: 13)*

Acht der Befragten geben sogar an, dass sie während dem Spielen gar kein Zeitgefühl mehr hätten (vgl. dazu S3, S5, S7, S8, S9, S10, S11 und S13).

*„Die Zeit vergeht sehr schnell, da nimmt man sich vor, nur bis dahin zu spielen und dann hat man wieder was Neues gesehen und schon wieder ist eine Stunde um. Man verliert das Zeitgefühl beim Spiel.“ (S10: 91-92)*

Lediglich zwei der Spieler geben an, dass sie trotz der Tatsache, dass die Zeit beim Spielen sehr schnell vergeht, immer Bewusstsein über ihr Zeitgefühl hätten (vgl. dazu S3: 354-355 und S4: 238-239)

Eine wahrgenommene Zeitverzerrung beschreiben 61,5% der befragten Spieler, also insgesamt acht Spieler geben an, kein bewusstes Zeitgefühl mehr zu haben.

Den Verlust des Zeitgefühls beschreibt vor allem Spieler Nr.11 eindrucksvoll:

*„Es ist schon öfter vorgekommen, dass meine Frau kurz fortgegangen ist, zur Nachbarin auf einen Kaffee und dann zurückgekommen ist und ich hab mir gedacht, jetzt war sie gerade mal eine halbe Stunde weg, aber es waren dann zwei Stunden. (S11: 190-192)*

Diese Erfahrung beschreiben auch die Spieler Nr.7 und Nr.8:

*„Also ich fang mittags an zu spielen, das kommt mir vor wie eine Stunde und dann ist es schon Abendessen.“ (S7: 162-163)*

*„Also es kann schon sein, dass man auf die Uhr schaut und es sind fünf Minuten vergangen und dann ist es plötzlich eine halbe Stunde oder Stunde.“ (S8: 185-186)*

Es kommt während dem Spielen also durchaus vor, dass man das Zeitgefühl verlieren kann und somit die Zeit nicht mehr bewusst wahrnehmen kann.

Zwei der Befragten Spieler geben allerdings an, die Zeit stets bewusst wahrzunehmen und zu keinem Zeitpunkt das Gefühl zu haben, dass sie ihr Zeitgefühl verlieren würden:

*„Dass ich so ins Spiel hineinversetzt werde, dass ich das ganze Zeitgefühl rundherum vergesse, das gibt's nicht, Nein.“ (S3: 354-355)*

Auch Spieler Nr.4 ist dieser Überzeugung:

*„Bei Ego Shootern überhaupt nicht, dass ich die Zeit vergesse.“ (S4: 238-239)*

## **5.3.8.2 Biologische Grundbedürfnisse**

### **5.3.8.2.1 Hunger und Durst**

Ihr Hunger- und Durstgefühl zu vernachlässigen oder gar zu verdrängen gaben insgesamt fünf der Befragten an.

Spieler Nr.2 meinte, dass er sich bewusst darauf vorbereiten muss, da er es sonst vergessen würde (vgl. S2: 108-110).

Für Spieler Nr.3 ist das gänzliche Vergessen aufs Essen zwar unverständlich, dennoch gibt er an, dass er das Essen manchmal ein wenig aufschieben würde, schlimmstenfalls sogar bis zu zwei Stunden. (vgl. S3: 377-380)

Spieler Nr.5 (vgl. S5: 130) beschreibt hingegen ein generelles Zurücktreten der Bedürfnisse, weil man durch das Spiel sehr gebunden sei.

Bei Spieler Nr.9 (vgl. S9: 180-181) beeinflusst das Spielgeschehen den Zeitpunkt des Essens und Trinkens, da er sich nur was holen würde, wenn ein Level gerade aus ist.

Spieler Nr.11 beschreibt hingegen die Erfahrung, dass er schon hin und wieder auf das Essen vergessen hätte weil er ihn im Moment einfach nicht registrieren würde (vgl. S11: 217, 220-221)

Für die restlichen acht Befragten hat das Spielen keinerlei Einfluss auf das Ess- und Trinkverhalten. (vgl. S1: 306; S4: 252; S6: 253-254, 69-70; S7: 194; S8: 244; S10: 106; S12: 124; S13: 239)

*„Also aufs Essen vergesse ich nicht.“ (S6: 69-70)*

### **5.3.8.2.2 Schlafbedürfnis**

Die Frage, ob die Spieler durch das Spielen schon mal ihr Schlafbedürfnis in den Hintergrund gestellt hätten, bejahten insgesamt sieben der Befragten. (vgl. S2: 270-272, 282; S5: 121-122; S9: 156-163; S10: 99; S11: 202-203; S12: 117; S13: 222)

*„Wenn ich dann am Computer spielen bin, dann hat das eher Nachrang, das Schlafbedürfnis.“ (S2: 282)*

*„Das Spiel war spannender als schlafen zu gehen.“ (S10: 99)*

*„Schlaf ist schon unwichtiger würd ich sagen.“ (S13: 222)*

### **5.3.8.2.3 soziale Kontakte**

Die Beeinflussung von sozialen Kontakten durch besonders intensives Spielerlebnisses, erwähnten insgesamt zwei der Befragten.

Dass durch das intensive Spielen von Ego Shooter Spielen schon mal soziale Kontakte in den Hintergrund geraten wären, erwähnte eine Spielerin:

*„Da wollte ich mich mit einer Freundin treffen. (...) Und ich hab dann halt gesagt, ich komm um zwei, weil ich das noch fertig spielen wollte.“ (S13: 217-219)*

Ein anderer Spieler betonte hingegen, dass ihm das noch nie passiert wäre:

*„Aber dass ich jetzt sagen würde, dass ich durchs Spielen vergessen hab, fortzugehen oder irgendeinen sonstigen Termin verpasst hätte, das ist mir eigentlich noch nie passiert.“ (S3: 323-325)*

### 5.3.9 Spielkontrolle

Der Kategorie „Spielkontrolle“ wurden sämtliche Aussagen zugeordnet, die zum einen eine Kontrolle durch die Spieler selber beschreiben und zum anderen eine Kontrolle durch äußere Faktoren, wie beispielsweise durch Eltern, Partner oder auch durch Arbeits- oder Schulalltag.

Spieler Nr.1 und Nr.3 beschreiben, dass sie bezüglich des Aufhörens keinerlei Probleme damit hätten, einfach abzudrehen:

*„Also wenn’s jetzt heißt, wir fahren nach Hause oder so irgendwas, dann hör ich auf. Es ist dann nicht so, dass ich zwanghaft weiter machen muss.“ (S1: 278-279)*

*„Ich kann jederzeit Pause machen, kann jederzeit abdrehen.“ (S3: 329-330)*

Spieler Nr.2 muss sich hingegen selber gewisse Rahmenbedingungen in Form von Zeitbegrenzung setzen, um die Kontrolle über das Spiel nicht zu verlieren:

*„Ich muss mich auch immer wieder zwingen, auf die Uhr zu schauen, damit ich’s merk. Und ich stell mir dann auch wirklich den Wecker (...).“ (S2: 251-252)*

Eine gewisse Form der Zeitbegrenzung beschreibt auch Spieler Nr.6:

*„Ich spür das eh selber, wenn es ein bisserl lange ist. Dann spiel ich einfach zwei Stunden und dann sag ich, dass es eh schon lange war, und dann mach ich halt eine Stunde Pause oder länger und dann spiel ich halt wieder oder gar nicht mehr.“ (S6: 217-219)*

Eine relativ gute Selbstkontrolle hinsichtlich ihres Müdigkeitsgefühls beschreiben die Spieler Nr.4 und Nr.13, indem sie meinen, dass sie ohne Probleme aufhören könnten, wenn sie merken, dass sie müde werden. (vgl. dazu S4: 229-231 und S13: 61)

Spieler Nr.10 und Nr.11 nehmen vor allem Bezug auf die Selbstkontrolle im Hinblick auf das Leben neben dem Spielen von Videospiele, indem sie darauf achten, dass sie dem Videospiele keinen zu hohen Stellenwert zuschreiben.

*„Es muss halt immer das Real Life im Vordergrund stehen, wenn das nicht mehr ist, dann nimmt man das Spiel zu ernst (...).“ (S10: 120-121)*

*„Na auf das schau ich schon sehr, dass es nicht zu sehr ins Privatleben eingreift. Also wenn meine Frau heim kommt, dann gehört einfach abgedreht. Dann verlier ich halt eine viertel Stunde, wenn ich nicht speichern kann.“ (S11: 198-199).*

Bei einigen Spielern lässt sich aber auch feststellen, dass die Spielkontrolle vor allem durch äußere Faktoren verursacht wird. Diese Faktoren sind einerseits Schulalltag bei den jüngeren Befragten und zum anderen Arbeitsalltag bei den Älteren.

*„Ich hab während der Schulzeit halt meine Zeiten, um die Uhrzeit geh ich baden und dann geh ich schlafen. Um die Uhrzeit hör ich auf, egal wo ich bin, da hör ich auf.“ (S4: 229-231)*

*„Wenn ich Schule hab am nächsten Tag, spiel ich nur maximal bis viertel neun.“ (S6: 227)*

*„Ja ich muss ja dann abdrehen, denn ich muss ja arbeiten gehen.“ (S11: 210)*

*„Meistens hören wir dann auf (...) wenn wir am nächsten Tag arbeiten müssen.“ (S13: 61-62)*

Außerdem ist festzustellen, dass vor allem bei den jüngeren die Eltern eine wichtige Rolle im Bezug auf Spielkontrolle einnehmen, wie es beispielsweise Spieler Nr.7 beschreibt, der angibt, er dürfte nicht bis spät in die Nacht spielen, weil es von seinen Eltern kontrolliert und wenn nötig unterbunden wird. (vgl. S7: 168-174)

Auch Spieler Nr.8 und Nr.9 beschreiben eine Kontrolle durch ihre Eltern:

*„Wie mir meine Mutter gesagt hat, dass ich die ganze Zeit spiele, da hab ich dann halt auch drüber nachgedacht. (...) Zuerst hat sie das öfter gesagt und dann hatte ich eine Zeit auch keinen Computer.“ (S8: 223-237)*

*„Wenn meine Mutter meint, ich spiel zu viel.“ (S9: 23-24)*

Bei den älteren Befragten konnte hingegen eine Kontrolle durch Partner festgestellt werden, wie es Spieler Nr.2, Nr.11 und Nr.13 beschreiben:

*„Ich spiel meistens, wenn sie grad nicht da ist.“ (S2: 324)*

*„Jetzt am Samstag war meine Frau weg, da hab ich sogar fünf Stunden gespielt. Das muss man ausnutzen.“ (S11: 202-203)*

*„Wenn mein Freund dann sagt, er will nicht mehr, dann hör ich halt auch auf.“ (S13: 28-29)*

Spieler Nr.11 erwähnte außerdem, dass sein Sohn sein Spielverhalten deutlich beeinflussen würde:

*„Wie mein Sohn noch nicht auf der Welt war, da hab ich hin und wieder schon bis zwölf oder eins in der Nacht, am Wochenende, gespielt.“ (S11: 202-203)*

### **5.3.10 Spielrausch**

Die Kategorie „Spielrausch“ beinhaltet vor allem Definition des Wortes durch die Spieler, also was sie unter dem Wort verstehen und wie sie sich persönlich damit in Verbindung setzen und in weiterer Folge, welche Faktoren ihrer Meinung nach ausschlaggebend für einen Spielrausch sind.

Insgesamt sieben der Befragten geben an, dass sie schon mal so etwas wie einen Spielrausch gehabt haben bzw. sich persönlich damit in Verbindung bringen können. (vgl. S2: 57, 289-292; S5: 121-122; S6: 235-239, 243-244; S7: 188-189; S8: 193-194, 216, 218; S9: 173-177; S13: 235-236)

Sechs der Befragten konnten hingegen keine Verbindung zu sich selber herstellen. (vgl. S1: 310-311; S3: 363-364; S4: 241-243; S10: 100; S11: 205-207; S12: 120).

Hinsichtlich der Definition von Spielrausch bringen einige der Spieler das Wort mit Spielsucht im Allgemeinen in Verbindung, wie es beispielsweise Spieler Nr.4 zum Ausdruck bringt:

*„Spielrausch... also dass man spielsüchtig ist. Dass man einfach ur viel spielen will, ur viele Spiele durchspielen will oder so.“ (S4: 241-242)*

Auch Spieler Nr.8 und Nr.11 erwähnen auf die Frage nach ihrer persönlichen Definition des Wortes die Spielsucht:

*„Ich glaub schon, dass ich schon mal eine Zeit lang spielsüchtig auf ein Spiel war.“ (S8: 216)*

*„Spielrausch geht schon knapp in die Sucht.“ (S11: 205)*

Andere verstehen hingegen darunter, dass man dann einfach nicht mehr aufhören will/kann zu spielen und ein einzelnes Spiel bis zum Ende spielen will oder eben eines nach dem anderen, sowie es die Spieler Nr.2, Nr.3 und Nr.13 beschreiben:

*„Man will ein Spiel durchspielen.“ (S2: 57)*

*„Dass ich jetzt einfach nicht mehr aufhören kann und ein Spiel nach dem anderen so weit wie möglich packe (...).“ (S3: 363)*

*„Na man will dann halt nicht aufhören. Man denkt sich ein Spiel spiele ich noch und dann noch eines und das geht dann halt immer so weiter.“ (S13: 235-236)*

Spieler Nr.5 und Nr.11 meinen, dass das Motiv „Ehrgeiz“ zu einem Spielrausch führen kann:

*„Weil man ja eine Mission nach der anderen spielen will und wenn man ehrgeizig ist, nur schwer aufhören kann. Bei LAN-Parties ist das immer so.“ (S5: 121-122)*

*„Wenn man wirklich was schaffen will, und ich es schon lang probiert hab und es dann schaffe, dann spiel ich weiter. Und dann spielt man halt und spielt man halt.“ (S8: 193-194)*

Als weiteres Motiv für einen Spielrausch geben die Spieler Nr.6 und Nr.9 den Zeitfaktor an. Sie meinen also, dass sie vor allem dann einen Spielrausch bekämen, wenn sie viel Zeit zur Verfügung hätten und somit keine Unterbrechungen des Spielflusses zu erwarten hätten, wie beispielsweise durch Schule.

*„Wenn ich eine Woche Ferien oder Sommerferien hab, dann kann's schon sein, dass ich eine Woche lang, meistens dann die erste Woche, durchspiele.“ (S6: 243-244)*

*„Nur wenn ich in den Sommerferien echt Zeit hab und das Spiel in einer Woche oder so durchmache. Dann hab ich schon einen Spielrausch.“ (S9: 173-174)*

Ein weiteres ausschlaggebendes Kriterium für die Spieler stellt der Aspekt dar, ob das Spiel neu gekauft wurde, wie es die Spieler Nr.2, Nr.6 und Nr.7 beschreiben:

*„Es kann passieren, dass wenn ein neues Spiel heraußen ist. Aber dann sag ich allen Leuten: Leute, ihr könnt von mir jetzt die nächsten zwei, drei Tage nichts erwarten. Und dann spiel ich teilweise auch zehn Stunden am Tag. Wenn's wirklich cool ist. Das kommt auch immer stark aufs Spiel drauf an.“ (S2: 289-292)*

*„Das kann vorkommen, dass man dann einfach, jetzt z.B. bei einem neuen Spiel, das spielen muss. Also dass man es cool findet, dann kommt man halt einfach ein einen Spielrausch. Wenn man dann dauernd spielen will, und Schule hat, dann bist du den ganzen Tag in der Schule und denkst nur an das Spiel. Aber sonst, wenn das nicht neu ist, ist das halt nicht.“ (S6: 235-238)*

*„Wenn man ein neues Spiel hat, das probiert man aus und dann bekommt man gleich am Anfang einen Spielrausch.“ (S7: 188-189)*

### **5.3.11 Präsenzerleben genrespezifisch**

Die Frage, ob sich die Spieler bei Ego Shooter Spielen besser hineinversetzen können, als bei anderen Spielgattungen, beantworteten insgesamt sechs der Befragten mit ja. (vgl. S2: 156-157; S4: 123-124; S6: 110; S10: 61; S12: 72-73; S13: 123-124)

Für Spieler Nr.2 ist das ausschlaggebende dafür vor allem die Ego Perspektive:

*„Du siehst nicht welchen Charakter du selber spielst und die Leute interagieren mit einem selber. Man kann auch viel mit der Welt interagieren. Dass man sich dann wirklich denkt, das mach ich selber.“ (S2: 159-161)*

Obwohl auch die Spieler Nr.4 und Nr.6 ein intensives Präsenzerleben bei Ego Shooter Spielen bestätigen, erwähnen sie gleichzeitig aber auch, dass sie sich bei Rollenspielen noch besser hineinversetzen können. (vgl. S4: 123-124 und S6: 110).

Für Spieler Nr.12 ist die Vielfältigkeit der Ego Shooter das ausschlaggebende Kriterium, dass er sich bei diesen Spielen besonders gut hineinversetzen kann:

*„Andere Spiele werden schnell zu langweilig. Bei Ego Shootern ist es jedes Mal was anderes.“ (S12: 72-73)*

Auch Spielerin Nr.13 gibt an, sich bei Ego Shootern am besten hineinversetzen zu können, da diese Spiele für sie einen besonderen Nervenkitzel bedeuten, der in weiterer Folge einintensiveres Spielerleben und somit auch ein starkes Präsenzerleben zur Folge hat:

*„Bei den Ego Shootern ist halt ein bisserl Nervenkitzel dabei. Bei den anderen ist es mehr so Zeitvertreib, also das Spiel ich dann halt einfach nicht so.“ (S13: 123-124)*

Für sieben der Befragten findet bei Ego Shooter Spielen kein ausgeprägteres Präsenzerleben statt, als bei anderen Spielgattungen. (vgl. S1: 194; S3: 98-99; S5: 75; S7: 93; S8: 116; S9: 82; S11: 112)

Spieler Nr.7 begründet das weniger intensive Präsenzerleben bei Ego Shooter Spielen wie folgt:

*„Weil bei anderen Spielen meistens mehr Geschichte ist. Da kann man sich dann auch besser in die Lage der Personen versetzen, die drinnen verwickelt sind.“ (S7: 95-96)*

Für Spieler Nr.8 liegen die Ursachen dafür hingegen in der Kürze der Spieleinheiten bei Ego Shooter Spielen:

*„Weil, bei Rollenspielen z.B. macht man mehr mit den Figuren. Und bei Ego Shootern ist es nur so kurz irgendwie, so eine Mission. Und bei Rollenspielen läuft man halt die ganze Zeit herum. Und arbeitet halt auf ein Ziel hin. Und bei Ego Shootern ist es nur so kurz.“ (S8: 118-120)*

Insgesamt vier der Befragten nennen Rollenspiele als Spielgenre, bei dem sie sich am besten hineinversetzen können und somit das intensivste Präsenzerleben empfinden. (vgl. S3: 98, 152, 158-160; S4: 124-125; S6: 111-112; S9: 82)

Spieler Nr.3 beschreibt dies wie folgt:

*„Da kann ich's mir noch am ehesten vorstellen und da kann ich's auch, zeitweise, dass du sagst: Ah, jetzt muss ich dort noch hinschaun. Das zeugt davon, dass du jetzt wirklich drinnen bist oder wirklich in der Welt. In der Phantasiewelt.“ (S3: 158-160)*

Für Spieler Nr.4 ist das entscheidende Kriterium jenes, dass ihm Rollenspiele einfach besser gefallen würden. (vgl. S4: 124-125)

Die Spieler Nr.6 und Nr.9 nennen die bessere Identifikation mit dem Hauptakteur und die offenere Spielwelt als Gründe:

*„Bei Rollenspielen kann ich mich besser rein versetzen, weil das halt auch eine Person ist und halt in einer offenen Spielwelt.“ (S6: 111-112)*

*„Man hat halt eine Story und wenn man es lange gespielt hat, dann identifiziert man sich vielleicht auch mit der Person. Und man hat Aufgaben.“ (S9: 84-85)*

Spieler Nr.7 kann sich hingegen am besten in Rennspiele hineinversetzen. (vgl. S7: 98)

*„Man konzentriert sich drauf, das Auto möglichst nicht zu beschädigen und dass man auf der Straße bleibt. Und sonst irgendwie, keine Ahnung warum, kann ich mich da am besten konzentrieren.“ (S7: 102-103)*

## 5.4 Zusammenfassung, Interpretation und Diskussion der Ergebnisse

Hinsichtlich der am häufigsten gespielten Ego Shooter Spiele bzw. der genannten Lieblingsspiele der Spieler, zeichnete sich ein sehr individuelles Bild ab. Wie bereits im Kapitel Ergebnisdarstellung beschrieben, gab es zum Zeitpunkt der Datenerhebung kein Spiel, das von mehr als der Hälfte der Spieler gespielt wird. Wie die Tabelle in Kapitel 5.3.1 zeigt, war das beliebteste Spiel zum Zeitpunkt der Interviews *Counterstrike*, das von ca. 46% der Befragten genannt wurde. Gefolgt von *Call of Duty* mit rund 38% sowie *Battlefield*, *Far Cry* und *Gears of War* mit jeweils rund 23%. Dahinter kommen *Medal of Honor* und *Unreal Tournament* mit rund 15%. Die anderen erwähnten Lieblings-Ego Shooter bzw. gespielten Ego Shooter wurden jeweils nur von einzelnen Spielern genannt.

Generell muss man aber dazu sagen, dass bei einer Stichprobe von 13 Spielern diesbezüglich keine Rückschlüsse auf die Allgemeinheit der Ego Shooter Spieler gezogen werden können. Das dargestellte Bild bezieht sich also lediglich auf die dreizehn Interviewten und sagt nichts über allgemein präferierte und am meisten gespielte Ego Shooter aus!

Was die Spielgewohnheiten der dreizehn Interviewten betrifft konnten folgende Ergebnisse erzielt werden (vgl. Tabelle in Kapitel 5.3.2):

Vier Spieler spielen jeden Tag Ego Shooter Spiele, sieben Spieler mehrmals die Woche und zwei Spieler mehrmals im Monat.

Was die Spieldauer einer einzelnen Spielsession angeht, spielt ein Spieler bis zu einer Stunde, zwischen ein und zwei Stunden spielen sechs der Befragten und über zwei Stunden zu spielen gaben ebenfalls sechs der Befragten an.

Auf die Frage, in welchen Situationen oder Stimmungen die Spieler Ego Shooter Spiele spielen würden, gaben elf der Befragten, also rund 85% an, sie würden Ego Shooter Spiele bloß als Freizeitbeschäftigung sehen, es gäbe also weder besondere Stimmungen noch bestimmte Situationen, in denen sie besonders häufig oder intensiv Ego Shooter Spiele spielen würden. Das Motiv der Stimmungsregulierung, also konkret, dass jemand spielt, wenn er nicht gut gelaunt sei, wurde lediglich von einem einzelnen Spieler genannt.

Wie die Auswertung der Interviews gezeigt hat, ergibt sich hinsichtlich der am häufigsten gespielten Ego Shooter Spiele ein sehr differenziertes und äußerst individuelles Bild, das heißt

es ist eine sehr ungleiche Verteilung zu erkennen. Die Präferenzen bezüglich gespielter Spiele scheinen also individuell beim einzelnen Spieler zu liegen. Möglicherweise resultiert dieser Aspekt aber aus der umfangreichen Spielpalette, die am Markt erhältlich ist.

Bezüglich der Spielgewohnheiten der einzelnen Spieler wurde, wie bereits erwähnt, zwischen Spielhäufigkeit, durchschnittliche Spieldauer einer einzelnen Spieleinheit und besonderer Spielsituationen differenziert. Bei der Spielhäufigkeit zeigte sich dabei, dass knapp mehr als die Hälfte mehrmals die Woche Ego Shooter Spiele spielen, fast ein Drittel jeden Tag und der Rest mehrmals im Monat. Die Gruppe der Vielspieler, also in meinem Fall Spieler, die fast jeden Tag durchschnittlich 2 Stunden Ego Shooter Spiele spielen, beläuft sich auf insgesamt 7 Spieler, also rund 54%, was aus der Tabelle in Kapitel 5.3.2 gut ersichtlich wird.

Bezogen auf bestimmte Spielsituationen oder gar Stimmungen, in denen besonders Ego Shooter Spiele präferiert werden, gaben, wie gesagt, also 85% der Spieler an, sie würden Ego Shooter bloß als Zeitvertreib und Freizeitbeschäftigung spielen, es gäbe ihrer Meinung nach also keine bestimmten Situationen oder Stimmungen, in denen sie Ego Shooter bevorzugen. Lediglich ein Spieler von insgesamt dreizehn Befragten gab an, er würde Ego Shooter Spiele besonders in Situationen spielen, in denen er nicht gut drauf sei (vgl. S12: 25).

Dennoch erwähnten insgesamt vier Spieler das Motiv bzw. den Faszinationsaspekt der Stressbewältigung, also dass sie Ego Shooter besonders geeignet dafür empfinden, Alltagsstress abzubauen und auf andere Gedanken zu kommen, sowie es Spielerin Nr. 13 beispielhaft beschreibt:

*„Da hat es in der Arbeit eine Situation gegeben, wo ich mich total geärgert hab. Und dann hab ich gespielt und dann vergisst du es auch irgendwie.“ (S13: 65-66)*

Auch Spieler Nr.1 beschreibt, dass er Ego Shooter in konfliktreichen Situationen als besonders hilfreich empfindet:

*„Wenn ich einen Streit gehabt hab, dann ist es eine schöne Ablenkung. Man denkt dann nicht so extrem dran (...).“ (S1: 69-70)*

Meine These 3b: „Ego Shooter Spiele werden in konfliktreichen und stressigen Situationen besonders häufig und intensiv gespielt“, konnte also nur teilweise bestätigt werden, da lediglich fünf der Befragten, also mit 38% deutlich weniger als die Hälfte, angeben, dass sie Ego Shooter zur Ablenkung in stressigen oder konfliktreichen Situationen nutzen würden. Die Spielsituation wird von den meisten Spielern also eher durch die Faktoren Zeit und Lust bestimmt und hat in den meisten Fällen nichts mit bestimmten Stimmungen zu tun oder kann

auf bestimmte gefühlsmäßige Situationen im generellen Alltag der Spieler bezogen werden. Allgemein kann man also sagen, dass Ego Shooter vor allem dann gespielt werden, wenn man freie Zeit zur Verfügung hat und gerade nichts anderes geplant hat, sowie es Spieler Nr.9 und Nr.6 beispielhaft beschreiben:

*„Na wenn ich Zeit und Lust hab.“ (S9: 30)*

*„Wenn ich mit Freunden nichts mache, dann spiel ich meistens.“ (S6: 20)*

Hinsichtlich meiner These 3a, also, dass Ego Shooter Spiele zum Stressabbau und zur Entspannung gespielt werden, kann man sagen, dass sich diese Behauptung ebenfalls nur teilweise bewahrheitet hat. Wie bereits erwähnt, beschrieben nur insgesamt fünf Spieler das Motiv des Stressabbaues durch Ego Shooter Spiele, sowie beispielsweise Spieler Nr.2:

*„Okay, jetzt hab ich einen stressigen Tag gehabt oder was auch immer, oder die Professoren sind mir auf die Nerven gegangen, jetzt tu ich mich a bissi abreagieren.“ (S2: 77-78)*

Das Motiv des Aggressionsabbaues, was ja ebenfalls zur Entspannung der Spieler beiträgt, wurde von insgesamt drei Spielern genannt, darunter auch zwei Spieler, die ebenfalls das Motiv der Stressbewältigung angaben. Insgesamt drei Spieler gaben also an, dass sie durch Ego Shooter ihre Wut oder eventuelle Aggressionen los werden könnten, wie man es an der Aussage von Spieler Nr.11 erkennen kann:

*„Ich fühl mich bei Ego Shootern dann nach dem Spielen einfach abreagiert. Manche Aggressionen sind dann halt weg oder weniger.“ (S11: 69-70)*

Es zeigte sich also, dass lediglich sechs der Befragten, also rund 46%, Ego Shooter zum Stressabbau und zur Entspannung spielen. Die restlichen Spieler gaben an, keine bestimmten Spielmotive zu haben bzw. wenn, dann bloß zum Zeitvertreib und aus dem Motiv der Langeweile heraus, also zur Freizeitbeschäftigung.

Generell lässt sich hinsichtlich Nutzungspräferenzen fest stellen, dass sich ein sehr differenziertes Bild darstellt, wobei man erkennen kann, dass die Nutzung von Ego Shooter Spielen individuell sehr verschieden ist und sich nicht verallgemeinern lässt.

Dies deckt sich mit den Ergebnissen der Studie von Lehmann et al., die ich im Kapitel 2.10 beschrieben habe. Dort wurde, wie bereits erwähnt, die „Vielfalt und Komplexivität“ der Ego Shooter Nutzung hervorgehoben, die sich vor allem hinsichtlich Lebenssituation und Nutzungsmotive differenziert. (vgl. Lehmann et al. 2008: 259)

Auf die Frage, was die Spieler an den Ego Shooter Spielen im Allgemeinen besonders fasziniert, nannten 54%, also knapp über die Hälfte, den Aspekt des Teamplays. Dabei wird vor allem verstanden, in Gesellschaft bzw. mit und gegen Freunde zu spielen. Besonders ausschlaggebend ist dabei vor allem die mögliche Unterstützung, die man geben oder bekommen kann, wie es z.B. Spielerin Nr.13 hervorhebt:

*„Es ist halt auch ein bisserl Unterstützung. Man ist halt nicht alleine, es ist dann noch wer da, der einem helfen kann, wenn man am Boden liegt.“ (S13: 158-159)*

Ein weiterer wichtiger Aspekt für manche Befragte im Bezug auf Teamplay ist das Spielen im Online-Modus, also über ein Netzwerk, da man hier nicht gegen animierte, computergesteuerte Gegnern spielen muss, sondern sich dahinter reale Menschen verbergen, was vielen Spielern deutlich mehr Spaß macht, sowie es Spieler Nr.6 beschreibt:

*„Wenn du online spielst, dann sind halt die Gegner so schlau wie Menschen, und das ist einfach viel besser.“ (S6: 53-54)*

Weiters kann man durch das Spielen von Ego Shootern im Multiplayer-Modus soziale Kontakte knüpfen und pflegen, wie es Spieler Nr.2 beschreibt:

*„weil man ja auch mit anderen Leuten kommunizieren kann und die kennt.“ (S2: 121)*

Dieser Faszinationsaspekt hinsichtlich der sozialen Komponente wurde ja auch bereits in der gängigen Literatur beschrieben, wo dieses Gemeinschaftsmotiv und –erlebnis als wichtiger Motivfaktor zu Nutzung von Ego Shooter Spielen gilt. (vgl. dazu Lehmann et al. 2008: 245)

Wie ich in Kap. 2.6.2 bereits beschrieben habe, schreibt ja auch Klimmt (vgl. Klimmt 2004b: 705) den Multiplayer-Spielen besonderes Unterhaltungspotenzial zu und streicht diese soziale Komponente als besonderen Faszinationsaspekt für die Rezipienten heraus. Dies konnte durch meine Untersuchung eindeutig bestätigt werden denn es zeigte sich, dass gerade im Bezug auf diese soziale Komponente Ego Shooter besonders gerne im Multiplayer-Modus gespielt werden und hinsichtlich des Gemeinschaftserlebnisses eine besondere Faszination von den Spielen ausgeht.

Den sportlichen Wettkampf sehen sechs der Befragten als Faszinationsaspekt, also rund 46% der interviewten Spieler. Im Bezug auf sportlichen Wettkampf werden Aspekte wie gegenseitiges Messen, Leistungsmotivation, Leistungssteigerung und Selbstbestätigung genannt.

Es geht also auch um den Konkurrenzkampf untereinander und somit um die Bestätigung der eigenen Leistung in Form von Platzierungen in Ranglisten, wie es beispielsweise Spieler Nr.1

beschreibt (vgl. S1: 77-78) und Bestätigung der eigenen Kompetenzen, was besonders bei Spielerin Nr.13 zum Ausdruck gebracht wird (vgl. S13: 41-43)

Insgesamt fünf Spieler beschreiben, dass die Faszination an Ego Shootern darin liegen würde, dass sie besonders durch diese Spiele ihre Stimmungen regulieren können, also vor allem hinsichtlich Aggressionsabbau und Stressbewältigung. Ego Shooter werden also zum Teil auch deswegen gespielt, weil man sich durch das Spielen von ihnen gut abreagieren kann und sich dadurch in weiterer Folge entspannter und befreiter fühlt:

*„Ja also ich denk schon, dass man bei Ego Shootern sehr gut seine Aggressionen los werden kann.“ (S2: 75)*

Weiters bedeutet das Spielen von Ego Shooter Spielen für einige Befragten eine besondere Form der Ablenkung, also Flucht aus dem Alltag und Vergessen möglicher Probleme und Beseitigen negativer Stimmungen:

*„Nachher bist du halt dann noch in Gedanken beim Spiel und das lenkt dich ein bisserl ab. (...) Ein bisserl Abwechslung vom Alltag, so kommst du auf andere Gedanken.“ (S13: 66-70)*

Fünf Spieler erwähnen das Motiv der Ersatzbefriedigung als Faszinationselement in Ego Shooter Spielen, also, dass sie durch das Spielen von Ego Shootern eine Art Ersatzbefriedigung hinsichtlich Waffengebrauch und Kampfausübung aber auch bezüglich des Bereisens und Entdeckens fremder Länder und Orte bekommen.

*„Das alles kann man ja in Wirklichkeit nicht machen. (...) Und im echten Leben würde man es ja auch nie machen. Manchmal kann man halt auch andere Sachen machen, die man sonst nicht machen kann.“ (S8: 33-37)*

Den Spielaufbau bzw. die Art der Spielgestaltung generell erwähnen sechs der befragten Spieler als besonders faszinierend. Damit sind vor allem Interaktionsmöglichkeiten im Spiel gemeint, sowie die allgemeine Geschichte hinter den einzelnen Spielen aber auch die lebendigere, abwechslungsreichere Gestaltung bei Ego Shootern.

Hinsichtlich des generellen Spielerlebens während dem Spielen von Ego Shooter Spielen konnten die Attribute verärgert, gestresst, aufgeregt, nervös und aufgewühlt herausgefiltert werden. Somit zeigt sich ein sehr individuelles Bild bezüglich der Gefühlspalette während dem Spielen, wobei zu betonen ist, dass die Gefühlsskala selbst bei einem einzelnen Spieler während einer einzigen Spieleinheit rauf und runter geht und mehrere Ausprägungen

durchläuft. Das Gefühl während dem Spiel kann man also nicht verallgemeinern, wie man aus den Ergebnissen der Interviews erkennen kann.

Der Gefühlszustand nach dem Spiel lässt sich prinzipiell schwer generalisieren, da er in den meisten Fällen vom erzielten Spielerfolg abhängt.

*„Wenn ich verloren hab, bin ich sauer. (...) Und wenn ich gewonnen hab, dann bin ich sehr glücklich.“ (S9: 54-55)*

Dennoch konnten bezüglich dem Gefühlszustand nach dem Spielen folgende Attribute herausgefiltert werden: glücklich, deprimiert, aufgekratzt, müde/erschöpft, befreiter und entspannter.

Bezüglich des Präsenzerlebens der Spieler zeigte sich, dass zehn der Spieler, also rund 77% der Befragten ein intensives Eintauchen ins Spielgeschehen beschreiben.

Spieler Nr.2 macht dieses intensive Eintauchen anhand eines Beispiels deutlich:

*„Früher, wie ich noch in die Schule gegangen bin, war ich extrem. Da bin ich hinein in diese Welt und hab alles rund um mich vergessen. Da hab ich vergessen mir was zu essen zu richten und ja, man geht dann halt wirklich nur mehr kurz aufs Klo, wenn's sein muss.“ (S2: 91-93)*

Drei Spieler beschreiben hingegen ein weniger intensives Präsenzerleben, wie es Spieler Nr.1 anhand einer Aussage deutlich macht:

*„Ich will mich da gar nicht so hineinversetzen, denn die Sachen, die da im Spiel passieren, die möchte ich in Wirklichkeit gar nicht erleben.“ (S1: 159-160)*

Im Rahmen dieses weniger intensiven Präsenzerlebens ist aber festzustellen, dass sich die Spieler keinesfalls zu keinem Zeitpunkt in besonderem Ausmaß ins Spielgeschehen hineinversetzen würden, sondern dass das Eintauchen eher situativ ist und im Laufe des Spielgeschehens mal intensiver und mal weniger intensiv ist, was durch ein Zitat von Spieler Nr.1 verdeutlicht werden kann:

*„Also wenn man jetzt wirklich gegen einen Menschen spielt, dann ist es phasenweise schon so, dass es einem wirklich total einnimmt. Aber dann halt auch wieder nicht. So ab und zu. Bei Sachen, wo es halt wirklich um die Wurst geht, sag ich jetzt mal. Da ist es halt schon so, dass man sich komplett draufkonzentriert.“ (S1: 331-334)*

Die Ergebnisse deuten also darauf hin, dass ein intensives Präsenzerleben eher situativ bestimmt wird und im Spielgeschehen sozusagen phasenweise auftritt, was sich auch aus folgender Aussage von Spieler Nr.6 schließen lässt:

*„Es kann schon mal kurz passieren, für eine Stunde oder so, also, dass ich im Spiel drinnen bin und alles rundherum vergesse.“ (S6: 193-194)*

Sowie es dieser Spieler also beschreibt, zeigt sich bei meinen interviewten Personen generell, dass dessen Präsenzerleben eher auf kurze Spielabschnitte beschränkt ist und nicht eine ganzheitliche, eventuell stundenlange Spieleinheit betreffen würde. Schon alleine durch die Hinnahme von Unterbrechungen und Reaktion auf Störfaktoren wird der durchgängige Spielfluss beeinträchtigt und somit ein durchgängig intensives Präsenzerleben verhindert.

Bezüglich der Konzentration bzw. der Bündelung der Aufmerksamkeit auf das Spielen, geben sechs Spieler an, sich auf das Spielen selber stark zu konzentrieren, zwei hingegen beschreiben eine eher unkonzentrierte Spielweise, indem sie das Spielen eher als Nebentätigkeit betrachten und ihre Aufmerksamkeit nicht gänzlich dem Spielgeschehen widmen, sowie es Spieler Nr.1 verdeutlicht:

*„Wenn ich spiel, dann denk ich nicht nur ans Spiel. Dann bin ich meistens mit den Gedanken ganz woanders.“ (S1: 71-72)*

Für ein ausgeprägtes, besonders intensives Präsenzerleben ist aber unbedingt eine Bündelung der Aufmerksamkeit auf eine Situation sowie starkes kognitives Involvement notwendig (vgl. Wünsch und Jenderek 2008: 44). Da diese Bündelung der Aufmerksamkeit und das starke Involvement bei vielen Interviewten nicht gegeben ist, kann es bei vielen somit zu gar keinem intensiven Präsenzerleben kommen!

In weiterer Folge behaupten sechs Spieler sich leicht ablenken zu lassen, sieben Spieler lassen sich hingegen den eigenen Aussagen nach eher schwer ablenken.

Prinzipiell ist aber festzuhalten, dass selbst Spieler, die sich generell schwer ablenken lassen, trotzdem durch Störfaktoren wie Telefonläuten oder Türklingeln beim Spielen unterbrechen lassen. Man kann also sagen, dass sich die meisten Spieler von Kleinigkeiten oder ihrer Meinung nach unwichtigen Störfaktoren nicht ablenken lassen. Dinge wie Telefonläuten oder Türklingeln werden aber generell als wichtig empfunden und daher wird auf diese Störfaktoren auch Bezug genommen, was wiederum zur Unterbrechung des Spielflusses und somit des Präsenzerlebens führt.

Natürlich steht somit die Tatsache, dass sich viele Spieler leicht ablenken lassen, wieder im Widerspruch zu einem intensiven Präsenzerleben bei diesen Spielern, da man durch starkes Involvement und aufmerksamzentriertes Spielen solche Ablenkungen nur bedingt in Kauf nehmen würde.

Meine These 2b: „Beim Präsenzerleben werden Umweltreize verdrängt oder Störfaktoren ausgeschaltet“ konnte nicht eindeutig bestätigt werden und trifft im Falle meiner dreizehn Interviews nur in Einzelfällen zu.

Wie bereits erwähnt, nehmen die meisten Spieler sehr wohl auf Umweltreize, wie beispielsweise Telefonläuten, Türklingeln oder Unterbrechungen durch Personen Bezug und reagieren auf diese.

Natürlich lässt sich in einzelnen Fällen sehr wohl feststellen, dass Umweltreize ignoriert oder einfach nicht registriert werden, wie es folgende Zitate verdeutlichen sollen:

*„Man ist so konzentriert bei der Sache, dass man das neben dem Spiel gar nicht hört.“ (S10: 114)*

*„Ich lass mich nur sehr schwer ablenken. (...) nach dem vierten Mal anreden registrier ich es erst, dass wer was will von mir.“ (S11: 156-158)*

*„Ich glaub es gelingt demjenigen nicht so leicht, mich abzulenken. Oder zumindest schwer. Ich konzentrier mich dann schon aufs Spiel. Wie gesagt, beim Zuhören merkt man das dann halt, dann hör ich halt nicht so zu.“ (S13: 177-179)*

Trotz dieser Einzelfälle konnte ein generelles Verdrängen von Umweltreizen nicht festgestellt werden.

Das bewusste Ausschalten von Störfaktoren konnte, wie in der Ergebnisdarstellung bereits beschrieben, ebenfalls nur in Einzelfällen nachgewiesen werden, nämlich bei insgesamt drei Spielern. Spieler Nr.12 beschreibt ein bewusstes lautlos schalten seines Telefons (vgl. S12: 56) und die Spieler Nr.7 und Nr.10 erwähnen, dass sie während dem Spiel Kopfhörer aufsetzen würden (vgl. S7:149-150 und S10: 77-78) um eben nicht gestört zu werden, was ja ebenfalls ein bewusstes Ausschalten von Störfaktoren bedeutet.

Eine bewusste und somit unveränderte Umweltwahrnehmung wiesen insgesamt sechs Spieler auf, also rund 46% aller Befragten. Eine leicht bzw. situativ veränderte Umweltwahrnehmung konnte bei ebenfalls sechs Spielern festgestellt werden, was ebenfalls 46% aller Befragten ergibt. Bei sieben Spielern, also rund 54% aller Befragten, zeigte sich eine stark veränderte Umweltwahrnehmung. Dabei ist eindeutig festzustellen, dass viele Spieler nicht ganzheitlich

einer bestimmten Ausprägung der Umweltwahrnehmung zuzuordnen sind, was bedeutet, dass die Umweltwahrnehmung eines einzelnen Spielers während einer Spieleinheit variiert und sich somit im Laufe des Spiels verändert, sich also mal als bewusster und mal als unbewusster klassifizieren lässt bzw. offensichtlich auch von bestimmten Faktoren abhängt.

Spieler Nr.1 erwähnt beispielsweise, dass seine Umweltwahrnehmung vor allem dann getrübt wird, wenn es im Spiel um etwas besonders wichtiges geht.

*„Wenn’s wirklich um die Wurst geht, dann kann’s schon passieren, dass man das überhört oder nicht mitbekommt oder falsch versteht.“ (S1: 336-337)*

Je wichtiger und gewinnorientierter das Spiel also gerade ist, desto konzentrierter scheint er zu sein und desto weniger nimmt er die Umwelt rundherum wahr.

Spieler Nr.2 meint, dass er Dinge um sich herum nicht wahrnimmt, solange er nicht das Gefühl hat, dass sie für ihn gerade von besonderer Bedeutung wären:

*„Aber Kleinigkeiten, die gehen schnell an mir vorbei. Das muss schon was sein, wo man wirklich merkt, dass was passiert.“ (S2: 327-328)*

Ähnlich wie in der Hinsicht, ob sich die Spieler ablenken lassen oder nicht, sieht es also auch mit der Wahrnehmung der Umwelt aus. Es wird nach Wichtigkeit differenziert und dementsprechend darauf eingegangen oder nicht.

Generell kann man aber sagen, dass keiner der Spieler so sehr im Spielgeschehen gefangen wäre, dass er gar nichts mehr von dem Geschehen rundherum mitbekommen würde. In vielen Fällen ist die Umweltwahrnehmung zwar beeinträchtigt, vor allem in der Hinsicht, dass Kleinigkeiten nicht mehr wahrgenommen oder gar ignoriert werden, aber eine gänzlich veränderte Umweltwahrnehmung, die eventuell sogar bis hin zum vollzogenen Realitätswechsel führen würde, konnte bei keinem Spieler festgestellt werden.

Dies widerlegt ebenfalls meine These 2b: „Beim Präsenzerleben werden Umweltreize verdrängt (...)“. Es werden also Umweltreize, hier vor allem Kleinigkeiten und in den Augen der Spieler wenig relevante Dinge, zwar verändert und phasenweise sogar schwer bis gar nicht wahrgenommen, aber eine gänzliche Verdrängung bis hin zu einer völlig unbewussten Wahrnehmung der Umwelt konnte bei keinem der dreizehn Spieler festgestellt werden.

Im Bezug auf das genrespezifische Präsenzerleben meinten, wie es die Auswertung der Interviews gezeigt hat, insgesamt sechs Spieler, dass sie sich am besten bei Ego Shootern hineinversetzen könnten. Das bedeutet also eine Gesamtheit von knapp der Hälfte der Befragten, also rund 46%. Sieben Spieler verneinten allerdings die Frage, ob sie sich bei Ego

Shootern am besten ins Spielgeschehen hineinversetzen könnten, was mit rund 54% eine Mehrheit der Befragten ausmacht.

Meine These d1: „Bei Ego Shooter Spielen ist das Präsenzerleben ausgeprägter als bei anderen Spielgenres“ konnte hiermit also widerlegt werden.

Generell ist zu sagen, dass für einige Spieler das Präsenzerleben vor allem bei Rollenspielen besonders stark ausgeprägt zu sein scheint, wie es insgesamt vier der Spieler behaupten, wie es das Zitat von Spieler Nr.6 veranschaulichen soll:

*„Bei Rollenspielen kann ich mich besser rein versetzen, weil das halt auch eine Person ist und halt in einer offenen Spielwelt.“ (S6: 111-112)*

Ein Spieler meint hingegen, dass er bei Rennspielen das ausgeprägteste Präsenzerleben empfinden würde, da er sich da am besten konzentrieren kann und sich somit auch am besten ins Spielgeschehen hineinversetzt. (vgl. S7: 102-103)

Als Faktoren, die das Präsenzerleben der Spieler beeinflussen würden, wurde vor allem die Lebendigkeit der Spielgestaltung erwähnt. In diesem Bezug vor allem die Grafik, die für acht Spieler, somit also 61% der Befragten ein ausschlaggebendes Kriterium darstellt, und der Sound, welcher ebenfalls für acht Spieler, also 61% der Befragten eine wichtige Rolle spielen würde, um sich ins Spielgeschehen hineinversetzen zu können.

Meine These 1a: „Die Grafik spielt beim Präsenzerleben eine ausschlaggebende Rolle“ konnte somit nur teilweise bestätigt werden, da sie für lediglich knapp mehr als die Hälfte eine besondere Wichtigkeit darstellt, um intensives Präsenzerleben zu empfinden. Dennoch muss man sagen, dass sie keine Voraussetzung für Präsenzerleben ist, somit also nur teilweise ausschlaggebend hinsichtlich ihrer Wichtigkeit, aber trotzdem nicht zwingenden Notwendigkeit. Wichtig scheint sie vor allem in Bezug auf realistische Darstellung zu sein, wie es Spieler Nr.3 und Spieler Nr.6 beispielhaft verdeutlichen:

*„Je pixeliger, umso schlechter. Also je mehr Kasterl da hüpfen, umso unrealistischer wirkt es, umso schwerer fällt es natürlich, sich hineinzuversetzen.“ (S3: 107-108)*

*„Wenn die Grafik gut ist, ist es einfach leichter, als wenn es eine fiktive Spielwelt ist. Also dann befind ich mich nicht wirklich an Ort und Stelle.“ (S6: 190-191)*

Dennoch verzichten viele Spieler auf die Notwendigkeit einer guten Grafik, wenn andere Gegebenheiten wie z.B. Atmosphäre erfüllt werden.

*„Wenn das Spiel eine erstklassige Atmosphäre hat, dann nimmt man auch die schlechtere Grafik in Kauf.“ (S11: 78-79)*

Auch die Tatsache, dass insgesamt fünf Spieler die Grafik als eher unwichtig bezeichnen, widerlegt die Vermutung, dass eine gute Grafik für ein intensives Präsenzerleben zwingend notwendig ist.

Es ist generell also festzustellen, dass eine gute Grafik vor allem hinsichtlich der realistischen Darstellung ein intensiveres Präsenzerleben begünstigt, aber dennoch nicht zwingend notwendig dafür ist.

Ähnlich sieht es hinsichtlich des Sounds als ausschlaggebendes Kriterium für Empfinden von Präsenz im virtuellen Raum aus. Nur knapp die Hälfte der Befragten, also insgesamt acht Spieler, schreibt dem Sound eine wichtige Rolle zu. Als Beispiel führe ich ein Zitat aus dem Interview Nr. 8 an:

*„Wenn es eine gute Musik ist, dann ist es schon besser. (...) Beim Ego Shooter wäre es schon schlecht, weil, da merkt man alles dann später erst.“ (S8: 97-100)*

Für viele Spieler ist der Sound zwar wichtig, aber genauso wie die Grafik, nicht zwingend erforderlich für ein intensives Präsenzerleben. Fünf der Spieler geben sogar an, dass der Sound für sie eine eher untergeordnete Rolle spielen würde.

Somit konnte meine These 1b: „Der Sound spielt beim Präsenzerleben eine ausschlaggebende Rolle“ ebenfalls nur zum Teil bestätigt werden, insofern der Sound ein intensives Präsenzerleben begünstigt aber dennoch nicht dafür zwingend erforderlich ist.

Als weiterer Faktor wurde die Spielperspektive genannt. Für acht der Spieler, also 61% der Befragten, spielt es eine große Rolle, dass sie in der Ego Perspektive spielen könnten. Fünf der Spieler betrachten sie hingegen als weniger bedeutsam, wobei sie zwei Spieler sogar als störend beschrieben und lieber in der Third-Person-Perspektive spielen würden, also es quasi zu bevorzugen, die gespielte Figur ganzheitlich zu sehen.

Somit konnte auch meine These 1c: „Die Ego Perspektive spielt beim Präsenzerleben eine ausschlaggebende Rolle“ nur bedingt bestätigt werden, da sie offensichtlich nicht für den Großteil der Spieler eine ausschlaggebende Rolle spielt.

Manche beschreiben sich durch die Ego Perspektive eindeutig leichter hineinversetzen zu können, wie die Aussagen von den Spielern Nr.2 und Nr.6 bestätigen:

*„Weil man die Figur selber nicht sieht, kann man sich viel leichter damit identifizieren, als wenn man es von außen sieht, dann ist das irgendwie eine fremde Figur und dann ist's ein*

*bisserl marionettenhaft. Aber wenn man nur das eigene Blickfeld sieht, dann kann man sich auf jeden Fall leichter rein versetzen.“ (S2: 139-142)*

*„Wenn man Ego Shooter spielt, dann kann man sich dadurch besser hineinversetzen, weil man dann halt nur die Hand und die Waffe sieht. Und ich find halt, man kann sich dadurch besser bewegen und es schaut besser aus, wenn man halt nur die Waffe sieht.“ (S6: 85-88)*

Für einige der Spieler spielt es allerdings keine Rolle und ist, wie bereits erwähnt, für manche sogar störend.

Es scheint also individuell verschieden zu sein, ob die Ego Perspektive für den einzelnen Spieler für ein intensives Präsenzerleben eine ausschlaggebende Rolle spielt oder nicht.

Inhaltlichen Gestaltungsmerkmalen wie die Spielgeschichte selbst bzw. realistische Schauplätze sprachen 69% der Befragten große Bedeutung zu. Für 54% der Befragten ist es wiederum von wesentlicher Bedeutung, welchen Hauptakteur sie spielen würden.

Als weitere Faktoren wurden von zwei Spielern Spielutensilien genannt, womit sie eine besonders umfangreiche Waffenpalette ansprachen. Ein Spieler erwähnte außerdem den Spielmodus, indem er meinte, er könne sich in ein Multiplayer-Spiel wesentlich besser hineinversetzen.

Letztendlich wurden noch Umgebungsfaktoren angesprochen, welche für insgesamt 4 Spieler, also 31% der Befragten von besonderer Wichtigkeit seien. Damit meinten sie vor allem Ruhe in der näheren Umgebung.

Schließlich wollte ich auch wissen, welche Ausprägungen das Präsenzerleben überhaupt haben kann und in weiterer Folge, wie weit es die Wahrnehmung der Spieler beeinträchtigt kann. Dafür wurden Realitäts-, Umwelt- und Selbstwahrnehmung der Spieler während dem Spielen hinterfragt, wobei die Umweltwahrnehmung in diesem Kapitel bereits ausführlich erläutert und diskutiert wurde.

Bezüglich Realitätswahrnehmung der Spieler zeigte sich, dass alle dreizehn Befragten Realität und Spiel klar voneinander trennen können. Es wurden somit von keinem Spieler Aussagen getätigt, die eine generelle Vermischung von Realität und Fiktion vermuten ließen.

Bezüglich meiner These 2c: „Durch das Präsenzerleben beim Spielen versetzen sich die Spieler so sehr in das Spiel hinein, dass sie die Realität um sich herum regelrecht vergessen“ kann eindeutig festgestellt werden, dass dies durch meine Interviews nicht bestätigt werden konnte.

Einerseits können die Spieler Realität und Fiktion klar voneinander trennen, wie es die Aussagen der Spieler Nr.3 und Nr.5 beispielhaft zeigen sollen:

*„Ich kann's klar differenzieren, ja. Für mich gibt's immer Realität.“ (S3: 306)*

*„Man lebt mit dem Spielcharakter mit, ohne wirklich die Realität zu verlieren.“ (S5: 58)*

Andererseits habe ich bezogen auf die Umweltwahrnehmung bereits verdeutlicht, dass die Umgebung rundherum während dem Spielen sehr wohl wahrgenommen wird, wenn teilweise auch in verändertem Maße. Aber ein regelrechtes Versinken im Spiel, sodass das Rundherum zu keinem Zeitpunkt mehr wahrgenommen werden würde, konnte bei keinem Spieler festgestellt werden. Dies möchte ich anhand zweier Zitate untermauern:

*„Ich kann mich in kein Spiel so arg reinsteigern, dass ich die Umwelt nicht mehr wahrnehme.“ (S4: 264)*

*„Also so konzentrieren tu ich mich nicht drauf, dass ich nicht sehen würde, was passiert.“ (S8: 183)*

Eine bewusste Selbstwahrnehmung konnte bei insgesamt vier Spielern, also rund 31% festgestellt werden. Ebenfalls vier Spieler gaben an, sich selbst nicht mehr ganz bewusst wahrzunehmen. Die restlichen Spieler tätigten keine eindeutigen Aussagen bezüglich Selbstwahrnehmung.

Man kann also sagen, dass einige Spieler während dem Spiel auf jeden Fall eine bewusste Selbstwahrnehmung haben und zu jedem Zeitpunkt im Spiel zwischen ihrer eigenen Person und der handelnden Figur differenzieren können, sowie es Spieler Nr.4 verdeutlicht:

*„Das bin ich und das Spiel ist Spiel, und ich bin da.“ (S4: 254)*

Weiters lässt sich feststellen, dass das Bewusstsein über die eigenen Handlungen bei einigen Spielern auch während dem intensiven Spielen nicht verloren geht. Dies soll am Beispiel der Aussage von Spieler Nr.3 veranschaulicht werden:

*„Ich bin mir immer im Klaren, wenn ich mich z.B. ärgstens aufrege oder so, dass ich mich jetzt eigentlich total unnötig über ein Ding, also ein Kasterl, also so ein Ding, aufgeregt hab. Also das bin ich mir voll bewusst (...) Also dass ich jetzt sag, irgendwelche Dinge nehm ich nicht wahr, die ich tu, das nicht.“ (S3: 393-396)*

Dennoch konnte man bei einigen Spielern auch eine unbewusste Selbstwahrnehmung feststellen, die teilweise sogar zum Selbstverlust führt. Besonders eindrücklich beschreibt dies Spieler Nr.11, bei dem nicht nur ein Selbstverlust bezüglich seiner Handlungen und

Verhaltensweisen zu beobachten ist, sondern auch eine Identifikation mit der fiktiven Spielfigur. Bezüglich der Selbstwahrnehmung meint er, dass dies ein bisschen verwaschen würde und eben davon abhängt, wie sehr man sich hineinversetzen würde. Er vergleicht dieses hineinversetzen mit dem Mitleben bei einem guten Film. (vgl. S11: 150-151). Weiters Die Identifikation mit der fiktiven Spielfigur kann man dadurch erkennen, dass er dieser die Schuld gebe, wenn er einen Fehler macht, und nicht sich selbst. (vgl. S11: 133) Die unbewusste Wahrnehmung seiner Handlungen und Verhaltensweisen beschreibt er dabei folgendermaßen:

*„Also meine Frau hat schon hin und wieder mal gesagt, dass ich herum arbeite, so von der einen Pobacke auf die andere, wenn man unruhig ist. Das fällt mir aber nicht auf.“ (S11: 223-224)*

Bezüglich der Selbstwahrnehmung der Spieler während dem Spielverlauf kann man also sagen, dass diese teilweise bewusst und teilweise unbewusst ist und sich hinsichtlich aller Spieler nicht verallgemeinern lässt.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, den es galt herauszufinden, war die Zeitwahrnehmung der Spieler. Dabei ist eindeutig festzustellen, dass die Zeit während dem Spielen für alle dreizehn Befragten rasend schnell vergeht.

Eine eindeutige Zeitverzerrung beschreiben dabei acht der Befragten, also 61,5%. Eine eindeutig bewusste Zeitwahrnehmung beschrieben dagegen zwei der Spieler, also rund 15% der Befragten.

Weiters interessierte mich der Aspekt, ob das Präsenzerleben Auswirkungen auf biologische Grundbedürfnisse hätte. Also, ob durch ein intensives Präsenzerleben eine Vernachlässigung dieser möglich sei. Unter biologischen Grundbedürfnissen verstehe ich dabei sowohl Hunger und Durst als auch Schlafbedürfnis.

Fünf der Spieler gaben dabei an, ihr Hunger- oder Durstgefühl zu vernachlässigen, für die übrigen acht Spieler hat der Spielfluss hingegen keine Auswirkungen darauf.

Eine Vernachlässigung des Schlafbedürfnisses konnte bei insgesamt sieben Spielern festgestellt werden, also bei rund 54% der Befragten, was knapp über die Hälfte ergibt.

Meine These 2a: „Beim Präsenzerleben werden biologische Grundbedürfnisse vernachlässigt.“ Konnte somit nur in geringem Maße bestätigt werden, da die Vernachlässigung des Durst- und Hungergefühls lediglich bei fünf von dreizehn Spielern

nachgewiesen werden konnte und eine Vernachlässigung des Schlafbedürfnisses bei sieben von dreizehn Spielern.

Dennoch konnte gezeigt werden, dass die Vernachlässigung biologischer Grundbedürfnisse bei einigen Spielern sehr wohl festzustellen ist, wie es Spieler Nr.2 an einem Beispiel veranschaulicht:

*„Früher, wie ich noch in die Schule gegangen bin, war ich extrem. Da bin ich hinein in diese Welt und hab alles rund um mich vergessen. Da hab ich vergessen mir was zu essen zu richten und ja, man geht dann halt wirklich nur mehr kurz aufs Klo, wenn's sein muss.“ (S2: 91-93)*

Bei diesem Spieler kann also eindeutig festgestellt werden, dass durch die Präsenz im virtuellen Raum das Rundherum regelrecht vergessen wird und in weiterer Folge sogar biologische Grundbedürfnisse zurück gestellt werden.

Auch Spieler Nr.11 beschreibt ähnliche Erfahrungen, indem er meint, er hätte durchaus während einer Spieleinheit hin und wieder aufs Essen vergessen, da er das Hungergefühl dann einfach nicht registrieren würde. (vgl. S11: 220-221)

Eine deutliche Beeinflussung des Ess- und Trinkverhaltens durch das intensive Spielerlebnis konnte ebenso bei den Spielern Nr.3 und Nr.9 nachgewiesen werden. Spieler Nr.3 beschreibt ein Aufschieben des Essens, wenn er gerade intensiv im Spielgeschehen drinnen sei (vgl. S3: 377-380) und Spieler Nr.9 meint, dass er sich generell nur etwas zu essen oder trinken holen würde, wenn ein Spielabschnitt zu Ende sei. (S9: 180-181)

Ein Spieler beschreibt in diesem Zusammenhang sogar ein generelles Zurücktreten der Bedürfnisse, weil man durch das Spiel sehr gebunden sei. (vgl. S5: 130)

Bezüglich des Schlafbedürfnisses konnte bei insgesamt sieben Spielern festgestellt werden, dass dieses hinsichtlich seiner Wichtigkeit zurücktritt, wenn sie sich gerade mitten im Spielgeschehen befinden und intensive Präsenz im virtuellen Raum empfinden, wie es Spieler Nr.2 wieder an einem Beispiel verdeutlicht:

*„Das war vor zwei, drei Monaten, da hab ich das ein bisschen exzessiv betrieben. Da war ich bis um fünf in der Früh auf. Aber da hab ich auch nicht arbeiten müssen. Da hab ich dann auch bis zwölf oder sogar zwei am Nachmittag geschlafen.“ (S2: 270-272)*

Man kann durch diese Aussage also schließen, dass sich bei diesem Spieler der allgemeine Schlafrythmus durch das Spielen deutlich verändert.

Weiters meint er dazu:

*„Wenn ich am Computerspielen bin, dann hat das eher Nachrang, das Schlafbedürfnis.“ (S2: 282)*

Diese Aussage bestätigt auch der Spieler Nr.10, in dem er meint, dass das Spiel oft spannender sei, als schlafen zu gehen (vgl. S10: 99) und Spielerin Nr.13, die dem Schlaf eine generelle Unwichtigkeit im Bezug auf Spieltätigkeit zuschreibt. (vgl. S13: 222).

Man kann also generell festhalten, dass eine Vernachlässigung der biologischen Grundbedürfnisse durchaus möglich und bei einigen Spielern sehr gut zu beobachten ist, dennoch kann man keine Rückschlüsse auf die Allgemeinheit ziehen, da diese Vernachlässigung von Hunger und Durst sowie des Schlafbedürfnisses nicht bei allen Spielern beobachtet werden konnte.

Weiters fragte ich mich, ob es möglich sei, dass durch ein besonders intensives Spielerleben soziale Kontakte vernachlässigt werden können, nämlich in der Form, dass durch die Präsenz im virtuellen Raum, Verabredungen im realen Leben vergessen oder verschoben werden. Dies konnte aber nur bei einer einzigen Spielerin festgestellt werden, die meinte, sie hätte schon mal eine Verabredung verschoben, weil sie das Spiel noch zu Ende spielen wollte. (vgl. S13: 217-219)

Bezüglich der Spielkontrolle wurde in der Auswertung und Ergebnisdarstellung zwischen Selbst- und Fremdkontrolle unterschieden.

Einerseits besteht Selbstkontrolle im Hinblick auf Beenden und Unterbrechung der Spieleinheit, wie es Spieler Nr.1 und Nr.3 beschreiben:

*„Also wenn's jetzt heißt, wir fahren nach Hause oder so irgendwas, dann hör ich auf. Es ist da nicht so, dass ich zwanghaft weiter machen muss.“ (S1: 278-279)*

*„Ich kann jederzeit Pause machen, kann jederzeit abdrehen.“ (S3: 329-330)*

Ein weiterer Aspekt der Selbstkontrolle betrifft die Kontrolle hinsichtlich der Müdigkeit, so wie es beispielsweise Spielerin Nr.13 beschreibt, indem sie sagt, sie würde dann eben aufhören, wenn sie müde ist. (vgl. S13: 61)

Einige Spieler erwähnen hingegen sogar die Selbstkontrolle bezogen auf ihre generelle Lebensgestaltung, nämlich, dass sie schon darauf achten würden, dass das wahre Leben immer im Vordergrund stehen muss, wie es folgendes Zitat deutlich macht:

*„Na auf das schau ich schon sehr, dass es nicht zu sehr ins Privatleben eingreift. Also wenn meine Frau heim kommt, dann gehört einfach abgedreht. Dann verlier ich halt eine viertel Stunde, wenn ich nicht speichern kann.“ (S11: 198-199)*

Dies zeigt also eindeutig, dass das Videospielen für einige Spieler nachrangig ist und nicht den Mittelpunkt ihres Lebens darstellt.

Bezüglich Fremdkontrolle zeigte sich, dass die Spielkontrolle bei den Jüngeren meist die Eltern übernehmen, wie es am Beispiel von Spieler Nr.8 deutlich wird, der beschreibt, dass seine Mutter sein häufiges Spielen kritisiert hätte und ihm nach einiger Zeit sogar den Computer für eine gewisse Dauer weg genommen hätte. (vgl. S8: 223-237)

Es bleibt also zu vermuten, dass, wenn diese Kontrolle durch Eltern bzw. Erziehungsberechtigte nicht gegeben wäre, die Spieler viel intensiver, häufiger und länger spielen würden. Diese Vermutung bestätigt vor allem Spieler Nr.7, der aussagt, dass er auf jeden Fall länger spielen würde, wenn er keine Grenzen gesetzt bekommen würde. (vgl. S7: 168-174)

Aber auch Schul- und Arbeitsalltag beeinflussen das Spielverhalten der Befragten, wie man an folgenden Zitaten erkennen kann:

*„Wenn ich Schule hab am nächsten Tag, spiel ich nur bis maximal viertel neun.“ (S6: 227)*

*„Ja ich muss ja dann abdrehen, denn ich muss ja arbeiten gehen.“ (S11: 210)*

Weiters zeigte sich, dass vorwiegend bei älteren Spielern Partner und Kinder das Spielverhalten kontrollieren. Die folgenden zwei Zitate aus dem Interview Nr.11 verdeutlichen das:

*„Jetzt am Samstag war meine Frau weg, da hab ich sogar fünf Stunden gespielt. Das muss man ausnutzen.“ (S11: 29-30)*

*„Wie mein Sohn noch nicht auf der Welt war. Da hab ich hin und wieder schon bis zwölf oder eins in der Nacht, am Wochenende, gespielt.“ (S11: 202-203)*

Als letzten Aspekt habe ich die Thematik „Spielrausch“ herausgegriffen und zuerst die Interviewten eine persönliche Definition davon geben lassen. Dabei stellte sich heraus, dass die meisten Spieler das Wort mit Sucht und süchtig sein nach dem Spielen verbinden. Andere hingegen verstanden darunter, dass man im Zuge eines Spielrausches einfach nicht mehr aufhören will und ein Spiel nach dem anderen spielen will, wobei sie den Spielrausch nicht generell mit dauerhaftem Suchtverhalten in Verbindung brachten, sondern es lediglich auf eine bestimmte Phase bezogen haben. Diese Phase resultiert bei vielen Spielern aus mehreren Faktoren. Einerseits bestimmt der Zeitfaktor solch einen Spielrausch, wie es Spieler Nr.6 und Nr.9 beschreiben, die angeben, sie würden in den Sommerferien, wo sie viel Zeit zur Verfügung hätten, schon manchmal intensiver spielen als sonst und somit einen Spielrausch

bekommen (vgl. S6: 243-244 und S9: 173-174). Weiters ist der Neuwert eines Spiels ausschlaggebend, was bedeutet, dass viele Spieler ein intensiveres und ausdauernderes Spielen beschreiben, wenn das Spiel gerade neu gekauft wurde.

Für das Präsenzerleben ist dieser Spielrausch vor allem deshalb von Bedeutung, da, wie es die Spieler hinsichtlich ihrer persönlichen Definition ja beschrieben haben, er ein intensiveres und ausdauernderes Spielen an sich meint, welches wiederum ein intensiveres Präsenzerleben begünstigt. Beim Spielen als Nebentätigkeit kann niemals solch ein intensives Präsenzerleben entwickelt werden, wie bei einer ausdauernden und aufmerksamkeitszentrierten Spielsituation.

## **RESÜMEE**

Im Rahmen dieser Arbeit wurde der Versuch unternommen, sowohl die Ego Shooter Spiele hinsichtlich ihrer Faszination und Nutzungspräferenzen zu untersuchen, als auch das subjektive Spielerleben der Rezipienten heraus zu finden. In Bezug auf das Spielerleben stand vor allem das Präsenzerleben der Spieler im Mittelpunkt des Interesses, also wie sehr die Spieler ein Gefühl der Anwesenheit im virtuellen Raum entwickeln, welche Faktoren es beeinflussen und vor allem welche Ausprägungen dabei entstehen können. Letztendlich habe ich versucht das Präsenzerleben in Verbindung mit Ego Shooter Spielen zu beleuchten und stellte mir daher die Frage, ob die Spieler beim Spielen von Ego Shootern überhaupt ein Präsenzerleben erfahren und in weiterer Folge ob dieses Präsenzerleben bei Ego Shootern ausgeprägter sei, als bei anderen Spielgenres.

Als für mich wichtigstes Ergebnis möchte ich die individuelle Nutzung von Ego Shooter Spielen hervor heben, wobei sich das Bild hinsichtlich Nutzungspräferenzen und Motivfaktoren sehr uneinheitlich darstellt und somit nur schwer Generalisierungen hervor gehoben werden können. Die Nutzungspräferenzen von Ego Shooter Spielen zeichnen sich also durch einen weitläufigen Facettenreichtum aus.

Die generelle Faszination an Ego Shooter Spielen besteht hinsichtlich mehrerer Faktoren. Zum einen spielt die soziale Komponente eine wesentliche Rolle, nämlich dass man Ego Shooter Spiele besonders gut im Team spielen kann, also nicht nur gegen und mit Freunden sondern auch im Netzwerk über den so genannten Multiplayer-Modus, wo zugleich Freundschaften gepflegt und neue geknüpft werden können.

Weitere Faszinationsaspekte lassen sich hinsichtlich des sportlichen Wettkampfs finden, nämlich, dass die Spieler ihre eigenen Spielkompetenzen unter Beweis stellen und natürlich auch nach Bestätigung der eigenen Handlungsfähigkeiten suchen.

Weitere Faszinationsaspekte betreffen die Stimmungsregulierung der Spieler durch Ego Shooter Spiele sowie die Ersatzbefriedigung bezüglich Waffengebrauch und Kampfausübung. Generell lässt sich aber fest stellen, dass die Faszinationselemente in Ego Shooter Spielen sehr subjektiv sind und somit individuell verschieden.

Bezüglich des Präsenzerlebens, dass die Spieler während dem Spielen entwickeln, lässt sich sagen, dass dies nicht so ausgeprägt ist, wie anfangs von mir vermutet. Es stellte sich

diesbezüglich heraus, dass es eher situativ bzw. phasenweise ausgeprägt ist, in keinem Fall aber auf einen längeren Zeitraum des Spielens bezogen. Dies ließ sich vor allem daraus schließen, dass sich bei nahezu keinem Spieler ein zentrierter Aufmerksamkeitsprozess während dem Spielen beobachten ließ, was jedoch als Voraussetzung für intensives Präsenzerleben gilt. Weiters konnte durch die aufmerksamkeitszerstreute Spielweise der Spieler kein kontinuierlicher Fluss an Reizen statt finden und somit auch kein ausgeprägtes Präsenzerleben entstehen. Diese aufmerksamkeitszerstreute Spielweise, die ja letztendlich ein besonders intensives Präsenzerleben verhindert, konnte vor allem daran erkannt werden, dass sich fast alle Spieler von Störfaktoren und Unterbrechungen aus dem kontinuierlichen Spielfluss heraus reißen lassen und in den meisten Fällen sogar darauf reagieren, wie beispielsweise auf Fragen von Mitmenschen antworten, Telefon abheben oder Tür aufmachen.

Somit kann an Hand der dreizehn durchgeführten Interviews fest gestellt werden, dass bei diesen dreizehn Spielern während dem Spielen generell kein besonders ausgeprägtes Präsenzerleben statt findet und wenn doch, dann vor allem auf einzelne, bestimmte Spielabschnitte beschränkt oder situationsbedingt.

Wenn man nun nach dem spezifischen Präsenzerleben speziell beim Spielen von Ego Shootern fragt, muss man zum Ergebnis kommen, dass sich dies wieder sehr subjektiv darstellt, da das genrebezogene Präsenzerleben individuell sehr verschieden bewertet wird. Einige der Spieler meinen in diesem Hinblick ein ausgeprägteres Präsenzerleben besonders bei Ego Shootern zu haben, andere meinen wiederum, sich bei Rollenspielen oder Rennspielen besser ins Spielgeschehen hinein versetzen zu können. Das genrespezifische Präsenzerleben kann also nicht ganzheitlich bewertet werden sondern muss immer aus subjektiven Blickwinkeln betrachtet und bewertet werden.

Hinsichtlich der Einflussfaktoren und Ausprägungen des Präsenzerlebens lässt sich sagen, dass dies sehr subjektiv ist und individuell verschieden. Dies erkennt man vor allem daran, dass bestimmte Einflussfaktoren, wie sie vor allem in der Literatur beschrieben werden, von den einzelnen Spielern unterschiedlich bewertet werden und sich somit ein sehr diffuses Bild der für die Spieler wichtigen Einflussfaktoren ergibt. Ähnlich verhält es sich mit den Ausprägungen, die sich von Spieler zu Spieler anders darstellen und somit nicht verallgemeinert werden können.

Bezüglich der Wahrnehmung der Spieler im Rahmen des Spielverlaufs und somit im Zuge des Präsenzerlebens lässt sich fest stellen, dass die Wahrnehmung hinsichtlich seiner Selbst, Umwelt und Realität zwar teilweise beeinträchtigt wird, aber meistens auch nur auf bestimmte Spielabschnitte bezogen und wenn, dann eher in schwacher Form. Es konnte bei keinem Spieler beobachtet werden, dass ein Selbst- oder Realitätsverlust passieren würde. Auch das bewusste Ausschalten und Ignorieren von Umweltreizen konnte nur in Einzelfällen beobachtet werden.

Generell kann man sagen, dass die Spieler Realität und Spiel klar voneinander abgrenzen, also durchaus zwischen Fiktion und Realität unterscheiden können.

Hinsichtlich des Stellenwertes von Ego Shootern im Leben der dreizehn Befragten kann man sagen, dass das Spielen von Ego Shootern bei keinem der Spieler einen besonders hohen Stellenwert einnehme oder gar den Lebensmittelpunkt darstellen würde. Die Beschäftigung mit Ego Shootern diene lediglich der Freizeitbeschäftigung und des Zeitvertreibs, ist also bloß Hobby, nicht mehr und nicht weniger.

Durch diese Arbeit habe ich letztendlich versucht, einen Einblick in das subjektive Erleben beim Spielen von Ego Shootern zu gewähren und deutlich zu machen, wie sich die Spieler beim Spielen fühlen, wie sie sich selbst erleben und vor allem wie sie die Umwelt rundherum wahrnehmen.

Abschließend kann ich sagen, dass gerade dieser Bereich der Medienforschung noch lange nicht wissenschaftlich erschöpft ist und hinsichtlich des rasanten technischen Fortschritts aber auch der fortschreitenden Beliebtheit des Videospielesektors mit Sicherheit noch einige Aspekte mehr hinzu kommen werden, die es auch in Zukunft wissenschaftlich zu erforschen gilt.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Alsdorf, Claudia; Bannwart Edouard (1997): Virtuelle Realität: Erfahrbare Informationen im Cyberspace. In: Issing, Ludwig J.; Klimsa, Paul (Hrsg.) (1997): Information und Lernen mit Multimedia. 2., überarbeitete Auflage. Psychologie Verlags Union. Weinheim. 437-449
- Bente, Gary; Krämer, Nicole C.; Petersen, Anita (Hrsg.) (2002): Virtuelle Realitäten. Hogrefe-Verlag für Psychologie. Göttingen.
- Bente, Gary; Krämer, Nicole C.; Petersen, Anita (2002): Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie. In: Bente, Gary; Krämer, Nicole C.; Petersen, Anita (Hrsg.) (2002): Virtuelle Realitäten. Hogrefe-Verlag für Psychologie. Göttingen.
- Biocca, Frank (1992); Communication within Virtual Reality: creating space for research. In: Journal of Communiacion. 42(4). 5-22
- Bleicher, Joan Kristin (1994): Das Fernsehen im Fernsehen. Selbstreferentielle Sendungen im Unterhaltungsprogramm. In: Bosshart, Louis; Hoffmann-Riem, Wolfgang (1994): Medienlust und Mediennutz - Unterhaltung als öffentliche Kommunikation. Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft Nr.20. Ölschläger. München. 147-161
- Bortz, Jürgen; Döring, Nicola (2006): Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. 4., überarbeitete Auflage. Springer Medizin Verlag. Heidelberg.
- Bosshart, Louis; Hoffmann-Riem, Wolfgang (1994): Medienlust und Mediennutz - Unterhaltung als öffentliche Kommunikation. Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft Nr.20. Ölschläger. München.
- Brosius, Hans-Bernd; Koschel, Friederike (2003): Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. 2., überarbeitete Auflage. Westdeutscher Verlag. Wiesbaden.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1985): Das flow-Erlebnis – Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Klett-Cotta. Stuttgart.
- Döring, Nicola (2003): Sozialpsychologie des Internet – Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. 2., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Hogrefe – Verlag für Psychologie. Göttingen/Bern/Toronto/Seattle
- Dichanz, Horst (1998): Handbuch Medien: Medienforschung. Konzepte, Themen, Ergebnisse. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn.
- Frindte, Wolfgang; Obwexer, Irmgard (2003): Ego-Shooter – Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 15 (4) 140-148. Hogrefe Verlag. Göttingen.
- Fritz, Jürgen (2003): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. BpB/Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn.

Fritz, Jürgen (2003a): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: Fritz, Jürgen (2003): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. BpB/Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 10-24

Fritz, Jürgen (1988): Programmiert zum Kriegspielen: Weltbilder und Bilderwelten im Videospiele. Campus Verlag. Frankfurt am Main.

Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (1997): Handbuch Medien – Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung.

Fritz, Jürgen (2003): Action, Lebenswelten und Transfer. In: Medien+Erziehung 47(1) 7-21

Fromm, Rainer (2003): Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene. Schüren Verlag. Marburg.

Froschauer, Ulrike; Lueger Manfred (2003): Das qualitative Interview. Facultas Verlags- und Buchhandels AG. WUV- Universitätsverlag. Wien.

Früh, Werner (2007): Inhaltsanalyse – Theorie und Praxis. 6., überarbeitete Auflage. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz.

Gläser, Jochen; Laudel, Grit (2004): Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrument rekonstruierender Untersuchungen. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.

Gleich, Uli. Sind Fernsehpersonen die „Freunde“ des Zuschauers? In: Vorderer; Peter (Hrsg.) (1996): Fernsehen als „Beziehungskiste“ – Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen. Westdeutscher Verlag. Opladen. 113ff.

Haack, Johannes (1997): Interaktivität als Kennzeichen von Multimedia und Hypermedia. In: Issing, Ludwig J.; Klimsa, Paul (Hrsg.) (1997): Information und Lernen mit Multimedia. 2., überarbeitete Auflage. Psychologie Verlags Union. Weinheim. 151-164

Heers, Rainer (2005): Being there – Untersuchungen zum Wissenserwerb in virtuellen Umgebungen. Dissertation an der Fakultät für Informations- und Kognitionswissenschaften der Eberhard-Karls-Universität. Tübingen. (online: [http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=974321664&dok\\_var=d1&dok\\_ext=pdf&filename=974321664.pdf](http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=974321664&dok_var=d1&dok_ext=pdf&filename=974321664.pdf) Stand 13.05.2007)

Hartmann, Tilo; Klimmt, Christoph; Vorderer Peter (2001): Avatare: Parasoziale Beziehungen zu virtuellen Akteuren. In: Medien und Kommunikationswissenschaft 49(3) 350-459

Hartmann, Tilo (2006): Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen. Struktur und Ursachen. Herbert von Halem Verlag. Köln.

Hepp, Andreas; Vogelsang, Waldemar (2008): Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen. In: Quandt, Thorsten. Wimmer, Jeffrey. Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. 97-112

Issing, Ludwig J.; Klimsa, Paul (Hrsg.) (1997): Information und Lernen mit Multimedia. 2., überarbeitete Auflage. Psychologie Verlags Union. Weinheim.

Ijsselsteijn, W.A. de Ridder; H. Freeman, J. & Avonsm S.E, (2000): Presence: Concept, determinants and measurement. Proceedings of the SPIE, Human Visions an Electronic Imaging V, San Jose, CA, 23-28

Klimmt, Christoph (2001): Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 13(1) 22-32

Klimmt, Christoph (2004a): Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospiele. In: Medien+Kommunikationswissenschaft 49(4) 480-497

Klimmt, Christoph (2004b): Computer- und Videospiele. In: Mangold, Roland; Voderer, Peter und Bente, Gary (2004): Lehrbuch der Medienpsychologie. Hogrefe-Verlag. Göttingen. 695-716

Klimmt, Christoph (2004c): Die Nutzung von Computer- und Videospiele – aktives Spielen am Bildschirm. In: Rössler, Patrick; Scherer, Helmut; Schlütz, Daniela (Hrsg.) (2004): Nutzung von Medienspielen- Spiele der Mediennutzer. Reihe Rezeptionsforschung, Band 6. Verlag Reinhard Fischer. München. 135-163

Krotz, Friedrich (2008): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten. Wimmer, Jeffrey. Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. 25-40

Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Europäischer Verlag der Wissenschaften. Frankfurt am Main.

Lehmann, Philipp; Reiter, Andreas; Schumann, Christina; Wolling, Jens (2008): Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Quandt, Thorsten. Wimmer, Jeffrey. Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. 241-261

Mangold, Roland; Voderer, Peter und Bente, Gary (Hrsg.) (2004): Lehrbuch der Medienpsychologie. Hogrefe-Verlag. Göttingen.

Mayring, Philipp (2008): Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken. 10.Auflage. Beltz Verlag. Weinheim und Basel.

Mayring, Philipp; Gläser-Zikunda, Michaela (2005): Die Praxis der Qualitativen Inhaltsanalyse. Beltz Verlag. Weinheim und Basel.

Mikos, Lothar; Wegener Claudia (Hrsg.) (2005): Qualitative Medienforschung – Ein Handbuch. UVK Verlagsgesellschaft mbH. Konstanz.

Quandt, Thorsten. Wimmer, Jeffrey. Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Rössler, Patrick; Scherer, Helmut; Schlütz, Daniela (Hrsg.) (2004): Nutzung von Medienspielen- Spiele der Mediennutzer. Reihe Rezeptionsforschung, Band 6. Verlag Reinhard Fischer. München.

Rötzer, Florian (2003): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG. Hannover.

Schweiger Wolfgang (2007): Theorien der Mediennutzung – eine Einführung. VS Verlag

Schindler, Friedemann; Wiemken Jens: DOOM is invading my dreams. – Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte. In: Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (1997): Handbuch Medien – Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. Quelle: [http://snp.bpb.de/referate/schind\\_doom.htm](http://snp.bpb.de/referate/schind_doom.htm): Stand 06.12.2008

Steuer, Jonathan (1992): Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. In: Journal of Communication vol. 42 no.4; 73-93

Vattimo, Gianni; Welsch, Wolfgang (Hrsg.) (1998): Medien-Welten Wirklichkeiten. Wilhelm Fink Verlag. München.

Vorderer, Peter (2004): Unterhaltung. In: Mangold, Roland; Vorderer, Peter und Bente, Gary (Hrsg.) (2004): Lehrbuch der Medienpsychologie. Hogrefe-Verlag. Göttingen. 543-564

Vorderer, Peter (Hrsg.) (1996): Fernsehen als „Beziehungskiste“ – Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen. Westdeutscher Verlag. Opladen.

Wagner, Hans (1994): Von der Lust in anderen Welten zu wandern. Unterhaltung – sozialer Unterhalt. In: Bosshart, Louis; Hoffmann-Riem, Wolfgang (1994): Medienlust und Mediennutz - Unterhaltung als öffentliche Kommunikation. Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft Nr.20. Ölschläger. München. 126-143

Wiemken, Jens (2003): Go go go! – Lüneburgs kranke Horde gegen Kampfgruppe Hersfeld. Phänomen Computerspiele. Counterstrike. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. Quelle: [http://snp.bpb.de/referate/wiemk\\_cs.htm](http://snp.bpb.de/referate/wiemk_cs.htm): Stand: 06.12.2008

Wimmer, Jeffrey; Quandt, Thorsten; Vogel, Kristin (2008): Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In: Quandt, Thorsten. Wimmer, Jeffrey. Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. 150-167

Witting, Tanja: Ideologiegehalt im Marketing von Ego Shootern. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. Quelle: <http://snp.bpb.de/referate/witting.htm>: Stand: 06.12.2008

Witting, Tanja (2007): Wie Computerspiele uns beeinflussen - Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User. Kopaed-Verlag. München.

Wolling, Jens (2008a): Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Quandt, Thorsten. Wimmer, Jeffrey. Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. 73-93

Wolling, Jens; Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey (2008b): Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung. In: Quandt, Thorsten. Wimmer, Jeffrey. Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. 13-21

Wünsch, Carsten (2006): Unterhaltungserleben – ein hierarchisches Zwei-Ebenen-Modell affektiv-kognitiver Informationsverarbeitung. Köln. Herbert von Halem Verlag

Wünsch, Carsten und Jenderek, Bastian (2008): Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten. Wimmer, Jeffrey. Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften. 41-56

## **Quellenverzeichnis:**

[www.extreme-gaming.de](http://www.extreme-gaming.de)

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

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

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

## **Leitfaden für die Spielerinterviews**

### **Geschlecht/Alter/Ausbildung/Beruf/Familienstand**

### **Faszination Videospiele/ Faszination Ego-Shooter-Spiele**

Welche Ego-Shooter-Spiele spielst du?

Wie oft pro Woche/Monat spielst du Ego-Shooter-Spiele?

Wie lange dauert eine Spieleinheit durchschnittlich?

Gibt es Situationen bzw. Stimmungen in denen du besonders häufig und intensiv spielst?

Wenn ja, welche?

Warum spielst du Ego-Shooter-Spiele? Welche Ziele verfolgst du damit?

Wie fühlst du dich während dem Spielen?

Wie fühlst du dich nach dem Spielen?

Was ist das Besondere an Ego-Shooter-Spielen?

Was fasziniert dich am Videospiele allgemein?

### **Vorteile gegenüber anderen Genres**

Welche anderen Videospiele außer Ego-Shooter spielst du?

Was haben Ego-Shooter-Spiele, was andere Spielgattungen nicht haben?

### **Faktoren der Beeinflussung des Präsenzerlebens**

Kannst du dich während dem Spielen leicht in das Spiel hineinversetzen?

Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du dich ins Spiel hineinversetzt und wie sich das deiner Meinung nach äußert.

Welche Rolle spielt die Grafik um dich ins Spiel hineinzusetzen?

Welche Rolle spielt der Sound?

Welche Rolle spielt die Ego-Perspektive?

Welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich ins Spiel hineinversetzen zu können?

Glaubst du, dass du dich bei Ego-Shooter-Spielen besser ins Spiel hineinversetzen kannst, als bei anderen Spielgattungen?

Wie wichtig sind dir das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur?

Sprichst du manchmal laut vor dich hin wenn du spielst oder sprichst du während dem Spiel laut mit Gegnern? Versuche ein Beispiel dafür zu geben.

Wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?

Ärgerst du dich manchmal auch noch nach Beenden des Spiels über irgendetwas?

Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der Spielfiguren teilnimmst.

### **Ausprägungen des Präsenzerlebens**

Wie leicht lässt du dich ablenken während du spielst?

Wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spielen, wenn z.B. das Handy läutet oder dich jemand anspricht?

Ärgerst du dich wenn du gestört wirst? Warum? Wie äußert sich das?

Hast du manchmal das Gefühl dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden und das Geschehen rundherum zu vergessen? Wenn ja, versuche es in deinen Worten zu umschreiben.

Wie erlebst du die Zeit beim Spielen?

Wie leicht oder schwer fällt es dir aufzuhören? Warum?

Ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in die Nacht gespielt hast und am nächsten Tag nicht ausgeschlafen warst? Wenn ja warum?

Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein und wie stehst du persönlich dazu?

Ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Hunger- oder Durstgefühl vergessen hast? Wenn ja, versuche eine Erklärung dafür zu finden.

### **Bewusstsein über Spiel und Ausprägungen**

Nimmst du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr?

Wie nimmst du die Umwelt während dem Spielen um dich herum wahr?

Ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spielen jemand was zu dir gesagt hat und du es nicht bemerkt hast? Wenn ja, welche Erklärung hast du dafür?

Ist es schon mal vorgekommen, dass du bzw. deine Handlungen während dem Spielen von jemandem anderen kritisiert worden sind? Wenn ja versuche Beispiele zu geben.

# Spieler Interview Nr.1

**Geschlecht** männlich

**Alter** 22

**Ausbildung/Beruf** Lehre/Einzelhandelskaufmann/ derzeit arbeitssuchend

**Familienstand** ledig; in einer Beziehung

Datum des Interviews: 20.10.2008

Dauer des Interviews: 31:08

**Welche Ego Shooter Spiele spielst du? Also die wichtigsten zähl halt mal auf bzw. die, die du am häufigsten spielst.**

Also mein Favourite, was ich wirklich oft spiel und regelmäßig spiel das ist „Gears of War“. Der Anreiz dabei ist meistens, dass ich's mit meiner Schwester spiel, ich spiel's nicht alleine, weil sie das halt auch gern spielt. Und was mich da fasziniert dran ist das Interagieren mit den Figuren. Also wie du damit umgehen kannst, was du machen kannst. Das sind so richtige Ego Shooter, das sind so Third Person Shooter. Das heißt man sieht die Figur nicht von den Augen sondern von hinten. Also das Kreuz und alles, man sieht wie sich die Figur bewegt, wie sie in Deckung geht, man kann blind schießen, man kann etliche Todesmoves machen, also man kann ihm am Kopf steigen, ihn zersägen, ihn komplett zerschießen, dass man ihn überhaupt nicht mehr erkennt den Feind. Die Sprüche halt auch noch dabei. Also was weiß ich...wenn der perfekt nachladet, sagt er „scheiße, ja“ oder irgendwas anderes. Das is irgendwie der Witz dabei. Oder was weiß ich...wenn der Feind total zerstückelt ist, dann heißt das nur „ja der stinkt drei Wochen noch immer nach dem oder was ich was...“ und das ist halt das witzige dran. Da geht's halt nur um Rangliste, dass ich mehr Punkte bekomme, also da gibt's keinen speziellen Anreiz. Das ist halt wirklich nur so. Ab und zu zur Entspannung oder zur Stressbewältigung oder zum Aggressionsabbau. Aber halt nicht so, dass man sagt „ja, ich bin da jetzt abhängig und muss das jeden Tag spielen“. Also nur so ab und zu. So extrem regelmäßig spiel ich das jetzt nicht, aber wenn, wie gesagt halt das.

**Kannst mir vielleicht noch andere Ego Shooter auch aufzählen?**

Also was ich Momentan noch spiele ist das „Brothers in Arms“, das ist so ein 2. Weltkrieg Shooter. Dann „Factory“, „Far Cry2“, das alles sind aktuelle Spielertitel, die ich halt spiel, weil ich sie noch nicht kenn. Das ist mal a bissi Abwechslung.

**Und wenn du jetzt nachdenkst, wie oft pro Woche oder Monat würdest du sagen, dass du spielst?**

Also wenn ich jetzt zu Hause bin, kann man sagen, am Tag so eine Stunde. Ja das ist jetzt momentan halt häufiger, weil ich eben arbeitssuchend bin. Man kann im Prinzip sagen jeden Tag eine, eineinhalb Stunden, denn dann wird's mir eh schon fad. Dann weiß ich eh nicht mehr, was ich machen soll. Also wenn ich öfters verlier, dann will ich eh nicht mehr, dann interessiert's mich eh nicht mehr. Wenn ich gewinne, dann kann's schon sein, dass ich öfter oder länger spiel.

**Okay, also wie lang dauert jetzt durchschnittlich eine Spieleinheit?**

So eine Stunde, eineinhalb Stunden denn dann langweilt es mich wie gesagt.

40 **Also du würdest jetzt nicht sagen, dass du so wie viele Spieler es beschreiben, in einen Spielerausch**  
41 **verfällst und irgendwie vier Stunden durchgehend spielen kannst?**

42 Na ja, also sagen wir so, wenn ich's im Internet spiel, und es ist wirklich ein Neues Spiel, ein gutes Spiel, z.B.  
43 bei Gears of War 2 kann ich's mir schon vorstellen, dass ich länger spiel als eineinhalb Stunden. Das ist halt  
44 noch neu, da ist noch mehr Anreiz, das hab ich noch nicht so durchschaut. Also bei den aktuellen ist es ja so, da  
45 weiß man so ungefähr wie sie sich verhalten, da kann ich das Risiko schon abschätzen....wenn ich jetzt einfach  
46 blind rausschieß oder den Kopf raushalte, da weiß ich schon, die Chance steht fifty/fifty, dass ich drauf geh  
47 dabei. Da ist das Risiko halt total abgeschätzt. Da weiß ich schon das ist der Fehler, das sollt ich nicht machen.  
48 Ich bin ja mehr der Kommandant, also wenn wir's im Internet spielen, dann geh ich meistens auf die Position,  
49 dort schießen, Bestellung halten, Sperrfeuer...was weiß ich was. Da bin ich meistens der Führer.

50 **Und gibt's bestimmte Situationen oder Stimmungen, wo du besonders gern oder intensiv spielst?**

51 Na ja, also wenn ich öfters gegen denselben verlier. Oder wenn sich...wie soll ich sagen...dieselbe Szene öfter  
52 abspielt, dann kann's schon sein, dass man sauer wird. Aber es ist jetzt nicht so, dass ich aggressiv werde und  
53 sag ich muss das jetzt durch die Wand hauen den Controller oder ich zerkratzt Cds oder ich schmeiß irgendwas  
54 um...so is halt nicht! Ich ärger mich halt schon und fang an zu schimpfen, aber nicht so, dass ich jetzt sag ich  
55 wird da gewalttätig oder man muss mich wegsperren. So is nicht. Also es ärgert mich dann halt nur extrem. Vor  
56 allem is ja so, wenn's unfair spielen, man kann bei den Spielen ja meistens auch „klitschn“ das heißt wenn man  
57 irgendwas aufhebt oder so ist man kurz verwundbar und viele rutschen drüber und heben das auf, ohne dass sie  
58 verwundbar sind. Das is sehr ärgerlich, denn wenn man selber fair spielt, erwartet man sich auch, dass die  
59 anderen fair spielen.

60 **Und von den Situationen her, würdest du jetzt sagen, dass du eher nach einem anstrengenden**  
61 **Arbeitsalltag oder eher an nem Tag wo es dir langweilig ist spielst? Oder eher in Stresssituationen, wo du**  
62 **mit irgendwem Probleme hast? Oder Streit hast oder so? Oder ist es so wie es eben grad kommt?**

63 Also das trifft eigentlich auf alles zu. Also ich würd nicht sagen, wenn ich jetzt einen längeren Arbeitstag gehabt  
64 hab, dass ich da nicht spielen würd. Das ist einfach Freizeitbeschäftigung schon irgendwie. Das ist jetzt nicht so,  
65 dass es extrem was Besonderes wäre oder so, dass ich das nur am Feiertag spielen würde, also im Prinzip...es  
66 gehört einfach schon dazu, sowie Internet surfen. Also wenn ich mal aufdrehe, wie gesagt bei mir haltet sich das  
67 nicht so lange. Bei mir is es kurz und dann mach ich wieder lang ne Pause und spiel dann vielleicht später noch  
68 mal, wenn's mich reizt. Aber wie gesagt, wenn ich nen Streit gehabt hab, ist es eine schöne Ablenkung. Man  
69 denkt dann nicht so extrem dran und kann das revus passieren lassen. Man kann sich dann noch mal nach  
70 versetzen in Situationen. Wenn ich spiel, dann denk ich nicht nur ans Spiel. Dann bin ich meistens mit den  
71 Gedanken eh ganz wo anders. Das passiert oft so, dass wenn ich irgendwo steh, in einer Deckung, und dann wird  
72 ich überrannt oder was weiß ich was. Oder ich telefonier nebenbei oder sonstiges.

73 **Und warum spielst du gerade Ego Shooter? Also welche Ziele verfolgst du mit den Ego Shootern speziell,**  
74 **gibt's da irgendwas?**

75 Also ich spiel eigentlich viele Spiele. Es ist nicht so, dass ich mich jetzt auf die eine Gruppe beschränke.  
76 Momentan mein Lieblingsspiel ist Gears of War, das spiel ich eigentlich nur, weil ich die Weltrangliste etwas  
77 raufklettern will. Jetzt Momentan bin ich ca. achtzehntausendster weltweit von über eine Million Spieler. Das ist  
78 halt so, dass ich schau, dass ich weniger sterbe, als dass ich Leute umbringe. Momentan steh ich mit meinen  
79 skills ca. auf dreizehn, vierzehn tausend und selbst bin ich gestorben so fünftausendmal im Schnitt.

80 **Und wenn du jetzt an dein Gefühl während dem Spiel denkst, wie fühlst du dich während dem Spiel?**

81 **Wenn du das so beschreibst? Zum Beispiel angespannt, gestresst, ausgelassen oder entspannt?**

82 Na das kommt auf den Gegner drauf an würd ich sagen. Gut fühl ich mich richtig, wenn der Gegner gar nichts  
83 kann. Dann spiel ich mich mit denen ein bisserl und ärger ihn a bissi. Aber schlecht oder gestresst oder mies fühl  
84 ich mich eigentlich nur, wenn ich total überfordert bin, wenn mich der überlauft ...was weiß ich...wenn der ganz  
85 einfach ne bessere Lauftechnik hat oder...einfach viel mehr Aktionen macht, die ich nicht gleich überreiß. Also  
86 wenn er schon irgendwo auflauert und nur auf mich wartet und ich nimm mir grad irgendwas und stirb dann  
87 durch das. Da ärger ich mich dann halt oft. Dass ich dann denk „Buh, das ist jetzt ganz schön stressig“.

88 **Und wie würdest du deinen Gefühlszustand nach dem Spielen beschreiben?**

89 Mhm...ja es ist eigentlich so wie vor dem Spiel. Dann denk ich mir halt „schön war’s“ oder so. Dass ich jetzt  
90 sag ich bin erleichtert oder hab was geschaffen oder so irgendwie...weiß ich nicht...da hab ich kein spezielles  
91 Gefühl. Ich dreh das dann einfach ab und dann war’s das für mich. Dass das jetzt eine Bestätigung wäre oder ein  
92 Zwang oder so, überhaupt nicht. Das ist total emotionslos eigentlich. Ich dreh das ab und für mich hat sich die  
93 Sache erledigt.

94 **Und was fasziniert dich am Videospiele allgemein?**

95 Also allgemein, es ist halt oft was Neues. Also wenn man sich jetzt Shooter oder so anschaut, sie unterscheiden  
96 sich halt schon zum Großteil vom Szenario, von der Steuerung, Interaktionen die man machen kann. Also das ist  
97 irgendwie immer was Neues. Far Cry z.B., man kann sich da die ganzen Kugeln rausholen mit dem Messer oder  
98 Spezialwerkzeug. Man kann Autos reparieren. Es ist halt immer was Neues. Man entdeckt das immer wieder  
99 neu. Es ist jetzt nicht so, dass man sagt das ist alles immer gleich. Es ist, wie gesagt, komplett bunt gemischt.  
100 Wenn man die Spiele durchschaut, es ist wirklich komplett ne andere Erfahrung, also wieder was Neues und das  
101 ist halt das, was mich daran reizt, das noch mal zu spielen.

102 **Und welche anderen Videospiele außer Ego Shooter spielst du? Kannst du da ein paar nennen?**

103 Ja natürlich, so Rennspiele wie „Need for Speed“. Oder „Burn Out“, da fahren Autos extrem schnell zusammen.  
104 Also so ein „High End Game“, wo man wirklich auf hohe Geschwindigkeit fährt. Also  
105 Geschicklichkeitsaufwand. Und Vorstellungsvermögen. Man kann dort auch viele Abkürzungen fahren. Oder so  
106 „Lego Spiele“ spiel ich halt auch gerne. Das kann man auch zu zweit spielen. Da muss man Sachen zerschlagen  
107 und so. Mit der Nintendo Wii, das ist jetzt nicht so beschränkt. Auch „Fable“, das ist so ein Action-Adventure-  
108 Spiel, „Zelda“, „Super Mario“, so Jump and Run. Dann so Beat n’ Up –Spiele wie „Taken“. Oder „Mortal  
109 Combat“ spiel ich auch gern. Also durch die Bank im Prinzip alles.

110 **Und wenn du da an andere Spielgattungen denkst, was sind für dich persönlich die Vorteile in den Ego  
111 Shooter Spielen? Also wo du jetzt sagst, genau den Punkt haben Ego Shooter Spiele, der mich reizt, den  
112 die ganzen anderen nicht haben. Gibt’s da was? Oder wonach wählst du das aus?**

113 Also wenn ich das vergleichen müsste, ich vergleich das immer mit den Spielen die ich hauptsächlich spiel, mit  
114 dem „Gears of War“. Beim „Gears of War“, wie gesagt es gibt so viele verschiedene Spielertypen, die eine  
115 verschiedene Taktik haben. Die einen warten halt wirklich ab, bis was passiert, die anderen überlaufen dich  
116 gleich. Dann gibt’s wieder welche, die sind nur auf spezielle Waffen aus. Die immer mit nem Ass im Ärmel  
117 spielen wollen. Das ist halt der Reiz dabei. Bei Rennspielen setzt du dich rein, fährst deine Strecken. Da  
118 kommt’s halt nur auf Bremspunkte drauf an, und wie du einschlägst ungefähr. Es ist halt mit der Zeit...die  
119 Strecke verändert sich nicht, es ist immer dasselbe! Aber beim „Gears of War“ ist es halt immer bunt gemischt,  
120 du weißt nie, was der andere kann. Ist er gut? Ist er nicht gut? Wie ist die Verbindung? Ja, das ist halt wieder was

121 anderes. Wobei, beim Gears of War ist halt alles festgelegt. Die Zeit, die man spielt. Die Wiederbelebungszeit.  
122 Die Welten weiß man halt alle schon im Vorhinein. Man hat oft lange Wartezeiten, aber das nehme ich halt in  
123 Kauf. Im Prinzip ist es... ja es ist halt immer a bissl was...der kann was, was ich noch nicht kann. Und das ist  
124 halt der Anreiz, ich will genau so gut werden. So a bisserl kann man das sehen. Wie soll ich sagen... die Spieler  
125 sagen dazu, zu der Fähigkeit zum spielen „skill“. Und das wollen halt alle verbessern. Wie gesagt, die Fähigkeit  
126 „ich kann das“ oder „ich kann das nicht“. Also wenn man verloren hat, dann wird man meistens beschimpft als  
127 „nupe“ oder man hat halt keinen „skill“ oder einen schlechten „skill“ und um das geht es halt eigentlich. So  
128 extrem hab ich auch nicht wirklich eine Werkstellung. Meine Schwester ist jünger als ich und mit der spiel ich  
129 genauso gerne. Wenn ich jetzt schau, ich kann z.B. mit meiner Schwester viel besser spielen, weil die  
130 Kommunikation untereinander stimmt. „Bleib auf der Position“ oder „schau auf den boomer“. Oder bei  
131 Spezialwaffen, dann kann ich mich drauf verlassen, dass es wirklich so ist. Wir spielen immer spezielle  
132 Charaktere. Die unterscheiden sich von der Stimme, vom Aussehen natürlich. Und wenn z.B. die Figur, die  
133 meine Schwester spielt, auch wenn sie jetzt nicht mitspielt, wen sie aufschreit und down geht, kann man's ja  
134 Wiederbeleben. Das ist für mich so ein Ziel, gleich schau, dass sie wieder aufsteht, wieder fit ist, also ihr  
135 weiterhelfen. Wenn meine Schwester vor mir stirbt, dann schau ich immer wer sie umgebracht hat und dann hol  
136 ich mir den zurück. Aber so ansonsten, gibt's da nicht wirklich was.

137 **Und wenn du jetzt ans Spielen selber denkst, glaubst du, dass du dich leicht ins Spiel hinein versetzen**  
138 **kannst?**

139 Inwiefern rein versetzen? Also um das taktische einfach oder um die Zeit, z.B. wenn du einen älteren Shooter  
140 spielst, wie das früher war, z.B. die Funkgeräte oder so das kenn ich ja vom Bundesheer auch. Also das ist  
141 heutzutage noch gang und gebe. Also das was sie früher gehabt haben im Vietnam Krieg oder 2. Weltkrieg.

142 **Na ja, so dass du das Gefühl hast du bist jetzt in der Welt drinnen und nicht mehr in der Realität um dich**  
143 **herum. Also dass es dir irgendwie leicht fällt, du bist jetzt nur im Spiel drinnen und das was rundherum**  
144 **passiert ist mir egal.**

145 Na ja, so würd ich das nicht sagen. Wenn ich's so offline spiel, ohne Internet und das, wenn ich wirklich gegen  
146 den Computer spiel, dann weiß ich nicht...ist ja das nicht so intensiv. Dann nehme ich die Umwelt um mich  
147 schon sehr wahr. Wenn jetzt z.B. das Handy läutet, dann schreib ich gleich zurück oder telefonier. Und es is  
148 wenn ich's im Internet spiel, da ist es Echtzeit, da kann man nicht auf Pause schalten. Da ist das Spielerlebnis  
149 schon intensiver. Und da bemüht ich mich halt schon mehr, mehr Leistung zu bringen. Aber es is jetzt nicht so,  
150 dass ich sag ich vergiss das rund um mich herum. Es gibt halt schon so Schockmomente, wo man einfach  
151 überrascht wird oder zersägt wird oder sonstiges. Wo es einem dann reißt und man denkt „Buh, wo ist der  
152 hergekommen?“. Dann ist das halt schon so. Oder wenn es einem auf einmal den Kopf zerreißt. „Buh, der ist  
153 jetzt wirklich total überraschend gekommen der Schuss“. Dann ist das halt schon extremer. Wie gesagt, den  
154 Computer kann man halt berechnen, wenn du gegen einen Menschen spielst, da gibt's kein Programm und da  
155 gibt's keinen Plan A oder Plan B. Ganz individuell. Also da kann man nicht drauf schau.

156 **Und welche Rolle spielt die Grafik für dich, dass du dich hineinversetzen kannst? Hat die eine**  
157 **ausschlaggebende Wirkung?**

158 Also um das Reinversetzen geht's jetzt bei mir nicht so. Ich will mich da gar nicht so hinein versetzen, denn die  
159 Sachen, die da im Spiel passieren, die möchte ich in Wirklichkeit gar nicht erleben. Also wie Menschen zersägt  
160 werden oder verstümmelt werden. Das muss ich gar nicht so sehen. Ich sag einmal so, wenn das realistischer  
161 aussieht, dann ist das schon irgendwie Genugtuung. Also sagen wir so, wenn das wirklich gut aussieht, dann

162 spielt man es lieber als wenn es nicht so gut aussieht. Bei „Gears of War“ z.B. ist das wirklich 1A. also ich  
163 spiel's halt gern, weil's gut aussieht, einfach zum spielen ist, weil's genug Leute spielen und weiß ich  
164 nicht...es ist halt mehr ein besserer Vergleich als mit anderen Spiele. Also ich spiel die Spiele schon gern,  
165 wenn's wirklich gut aussehen. Im Prinzip, man kauft sich die neuen Konsolen und das alles, dass man halt  
166 wirklich eine neue und aktuelle Qualität hat. Ich find halt schon, dass das sehr ausschlaggebend ist. Wenn man  
167 sich z.B. alte Spiele anschaut, dann kann man sich gar nicht vorstellen, dass man das früher länger gespielt hat.  
168 Ab und zu oder so. Das erste Spiel wirklich, das ich so intensiver halt spiel, ist halt wirklich das...man kann es  
169 dann noch mit neue Spiele vergleichen, also das man sagt „es is so schirch“ oder „es macht keinen Spaß mehr“  
170 oder so, im Gegenteil. Das beschäftigt mich noch immer.

171 **Das heißt, wenn ich dich richtig verstehe, ist es für dich jetzt auch wenn ein Handy läutet, das ärgert dich**  
172 **auch nicht wirklich, dass du dir jetzt denkst „na super, jetzt bin ich grad drinnen im Spiel, jetzt läutet das**  
173 **Handy, bitte tu das Handy weg“ oder so? Da drückst du einfach auf Pause und das ist für dich nicht**  
174 **wirklich ausschlaggebend sondern es ärgert dich nicht wirklich?**

175 Nein, nicht wirklich.

176 **Das heißt der Sound spielt dann fürs Hineinversetzen für dich wahrscheinlich auch keine wesentliche**  
177 **Rolle, weil du dich ja nicht wirklich stark hineinversetzt. Aber was ist mit der Ego Perspektive? Wie**  
178 **empfindest du das? Findest du...ist die Ego Perspektive für dich bedeutender als wenn es z.B. die dritte**  
179 **Person ist?**

180 Nein, nicht wirklich. Also man sieht bei vielen Spielen halt schon die Füße, wenn man runter schaut oder die  
181 Hände, aber ich find das eher störend. Ich leg da gar nicht so viel Wert drauf. Wenn ich's mir aussuchen kann,  
182 dann spiel ich's lieber in der dritten Person. Das ist für mich einfach übersichtlicher. Man sieht das alles von a  
183 bissl weiter hinten, also ich find ja nicht, dass man sich da so reinversetzen kann. Für mich ist das irgendwie  
184 unverständlich, wenn mir wer erzählt, er ist da total drinnen oder er muss das jetzt spielen, sonst passiert  
185 irgendwas oder so zwanghaft. Ich weiß nicht, ich kann das nicht verstehen.

186 **Das heißt dir ist immer bewusst, dass du jetzt nur quasi der Mensch bist, der eine Maschine steuert...**

187 Ja genau.

188 **...und du jetzt nicht das Gefühl hättest du bist der Mensch da drinnen und du bist die Person dort. Das ist**  
189 **bei dir also nicht so?**

190 Nein nicht wirklich.

191 **Ja die Frage hat sich dann erübrigt, ob du glaubst, dass du dich bei Ego Shooter Spielen besser hinein**  
192 **versetzen kannst, als bei anderen Spielen.**

193 Nein nicht wirklich. Es ist halt schon interessant, wenn die Story so packend ist, dass es wirklich mehr fordert als  
194 wenn man nur so reingeht und den und den tötet und dann geht man in den nächsten Raum. Also wenn man eine  
195 Story hat, die einem wirklich packt und bindet, von Anfang bis Ende, dann ist das halt ein intensiveres Spiel, als  
196 wenn du jetzt wirklich nur Ziel A, Ziel B, erledigen muss und fertig.

197 **Also wenn ich das jetzt zusammenfassen kann, ist das richtig, dass du einfach Realität und Spiel klar**  
198 **trennst und immer das Bewusstsein hast, dass du das trennst?**

199 Das kann man gar nicht verwechseln, in meinen Augen.

200 **Also du bist dir immer bewusst „ich sitz jetzt da, und das ist das Kasterl quasi“?**

201 Ja genau. Mehr gibt's da eigentlich gar nicht. Das ist nur zur Belustigung. Man dreht halt auf. Aber im Prinzip,  
202 man könnte auch fernsehen, aber fernsehen tu ich gar nicht so viel. Da tu ich halt lieber selber a bissi was.

203 **Und wie wichtig sind das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur? Ist das für dich irgendwie**  
204 **ausschlaggebend? Oder ist dir das egal, was für einen Charakter, der hat oder ob du den sympathisch**  
205 **findest? Hat das irgendeine Bedeutung für dich?**

206 Na ja, wenn ich was spiel, dann schau ich schon irgendwie, dass die Figur irgendwie...weiß ich nicht...eher  
207 lässig ist. Wenn ich jetzt z.B. „Gears of War“ hernehme, dann kann man Außerirdische und Menschen spielen,  
208 da spiel ich lieber Menschen. Das ist einfach...weiß ich nicht...da ist es besser du verstehst irgendeinen Spruch  
209 als du hörst irgendwas grollen oder so. Das ist einfach...ich spiel's halt viel lieber.

210 **Und wenn du jetzt überlegst, wenn du während dem spielen...kann's passieren, dass du manchmal laut**  
211 **vor dich her redest oder mit dem Gegner laut sprichst? Wenn du jetzt nachdenkst, kannst du dich**  
212 **erinnern, wie das ist? Dass es dir eben schon mal passiert ist, dass du den Gegner direkt ansprichst?**

213 Na ja, eigentlich...weiß ich nicht...so reden tu ich eigentlich im Prinzip nicht. Also ich red nicht mit dem  
214 Gegner, wenn dann sag ich der Computer ist unfair. So „scheiße“ oder so. Meistens ist es schimpfen. Aber  
215 ansonsten...so dass ich jetzt Gespräche führ oder so, überhaupt nicht! Es ist halt so, wenn man's im Internet  
216 spielt, dann kann man sich schon unterhalten miteinander. Da gibt's dann schon ein paar  
217 Meinungsverschiedenheiten, wo dann geschimpft wird. Aber ansonsten...eigentlich überhaupt nicht.

218 **Und wenn du jetzt überlegst, wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel? Du hast es zwar eh**  
219 **schon a bisserl erwähnt, aber...wenn jetzt irgendwas nicht so funktioniert, wie du willst, ist dir das relativ**  
220 **egal oder ärgerst du dich dann schon sehr darüber? Wie äußert sich das?**

221 Na ja, es kommt drauf an, wie lang man daran spielt. Wenn man jetzt eine Welt spielt, die man zwei-, dreimal  
222 nicht schafft, dann ärgert man sich noch nicht so. Dann denkt man sich „okay, ich war jetzt zu blöd dafür, jetzt  
223 muss ich einen besseren Weg dafür finden“. Es gibt eh immer einen Weg. Aber wenn man jetzt so spielt,  
224 hunderttausendmal dasselbe, dann denk ich mir „das ist mir zu blöd“ und dann gib' ich ein anderes Spiel rein. Da  
225 tu ich gar nicht so viel herum, bevor ich mich da so sehr ärger und die Haare grau werden...na geh!

226 **Und wenn du abdrehst und aufhörst zum Spielen. Ärgerst du dich danach noch weiter oder ist das für**  
227 **dich dann abgeschlossen, das war eine Spielsequenz? Oder beschäftigt dich das danach auch noch?**

228 Na ja, weiter ärgern is halt nicht so. Es ist halt so, dass ich mir denke, wie kann ich das jetzt schaffen?! Aber dass  
229 ich mir das jetzt denk „Das is a Schas“ oder „Das is a Klumpert“...so extrem ist es halt nicht. Oft ist es dann eh  
230 so, dass man im Internet schaut, und dann findet man eh ne Lösung für das Problem.

231 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Ge fühlen der Spielfiguren teilnimmst.**  
232 **Also wenn z.B. irgendein Gegner irgendwas macht im Spiel, dass du da irgendwie teilnimmst an dem.**  
233 **Oder sagst du „na geh bitte, das ist der Spieler da drinnen und das bin jetzt nicht ich, das kann mich nicht**  
234 **beeinflussen“.**

235 Ja das ist auch eine interessante Frage. Also wenn man jetzt so Sachen her nimmt, man denkt sich halt  
236 schon...na es kommt drauf an...z.B. wenn ich jetzt so ein Spiel hernimm, z.B. „Gears of War“, da kommt's halt  
237 auch vor, dass Kameraden sterben oder im Krieg fallen, ist eh klar. Aber es ist jetzt nicht so, dass man sagt „das  
238 ist so traurig“. Man sagt halt „Ja, es ist passiert“. Aber wenn man jetzt hernimmt z.B. das „Brothers in Arms“,  
239 das ist wie gesagt so ein Weltkrieg-Shooter, da haben viele mitgearbeitet, die z.B. ja selbst im Krieg gedient  
240 haben und das alles erlebt haben. Viele eigene Erinnerungen, Tagebücher, das ist alles verarbeitet worden in dem  
241 Spiel. Da macht man sich halt schon seine Gedanken, wenn man die Leute sieht und das Leid, das es da alles  
242 gegeben hat. Da denkt man sich schon oft „Na serwas, da geht's schon ordentlich zu“, „da ist es ordentlich

243 zugegangen“. Da ist es halt ganz anders, wenn man weiß, dass da wirklich was echt passiert ist, dann denkt man  
244 ganz anders darüber. Ansonsten eigentlich eher weniger. Da stört’s mich nicht so. Dann passiert’s halt, nicht?!

245 **Und zum Thema „Ablenkung“...da haben wir eh vorher schon kurz darüber gesprochen...wie leicht lässt**  
246 **du dich ablenken, wenn du spielst?**

247 Im Prinzip eh sehr leicht. Ich bin da nicht so gefangen in einer Welt. Wenn irgendwas is, wenn der Hund zum  
248 quicken anfängt oder irgendwas im Mund hat, dann renn’ ich ihm schon nach und nimm’s ihm weg.

249 **Das heißt, in dem Moment, wo du spielst, ignorierst du diese Störfaktoren nicht, sondern gehst normal**  
250 **drauf ein?**

251 Wie gesagt, wenn’s Telefon läutet, heb’ ich auch ab. Auch wenn ich jetzt im Internet spiel oder so.

252 **Also es ist z.B. auch noch nie vorgekommen, dass du so drinnen bist, dass, wenn das Handy geläutet hat,**  
253 **du gesagt hast „ich geh später ran, weil ich kann jetzt grad nicht aufhören“?**

254 Nein, das war eigentlich noch nie. Außer ich wollte mit demjenigen nicht sprechen, dann ist’s was anderes  
255 (lacht).

256 **Aber so aufs Spiel bezogen kann das nicht passieren?**

257 Nein, überhaupt nicht.

258 **Und du ärgerst dich auch nicht wirklich, wenn du gestört wirst? Also wenn dich z.B. während dem Spiel**  
259 **wer anredet oder so?**

260 Na es is eher so, dass ich mit den Leuten im Raum rede bevor ich da so alleine vor mich hindöse.

261 **Und hast du manchmal das Gefühl, dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden und das Geschehen**  
262 **rundherum zu vergessen? Das haben wir ja vorher eh schon kurz angesprochen.**

263 Nein, eigentlich überhaupt nicht.

264 **Und wie erlebst du den Zeitfaktor beim Spiel? Hast du das Gefühl, dass die Zeit schnell vergeht? Nimmst**  
265 **du die Zeit bewusst wahr? Oder wie...wenn du an die Zeit jetzt so denkst...**

266 Na das ist so wie die Relativitätstheorie, nicht?! Also bei Sachen, die man gern macht, dann vergeht die Zeit  
267 immer schnell. Und wenn du was machst wie z.B lernen oder sonstiges, was dir halt schwer fällt, dann vergeht  
268 sie halt nicht so schnell. Also ich find’ schon, dass sie schnell vergeht. Die Zeit vergeht wie im Flug.

269 **Und ist dir das schon passiert, dass du sagst „Oh Gott, jetzt sind drei Stunden vergangen, mir kommt das**  
270 **vor wie eine halbe Stunde!“.**

271 Ja, sowas gibt’s schon auch. Aber meistens da spiel’ ich nicht alleine, da spiel’ ich mit Freunden oder so. Da  
272 vergeht die Zeit wirklich wie im Flug. Weil dann ist es nicht so, dass man nur fixiert ist auf das Spiel, da redet  
273 man irgendeinen Blödsinn, haut sich ab über so blöde Sachen oder haut sich übers Spiel ab, weil da irgendein  
274 Fehler ist oder sonstiges. Aber ansonsten...

275 **Und wie leicht oder schwer fällt es dir aufzuhören, wenn du jetzt in einer Spielsequenz drinnen bist? Oder**  
276 **eine Spielsession hast oder so?**

277 Eigentlich hab’ ich da kein Problem damit. Also wenn’s jetzt heißt wir fahren nach Hause oder so irgendwas,  
278 dann hör’ ich auf. Es ist da nicht so, dass ich zwanghaft weitermachen muss.

279 **Also das überhaupt nicht?**

280 Nein, also...

281 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in die Nacht gespielt hast und am nächsten Tag z.B.**  
282 **nicht ausgeschlafen warst deswegen, weil du jetzt nicht aufhören hast können?**

283 Na ja...ganz selten wenn sowas passiert. Wenn's jetzt wirklich ein neues Spiel ist, wenn's wirklich super gut  
284 und ich muss das unbedingt und so. Aber das kommt seltenst vor! Fast gar nicht. Vielleicht ein-, zweimal.

285 **Und was fällt dir zum Wort „Spielerausch“ ein? Also persönlich jetzt irgendwie: Hast du schon mal das**  
286 **Gefühl gehabt, dass du in einem Spielerausch bist oder würdest du das persönlich beschreiben auf dich**  
287 **bezogen?**

288 Na das war eh im Prinzip, wie das „Gears of War“ rausgekommen ist, da hab' ich das dann mal gespielt und  
289 dann hab ich halt gesehen, dass es das im Internet auch gibt und dann hab ich das irgendwie gehabt. Aber das  
290 war nicht lang, das war ein-, zweimal. Und da hab ich halt bis spät in die Nacht...was weiß ich...angefangen um  
291 acht und gespielt bis halb eins in der Früh, oder zwei...ich weiß nicht mehr. Das hat sich dann sowieso  
292 aufgehört, weil ich dann immer weniger gespielt hab. Die Verbindung war dann immer schlechter und man hat  
293 sich dann eigentlich nur mehr geärgert als was es sich dann ausgezahlt hat. Deshalb hab ich es ein-, zweimal.

294 **Das heißt du würdest jetzt auch nicht sagen, du verfallst regelmäßig in einen Spielerausch?**

295 Nein. Wie gesagt, ab und zu ein kleines Spielchen ist schon drinnen, aber so dass ich jetzt permanent...das wär  
296 mir einfach zu blöd. Man schaut...man kann ja dann schau bei die Ranglisten, da gibt's Leute, die haben jetzt  
297 so wie ich, zwölf-, dreizehntausend skills. Dann gibt's Leute, die haben hunderttausend skills, die spielen  
298 permanent durch. Wenn man sowas sieht, denkt man sich halt schon „Na bist du narrisch, der hat keine Freunde,  
299 der hat gar nichts“. Der spielt das von in der Früh bis am Abend. Das ist halt...weiß ich nicht...abschreckend.  
300 Man denkt sich halt auch seinen Teil dazu, nicht?! Es ist halt schade. Im Prinzip, es ändert sich ja soviel eh nicht.  
301 Nur das die Spiele ein bisserl anders sind. So, dass ich es permanent spielen muss und jedes Spiel auf der Welt  
302 kennen muss...nein danke!

303 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du deinen Durst oder Hungergefühl vergessen oder**  
304 **unterdrückts hast, weil du so intensiv mit dem spielen beschäftigt warst?**

305 Na im Prinzip kann man eh permanent was trinken oder essen zwischendurch, das tu ich ganz normal.

306 **Das heißt du hats noch nie das Erlebnis gehabt „Oh Gott, jetzt hab ich schon ur lang nichts mehr gegessen**  
307 **oder nichts mehr getrunken, weil ich total drauf vergessen hab“?**

308 Nein. Das sind meistens so kurze Spielphasen. So nen Spielerausch...wie gesagt am Anfang vielleicht, wie das  
309 rausgekommen ist, aber jetzt gar nichts mehr. Wie gesagt, das ist eh immer weniger. Je öfter man spielt, desto  
310 uninteressanter wird die ganze Sache.

311 **Und glaubst du, dass du während dem Spielen, dich und deine Handlungen bewusst wahrnimmst? Oder**  
312 **hast du das Gefühl, dass du jetzt gar nicht mehr weißt, was du gemacht hast?**

313 Das mit die Finger oder wie man was steuert oder so? Ob das schon von selbst geht oder ob man da noch  
314 nachdenkt über eine Situation?

315 **Ja genau. Oder ob du jetzt bewusst über deine Handlungen nachdenkst oder deine Konzentration so aufs**  
316 **Spiel fokussiert ist, dass du dich und deine Handlungen komplett vergisst?**

317 Ja ich glaub das vergisst man dann schon. Wenn man das spielt, das wird dann halt alles automatisiert. Man  
318 achtet dann halt nicht mehr so extrem drauf. Ich glaub halt schon, dass das alles dann automatisch geht.

319 **Und bezüglich Umweltwahrnehmung haben wir vorher eh auch schon ein bisschen gesprochen. ..wie du**  
320 **das rundherum wahrnimmst?**

321 Also ganz normal. Ich find nicht, dass das irgendwie so...wie gesagt, dass ist halt der Fernseher und wenn jetzt  
322 irgenwer vorbei geht, dann merkt man das schon, wer das ist. Oder wenn da ein Hund unten vorbei rennt, das  
323 bekommt man alles mit. Also ich find das nicht, dass das so extrem ist.

324 **Ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spiel jemand was zu dir gesagt hat und du es nicht**  
325 **bemerkt hast?**

326 Ja das kann schon vorkommen. Je nachdem wie laut das gesagt wird und wie intensiv. Wenn ich jetzt z.B.  
327 hernehme, irgendeine knifflige Situation, es steht eins zu eins, und es geht darum, wer die Runde gewinnt, und  
328 ich hab ein Scharfschützengewehr und muss mich konzentrieren, dass ich da irgendein Körperteil treffe von  
329 dem, dann kanns schon passieren. Aber wenn ich jetzt hernehme, irgendein anderes Spiel, dann...weiß ich  
330 nicht...ist das nicht so intensiv. Also wenn man jetzt wirklich gegen einen Menschen spielt, dann ist es  
331 phasenweise so, dass es einem wirklich total einnimmt. Aber dann halt auch wieder nicht. So ab und zu. Bei  
332 Sachen, wo es halt wirklich um die Wurst geht, sag ich jetzt mal. Da ist es halt schon so, dass man sich komplett  
333 auf das konzentriert. Aber ansonsten...das ist halt mehr...vielleicht ist das auch schon, weil ich jetzt schon ein  
334 bisserl die Erfahrung hab, in dem Spiel, das kann auch sein, dass man das dann nicht mehr so extrem eng sieht.  
335 Aber wenns wirklich um die wurst geht, dann kanns schon passieren, dass man das überhört oder nicht  
336 mitbekommt oder falsch versteht.

337 **Das heißt, du bist ja auch in einer Beziehung, wie ist das, wenn dich deine Freundin während dessen**  
338 **anspricht, reagierst du auf sie? Oder drückst du auf „Pause“? Oder sagst du „Geh, wart' ein bisserl,**  
339 **reden wir nachher“?**

340 Nein, ich geb ihr im Prinzip gleich eine Antwort. Nicht dass ich auf „Pause“ schalt oder so, da wird einfach so  
341 geredet. Außer es is wirklich ein längeres Thema, dann dreh' ich sogar ab, das ist auch kein Problem.

342 **Das ist also dann kein Problem so dass du sagen würdest „Bitte, lass mich in Ruhe, ich kann jetzt gerade**  
343 **nicht“ oder dass du sie ignorieren würdest?**

344 Nein.

345 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bzw. deine Handlungen während dem Spielen von jemandem**  
346 **kritisiert worden wären? Also wenn du jetzt z.B. deine Freundin hernimmt, dass sie sich irgendwie**  
347 **aufgeregt hätte „Mensch, ich hab gerade was gesagt zu dir und du ignorierst mich“. Oder dass irgendwer**  
348 **gesagt hätte „Mah, du bist dann so weggetreten, ich kann tun was ich will und du siehst mich nicht“. Ist**  
349 **da schon mal Kritik gekommen?**

350 Na das war eher so zum Spaß. Also wenn jetzt so ne Kleinigkeit war und ich hab nicht zugehört, so „Hey, du  
351 hörst mir nicht zu“. Aber es ist jetzt nicht so, dass das ernst gemeint ist, nur so Neckerein. Ich kann das total  
352 abschalten. Ich bin da jetzt nicht so fixiert drauf. Wenn dann meistens nur Spaß.

## Spieler Interview Nr.2

**Geschlecht** männlich

**Alter** 23

**Ausbildung/Beruf** Matura / derzeit Student

**Familienstand** ledig; in einer Beziehung

Datum des Interviews: 21. Oktober 2008

Dauer des Interviews: 29min 40sek

**Welche Ego-Shooter-Spiele spielst du? Versuche einige aufzuzählen:**

Crisis; Counter Strike; Unreal Tournament; Gears of War – ja und das war's eigentlich zurzeit.

**Wie oft pro Woche/Monat spielst du Ego-Shooter-Spiele?**

**Wie oft spielst du andere Videospiele?**

Ego-Shooter spiel ich so zweimal die Woche. Sonst kommt's auf Spiel drauf an. Wenn's spannend ist, dann spiel ich auch gleich mal 4 oder 5 Stunden, wobei Counter Strike spiel ich meistens nicht so lang.

**Das heißt eine durchschnittliche Spieleinheit ist vom jeweiligen Spiel abhängig? Oder was würdest du sagen wie lange eine durchschnittliche Spieleinheit bei dir dauert?**

Also ich würd sagen 3 Stunden ist durchschnittlich schon... es hängt halt davon ab ob es ein Multiplayer-Spiel ist oder ob's Single-Player ist...

**Das heißt du spielst aber alleine auch, also nicht nur im Multiplayer-Modus?**

Ja, ich spiel alleine auch.

**Gibt es bestimmte Situationen bzw. Stimmungen in denen du sagst, dass du besonders gerne Ego-Shooter spielst oder besonders häufig?**

Nein, das würd ich so jetzt nicht sagen. Ich spiel relativ gerne Computerspiele und auch relativ verschiedene. Hängt jetzt nicht von irgendeiner Gemütsstimmung ab.

**Warum spielst du Ego-Shooter-Spiele? Welche Ziele verfolgst du damit?**

Vor allem im Multi-Player hat es einen leichten Sportcharakter, also es geht darum, dass man sich misst. Es ist ein Team sport für mich. Und da Erfolge zu erzielen ist halt schon spannend und lustig. Weil man ja auch mit den anderen Leuten kommunizieren kann und die kennt. Und sonst im Single-Player ist es halt das typische Welt retten-Thema, wo mich meistens die Geschichte dahinter interessiert – also wie ihnen das eingefallen ist und wie sie das ganze umsetzen können.

**Wie fühlst du dich während dem Spielen? Kannst du das irgendwie beschreiben?**

Na man muss sich ziemlich stark konzentrieren. Und man verfällt schon a bissi in diese Welt hinein. Also das kann ich auf jeden Fall nicht leugnen. Ich bin auch dann sehr abgelenkt davon also ich kann mich schwer auf irgendwelche anderen Sachen konzentrieren, wenn wer mit mir redet oder so, ich hör das schon, also ich merk das dann schon, aber vielleicht im ersten Moment noch nicht ganz, also da muss man mich vielleicht ein bisserl rausrütteln. Da kann man schon sehr versinken! Und es is auf jeden Fall spannend. Es wird teilweise extrem spannend, kommt halt dann auch auf die Situation drauf an. Und teilweise gibt's auch Shooter, die richtig Furcht

41 einflößend sind, also wo man es schon mal mit der Angst zu tun kriegt, wenn man zum Beispiel im Dunkeln  
42 spielt, mit Kopfhörer. Das ist dann schon recht... ja gruselig.

43 **Wie fühlst du dich nach dem Spielen?**

44 Ja es kann durchaus vorkommen, dass man nachher ein bisschen aufgekratzt ist und dass man dann noch ein bisschen  
45 furchtig ist und fitter aber ja... passiert eher selten... also das müssen dann schon richtig spannende Spiele sein  
46 oder keine Ahnung...

47 **Also wenn du aufhörst zum Spielen schließt du ab mit dem Spiel?**

48 Ja! Genau.

49 **Was ist das Besondere an Ego-Shooter-Spielen?**

50 Mhm, das Besondere ist, dass man genau das sieht, was eben die Person selber auch sieht, aber nicht mehr. Man  
51 sieht nicht, was links, rechts oder hinter einem ist, was die Spannung auch extrem erhöht! Und es hat im  
52 Mehrspieler auch was mit sehr hoher Präzision zu tun. Man muss auch richtig üben wenn man gut sein will. Ich  
53 hab das eine Zeit lang gemacht aber das war mir dann einfach zu viel Aufwand weil wenn man gut sein will man  
54 dann auch wirklich alleine üben muss und kann nicht einfach sagen „hey, spielen wir mal“.

55 **Also es ist auch ein gewisser Ehrgeiz?**

56 Ja der Ehrgeiz ist auf jeden Fall da! Man will ein Spiel durchspielen, auch wenn man es alleine spielt. Und man  
57 ist auch immer gespannt, was als nächstes kommt und wie die Geschichte weitergeht. Oder wie die Gegner  
58 reagieren und lauter so Sachen.

59 **Und was fasziniert dich am Videospiele allgemein? Weil du ja gesagt hast du spielst andere Sachen auch  
60 noch.**

61 Ähm...es ist schwierig...man kann in Videospiele Sachen machen, die man sonst nicht machen kann. Ja in Ego  
62 Shootern ist das jetzt vielleicht ein bisschen krass aber man kann generell viele Sachen erleben, die man sonst nicht  
63 erleben könnte. Man kann in der Zeit herumreisen wie man lustig ist. Man kann fremde Orte besuchen. Und es  
64 ist teilweise auch dieser Teamfaktor sehr groß! Ja was gibst sonst noch... ich weiß nicht... Teilweise sind's auch  
65 Spiele wo man sehr strategisch denken muss und es sind teilweise schon auch sehr hohe Anforderungen da. Und  
66 es ist auf jeden Fall auch der Ehrgeiz wieder da, dass man diese erfüllt. Und...ja...

67 **Welche anderen Videospiele außer Ego-Shooter spielst du?**

68 Adventure Spiel ich gerne. Und Rollenspiele. Und Strategiespiele.

69 **Und würdest du sagen, dass du eher mehr zu Ego Shootern tendierst oder ist das unterschiedlich?**

70 Ich würd sagen ich Spiel zurzeit am meisten Rollenspiele.

71 **Was glaubst du, was Ego Shooter Spiele haben für dich, was jetzt bei anderen Spielen, bei Rollenspielen  
72 z.B. oder bei Rennspielen nicht vorkommt? Gibst da irgendetwas, was dich genau deshalb bei Ego Shooter  
73 Spielen fasziniert?**

74 Ja also ich denk schon, dass man bei Ego Shootern auf jeden Fall seine Aggressionen sehr gut loswerden kann.  
75 Also das ist für mich schon einer der größten Punkte, die das ganze davon abgrenzt. Und auch, dass man sagen  
76 kann „okay, jetzt hab ich einen stressigen Tag gehabt oder was auch immer, oder die Professoren sind mir auf  
77 die Nerven gegangen, jetzt tu ich mich ein bisschen abregieren. Aber hat jetzt insofern mit dem richtigen Leben nix zu  
78 tun! Es hat halt ein bisschen...ja...sinnlose Gewalt oder so...aber na ja.

79 **Und wahrscheinlich auch „Aggressionsabbau ohne Konsequenzen“ oder?**

80 Genau, ja!

81

82  
83 **Hast du das Gefühl, dass du dich während dem Spielen leicht rein versetzen kannst?**  
84 Ja!  
85 **Also schon?!**  
86 Auf jeden Fall, ja!  
87 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du dich ins Spiel hineinversetzt, also wenn du jetzt auch die**  
88 **Umgebung rundherum hernimmst, und das Spiel selber, wie sehr du dich rein versetzt und was dafür**  
89 **sprechen könnte.**  
90 Mhm... inzwischen ist es bei mir schon a bissl besser. Früher, wie ich noch in die Schule gehen bin, war ich  
91 extrem. Da bin ich hinein in diese Welt und hab alles rund um mich vergessen. Da hab ich vergessen mir was zu  
92 essen zu richten und ja, man geht dann halt wirklich nur mehr kurz aufs Klo wenn's sein muss. Inzwischen ist  
93 es... okay, es ist bei mir a bissl schwierig, bei anderen Leuten in der WG, die machen zeitweise nen ziemlichen  
94 Krach. Inzwischen ist es bei mir nicht mehr so, dass ich mir denk „okay, ich bleib da jetzt trotzdem beim Spiel  
95 dabei“, wenn irgendwas passiert, dann schau ich auf jeden Fall nach, was die grad so treiben. Ähm... aber wenn  
96 man Ego Shooter spielt, es gibt schon so Momente, wo man sich denkt „ich kann jetzt nicht vom Rechner weg,  
97 weil ich noch ganz dringend was machen muss und wenn ich das jetzt nicht mache, dann wird ich erschossen  
98 und so weiter. Man kann... ich weiß nicht inwiefern man sagen kann, wie tief ich da reinsinke, aber...  
99 **Aber das z.B. mit dem Essen machen wäre eine eigene Frage bei mir auch noch gewesen... deshalb find**  
100 **ich das jetzt interessant, dass du das von alleine angesprochen hast. Die Frage wäre eben die gewesen, ob**  
101 **es passieren kann, dass du quasi im Spielerausch, sag ich jetzt mal, aufs Essen und trinken vergisst oder**  
102 **so. Also dass du das gar nicht mehr wahrnimmst weil du eben so drinnen bist.**  
103 Das kann durchaus passieren! Ich hab meistens... stell ich mir eh eine Mineralwasserflasche am Tisch, damit ich  
104 doch immer genug zu trinken hab.  
105 **Aber du musst es dir schon bewusst machen , also schon bewusst vorher dem entgegen wirken, weil du**  
106 **während dem Spiel halt keine Gedanken dafür hast?!**  
107 Ja wenn ich's jetzt am Schreibtisch stehen hab steh ich nicht extra auf fürs Trinken. Sonst würd ich ganz einfach  
108 nix trinken wahrscheinlich den ganzen Nachmittag lang. Also da muss ich mich schon wirklich bewusst drauf  
109 vorbereiten.  
110 **Welche Rolle spielt die Grafik um dich ins Spiel hineinzusetzen?**  
111 Eine sehr hohe!  
112 **Spielst du jetzt am Computer oder auf Konsole?**  
113 Ich spiel am Computer hauptsächlich.  
114 **Und auf Konsolen gar nicht?**  
115 Sehr selten. Ich find die Steuerung bei den Konsolen einfach... sie liegt mir einfach nicht. Das hat wieder was  
116 mit totaler Übung zu tun und man muss das stundenlang spielen, damit man überhaupt rein kommt in die ganze  
117 Steuerung. Mir liegt' s am Computer einfach viel mehr. Inzwischen is für mich der Unterschied zwischen  
118 Konsole und Computer auch einfach nicht mehr so groß, dass man sagen muss, auf der Konsole is die Grafik  
119 viel schlechter. Das gilt inzwischen eigentlich gar nicht mehr. Ich spiel's halt am Computer wegen den  
120 Steuerungen.  
121 Aber die Grafik is auf jeden Fall sehr wichtig! Ich hab mir eben Crisis mal angeschaut, und das is von der Grafik  
122 her einfach Hammer, ja. Teilweise schon fotorealistisch! Das find ich schon sehr wichtig.

123  
124  
125  
126  
127  
128  
129  
130  
131  
132  
133  
134  
135  
136  
137  
138  
139  
140  
141  
142  
143  
144  
145  
146  
147  
148  
149  
150  
151  
152  
153  
154  
155  
156  
157  
158  
159  
160  
161  
162  
163

**Und er Sound? Spielt der auch eine Rolle irgendwie? Also, dass man da rundherum alles hört oder du hast vorher ja auch erwähnt du hast manchmal Kopfhörer auf. Hat das irgendeinen bestimmten Grund, warum du Kopfhörer aufhast?**

Ja das mach ich eigentlich dazu, um nicht all zu viel von der Welt rund herum mitzubekommen. Um nicht all zu abgelenkt zu sein. Damit ich mich besser drauf konzentrieren kann. Natürlich hat der Ton schon ne wichtige Rolle. Ich hab jetzt zwar kein tolles Sourroundsystem oder so was, das man nutzen könnte. Aber man merkt auf jeden Fall wenn links oder rechts von einem was is, das sind teilweise wieder so Schreckmomente wo man sich denkt „Wow, was ist das?“. Also Ton ist auf jeden Fall wichtig! Auch wenn ich's nicht ganz ausnutzen kann... ich würd's aber gern...

**Du hast ja vorher auch schon die Ego-Perspektive angesprochen. Wie wichtig ist die für dich? Hat die für dich fürs Spiel eine ausschlaggebende Rolle, wenn man den Spieler selbst in der Ego Perspektive wahrnimmt? Also wenn du jetzt andere Spiele hernimmst, kannst du da irgendwelche Unterschiede dazu feststellen, ob du die Person siehst, die hin und her rennt, oder du selber das in der Ego Perspektive wahrnimmst?**

Also ich glaub auf jeden Fall, dass es eine sehr große Rolle spielt. Und wenn man die Figur selber nicht sieht, kann man sich sehr viel leichter damit identifizieren, als wenn man es von außen sieht, dann ist das irgendwie eine fremde Figur und dann ist's ein bisserl marionettenhaft. Aber wenn man nur das eigene Blickfeld sieht, dann kann man sich auf jeden Fall leichter rein versetzen.

**Und welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich ins Spiel hineinversetzen zu können? Wenn du so überlegst... irgendwelche ausschlaggebende Punkte?**

Für mich ist wichtig, die Geschichte drum herum. Wenn ich jetzt mal alleine spiel... ähm... was ist mir noch wichtig? Na ich find man kann sich leichter in ein Multiplayer-Spiel hineinversetzen, wo man weiß, wen man als Gegner hat. Dann ist das für mich viel einfacher. Dann stell ich mir das so vor wie wenn ich einen anderen Sport betreiben würde. Dann hat die Figur einfach keinen Einfluss mehr. Dann bin das mehr oder weniger ich. Bei Spielen mit einer Geschichte ist es schwierig, sich da rein zu versetzen, meiner Meinung nach. Es is zwar noch immer sehr spannend, weil man eben rund herum nicht viel mitbekommt, aber es is um einiges schwieriger. Vor allem weil es ja eine andere Person ist, die man da spielt. Weil man der meistens auch keinen Namen geben kann.

**Und glaubst du, dass du dich bei Ego-Shooter-Spielen besser ins Spiel hineinversetzen kannst, als bei z.B. Rollenspielen oder Rennsimulationen oder so? Merkst du da für dich persönlich einen Unterschied?**

Ja, das find ich schon. Also Rollenspiele spiel ich meistens, weil es sehr knifflige Rätsel sind und nicht wegen den Charakteren an sich oder weil ich gern einer von denen sein würd. Rennspiele spiel ich eigentlich so gut wie gar nicht, da kann ich leider recht wenig dazu sagen. Aber ich find auf jeden Fall bei Ego Shootern kann man sich am besten rein versetzen.

**Und warum?**

Ja eben ich find das ausschlaggebende ist fast diese Ego Perspektive. Du siehst nicht welchen Charakter du selber spielst, und die Leute interagieren mit einem selber. Man kann auch viel mit der Welt interagieren. Dass man sich dann wirklich denkt, das mach ich selber. Wenn man auf nen Knopf drückt, dann drückt man auf nen Knopf und so weiter. Und das ist für mich das ausschlaggebende.

**Wie wichtig sind dir das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur?**

164 Find ich sehr wichtig. Es ist schwierig, einen Charakter zu spielen, der einem selber unsympathisch ist, glaub  
165 ich. Mir ist es Gott sei Dank noch nie passiert, aber teilweise denkt man sich schon, dass sie sich a bissl komisch  
166 verhalten in Zwischensequenzen oder was auch immer. Mit dem kann man vielleicht nicht immer konform  
167 gehen aber das ist minimal find ich, was wirklich das...ähm... der Charakter der Spielperson, die man selber  
168 spielt, Einfluss hat. Im Endeffekt steuert man's eh selber und man kann machen was man selber will und nicht  
169 was die Figur will.

170 **Sprichst du manchmal laut vor dich hin wenn du spielst oder sprichst du während dem Spiel laut mit**  
171 **Gegnern?**

172 Sprechen würd ich nicht sagen, aber schreien tu ich ab und zu schon. (lacht)

173 **Ja und was schreist du da zum Beispiel?**

174 Ich weiß nicht... das sind meistens nur so Ausrufe der Verärgernis. Ich fluch meistens. Aber ja... es geht selten  
175 über so Sachen wie scheiße hinaus. Ab und zu ärgert's einem halt wenn man eine Szene zum fünften mal spielen  
176 muss und immer der gleiche erwischt einen.

177 **Aber du äüßerst das dann auch lautstark?**

178 Ja auf jeden Fall ja. Ich hau auch mal am Tisch.

179 **Wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**

180 Ja das find ich nicht so schlimm. Das einzig ärgerliche ist, wenn's immer beim gleichen passiert. Wenn's mich  
181 einmal, zweimal erwischt, is halb so schlimm, aber wenn's sechs, sieben mal hintereinander is, is es schon  
182 ärgerlich. Aber wenn ich abschalt, is es eigentlich vergessen. Es is jetzt nicht so, dass wenn ich das Spiel  
183 abdreht, ich denk „Ah, das hab ich jetzt nicht geschafft“ oder so. Es is halt vorbei.

184 **Das wäre jetzt nämlich eh auch schon die nächste Frage gewesen. Kann es auch sein, dass, wenn du**  
185 **aufhörst mit dem Spielen, du dich danach noch weiter ärgerst? Oder ist das für dich dann abgeschlossen?**

186 Das ist für mich abgeschlossen. Wenn man ab und zu eine LAN-Party machen, dann spielen wir meistens vier  
187 gegen vier oder so was, und dann kann es schon sein, dass man nachher bei einem Bier sitzt und sagt „haha, ihr  
188 habt's verloren und so weiter“ also das ärgert einem schon, aber eben nur wenn man drüber redet. Also ich für  
189 mich persönlich mach mir da keine Gedanken drüber.

190 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der Spielfiguren teilnimmst.**  
191 **Also wenn da jetzt irgendetwas passiert im Spiel, wie weit du dich persönlich betroffen fühlst, sag ich jetzt**  
192 **mal. Oder ist das für dich klar abgegrenzt – das ist die Spielfigur, das bin ich. Oder verfließt das**  
193 **manchmal miteinander?**

194 Na also da kann ich schon ziemlich gut unterscheiden. Es is natürlich... wenn dich die Spielfigur über irgendwas  
195 freut oder so... kommt halt drauf an wenn das was ist, was ich selber geschafft hab, dann ist das schon so  
196 persönliche Freude. Aber wenn im Computerspiel ein Witz erzählt wird und die lachen drüber, dann lach ich  
197 wenn er lustig ist schon. Aber wenn er nicht lustig ist, dann lach ich nicht. Traurige Momente sind...nehmen  
198 überhaupt keinen Einfluss auf mich. Da kann ich schon klar differenzieren.

199 **Wie leicht lässt du dich ablenken während du spielst? Das haben wir vorher ja eh auch schon kurz**  
200 **angesprochen.**

201 Ja inzwischen schon leichter, aber es müssen schon gröbere Sachen passieren. Also wenn wer mich was fragen  
202 will kurz, dann kann's schon sein, dass ich im ersten Moment nicht wirklich drauf reagier und ich ihm vielleicht  
203 auch nicht in die Augen schau beim Antwort geben, weil ich mich grad voll konzentrieren will. Es kommt halt

204 auf die Wichtigkeit drauf an. Wenn bei uns in der Küche...keine Ahnung...ein Geschirr irgendwie am Boden  
205 fliegt, dann muss ich schon mal schauen wer da jetzt dran Schuld is. Also so für ganz normale Sachen...

206 **Also Kleinigkeiten bringen dich nicht aus der Ruhe und wenn's was Großes is, dann schaltest kurz auf**  
207 **Pause?!**

208 Ja es kommt drauf an, ob man Pause schalten kann. Aber wenn's möglich ist dann schon.

209 **Ja gut, beim Multiplayer-Modus ist es dann ja eh schwieriger...**

210 Genau.

211 **Und wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spielen z.B. wenn das Handy läutet oder so?**

212 Kommt drauf an wer anruft, ganz ehrlich. Wenn meine Freundin anruft, dann heb ich schon ab. Aber wenn die  
213 Arbeit anruft, dann sag ich okay, die wollen eh nur, dass ich arbeiten komm, und ich hab aber grad frei, dann  
214 drück ich die einfach mal weg und ruf sie nachher wieder zurück.

215 **Und ist das manchmal auch gerade deshalb, weil du so drinnen bist im Spiel? Also wenn jetzt**  
216 **z.B...angenommen du würdest bei etwas unwichtigem abheben normalerweise, kommt's dann vor, dass**  
217 **du gerade deshalb, weil du spielst, und gerade auf einer „guten Welle“ bist oder so, dass du dann eben**  
218 **sagst „Na, ruf ich später zurück“, „ich will jetzt weiterspielen“?!**

219 Ja!

220 **Also das passiert schon?**

221 Auf jeden Fall! Also ich drück teilweise schon Leute auch mal auf lautlos oder besetzt, wenn ich wirklich gerade  
222 am spielen bin. Da will ich teilweise nicht gestört werden. Also wenn es meine Mutter ist oder eben meine  
223 Freundin, dann heb ich immer ab.

224 **Aber du hast das vorher ja auch mit den Kopfhörern erwähnt. Dass du von vorne herein eben deine Ruhe**  
225 **hast. Also das machst du dann schon, gerade wenn du eben in einer WG wohnst, wo ja dann Leute auch**  
226 **sind, dass du dann sagst „jetzt will ich aber meine Ruhe haben“, setzt sie dann auf , bist jetzt in deinem**  
227 **drinnen und die rundherum sollen halt herumgehen oder so... Also das machst du im Vorneherein**  
228 **schon?!**

229 Ja, es is vor allem auch weil ich ein Durchgangszimmer hab. Das ist schwierig wenn dauernd wer hin und her  
230 rennt und mich dauernd irgendwas fragen will.

231 **Und ärgerst du dich wenn du gestört wirst? Also wenn dich z.B. irgendwer anredet, kommt's dann vor,**  
232 **dass du sagst „Hey, lass mich jetzt in Ruhe“ oder so irgendwie?**

233 Nein, das überhaupt nicht. Aber ich glaub man merkt eh an meiner Art wie ich dann kurz angebunden bin, dass  
234 ich...dass es dann gerade ein ungünstiger Zeitpunkt ist. Aber ich sag jetzt keinem „Na geh weg“ oder so. Also  
235 das auf keinen Fall. Oder wenn die Tür läutet, dann geh ich auch hin. Auch wenn andere Leute noch zu Hause  
236 sind. Ich bin keinem böse, wenn er mich gerade stört. Aber wenn es sich vermeiden lässt, bin ich froh darüber.

237 **Hast du manchmal das Gefühl dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden und das rundherum um dich**  
238 **zu vergessen? Also, dass du dann irgendwie nachdenkst „Jetzt ist da gerade was in der Wohnung passiert**  
239 **und ich hab das gar nicht mitkriegt weil ich so drinnen war“?**

240 Ja, bei ein paart Spielen ist mir das schon mal passiert. Also, dass ich mich auch umgedreht hab, weil ich gedacht  
241 hab im Spiel selber passiert gerade was, und ich hab mir gedacht es ist hinter mir was und dann dreht man sich  
242 um und derweil sitzt man eh nur im Zimmer. Das passiert aber bei so Gruselshootern. Wenn man irgendwas  
243 hinter einem hört und man will natürlich wissen was das ist. Und man dreht dann nicht die Spielfigur um  
244 sondern sich selber. Das passiert mir schon ab und zu und dann denk ich mir, „Alter...“.

245 **Das heißt du hast schon manchmal das Gefühl, dass du jetzt dort Im Spiel mehr anwesend bist als in der**  
246 **Realität oder so?**

247 Ja!

248 **Wie erlebst du allgemein die Zeit beim Spielen?**

249 Sehr subjektiv, würd ich sagen. Also die Zeit vergeht teilweise wirklich schnell. Also...was heißt teilweise...die  
250 Zeit vergeht immer schnell!

251 **Das heißt das Zeitgefühl ist nicht wirklich so da wie sonst?**

252 Nein, ich muss mich auch immer wieder zwingen, auf die Uhr zu schauen, damit ich's merk. Und ich stell mir  
253 dann auch wirklich den Wecker, damit ich...keine Ahnung...wenn ich irgendwas am Abend ausgemacht hab,  
254 dass ich das nicht verpasse. Das kann dann echt schnell passieren. Aber ich hab auch immer mein Handy am  
255 Schreibtisch liegen, dass ich immer schau kann, wie spät es ist. Weil es mir schon auch wichtig ist. Und ich  
256 weiß, dass ich die Zeit voll übersehen kann!

257 **Wie leicht tust du dich dann allgemein beim Aufhören? Also wenn du jetzt weißt du hast noch eine**  
258 **Verabredung oder so. Kann's da auch manchmal vorkommen, dass du dich wirklich nicht losreißen**  
259 **kannst? Oder sagst „nein, jetzt sind zwei Stunden vorbei, ich hab gesagt ich spiel zwei Stunden, also schalt**  
260 **ich jetzt ab“ oder tust du dich da wirklich schwer und musst dich persönlich überwinden?**

261 Teilweise schon schwierig. Aber wenn ich mir was ausgemacht hab, z.B. ins Kino gehen, dann ist für mich auf  
262 jeden Fall klar, dass ich pünktlich im Kino bin. Es kann sein, dass ich vielleicht mal fünf Minuten länger mach,  
263 dann hab ich halt nicht mehr die Zeit mich zu stylen oder was auch immer. Wenn's darum geht, ich sitz zu Hause  
264 und sag „okay, jetzt mach ich ne Lernpause zwei Stunden und spiel Computer“, dann kann's sein ich sag „ach,  
265 ich lern morgen“ und dann spiel ich vier Stunden. Das kann auf jeden Fall passieren.

266 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in die Nacht gespielt hast und am nächsten Tag nicht**  
267 **ausgeschlafen warst? Oder dir denkst „Mah, jetzt hab ich wieder so lang gespielt und viel zu wenig Zeit**  
268 **für den Schlaf gehabt“.**

269 Ich spiel regelmäßig viel zu lang.

270 **Und auch bis tief in die Nacht?**

271 Ja leider oder Gott sei Dank muss man sagen inzwischen nicht mehr so oft. Das war vor zwei, drei Monaten, da  
272 hab ich das ein bisserl exzessiv betrieben. Da war ich bis um fünf in der Früh auf. Aber da hab ich auch nicht  
273 arbeiten müssen. Da hab ich dann auch bis zwölf oder sogar zwei am Nachmittag geschlafen Nachher denkt man  
274 sich schon „okay, das hätte jetzt nicht sein müssen“ aber im Endeffekt muss ich sagen, es war immer lustig,  
275 sonst hätte ich nicht weiter gespielt.

276 **Das heißt in dem Moment wird das Schlafbedürfnis dann einfach zurückgestellt?**

277 Genau.

278 **Oder, dass du dir jetzt denkst „na das ist jetzt egal, die zwei Tage wird ich auch mit weniger Schlaf**  
279 **auskommen“? Also es wird dann schon der Schlaf vernachlässigt?!**

280 Ja! Ja ich hol dann aber schon teilweise Schlaf nach. Also ab und zu dann wieder viel früher schlafen. Also vor  
281 elf oder so sogar. Schlaf dann aber trotzdem bis zwölf. Das passiert mir am Wochenende öfter mal. Dann denk  
282 ich mir „Super, jetzt hab ich die ganze Zeit verpennt vom Wochenende“ aber das ist auch nicht schlimm, weil  
283 ich gerne schlaf. Aber wenn ich dann am Computer spielen bin, dann hat das eher Nachrang, das  
284 Schlafbedürfnis.

285 **Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein? Jetzt persönlich wenn du das mit dir in Verbindung setzt**  
286 **oder allgemein?**

287 Spielerausch ist für mich wenn man einfach nicht mehr aufhören kann bzw. will zu spielen, was soweit geht,  
288 dass man nur mehr vier Stunden am Tag schläft, das Essen vorm Computer einnimmt und lauter solche Partien.  
289 Und das Telefon abdreht und überhaupt nichts mehr macht.

290 **Das heißt das würdest du jetzt persönlich von dir nicht sagen, oder?**

291 Nicht regelmäßig. Es kann passieren, dass wenn ein neues Spiel mal heraußen ist. Aber dann sag ich allen  
292 Leuten „Leute, ihr könnt’s von mir jetzt in den nächsten zwei, drei Tagen nichts erwarten“ und dann spiel ich  
293 teilweise auch zehn Stunden am Tag. Wenn’s wirklich cool ist. Das kommt aber auch immer stark aufs Spiel  
294 drauf an. Das hat’s jetzt vielleicht ein-, zweimal gegeben, seit ich Computer spiel. Also wo ich gesagt hab  
295 „Leute, das Spiel ist so cool, ich muss das jetzt in drei Tagen leider ausspielen, ohne irgendwelche Pausen“.

296 **Das kommt aber nicht regelmäßig vor, dass du das Gefühl hast, du vernachlässigst jetzt dein Sozialleben**  
297 **dadurch oder sonst irgendwie immer... grob formuliert gesagt du verlierst Freunde weil du soviel spielst.**  
298 **Sondern das ist dann schon eingebunden in dein Sozialleben?! Also nicht, dass du dich jetzt komplett**  
299 **abschottest von der Welt und sagst „das Computer spielen ist jetzt bei mir an erster Stelle und alles**  
300 **andere ist mir unwichtig“.**

301 Na ja, vor nem halben Jahr, da hab ich so ne Phase gehabt, wo ich wirklich gemerkt hab „okay, ich muss jetzt  
302 aufpassen“. Aber inzwischen liegt mir sehr viel Wert daran, dass ich eben auch andere Sachen wirklich bewusst  
303 mach und mir viele Sachen selber ausmach und mich nicht immer nur wohin einladen lass sondern sag „Hey  
304 komm, mach ma was“. Das ist mir sehr wichtig. (überlegt) Es war gar nicht vor nem halben Jahr...es is schon  
305 länger her...so vor zwei, drei Jahren war das mal. Da hab ich mir eben gedacht „okay, jetzt muss man das ein  
306 bisserl einschränken und wieder a bissl mehr...“

307 **...das heißt du hast eine sehr bewusste Wahrnehmung in dem Bereich?!**

308 Ja, ich hab das auch wirklich während der Phase voll gemerkt! Also am Anfang hab ich mir gedacht „okay, es  
309 geht schon irgendwie“ aber nein.

310 **Ja die Frage mit dem Hunger und Durstgefühl haben wir eh vorher schon besprochen...**

311 Ja.

312 **Glaubst du, dass du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahrnimmst?**

313 Die ich im Spiel hab oder die außerhalb?

314 **Außerhalb.**

315 Ja, ich sag mal zur Mineralwasserflasche greif ich schon automatisch, weil die steht einfach immer am Tisch.  
316 Aber andere Sachen sind auf jeden Fall bewusst gemacht. Also ich entscheide bewusst, ob ich ans Telefon  
317 rangeh oder ob ich’s einfach läuten lass. Also ich würd sagen auf jeden Fall.

318 **Also es ist jetzt nicht so, dass du nachher sagst „Oh Gott, jetzt hab ich das gemacht und nicht bewusst**  
319 **mitbekommen“?**

320 Nein, das eigentlich nicht.

321 **Kannst du dann zwischen Realität und Spielewelt kurzfristig wechseln?**

322 Ja eigentlich schon.

323 **Ja das mit der Umweltwahrnehmung während dem Spiel haben wir vorher eh schon kurz besprochen...**  
324 **Also hast du das Gefühl, dass du die Umwelt bewusst wahrnimmst?**

325 Ganz bewusst sicher nicht. Also so Kleinigkeiten gehen ohne Probleme sicher an mir vorbei. Vor allem, wenn  
326 ich Kopfhörer aufhab, merk ich sicher nicht, ob jetzt mein Mitbewohner, der durch mein Zimmer durchgeht, zu  
327 Hause ist, oder ob er jetzt in der Küche ist oder irgendwie raus gegangen is oder wie oft er jetzt durch gegangen is.  
328 Solche Sachen merk ich einfach nicht. Bewusster wahrnehmen, wo wie wenn mich wer anredet, oder eben  
329 wenn's Handy läutet, solche Sachen schon. Aber Kleinigkeiten, die gehen schnell an mir vorbei. Das muss schon  
330 was sein, wo man wirklich merkt, dass was passiert ist.

331

332 **Ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spielen jemand was zu dir gesagt hat und du es nicht**  
333 **wirklich mitbekommen hast?**

334 Kann schon sein, ja. Mich hat darauf noch nie wer angeredet, aber ich glaub schon, dass so was mal passiert.

335 **Ja das wäre eh schon die nächste Frage gewesen, also ob du schon mal kritisiert worden bist, deswegen,**  
336 **dass jetzt irgendwer gesagt hätte „du spielst immer Computer und ich red dich dann an und du ignorierst**  
337 **mich“.**

338 Nein, das noch nie. Es ist mir schon mal passiert, dass mir ein paar Leute gesagt haben, dass ich viel Computer  
339 spiel, aber...

340 **...aber, dass dein Spielverhalten kritisiert worden wäre, also dass irgendwer gesagt hätte „du bist ein**  
341 **komplett anderer Mensch, wenn du da spielst und du nervst mich einfach“?**

342 Nein.

343 **Und deine Freundin, bekommt die das manchmal mit wenn du spielst?**

344 Nein, ich spiel meistens, wenn sie grad nicht da ist.

345 **Also da hätte es auch noch nicht wirklich einen Kritikpunkt gegeben?**

346 Nein. Sie sagt ab und zu, dass ich zu viel spiel eben...ich find es is okay soviel wie ich spiel.

## **Spieler Interview Nr.3**

**Geschlecht** männlich

**Alter** 21

**Ausbildung/Beruf** HTL/Systemtechniker im IT-Bereich

**Familienstand** ledig; Single

Datum des Interviews: 24.Oktober 2008

Dauer des Interviews: 34:01

**Welche Ego Shooter Spiele spielst du? Wenn du ein paar aufzählen kannst.**

„Counterstrike“, „Unreal Turnament“, „Quake3“. Ja, das sind halt so die Multiplayer-Spiele.

**Und spielst du im Singleplayer-Modus auch?**

Ja, im Singleplayer gibt's eben die ganzen Kriegsspiele. „Medal of Honor“, „Call of Duty“, „Battlefield“.

**Die spielst du momentan oder sind das die, die du so immer gespielt hast?**

Also das sind die, die ich so immer gespielt hab. Momentan spiel ich wieder sehr wenig. Fast gar nix.

**Und wie oft pro Woche oder Monat spielst du Ego Shooter Spiele?**

Pro Monat sind das schon so...ein paar Mal. Schwer zu sagen...

**Na so jeden Tag eine Stunde?**

Nein. Also Ego Shooter, muss ich sagen, spiel ich schon lang nicht mehr so intensiv. Also so in der Woche zwei bis drei Stunden käme so ungefähr hin. Maximal.

**Und wie lange dauert eine durchschnittliche Spieleinheit? Also wenn du überlegst, wenn du dich hinsetzt und anfängst zu spielen, wie lange dauert das im Durchschnitt?**

Was?

**Na sagst du, du spielst dann so immer eine Stunde?**

Nein, es kommt drauf an, wie lange es mir gefällt. Das kann manchmal fünf Stunden auch dauern.

**Und gibt's bestimmte Situationen oder Stimmungen, wo du besonders intensiv und häufig spielst?**

Nein. Also buh... (überlegt) Na sicher, wenn ich jetzt momentan sonst nichts machen will oder gelangweilt bin, dann spiel ich mehr. Aber jetzt nicht, um mich abzureagieren oder sonst irgendwas. Das könnte ich nicht sagen.

**Gibt's da keine Verbindung wenn du jetzt sagst du hast in der Arbeit viel Stress?**

Nein.

**Oder mit wem Streit hast, dass du sagst jetzt muss ich unbedingt spielen?**

Dann hau ich gegen einen Boxsack.

**Also so eher immer wenn du dazu kommst.**

Ja so wenn's mir fad is t. Für mich ist das eher so hobbymäßig. Also ich hätte jetzt noch keine Verbindung gesehen zwischen angefressen sein oder einen schlechten Tag gehabt haben und dann abreagieren beim Spiel.

**Also eher zum Zeitvertreib?**

Ja und genauso wenn wir in der Schule gespielt haben, in Freistunden, das war eher mehr so gaudihalber.

**Und warum spielst du gerade Ego Shooter Spiele? Was fasziniert dich gerade an Ego Shooter?**

41 Was mich fasziniert?! Weiß ich nicht...es ist halt von der Schulzeit her, dass das einfach das gängige Spiel war,  
42 das man in der Schule gespielt hat über LAN. Und andere Sachen z.B....es ist einfach ein Spiel, wo man schnell  
43 spielen kann. Wenn du z.B. Strategiespiele spielst, Netzwerk, dann musst du es zuerst aufbauen, wenn du z.B.  
44 „Age of Empires“ spielst, zuerst aufbauen und das dauert alles. Und wenn du eine Freistunde hast, dann hast du  
45 nur eine Stunde Zeit, etwas schnell zu spielen. Bei Ego Shootern steigst du ein und schießt dich ab, Punkt. Das  
46 geht halt rasch und zügig.

47 **Und wie fühlst du dich während dem Spielen?**

48 Das kommt drauf an. Das ist situationsbedingt. Wenn ich gut spiel, dann freu ich mich. Wenn ich scheiße spiel,  
49 dann ärger ich mich. (lacht) Ja wie fühl ich mich? Ja unterschiedlich.

50 **Na so als Beispiel: nervös, entspannt, aufgeregt, konzentriert. Wenn du mir vielleicht so ein paar**  
51 **Eigenschaftswörter aufzählen könntest?**

52 Ja entspannt ist dabei, wenn ich gut spiel. Konzentriert wenn ich schlecht spiel. Aufgeregt, ja. Wenn ich jetzt  
53 z.B. das einzige von meinem Team nur mehr bin. Wenn nur mehr drei da sind, dann bin ich aufgeregt. Wenn  
54 unser Team gewinnt.

55 **Und wenn du jetzt überlegst, wenn du aufhörst zum spielen, wie würdest du deinen Gefühlszustand dann**  
56 **beschreiben?**

57 Ja entweder positiv oder negativ. Hab ich gewonnen, dann freu ich mich. Bin ich schlecht, dann bin ich halt  
58 etwas deprimiert. Das ist halt ein normales Spiel. Das ist halt einfach, wenn man verloren hat, dann ist man  
59 angefressen.

60 **Und wenn du jetzt andere Spielgattungen, wie Strategiespiele oder Rennspiele oder so Simulationen**  
61 **hernimmst, was ist für dich das Besondere an Ego Shooter Spielen? Was die anderen nicht haben?**

62 Ja von den Ego Shootern her, das ist halt einfach das miteinander. Also ich spiel hauptsächlich Ego Shooter im  
63 LAN-Netzwerk mit mehreren. Strategie und so über Netzwerk, wie gesagt, das kann nichts. Das dauert zu lange,  
64 ist zu aufwendig.

65 **Also dich fasziniert gerade das, dass man das gut im Multiplayer-Modus spielen kann und dass man dann**  
66 **halt viele ist?**

67 Genau. Teams bildet.

68 **Und was fasziniert dich am Videospielen allgemein?**

69 Am Videospielen allgemein? Ja wie gesagt, es ist ein Hobby von mir. Warum weiß ich nicht genau. Einfach...ja  
70 es gibt halt Sachen, da kannst du dich gut hinein versetzen...ich mein nicht wirklich hinein versetzen aber das ist  
71 für mich einfach so ne Art Entspannung. Ich setz mich einfach hin und ja, spiel einfach ein bisserl.

72 **Spielst du am Computer oder hast du eine Konsole?**

73 Also ja, Konsole hab ich auch, aber da gefallen mir die Spiele nicht so gut, wegen der Steuerung.

74 **Welche Konsole?**

75 Konsole hab ich glaub ich nur Synfon-Filter. Bei Ego Shootern...sonst ist das...Nein wie gesagt, ich hab's mir  
76 für den PC gekauft weil eben bei Konsolen musst du mit dem Fadenkreuz zielen und das geht nicht so gut wie  
77 mit der Maus, da hast du mehr Gefühl.

78 **Das heißt du spielst schon eher lieber am Computer?**

79 Ja, ist nahe liegender.

80 **Und welche anderen Videospiele außer Ego Shooter spielst du noch? Wenn du ein paar aufzählen**  
81 **könntest. Z.B. das „Age of Empires“ hast du vorher angesprochen.**

82 Ja „Age of Empires“, was gibt’s denn noch? „die Gilde“, „Patrizia“, „Rome“ spiel ich sehr gern, „Mad Evil 2  
83 Total War“, ja die „Need For Speed“-Reihe, also Rennspiele, ja das war’s jetzt eigentlich momentan im Großen  
84 und Ganzen.

85 **Und wenn du vergleichen würdest, spielst du eher mehr Ego Shooter oder eher mehr andere**  
86 **Spielgattungen? Oder kommt das drauf an? Ist das ausgeglichen?**

87 Ja es kommt drauf an, denn mit der Zeit werden halt die Spiele wieder fad, da spielst du halt was anderes, was du  
88 hast. Aber momentan, so statistisch gesehen, übersichtsmäßig gesagt, bin ich mehr bei anderen Spielen. Das war  
89 eben nur schulzeitmäßig, wo ich intensiver Ego Shooter gespielt hab. Jetzt momentan eher sehr wenig.

90 **Und warum? Gibt’s dafür irgendwelche Gründe, dass das mit den Ego Shootern wieder zurückgegangen**  
91 **ist?**

92 Ja, wie gesagt, wegen dem Multiplayer. In der Schule da haben wir immer gespielt, da sind wir im Netzwerk  
93 gegessen. Und jetzt so alleine, Ego Shooter, da kämpfst du halt doch nur gegen Computerfiguren. Fad!

94 **Das heißt der Multiplayer-Modus war ein Ansporn?**

95 Ja genau, weil da spielst du gegen Menschen auch. Und so Computergegner sind teilweise ja doch etwas  
96 dämlich.

97 **Und kannst du dich während dem Spiel leicht in das Spiel hineinversetzen?**

98 Na bei Ego Shooter nicht. Bei z.B. Rollenspiele, das könnt ich mir besser vorstellen. Aber Ego Shooter  
99 überhaupt nicht. Das ist für mich einfach nur du rennst halt herum und hast nen Spaß.

100 **Also es findet bei dir jetzt gar kein Hineinversetzen ins Spielgeschehen statt?**

101 Nein, dass ich mich jetzt hineinsteigern oder so, nicht. Eben wie gesagt Rollenspiele, wo ich mich leichter tun  
102 würde wie z.B. „Gothik“ oder so. Da tu ich mich irgendwie leichter aber auch nicht so, dass ich jetzt drinnen sitz  
103 und sag ich bin der oder sonst irgendwer aber da kann ich mich eher in eine Rolle hineinversetzen, weil du eben  
104 die ganze Zeit mit der einen Figur herumrennst. Das kann ich mir eher vorstellen.

105 **Und was für eine Rolle spielt die Grafik für dich, um dich hineinzusetzen? Was würdest du sagen wenn**  
106 **die Grafik schlecht ist?**

107 Ja je pixeliger, umso schlechter. Also je mehr die Kasterl da hüpfen, umso unrealistischer wirkt es, umso  
108 schwerer fällt es natürlich sich hineinzusetzen.

109 **Und beim Sound? Welche Rolle spielt der Sound?**

110 Ja, Sound... Ist auch wichtig aber für mich ist eher die Grafik wichtiger, also dass es realistischer aussieht.  
111 Sound, natürlich ja...einfach rauschen oder schlechte Qualität ist natürlich auch nicht so eine Top Qualität an  
112 Sound.

113 **Und wenn du jetzt speziell bei Ego Shootern die Ego-Perspektive hernimmst. Wie fühlst du das, ist das**  
114 **wichtig, dass du den Spielcharakter in der Ego Perspektive wahrnimmst oder glaubst du spielt es eine**  
115 **Rolle fürs sich ins Spiel hineinversetzen?**

116 Fürs sich ins Spiel hineinversetzen schon, weil man eben nur die zwei Hände sieht und es kommt einem so vor,  
117 als wäre man das selber.

118 **Und für dich persönlich, fühlst du dich dann auch so, als wärst du irgendwie der Gegner, also wenn du**  
119 **jetzt im Spiel mitten drinnen bist. Wenn du überlegst, bei dir persönlich, kommt es dir manchmal so vor,**  
120 **als ob du der bist?**

121 Schwer zu sagen...aber ja, kann schon sein. Dass, wenn ich jetzt wirklich schon ein paar Stunden gespielt hab  
122 und da so intensiv drinnen bin, mich da ein bisserl reingesteigert hab, ehrgeizig geworden bin, dann kann's  
123 schon sein, dass ich glaub, ich sitz da jetzt und schieß.

124 **Aber kommt eher selten vor? Oder es ist dir nicht so bewusst?**

125 Nein, ich nehm's nicht bewusst wahr, dass das so ist. Wie gesagt, das kann eben passieren weil du so intensiv  
126 gespielt hast, dann nach einiger Zeit. Dass du dann halt ein bisserl „gaga“ im Kopf bist.

127 **Und welche Punkte allgemein sind für dich wichtig, dass du dich wirklich gut ins Spiel hineinversetzen**  
128 **kannst?**

129 Welche Punkte? Na wie gesagt Grafik, Realismus. Dann dazu der Sound, dass der auch halbwegs passt. Ja und  
130 dann eben die Realistik an sich. Also im Spielgeschehen, wenn da irgendwelche Sachen sind, die unrealistisch  
131 sind, fällt es mir ziemlich schwer. Da kann man dann nicht wirklich sagen, dass kommt einem echt vor und da  
132 könnt ich mich jetzt hineinversetzen. So irgendwie.

133 **Und wenn du jetzt äußere Rahmenbedingungen hernimmst, spielt's da für dich eine Rolle, wo du das**  
134 **spielst? Rundherum, ob du eine Ruhe hast? Wie viel los ist? Also von den Faktoren her, was spielt da eine**  
135 **Rolle?**

136 Was, dass ich mich jetzt wieder hineinversetzen kann?

137 **Genau.**

138 Na ja, wenn's ruhig ist, ist's leichter als wenn rundherum ein Lärm ist. Weil dann weißt du, draußen tut sich  
139 auch noch was. Aber da gibt's dann Kopfhörer oder so.

140 **Also das verwendest du schon bewusst oft, wenn du jetzt weißt, es ist rundherum viel los, dass du dann**  
141 **Kopfhörer aufsetzt?**

142 Nein ich prinzipiell in der Schule...ich mein die anderen sind immer gesessen mit Kopfhörer, ich gar nicht, also  
143 mir war das relativ egal. Eben wie gesagt, für mich ist der Sound nicht so wichtig. Ich hab auch ohne Sound mal  
144 gespielt.

145 **Und kannst du dich aufs Spiel konzentrieren, wenn rundherum irgendwie viel los ist oder permanent**  
146 **Leute reden?**

147 Na ja, konzentrieren schon. Ich seh das halt einfach nur als Spiel. Ich versuch mich da jetzt nicht irgendwie  
148 reinzusteigern. Kommt halt drauf an. Aber ich seh das als Spiel, und sicher fällt es einem schwerer wenn die  
149 ganze Zeit Leute rundherum reden, aber dann seh ich's halt eher als Gaudi oder so.

150 **Glaubst du, dass du dich bei Ego Shootern besser ins Spielen hineinversetzt als bei anderen? Ja die Frage**  
151 **haben wir vorher eh schon kurz gehabt...**

152 Also mit Rollenspielen tu ich mich leichter.

153 **Das heißt bei Ego Shootern ist es eher umgekehrt, da tust du dich eher schwerer wie z.B. bei**  
154 **Rollenspielen? Aber wenn du jetzt z.B. Rennspiele hernimmst oder so, im Vergleich zu Ego Shooter**  
155 **Spielen?**

156 Na ja, fast gleich. Weil Rennspiele sind auch nicht wirklich realistisch. Es gibt zwar auch die Sicht von innen  
157 vom Cockpit her, aber das ist auch so, Fahrverhältnis kommts mir oft vor oder so Sachen.

158 **Aber am besten kannst du es bei Rollenspielen?**

159 Da kann ich's mir noch am ehesten vorstellen und da kann ichs auch, zeitweise, dass du sagst „Ah, jetzt muss ich  
160 dort noch hinschaun“, das zeugt davon, dass du jetzt wirklich drinnen bist oder wirklich in der Welt. In der  
161 Phantasiewelt. Da kann ichs mir am ehesten vorstellen.

162 **Und wie wichtig sind dir Auftreten und Sympathie mit dem Hauptakteur? Also wenn du jetzt sagst, der**  
163 **ist dir total sympathisch oder total unsympathisch, hat das für dich irgendwelche Auswirkungen?**  
164 Was jetzt, die Figur selber?

165 **Ja genau, jetzt bei Ego Shootern.**  
166 Na sicher ist das wichtig, Bist du der Gute, dann schaust du, dass du alle rettetest. Oder du bist der Bösewicht und  
167 musst halt schau, dass du so viel böses, wie nur möglich machst. Das ist schon wichtig. Weil ohne einen  
168 gescheiten Hauptakteur fällt es einem wieder schwer sich ins Spiel hineinzusetzen. Bei Ego Shootern sind es  
169 z.B. immer die gleichen Leute, deshalb fällt es mir auch so schwer. Das sind einfach irgendwelche Figuren,  
170 Puppen, die herum rennen. Mehr oder weniger. Wenn du jetzt eben ein Rollenspiel spielst, da ist ein Aufbau,  
171 eine Geschichte, hinter den Figuren und so. Das ist schon tiefer greifend und wichtig, damit du da was anfangen  
172 kannst.

173 **Und kommt es manchmal vor, dass du mit den Gegnern sprichst, laut, oder wenn du jetzt sitzt, dass du**  
174 **irgendwelche Wörter von dir gibst? Also laut, nicht nur denken.**  
175 „Ja du Grezn“ (lacht) Na ja, es gibt da ja so Headset, das hab ich auch nie gemacht. Wenn einer jetzt kämpft,  
176 dass man sich dann irgendwo hinsetzt und wartet und dann schießt er dich schon wieder ab, dann sagst du schon  
177 mal „Du Grezn du“.

178 **Also es passiert schon, dass du auch mal laut vor dich hin redest, sag ich jetzt mal?**  
179 Ja sicher spott ich mich ab, wenn ich scheiße gespielt hab oder sonst was. Wenn jetzt z.B. das Netzwerk...die  
180 LAN-Verbindung schlecht war oder sie is g'hängt oder so, dann ärgerst du dich halt schon. Wenn du gewusst  
181 hast, du hättest vielleicht mehr gekonnt.

182 **Und was ist, wenn die Akteure im Spiel nicht das tun, was du willst oder du dich eben ärgerst, weil gerade**  
183 **das und das passiert?**  
184 Wie??? Noch mal...

185 **Na wenn du jetzt z.B. abgeschossen wirst oder irgendwas passiert und du dir denkst „Mah, das hätt jetzt**  
186 **aber nicht sein sollen!“ oder so. Ärgerst du dich da laut oder was sagst du da?**  
187 Na kommt drauf an. Wenn ich in der Gruppe bin, dann ärger ich mich eher leise. Wenn ich alleine sitz, dann  
188 kann ich schon lauter schreien. Das kommt drauf an. Wenn's wirklich arg ist, dann kann ich auch in der Gruppe  
189 laut schreien, aber das ist eher seltener in der Gruppe. Da zucke ich jetzt nicht unbedingt so aus wie wenn ich  
190 alleine sitz.

191 **Und wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**  
192 Ja...situationsbedingt. Das kann schon ziemlich laut auch werden (lacht). Wenn jetzt immer wieder derselbe...es  
193 gibt immer so Abschnitte, die du immer wieder machen musst und immer wieder hängst. Und eigentlich weißt  
194 du, das ist eh ganz einfach, du könntest es eigentlich eh schon längst schaffen, nur eben...der Programmierer  
195 oder sonst irgendwer hat einen unnötig schweren Sockel rein gebaut, dass du es eben gerade nicht schaffst. Und  
196 die Zeit rennt runter und du hast genau zwei Sekunden zu wenig Zeit, und das machst du hundert Mal.

197 **Und wie äußert sich da dein Ärger?**  
198 Na ich schrei halt mal „du Grezn“. Ich schrei den Computer an.

199 **Also du ärgerst dich schon?**  
200 Ja sicher.

201 **Und kann es auch sein, dass du eben wenn du an einer Stelle immer wieder hängst und genau an dem**  
202 **Punkt abgeschossen wirst und eben nicht weiter kommst, dass du dann auch mal abdreht und sagst**

203 **„Nein, jetzt reichs mir“ oder würdest du genau deswegen immer und immer weiter spielen, bis du es mal**  
204 **geschafft hast? Oder wie schauts da dann mit deinem Ehrgeiz aus?**

205 Na ja, das ist wieder situationsbedingt. Normalerweise bin ich der Mensch, der das jetzt fertig machen will. Aber  
206 wenns jetzt wirklich nicht geht und ich merk das wird nichts mehr, jetzt kann ich mich nicht mehr konzentrieren,  
207 und diese Punkte musst du mit ein bisserl Überlegung spielen oder so, du jetzt einfach nur immer zu diesem  
208 Punkt hin willst, zu dieser Stelle, um diese Stelle zu schaffen, dann bist du so unkonzentriert bei die vorigen  
209 Stellen, dass du z.B. bei die vorigen Sachen auch abgeschossen wirst. Dann dreh ich ab, denn dann hat's keinen  
210 Sinn mehr. Dann seh ich einfach, wenn die Ursachen, bis ich wirklich zu dem Ereignis komm, wo ich die ganze  
211 Zeit hänge, und merk das schaff ich nicht mehr, weil ich schon so unkonzentriert bin und weil ich schon nur  
212 mehr aggressiv bin, sagen wir mal, aufs Spiel, dann dreh ich schon ab.

213 **Und wenn jetzt irgendeine Spieleinheit weniger erfolgreich war. Du bist öfters abgeschossen worden oder**  
214 **du hast es eben nicht so geschafft und drehst dann ab, weil du irgendwas anderes vor hast oder gerade**  
215 **keine Zeit mehr hast, kann es dann sein, dass du dich auch nach dem Spiel noch ärgerst?**

216 Ja sicher. Oft revus passierend. Von mir aus wenns mir fad oder sonst irgendwas ist, dass ich dann noch mal  
217 nachdenke. Aber das verfliegt meistens sehr schnell. Nur wann ich mich richtig ärgern kann, eben wenn ich grad  
218 drinnen bin in so einem Spiel, eben bei der Situation weil das halt so unfair zeitweise find, Schwierigkeitsgrad an  
219 sich vom Spiel. Aber...

220 **...das heißt wenn du abdrehst...**

221 ...ja sicher denkst du nachher kurz nach. Aber ich würd jetzt nicht sagen, ich hör gleich auf und hab den  
222 Computer ausgeschaltet und kann meine Gedanken auch abschalten, so ist das nicht aber maximal zehn Minuten  
223 nachher wo ich mir denk „Ah scheiße“ aber...

224 **...aber du denkst jetzt nicht stundenlang nachher drüber nach und ärgerst dich?**

225 Nein das tu ich nicht.

226 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der Spielfiguren teilnimmst.**  
227 **Also wenn jetzt irgendwas passiert im Spiel, wie persönlich sag ich jetzt mal, nimmst du das oder wie sehr**  
228 **ärgerst du dich in dem Sinn, dass du die Spielfigur bist? Weißt du was ich meine?**

229 Nein.

230 **Na wenn jetzt irgendwas passiert, wenn du jetzt z.B. abgeschossen wirst.**

231 Also wenn im Spiel dein Freund abgeschossen wird oder was?

232 **Ja z.B. so was genau.**

233 Na das gehört für mich einfach zur Spielgeschichte dazu. Das ich jetzt sag, wenn der Freund stirbt, dass mir die  
234 Tränen kommen oder so irgendwie das nicht. Es ist für mich halt einfach der Spielablauf. Das ist einfach nur  
235 vorprogrammiert sozusagen.

236 **Aber angenommen, wenn der jetzt abgeschossen wird. Ärgerst du dich als wärst du der oder sagst du „Na**  
237 **geh bitte das ist mir egal, der Akteur da drinnen im Spiel, das betrifft mich ja jetzt nicht“? Oder ärgerst**  
238 **du dich schon in dem Sinn, dass du ja eigentlich in dem Moment die Spielfigur bist, die du lenkst?**

239 Kompliziert die Frage...

240 **Na weißt du ungefähr was ich meine?**

241 Nein, nicht ganz. Reden wir jetzt von der Figur, die ich spiele oder von der Figur, die spielt aber interagiert mit  
242 der Figur die daneben ist und die wird abgeschossen?

243 **Du selbst! Also die Arme z.B., die du jetzt vor dir siehst. Der, der du jetzt gerade bist und den du steuerst.**  
244 **Wenn dem irgendwas passiert. Oder wenn der abgeschossen wird oder wenn der nicht weiter kommt im**  
245 **Level.**

246 Ja dann ärger ich mich, weil ich eben scheiße gespielt hab. Aber ich ärger mich jetzt nicht wirklich in der Figur  
247 drinnen. Ich versteh die Frage irgendwie nicht... Also ob ich mich ärger mir der Spielfigur?

248 **Ja, ob du dich prinzipiell allgemein ärgerst oder ob du sagst, na das ist mir egal, ob der abgeschossen**  
249 **worden ist, weil das ist ja eh nur ein Spiel. Und das ist ja eh nur eine Computerfigur. Da brauch ich mich**  
250 **jetzt quasi nicht ärgern.**

251 Ja fifty/fifty. Es gibt schon Situationen wo ich mich ärger. Wie gesagt, wenn du dich rein steigerst, bei  
252 Rollenspielen oder so, dass du dich ärgerst, dass du al Figur abgeschossen wirst. Ja, aber dann probierst du es  
253 halt noch mal. Du kannst es eh neu laden.

254 **Wie leicht lässt du dich ablenken während dem Spiel?**

255 Früher, muss ich sagen, war ich sehr gereizt. Ich red jetzt wirklich von der Situation, wo ich mich reingesteigert  
256 hab oder schon länger gespielt hab. Mittlerweile ist mir das eigentlich egal. Ich kann jederzeit abdrehen oder  
257 sonst irgendwas.

258 **Wie reagierst du jetzt z.B., wenn irgendwer herkommt und du gerade drinnen bist, mitten im Spiel, und**  
259 **es kommt wer her und spricht dich an? Oder will irgendwas von dir.**

260 Ja dann drück ich „Pause“ und rede.

261 **Also du sagst jetzt nicht z.B. „Geh, frag mich nachher, ich kann jetzt grad nicht“ oder so?**

262 Nein. Ich mein es kommt halt drauf an, was für ein Spiel. Wenn ich auf „Pause“ drücken kann, okay aber...

263 **...aber im Multiplayer ist es wahrscheinlich schwierig oder?**

264 Na im Multiplayer bleib ich halt einfach stehen. Ich sag eh, mittlerweile! Früher wars halt schon, dass ich eher  
265 drinnen war aber jetzt...ja egal. Aber ich red jetzt von so Spielen wie Multiplayer, wo die Geschichte einfach  
266 weiter rennt oder...was weiß ich, was gibt's denn da so für Spiele? So Minispiele halt, so wie „Pinball“, die es  
267 auf Windows gibt. Da rollt ja die Kugel auch weiter, da gibt's ja auch „Pause“.

268 **Aber du hast jetzt kein Problem, dass du „Pause“ drückst?**

269 Nein, kein Problem. Ich sag jetzt nur bei Spielen, wo du eben keine Pause drücken kannst, und jetzt nur kurz  
270 brauchst. Wenn ich jetzt beim Spiel gerade angefangen hab und ich red gerade, dann sag ich auch „ja, das ist halt  
271 jetzt vorbei“. Dann kann ich ja eh noch mal neu anfangen. Es gibts aber vielleicht schon, dass ich sag „ja, wartet  
272 bitte zwei Minuten“.

273 **Aber es irritiert dich jetzt nicht und bring dich auch nicht raus, wenn du kurz auf „Pause“ drückst. Denn**  
274 **es gibt ja auch die, die dann sagen „Nein, ich will jetzt nicht auf ‚Pause‘ drücken, weil ich gerade so**  
275 **drinnen bin und wenn ich jetzt mit dir rede, dann hast du mich wieder raus gebracht“. Die sind so**  
276 **konzentriert und drinnen in dem Spiel, dass jetzt einfach...**

277 Nein! Ich kann jederzeit auf „Pause“ drücken. Also früher, ich mein früher wars auch nicht so extrem, dass ich  
278 gesagt hätte „ich kann jetzt nicht stören, sonst schaff ichs nicht mehr“. Da wollt ich das halt noch fertig spielen  
279 schnell. Aber „Pause“, jederzeit, kein Problem.

280 **Und wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spiel wie z.B. wenn das Handy läutet oder wer an**  
281 **der Tür klingelt?**

282 Na quasi abheben und zur Tür gehen!

283 **Und beim Handy, ist es schon mal vorgekommen, dass du nicht abhebst oder wen wegdrückst? Oder, dass**  
284 **du sagst „ich ruf dich später zurück, ich kann gerade nicht“?**

285 Das ist wieder wie vorher, situationsbedingt. Wenn ich jetzt nicht was spiel, was unbedingt weiter geht und ich  
286 kurz jetzt bin...was weiß ich...zehn Sekunden brauch um das Level geschafft zu haben und dann hörts nachher  
287 eh auf, es ist dann sozusagen eh eine Pause drinnen, dann heb ich schon normal ab. Aber wenns jetzt dauert die  
288 zehn Sekunden und das Handy läutet, dann lass ichs halt derweil läuten. Aber abgedrückt hab ich noch keinen!  
289 Dass ich sagen würde, ich drück jetzt wen weg. Dann lass ichs halt fertig läuten, ruf nachher aber gleich zurück.

290 **Und ärgert es dich, wenn du gestört wirst?**

291 Ja, wie gesagt früher...aber so gestört, dass ich jetzt gesagt hätte „Verpiss dich“ – nie gewesen! Aber wenn du  
292 jetzt gerade drinnen bist und wieder kurz vorm Level schaffen bist, ich sag das immer gern mit Leveln, und es  
293 dreht dir wer den Bildschirm ab – sicher ärgert mich das, das ist nicht notwendig.

294 **Okay, na das wäre ja schon ne starke Störung! Aber ich mein, wenn dich jetzt wer anredet und du sagst**  
295 **„Ah, jetzt war ich grad so gut drinnen und jetzt redest du mich an“. Jetzt nicht gravierend ärgern**  
296 **sondern dass du sagst „Ah, die nervt mich jetzt“.**

297 Na es kommt drauf an wie. Es ist wieder situationsbedingt, wie du reagierst. Wenn du, wie gesagt, bei dem  
298 Punkt, den du nicht geschafft hast, und du es schon zehn- oder fünfzehn Mal geladen hast, und dich dann wer  
299 anredet, dann reagierst du sicher...also ich...gereizter. Aber dass ich jetzt wem gesagt hätte „Verpiss dich“...das  
300 nicht. Da sag ich dann halt kur „Jetzt nicht“ oder so.

301 **Hast du manchmal das Gefühl, dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden und das Geschehen**  
302 **rundherum zu vergessen?**

303 Nein! Das kann ich klipp und klar sagen: Nein! Ich kann mich ins Geschehen hineinversetzen, wenn das jetzt  
304 eben ein Rollenspiel ist und ich in der Phantasiewelt bin, aber das ich jetzt sag „diese Figur da drinnen ist um  
305 mich und ich bin jetzt wirklich da drinnen“, das geht nicht!

306 **Also du kannst klar jetzt die Realität quasi...**

307 ...ich kanns klar differenzieren, ja. Für mich gibt's immer Realität. Für mich ist das, wie gesagt, ein Hobby, das  
308 ich einfach spiel weils mich entspannt.

309 **Es ist also eine Art Beschäftigung und Spiel?**

310 Ja ein anderer tut halt Modellflugzeuge basteln und ich tu halt...momentan mehr so Strategiespiele...einfach für  
311 mich abschalten und a bisserl entspannen. So wie fernsehen fast, nur tu ich da halt nichts.

312 **Und wie erlebst du die Zeit beim Spielen?**

313 Ja kommt drauf an, wie weit du jetzt was schaffen willst. Wo du jetzt sagst, jetzt willst du die eine Mission halt  
314 noch abschließen oder sonst was. Es kann schon sein, dass die Stunden verfliegen. Prinzipiell...normales  
315 Zeitgefühl fast. Aber ja, wie gesagt, ich kann mich schon hineinversetzen, dass die Zeit schneller vergeht. Aber  
316 wie ist die Frage genau gemeint?

317 **Na ist es z.B. schon mal vorgekommen, dass du sagst „Oh Gott, jetzt spiel ich schon fünf Stunden. Mir**  
318 **kommts vor wie eine halbe Stunde“?**

319 Ja wie gesagt, wenn du da jetzt drinnen bist, und jetzt einfach in diesen Spielablauf eingebunden bist, dann kanns  
320 schon sein, dass ich das gesagt hab. Überhaupt bei neuen Spielen ist das oft so! Jetzt willst du mal ausprobieren,  
321 und da kannst du was ausprobieren, und denkst dir „Oh Gott, so spät!“.

322 **Na und jetzt ein bisserl extrem, dass du z.B. auch in dem Sinn die Zeit vergisst, dass du wenn du dir drei**  
323 **Stunden später was ausgemacht hast, so stark drinnen bist im Spiel, dass du jetzt vergisst drauf.**

324 Nein. Also wenn ich spiele, dann hab ich sowieso im weiteren Laufe nichts geplant. Aber dass ich jetzt sagen  
325 würd, dass ich durchs Spielen vergessen hab fort zu gehen, oder irgendeinen sonstigen Termin verpasst hätte, das  
326 ist mir eigentlich noch nie passiert.

327 **Noch nie?**

328 Noch nie. Also wüsste ich jetzt nicht, dass ich jetzt irgendwen versetzt hätte auf Grund des Computer spielens.

329 **Und fällt es dir prinzipiell leicht oder schwer aufzuhören?**

330 Früher eben schwerer, weil ich mehr gespielt hab. Jetzt momentan leicht. Ich kann jederzeit „Pause“, kann  
331 jederzeit abdrehen. Außer bei diesem einen Punkt eben, wo du weißt du kannst es halt schaffen aber das dauert  
332 dann meistens zehn Minuten und wenn ichs dann nicht schaff, dann wird ich unkonzentriert und dann hör ich  
333 auf. Dass ich jetzt sag „ich häng jetzt da und kann und kann nicht abdrehen“, das nicht. Früher wars öfter, dass  
334 ich gesagt hab ich geb jetzt nicht auf. Aber jetzt mittlerweile...

335 **Und glaubst du, gibt's irgendeinen Grund, warum es jetzt nicht mehr so ist?**

336 Weil ich nicht mehr so viel spiele, ganz einfach. Weil ich andere Sachen auch hab.

337 **Also quasi die Prioritäten haben sich verschoben?**

338 Kann man so sagen, ja.

339 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bist spät in die Nacht gespielt hast?**

340 Ja, aber gewollt.

341 **Oder dass es dir vielleicht auch schon mal passiert ist, dass es vier in der früh wird weil du nicht aufhören  
342 hast können und du musst um sechs wieder aufstehen in die Arbeit gehen und du hast wirklich nicht  
343 aufhören können? Also so, dass du auch dein Schlafbedürfnis vernachlässigt hättest?**

344 Nein, also wenn, wie gesagt, das ist halt einfach so, dann täte ich halt z.B. nicht fortgehen oder so und ich weiß,  
345 jetzt wäre ich sowieso bis zwei, drei Uhr fort gewesen, und ich hab jetzt Lust zu spielen, normalerweise schaff  
346 ich es eh nicht lang und leg mich nieder und schlaf, dann spiel ich schon bis zwei, drei. Ist schon möglich. Aber  
347 dann wars immer gewollt, dann hab ich nichts anderes geplant oder sonst was. Aber wenn ich am nächsten Tag  
348 arbeiten muss und um sechs aufstehn, ich brauch meinen Schlaf, das ist mir noch nie passiert.

349 **Dann kannst du es also steuern? Also so „es ist jetzt elf, ich muss schlafen gehen“?**

350 Na soweit kommt es meistens gar nicht, dass ich jetzt sag zu nem Zeitpunkt. Da sag ich einfach „ja ich spiel bis  
351 dann“ und dann kanns halt sein, dass ich ein bisserl drüber wandere. Aber ich setz mir dann halt so einen  
352 Rahmen und hör dann einfach auf.

353 **Und das fällt dir dann auch nicht wirklich schwer?**

354 Nein, weil ich mir einfach gesagt hab, jetzt muss ich aufhören, ich muss morgen aufstehen, es bleibt mir nichts  
355 anderes übrig. Dass ich so ins Spiel hineinversetzt werde, dass ich das ganze Zeitgefühl rundherum vergesse, das  
356 gibt's nicht, nein.

357 **Was fällt dir zum Wort „Spielrausch“ ein? Vielleicht zuerst allgemein und dann, dass du es mit dir  
358 persönlich in Verbindung setzt.**

359 Ja Rausch ist einfach, wenn ich jetzt intensiv einen Tag durchspiele. Würd ich jetzt sagen is ein Spielrausch. Es  
360 gibt da ja Leute, der eine da in Finnland der „World of Warcraft“ gespielt hat, der dann in Ohnmacht gefallen ist  
361 weil er nicht aufhören hat können. Aber mit mir bezogen, ich bin müde, ich hab einen Hunger, ich hör dann  
362 einfach auf. Wenn dann irgendwas dazwischen kommt. Oder ich mir, wie gesagt, einen Termin ausgemacht hab  
363 oder so. Wie gesagt, ich kann schon einen Ehrgeiz entwickeln und will das unbedingt schaffen, aber so einen

364 Spielrausch, dass ich jetzt einfach nicht mehr aufhören kann und ein Spiel nach dem anderen so weit wie  
365 möglich packe, so was habe ich noch nicht gehabt.

366 **Also so, dass du rundherum alles vergisst oder so. Es zählt wirklich nur das Spiel und alles andere ist mir**  
367 **egal.**

368 Nein, das gibt's nicht.

369 **Das hast du also persönlich noch nicht erlebt.**

370 Nein.

371 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Durst- oder Hungergefühl vergessen**  
372 **hast oder bewusst verdrängt hast?**

373 Trinken ist nicht schwer. Das kann ich nicht wirklich verdrängen, denn da steht eh die Flasche daneben.

374 **Und stellst du die bewusst daneben hin?**

375 Nein ich hab in meinem Zimmer einfach eine Flasche stehen.

376 **Und dass du jetzt so sagen würdest „ich weiß ich trink nichts daneben, deshalb stell ich sie mir hin, dass**  
377 **ich trinke“?**

378 Nein, die steht normal in meinem Zimmer. Vielleicht, dass ich das Essen ein bisschen aufschieb aber komplett  
379 vergessen kann ichs nicht. Dass ichs halt aufschieb, weil ich weiß ich müsst jetzt runter gehen in die Küche mir  
380 was zum Essen machen, da will ich die eine Mission dann halt noch spielen. Das kann schon sein, dass ichs eine  
381 halbe Stunde bis Stunde, schlimmsten falls zwei Stunden aufschieb. Dann geh ich auch was essen, denn dann  
382 hab ich einen Hunger.

383 **Aber es kann jetzt nicht passieren, dass du um Mitternacht drauf kommst „Hallo, ich hab schon seit sechs**  
384 **Stunden nichts mehr gegessen. Eigentlich hätt ich ja vielleicht eh nen Hunger aber ich habs nicht**  
385 **gemerkt“?**

386 Nein.

387 **Also du merkst dann schon, dass dein Magen knurrt, drückst auf „Pause“ und gehst was essen und spielst**  
388 **dann weiter?**

389 Prinzipiell schon. Das kann bei mir prinzipiell schwer passieren, da ich am Abend wenig esse.

390 **Nimmst du während dem Spiel dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

391 Ja. Aber wie genau gemeint?

392 **Na dass du z.B. nachher drauf kommst, du hast das und das gerade getan, dir war das in dem Moment**  
393 **aber gar nicht bewusst. Oder dass du z.B. auch vergisst, wie du auf irgendwas reagierst.**

394 Nein, ich bin mir immer im Klaren, wenn ich mich z.B. ärgstens aufreg oder so, dass ich mich jetzt eigentlich  
395 total unnötig über ein Ding, also nur ein Kasterl, also so ein Ding aufgeregt hab. Also das bin ich mir voll  
396 bewusst. Dass ich mich jetzt aufgeregt hab und zu laut geschrien. Dann hör ich dann wieder von unten „Was tust  
397 denn schon wieder“. Also, dass ich jetzt sag irgendwelche Dinge nehm ich nicht wahr, die ich tu, das nicht.

398 **Das heißt, sagen wir mal, du hast noch nie das Gefühl gehabt, dass du das jetzt automatisch gesteuert**  
399 **gemacht hast?**

400 Also einfach so reflexmäßig?

401 **Ja genau. Oder, dass du jetzt sagst „Das war jetzt so automatisiert, das wollt ich jetzt gar nicht. Ich hab**  
402 **das jetzt gar nicht mitbekommen, dass ich das gemacht hab“?**

403 Nein. Das hab ich noch nicht gehabt.

404 **Und nimmst du die Umwelt um dich herum bewusst wahr oder nimmst du sie überhaupt wahr?**

405 Ja kommt halt drauf an. Wieder auf das Ding, wenn ich das eine da grad noch schaffen will, und ich muss mich  
406 konzentrieren, dann muss man schon kurzzeitig fixiert sein auf das. Ja dann kanns eventuell sein. Aber wenn  
407 jetzt wer reinkommt in mein Zimmer und mich anredet oder sonst irgendwas oder die Mama rauf geht Wäsche  
408 trocknen, dann wär mir das noch nicht aufgefallen, dass ich das überhört hätte.

409 **Oder eben wenn du sagst du warst jetzt zwei Stunden in deinem Zimmer spielen und kommst dann**  
410 **wieder runter, sagt dann irgendwer „der oder der war grad da“ und du sagst drauf „das hab ich gar nicht**  
411 **mitbekommen“ oder so?**

412 Ach so, nein. Na wenn herunter was is, dann kann ichs nicht mitbekommen. Aber wenn wer in mein Zimmer  
413 rein geht und Hallo sagt, dann hab ich das noch immer mitbekommen. Also so abschalten kann ich gar nicht.  
414 Das ist mir, wie gesagt, unklar. Auch wenn ich die Boxen laut aufgedreht hab, aber wenn wer rein schaut, dann  
415 bekomm ich das mit.

416 **Okay.**

417 Ich hab ja oft den Fernseher auch daneben laufen.

418 **Ach so, Multitasking, oder wie?! Das heißt es kann auch sein, dass du zwei Sachen gleichzeitig wahr**  
419 **nimmst? Also wenn jetzt irgendwas im Fernseher ist, dass du dann das wahrnimmst und du nebenbei**  
420 **quasi Computer spielst? Also für dich ist das Video- bzw. Computerspielen auch oft eine Nebentätigkeit?**

421 Ja! Das kann auch sein.

422 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spiel jemand was zu dir gesagt hat und du das**  
423 **nicht bewusst wahrgenommen hast? Also dass nachher irgendwer zu dir hergekommen ist und gemeint**  
424 **hat „ich hab dir das doch gesagt“ und du es nicht mitbekommen hast.**

425 Ja, weiß ich nicht, wie das ist. Wie gesagt, wenn wer ins Zimmer rein kommt, bekomm' ichs mit. Aber wenn ich  
426 jetzt gemeinsam spiele oder so, und ich da grad so fixiert bin und der sagt was beiläufig, dann kanns schon sein,  
427 dass ichs ignorier und gar nicht mitbekomme. Das ist schon möglich.

428 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass dich wer kritisiert hat wegen deinen Handlungen im Spiel?**

429 Ja, die Mama.

430 **Und was sagt die Mama dann?**

431 „Schrei nicht so viel mit dem Ding“.

432 **Na und dass irgendwer zu dir gesagt hätte „Mensch, wenn du spielst, dann bekommst du rundherum**  
433 **nichts mehr mit. Ich kann sagen, was ich will und du ignorierst mich einfach“. Ist das schon mal**  
434 **vorgekommen, dass du Kritik in der Hinsicht bekommen hast?**

435 Nein, eigentlich nicht.

436 **Okay, danke, das war eh schon die letzte Frage.**

437

## Spieler Interview Nr.4

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40

**Geschlecht** männlich

**Alter** 14

**Ausbildung/Beruf** Schüler der HTL

**Familienstand** ledig

Datum des Interviews: 24.Oktober 2008

Dauer des Interviews: 27:41

**Welche Ego Shooter Spiele spielst du?**

„Counterstrike“ hauptsächlich. Sonst spiel ich eigentlich gar nichts.

**Und hast du schon mal andere auch gespielt oder vielleicht ausprobiert?**

Ja, „Call of Duty“ hab ich schon mal ausprobiert, kurz.

**Und sonst?**

Nein.

**Und welche anderen Videospiele spielst du sonst noch?**

Rollen-, Strategiespiele und halt wo man trainiert oder so was. Wo man irgendwelche Leute trainiert im Computerspiel. Mit denen dann Aufgaben macht.

**Spielst du eher mehr Ego Shooter oder eher mehr andere Spiele?**

Am meisten spiel ich glaub ich Rollenspiele. Das zweite ist dann Strategiespiele und drittens Ego Shooter. Fast gar nicht.

**Und wie oft pro Woche oder Monat würdest du sagen, dass du spielst?**

In letzter Zeit hab ich vielleicht im Monat dreimal gespielt, davor hab ich gar nichts gespielt, was weiß ich, ein Jahr lang.

**Und Ego Shooter Spiele? Wie oft spielst du die?**

Ja eh die Ego Shooter hatte ich gemeint.

**Ach so, eh. Und allgemein Videospiele?**

Fast jeden zweiten Tag bis jeden Tag.

**Und wovon hängt das ab, ob du spielst?**

Na ja, von der Schule aus muss ich Internet benutzen. Und so muss ich den Computer aufdrehen und dann spiel ich halt einfach.

**Das heißt du spielst hauptsächlich am Computer und nicht auf der Xbox oder Playstation?**

Ja das ist eher selten.

**Hast du eine eigene Konsole?**

Nein, ich benutz die von meinem Bruder.

**Wie lange dauert eine Spieleinheit durchschnittlich?**

Zwischen einer bis vier Stunden. Das kürzeste ist...Strategiespiele oder so was eine Stunde, andere spiel ich kürzer auch, die dauern so zehn Minuten.

41 **Und wenn du jetzt Ego Shooter hernimmst, wie lange spielst du die durchschnittlich?**

42 Na ja, einmal aufgedreht...durchschnittlich eine bis maximal zwei Stunden. Länger spiel ich nicht.

43 **Und gibt es bestimmte Situationen oder Stimmungen, in denen du besonders häufig oder intensiv Ego**

44 **Shooter Spiele spielst?**

45 Nein, eigentlich nicht...das ist einfach Zufall. Halt so wenn ich sage „jetzt komm ich halt dazu“. Meistens spiel

46 ich mit einem anderen Menschen, über ein Netzwerk.

47 **Aha, das heißt im Multiplayer-Modus quasi...und spielst du da speziell Ego Shooter Spiele oder hängt das**

48 **von was bestimmten ab, dass du jetzt sagst „Heute spiel ich ein Ego Shooter Spiel“?**

49 Nein, das ist eigentlich nicht so bestimmt. Das ist einfach „ja heute spiel ich halt das...heute spiel ich Ego

50 Shooter und morgen spiel ich ein Strategiespiel im Multiplayer.

51 **Und warum spielst du gerade Ego Shooter? Welche Ziele verfolgst du damit?**

52 Weiß ich nicht...miteinander im Netzwerk spielen und sonst eigentlich nichts. Miteinander messen, wer besser

53 in dem Spiel ist.

54 **Was ist für dich also das besondere an Ego Shooter Spielen?**

55 Da gibt's nichts Besonderes, das ist für mich wie jedes andere Spiel.

56 **Gibt's da also keine bestimmte Faszination, dass du jetzt sagst „das fasziniert mich an Ego Shootern**

57 **besonders“?**

58 Bei Ego Shootern...weiß ich nicht. Nein, eigentlich nicht. Das ist einfach...ja...ein Spiel halt.

59 **Und wie fühlst du dich während dem Spiel?**

60 Na ja, kommt drauf an. Ab und zu, wenn der Computer hängt oder so, dann reg ich mich auf, schon. Aber sonst

61 ganz normal. Eher auf Spaßebene, auf „na geh“ oder so. Ja Spaßebene. Und wenn's dann wirklich vom

62 Computer oder so abhängig ist, dann ärger ich mich schon.

63 **Und wie fühlst du dich nach dem Spiel?**

64 So wie vor dem Spiel, da gibt's keinen Unterschied.

65 **Na dass du jetzt sagst du bist aufgeregter oder aufgeregter oder entspannter oder der Stress ist abgebaut.**

66 **Also in die Richtung irgendwas?**

67 Nein...vielleicht bis ich was zum erzählen an Stoff hab so wie ich das und das gemacht hab, das war halt cool,

68 leiwand, aber sonst nichts. Wenn der Computer abgedreht ist, dann bin ich wieder so wie vorher.

69 **Und was fasziniert dich am Videospiele allgemein?**

70 Das ist einfach, dass du nachdenken musst bei Strategiespielen oder Rollenspielen. Dich rauf trainieren kannst

71 und immer stärker wirst. Dass du immer besser wirst. Einfach...ja eh so.

72 **Und welche anderen Videospiele außer Ego Shooter spielst du noch?**

73 Videospiele außer Ego Shooter?

74 **Ja wenn du so ein paar spezielle aufzählen könntest?**

75 „Rome“, „Mad Evil“, „Assasin's Creed“, „Gothik“. Ja...Videospiele...“Digimons“. Das sind eigentlich

76 hauptsächlich die Spiele, die ich spiele.

77 **Und gibt's irgendwas für dich, was Ego Shooter haben, was z.B. andere Spielgattungen wie z.B.**

78 **Rennspiele oder Strategiespiele nicht haben. Wo du jetzt sagst „deswegen muss ich Ego Shooter spielen,**

79 **denn das bekomm ich bei anderen Spielen nicht.“**

80 Nein eigentlich nicht, weil Computerspiele, Ego Shooter, sind für mich Zeitvertreib. Das ist nichts Besonderes  
81 so „das brauch ich jetzt“, nein, das gibt's nicht. Ich spiel einfach, wenn's mir halt fad ist, spiel ich ein  
82 Computerspiel.

83 **Und das ist dann einfach zufällig ein Ego Shooter?**

84 Ja zufällig Ego Shooter, Strategiespiel.

85 **Aber nicht dass du sagst Ego Shooter hat DAS speziell, deswegen spiel ich das heute?**

86 Nein, das gibt's nicht. Das ist einfach... ja...Lust und Laune...da gibt's nichts Besonderes.

87 **Und kannst du dich während dem Spielen leicht ins Spiel hineinversetzen?**

88 Ja ins Spiel kann ich mich schon auch hineinversetzen. Dass ich jetzt mitfiebere und so. Das geht schon. Da tu  
89 ich mich schon auch leicht.

90 **Und versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du dich ins Spiel hineinversetzt und wie sich das deiner**  
91 **Meinung nach äußert.**

92 Na ja, ich bin komplett vertieft drinnen. Ich bekomme zwar schon noch mit, dass mich wer anredet, aber ich sag  
93 zu achtzig Prozent „jetzt warte kurz, ich will das jetzt machen“. „Ich will das jetzt fertig machen“. Also beim  
94 Reinversetzen bin ich schon vertieft drinnen, ich hab alles im Kopf was ich jetzt machen müsste. Aber dann  
95 vergesse ich halt alles, was ich im Kopf hab oder so und das fällt mir nachher halt wieder ein. Dann bin ich  
96 einfach komplett abgeschaltet. Und ich kann mich einfach aufs Spiel komplett konzentrieren. Aber ich bekomme  
97 mit, was rundherum passiert.

98 **Welche Rolle spielt für dich die Grafik, um dich ins Spiel hineinzuversetzen?**

99 Die Grafik ist mir eigentlich prinzipiell egal, soweit es sich noch in einem bestimmten Rahmen hält. Wenn es  
100 eine bessere Grafik ist, ist es halt schon besser, weil du dich einfach besser rein versetzt, weil's realer wirkt.  
101 Aber solange keine riesigen Kasterl, riesige Pixel, sind, macht mir das nichts.

102 **Und wie wichtig ist der Sound für dich?**

103 Hören tu ich schon gern was, ohne den Ton tu ich nicht gern spielen, weil, es ist einfach ungut. Weil du siehst  
104 was und hörst nichts dabei. Vor allem bei Ego Shootern wird oft gesprochen und so, und das hört man dann  
105 einfach nicht. Du könntest es zwar lesen aber...

106 **Und spielst du auch manchmal mit Kopfhörern?**

107 Nein eigentlich nicht. Einfach nur mit Lautsprecher.

108 **Und welche Rolle spielt die Ego Perspektive für dich?**

109 Gemütlicher. Wenn du statt dem ganzen Körper die Ego Perspektive siehst. Das find ich einfach besser. Ja  
110 leichter. Es spielt schon ne wichtige Rolle, weil, bei Ego Shootern zielst du dann besser.

111 **Und welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich ins Spiel hineinzuversetzen?**

112 Dass vor allem ein Spiel ist, wo ich weiß, dass ich gewinnen könnte. Einfach Chancen hab'. Wenn ich weiß, jetzt  
113 spiel ich gegen einen unmöglichen Computer, dann mach ich das so nebenbei, dann macht das keinen Spaß.  
114 Wenn ich weiß, es ist zwar sehr schwer, aber ich kann's schaffen, dann steiger' ich mich sehr rein.

115 **Und wenn du jetzt z.B. die Umweltfaktoren hernimmst, kannst du dich leichter rein versetzen, wenn's**  
116 **ruhig ist, wenn wenig los ist, oder spielt das für dich eine Rolle, wenn viel Trubel ist oder ist dir das egal?**

117 Von der Umgebung her hätte ich es schon lieber ruhig, vor allem wenn ein Trubel ist, wenn viel geredet wird,  
118 dann hör ich das nicht so gut. Und der Sound ist mir halt schon sehr wichtig.

119 **Also kannst du dich besser hineinversetzen, wenn du deine Ruhe hast?**

120 Ja wenn's ruhig ist.

121 **Glaubst du, dass du dich bei Ego Shooter Spielen besser hineinversetzen kannst, als bei anderen Spielen?**

122 Ja das ist einfach, durch die Ego Perspektive versetzt du dich einfach automatisch besser rein, weil du eben dich

123 selber hast. Aber z.B. bei Rollenspielen kann ich mich noch besser rein versetzen, weil sie mir einfach mehr

124 gefallen wie Ego Shooter.

125 **Wie wichtig sind dir das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur?**

126 Na ja, es gefällt mir am besten wenn man seinen eigenen Charakter machen kann. Z.B. eigene Haarfarbe und so

127 machen kann. Das gefällt mir am besten. Aber sonst... Bei Ego Shootern siehst du ja meistens nur die Hände, da

128 ist es mir eigentlich eh egal, wie sie aussehen.

129 **Und würde es für dich irgendeine Rolle spielen wenn du jetzt sagst „der ist mir total unsympathisch oder**

130 **hat was an sich, das ich gar nicht leiden kann“. Hat das im Spiel irgendeine Auswirkung?**

131 Nein, eigentlich nicht. Das hat überhaupt keine Auswirkung, dass ich jetzt sag „der ist mir unsympathisch, auf

132 den geh ich besonders los“ oder so. Das gibt es nicht. Also vom Aussehen her nicht.

133 **Oder dass du jetzt sagst der ist mir unsympathisch, den spiel ich nicht, weil, den mag ich nicht?**

134 Nein, so was gibt's nicht. Wenn der Spielaufbau alleine passt, dann spiel ich's. Aber alleine von dem, dass der

135 Charakter nicht gut aussieht...ist mir egal.

136 **Und kann es passieren, dass du manchmal während dem Spiel laut vor dich hin sprichst oder mit**

137 **Gegnern sprichst?**

138 Ja laut sprech' ich...kann schon sein, im Sinne dass ich mich aufrege. Ich hab eh schon angezielt und mich

139 einfach aufrege über den Ding, dass ich zu langsam war oder sonst was.

140 **Und wenn du versuchst Beispiele zu geben, was du da schon mal laut sagst?**

141 „Ich hab eh schon eine halbe Stunde auf den geschossen und trotzdem hat er mich umgebracht“ oder so.

142 **Also das sagst du dann schon laut vor dich hin?**

143 Ja, „ich hab eh schon eine halbe Stunde auf dich geschossen, wann fliegst denn endlich mal“ oder so was.

144 **Und wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**

145 Ja...zum Zeitpunkt ärger ich mich schon, aber dann denk ich mir, der Computer spielt Ego Shooter, dann wird

146 man ja wiedergeboren und dann mach ich's besser. „Dem zeig ich's jetzt, da bin ich besser“.

147 **Also es ärgert dich dadurch jetzt nicht so, dass du jetzt ja nicht wirklich tot bist im Spiel und keine**

148 **Chance mehr hättest, sondern, dass du eh die Möglichkeit hast, dass du eh wieder weiter spielen kannst**

149 **mit dem selben Akteur?**

150 Mich ärgert's halt, weil ich umgebracht worden bin und weil ich versagt hab. Aber das hält nicht so lange an,

151 weil, ich kann ja weiter spielen.

152 **Und ärgerst du dich auch manchmal nach Beenden des Spiels?**

153 Nein eigentlich nicht. Direkt ärgern nicht, ich red vielleicht „Mein Gott, das war halt so“ aber richtig ärgern tu

154 ich mich nicht. Wenn das Kasterl aus ist, bin ich...hab ichs wieder abgeschaltet. Red ich vielleicht drüber. Übers

155 Spiel.

156 **Und wenn du kurz versuchst zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der**

157 **Hauptakteure oder des Hauptakteurs, den du jetzt spielst, teilnimmst.**

158 Teilnehmen...ich freu mich zwar schon, wenn ich bei Ego Shootern jemanden cooleren umbringe oder so, aber

159 sonst nicht.

160 **Aber wenn jetzt irgendein Misserfolg ist oder du abgeschossen wirst oder so. Nimmst du das so wahr, dass**  
161 **du persönlich als der Spieler abgeschossen worden bist, oder sagst du „Geh bitte, das war ja eh nur der**  
162 **Spieler da drinnen im Spiel“.**

163 Das ist im Computer, das bezieh ich überhaupt nicht auf mich. Das...vielleicht eventuell, spaßhalber, wenn das  
164 in Wirklichkeit so wäre, dann „bist du narrisch, dass müsste weh tun“. Aber sonst. Das im Spiel bezieh ich  
165 überhaupt nicht auf mich.

166 **Wie leicht lässt du dich ablenken, wenn du spielst?**

167 Wie, jetzt ablenken vom Spiel?

168 **Ja.**

169 Na ja, weil ich sehr neugierig bin, lass ich mich schon sehr leicht ablenken. Da drück ich schnell auf „Pause“ und  
170 schau halt.

171 **Das heißt, wenn jetzt irgendwas passiert rundherum, dann schaust du schon nach?**

172 Alleine wenn ich Computer spiel und der Fernseher rennt daneben, ich kann mich nicht so sehr in das Spiel  
173 reinsteigern, dass ich nicht ab und zu kurz reinschaue in den Fernseher.

174 **Das heißt es passiert auch manchmal, dass du den Fernseher nebenbei laufen hast?**

175 Ja.

176 **Also dass du das Computer spielen als Nebenberufstätigkeit machst oder so?**

177 Computer spielen hauptsächlich und nebenbei ab und zu während dem Abend in den Fernseher reinschauen.

178 **Aber du konzentrierst dich nicht hundert Prozent aufs Computer spielen?**

179 Ja.

180 **Also das nebenbei ist auch wichtig.**

181 Ja. Was weiß ich, fünfundachtzig oder neunzig Prozent vielleicht aufs Computer spielen.

182 **Und wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spiel, also wenn z.B. das Handy läutet oder jemand**  
183 **an der Tür klingelt.**

184 Na dann drück ich einfach auf „Pause“ und heb ab oder sonst was. Während dem Spiel schau ich mal wer es is  
185 und dann kommt's drauf an, wer es ist.

186 **Und ist es schon mal passiert, dass du jemanden wegdrückst oder dass du jetzt nicht abhebst, weil du**  
187 **gerade so intensiv drinnen bist im Computerspiel?**

188 Nein, durchs Computerspiel hab ich eigentlich noch keinen weggedrückt. Es gibt andere Gründe, warum ich wen  
189 wegdrücke.

190 **Aber nicht, weil du jetzt sagst, du willst grad nicht unterbrechen beim Computerspiel?**

191 Nein. Wegen dem Computerspiel drück ich nicht ab, eigentlich.

192 **Und fällts dir leicht, dass du auf die „Pause“-Taste drückst, oder ärgerts dich, wenn du auf Pause drücken**  
193 **musst?**

194 Nein, eigentlich nicht. Es ärgert mich nur wenn ich z.B. Multiplayer spiel und es gibt keine Pause und ich sag, zu  
195 dem, mit dem ich spiel, „ich werde angerufen, hör kurz auf, ich muss telefonieren“ oder sonst was. Wenn mich  
196 der dann inzwischen abschießt, das ärgert mich schon. Wenn er sich einfach nicht an die Abmachung hält, dass  
197 wir jetzt Pause haben, das ärgert mich schon.

198 **Und wie äußert sich das, wenn du dich ärgerst? Also wenn dich wer stört.**

199 Na ja, wie äußert sich das...dann fang ich halt einfach an zu spotten. Mehr eigentlich nicht.

200 **Und ärgerts dich allgemein, wenn dich während dessen wer anredet so dass du sagst „Jetzt störst du mich,**  
201 **das nervt“.**

202 Nein, wenn mich wer ganz normal anredet, dann nicht. Wenn mich mein Bruder ärgert, das ärgert mich schon  
203 sehr aber sonst nicht.

204 **Und hast du manchmal das Gefühl dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden und das Geschehen**  
205 **rundherum um dich zu vergessen?**

206 Ja ich steigere mich schon ins Spiel hinein, aber so, dass ich rundherum alles vergesse ist es nicht. Das ist  
207 vielleicht...ja...wenn kurz wer draußen vorm Zimmer vorbei geht, das bekomm ich vielleicht nicht mit. Aber  
208 sobald wer ins Zimmer hinein kommt, das bekomm ich schon mit. Das gibt's nicht, dass ich mich so rein  
209 steigere, dass wer an mir vorbei gehen kann, irgendwas nehmen und wieder raus, das bekomm ich mit. Ich  
210 bekomm sogar mit, was er nimmt.

211 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass dich wer anspricht und du das auch nicht mitbekommen hast?**

212 Nein, was ich weiß nicht. Ich bekomm eigentlich prinzipiell viel, alles, mit, weil ich so neugierig bin.

213 **Und wie erlebst du die Zeit beim Spiel?**

214 Also wenn mir das Spiel gefällt, dann vergeht sie rasend schnell. Dann denk ich mir „Buh, solange schon  
215 gespielt! Jetzt sollt ich aufhören“ oder so was. Aber was mir überhaupt nicht gefällt ist, wenn der Computer  
216 hängt oder so, oder einfach viele Störfaktoren vom Computer her sind. Dann vergeht die Zeit sehr langsam.

217 **Und wie leicht oder schwer fällt es dir aufzuhören?**

218 Ja...wenn ich mitten drinnen bin, bei Ego Shootern, fällt es mir...kommt auf die Situation drauf an, wie leicht  
219 oder schwer es mir fällt aufzuhören. Wenn ich gerade abgeschossen werde und denk mir, das war einfach blöd  
220 von mir gespielt und dann hören wir auf, das tu ich nicht gern. Da möchte ich das besser machen und einen guten  
221 Abschluss haben, bevor ich aufhöre. Und bei allen anderen Spielen ist es mir eigentlich egal, wann ich aufhöre.  
222 Da hab ich kein Problem. Bei Ego Shootern kommt es halt auf die Situation drauf an.

223 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du so intensiv drinnen warst im Spielen, dass die Zeit vergangen**  
224 **ist, und es plötzlich ur spät in der Nacht war, und du auf einmal sagst „Oh Gott es ist schon so spät“?**

225 **Jetzt kann ich nicht mehr lang schlafen oder so irgendwie?**

226 Nein, ich hab eigentlich prinzipiell immer die Uhr im Auge wenn ich spiel. Ich schau immer auf die Uhr.

227 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass dein Schlafbedürfnis zu kurz gekommen ist durch das Spielen?**

228 Nein eigentlich nicht. Wenn ich merk, ich werde müde, dann hör ich auf. Ich hab meine...während der  
229 Schulzeit...halt meine Zeiten, um die Uhrzeit geh ich mich baden und dann geh ich schlafen. Um die Uhrzeit hör  
230 ich auf, egal wo ich bin, da hör ich auf.

231 **Das heißt du merkst aber auch, dass du müde wirst?**

232 Ja.

233 **Es kommt jetzt nicht vor, dass du sagst „Oh Gott, es ist schon vier, ich bin überhaupt noch nicht müde,**  
234 **und hab vergessen, dass ich jetzt vielleicht schlafen gehen sollte“?**

235 Ja bei Ego Shootern kommt das überhaupt nicht vor. Bei Strategiespielen oder so Rollenspiele, kommt das schon  
236 vor. Bei Konsolen vielleicht. Weil mein Bruder und ich haben uns erst die Wii gekauft. Und da kommt das schon  
237 vor. Da haben wir letztes Wochenende schon bis halb zwei gespielt. Einfach reingesteigert. Aber bei Ego  
238 Shootern überhaupt nicht, dass ich die Zeit vergesse.

239 **Was fällt dir zum Wort „Spielrausch“ ein? Vielleicht zuerst allgemein und dann persönlich.**

240 Spielrausch...also, dass man spielsüchtig ist. Dass man einfach ur viel spielen will, ur viele Spiele durchspielen  
241 will oder so. Mich persönlich, ich will zwar schon ein paar Spiele durchspielen, ohne Cheats oder sonst was,  
242 aber, dass ich jetzt irgendwas vernachlässige, Schule oder sonst was, das kommt nicht vor.

243 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Hunger- oder Durstgefühl**  
244 **vergessen hast oder verdrängt hast?**

245 Nein eigentlich nicht. Ich merk zwar schon einen Hunger, dann mach ich die eine Aufgabe fertig und dann renn  
246 ich in die Stadt oder was, bei Strategie- und Rollenspiele, renn ich in die Stadt, speichere ab und esse. Oder ich  
247 dreh ab. Oder ich esse und dann spiel ich weiter. Und bei Ego Shootern hab ich das gar nicht, da drück ich gleich  
248 auf „Pause“ oder hör gleich auf.

249 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du sagst „Oh Gott, jetzt hab ich schon fünf Stunden gespielt**  
250 **und total aufs Abendessen vergessen, ich hab gar nicht gemerkt, dass ich eigentlich nen Hunger hab“?**

251 Nein, da knurrt der Magen, das bekomm ich mit. Das gibt's nicht bei mir.

252 **Das hat dann also nicht direkt was mit dem Spielen zu tun?**

253 Nein, das bin ich und das Spiel ist Spiel, und ich bin da.

254 **Nimmst du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

255 Ja, im Moment bei Ego Shootern, wenn ich mich ärger, im Moment nehme ichs schon wahr, aber am nächsten  
256 Tag oder so weiß ichs vielleicht nicht mehr, weil's einfach im Spiel war.

257 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du gesagt hättest „Das hab ich jetzt total unbewusst gemacht“,**  
258 **„ich weiß jetzt gar nicht mehr, warum ich das gemacht hab“?**

259 Nein, das ist eigentlich nicht. Ich merk mir schon Situationen, eben weil der Computer hängt oder einen Fehler  
260 gehabt hat. Dass ich mich geärgert hab oder so. Deswegen. Aber, dass ich jetzt sag „warum hab ich mich da jetzt  
261 geärgert“, das weiß ich nicht. Beim Computer spielen ist das nicht so.

262 **Und wie nimmst du die Umwelt während dem Spielen um dich herum wahr?**

263 Eigentlich alles, ich kann mich in kein Spiel so arg reinsteigern, dass ich die Umwelt nicht mehr wahr nehm. Ich  
264 bin einfach ein neugieriger Mensch und das gibt's nicht, dass ich nicht schau, was der jetzt tut oder sonst was.

265 **Das heißt es kommt nicht vor, dass du die Umwelt um dich herum vergisst?**

266 Nein, das kommt nicht vor. Überhaupt nicht.

267 **Ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spiel jemand was zu dir gesagt hat und du das dann**  
268 **nachher nicht mehr gewusst hast?**

269 Nein, das kommt überhaupt nicht vor, denn sobald wer das Zimmer betritt oder sonst was, bekomm ich das mit.

270 **Und wie reagierst du dann, wenn wer das Zimmer betritt?**

271 Wenn ich ihn noch nicht gesehen hab, sag ich mal „Grüß Gott“, also ich grüß ihn halt und dann spiel ich weiter.  
272 Und wenn er was fragt, dann hör ich halt nebenbei zu. Und dann, wenn er irgendwas braucht, dann drück ich halt  
273 auf „Pause“ und helf ihm oder sonst was. Oder ich antworte neben dem Spiel.

274 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bzw. deine Handlungen, bezogen aufs Spiel, kritisiert worden**  
275 **sind? Also, dass dich wer kritisiert hätte, was du gemacht hast während dem Spiel? Wie du spielst?**

276 Nein, eigentlich noch nicht. Das ist einfach nur bei manchen Spielen, wenn ich mich sehr oft ärger, dann werde  
277 ich schon kritisiert. Also so „ärger dich nicht bei jedem“. Das schon aber sonst nicht.

278 **Oder, dass jetzt irgendwer gesagt hätte „Mensch, wenn du spielst, dann kann ich auf dich einreden und**  
279 **du ignorierst mich oder hörst mir nicht mehr zu oder bist wie weggetreten während dem Spiel“?**

280 Nein, so was noch nicht.

- 281 **Also nur bezogen auf das, dass du dich halt nicht so reinsteigern sollst, im Bezug auf ärgern?**
- 282 Ja. Aber sonst hab ich noch keine Kritik gehabt.

## Spieler Interview Nr.5

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35

**Geschlecht** männlich

**Alter** 18

**Ausbildung/Beruf** Schüler eines Gymnasiums

**Familienstand** ledig; Single

Schriftliches Interview per Email

**Welche Ego-Shooter-Spiele spielst du? Versuche einige aufzuzählen:**

Call of Duty 1, 2 u. 4, Battlefield 1942, Counter Strike

**Wie oft pro Woche/Monat spielst du Ego-Shooter-Spiele?**

**Wie oft spielst du andere Videospiele?**

A 4-5/W

2/W

**Wie lange dauert eine Spieleinheit durchschnittlich?**

A 2-3 Stunden

**Gibt es Situationen bzw. Stimmungen in denen du besonders häufig und intensiv zum einen allgemein Videospiele zum anderen im Speziellen Ego-Shooter Spiele spielst?**

**Wenn ja, welche?**

A Langeweile

**Warum spielst du Ego-Shooter-Spiele? Welche Ziele verfolgst du damit?**

A Wegen taktischen Denken, der Reaktionsfähigkeit und weil man sie gut zwischendurch auch nur kurz Spielen kann.

**Wie fühlst du dich während dem Spielen?**

A Voller Konzentration, Angespannt

**Wie fühlst du dich nach dem Spielen?**

36 A Müde, Angestrengt

37

38 **Was ist das Besondere an Ego-Shooter-Spielen?**

39 A Taktik, Reaktionsfähigkeit und beinahe benötigte Multitaskingfähigkeit

40

41 **Was fasziniert dich an Videospielen allgemein?**

42 A In surrealen Welten sein können, sich zu beweisen (Taktik, Reaktionsfähigkeit,...)

43

44 **Welche anderen Videospiele außer Ego-Shooter spielst du?**

45 A Strategie-Spiele

46

47 **Was haben Ego-Shooter-Spiele, was andere Spielgattungen nicht haben?**

48 A Dass man sie gleich mitten im Spielgeschehnis befindet (Strategiespiel meist langer  
49 Aufbau). Also Ideal zu dem zwischendurch kurz Spielen.

50

51

52 **Kannst du dich während dem Spielen leicht in das Spiel hineinversetzen?**

53 A Ja!

54

55 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du dich ins Spiel hineinversetzt und wie sich das  
56 deiner Meinung nach äußert.**

57 A Man lebt mit dem Spiele-Charakter mit, ohne jetzt wirklich die Realität zu verlieren.

58

59 **Welche Rolle spielt die Grafik um dich ins Spiel hineinzusetzen?**

60 A Grafik ist von untergeordneter Rolle.

61

62 **Welche Rolle spielt der Sound?**

63 A Nur Taktisch wichtig um den „Gegner“ zu lokalisieren (z.B. Schritte, Schüsse), sonst nur  
64 von untergeordneter Rolle.

65

66 **Welche Rolle spielt die Ego-Perspektive?**

67 A Die Perspektive ist nur für die Spielbarkeit wichtig.

68

69 **Welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich ins Spiel hineinversetzen zu können?**

70 A Packender Spielaufbau.  
71  
72 **Glaubst du, dass du dich bei Ego-Shooter-Spielen besser ins Spiel hineinversetzen**  
73 **kannst, als bei anderen Spielgattungen?**  
74 A Nein  
75  
76 **Wie wichtig sind dir das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur?**  
77 A Unwichtig.  
78  
79 **Sprichst du manchmal laut vor dich hin wenn du spielst oder sprichst du während dem**  
80 **Spiel laut mit Gegnern? Versuche ein Beispiel dafür zu geben.**  
81 A Ja. Man Flucht teilweise gerne, wenn etwas nicht so funktioniert wie es soll.  
82  
83 **Wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**  
84 A Gar nicht, außer bei LAN-Partys ein bisschen.  
85  
86 **Ärgerst du dich manchmal auch noch nach Beenden des Spiels über irgendetwas?**  
87 A Nein.  
88  
89 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der**  
90 **Spielfiguren teilnimmst.**  
91 A Gar nicht!  
92  
93 **Wie leicht lässt du dich ablenken während du spielst?**  
94 A Nicht sehr leicht, weil man volle Konzentration dem Spiel widmet, wenn man es ernsthaft  
95 spielt.  
96  
97 **Wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spielen, wenn z.B. das Handy läutet**  
98 **oder dich jemand anspricht?**  
99 A Gereizt.  
100  
101 **Ärgerst du dich wenn du gestört wirst? Warum? Wie äußert sich das?**  
102 A Manchmal, aber nur bei Mehrspieler-Spielen, wo man gegen menschliche „Gegner“ spielt,  
103 weil man bei diesen Spieltypus nicht kurz als einzelner, das Spiel pausieren kann.

104

105 **Hast du manchmal das Gefühl dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden und das**  
106 **Geschehen rundherum zu vergessen? Wenn ja, versuche es in deinen Worten zu**  
107 **umschreiben.**

108 A Ja. Bei LAN-Partys kann das schon passieren, doch ist die Reizüberflutung, teilweise bei  
109 weit über 12h Spielzeit, riesig.

110

111 **Wie erlebst du die Zeit beim Spielen?**

112 A Verschieden. Kommt darauf an, wie sehr man im Spielgeschehen gebunden ist. Teilweise  
113 ist nur mehr wenig Zeitgefühl vorhanden.

114

115 **Wie leicht oder schwer fällt es dir aufzuhören? Warum?**

116 A Leicht bis schwer. Kommt auf die Spielsituation an und die Ziele, die man sich gesetzt hat.

117

118 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in die Nacht gespielt hast und am**  
119 **nächsten Tag nicht ausgeschlafen warst? Wenn ja warum?**

120 A Ja sicher. Weil man ja eine Mission nach der anderen Spielen will und wenn man ehrgeizig  
121 ist nur schwer aufhören kann. Bei LAN-Partys (Da ist dies immer so).

122

123 **Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein und wie stehst du persönlich dazu?**

124 A Wenn man sich absolut in das Spiele geschehen hinein versetzt und die Umwelt nur mehr  
125 wenig wahrnimmt. Wenn ich sehr lange Spiele und keine Lust verspüre aufzuhören.

126

127 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Hunger- oder**  
128 **Durstgefühl vergessen hast? Wenn ja, versuche eine Erklärung dafür zu finden.**

129 A Ja. Man ist durch das Spiel sehr gebunden und dadurch treten andere Bedürfnisse zurück.

130

131 **Nimmst du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

132 A Ja.

133

134 **Wie nimmst du die Umwelt während dem Spielen um dich herum wahr?**

135 A Teilweise.

136

137 **Ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spielen jemand was zu dir gesagt hat**  
138 **und du es nicht bemerkt hast? Wenn ja, welche Erklärung hast du dafür?**

139 A Nein.

140

141 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bzw. deine Handlungen während dem Spielen**  
142 **von jemandem anderen kritisiert worden sind? Wenn ja versuche Beispiele zu geben.**

143 A Ja. Bei Teamspielen wenn man für Teamkollegen etwas falsch gemacht hat.

144

145 **Gibt es sonst noch was, was du zu dem Thema unbedingt sagen möchtest?**

146 A

## Spieler Interview Nr.6

**Geschlecht** männlich

**Alter** 14

**Ausbildung/Beruf** Schüler

**Familienstand** ledig

Datum des Interviews: 2.November 2008

Dauer des Interviews: 25:30

**Welche Ego Shooter Spiele spielst du?**

Meinst du jetzt die Spielmarken, also wie sie heißen?

**Ja.**

„Far Cry 2“, „Call of Duty 4“ und „Halo 1,2,3“, „GTA 4“, „GTA Vice City“.

**Und wie oft pro Woche oder Monat würdest du sagen spielst du Ego Shooter Spiele?**

Wie oft? Na ja, also meistens unter der Woche drei Mal, also an drei Tagen.

**Und hängt das von irgendwas ab wie oft du spielst?**

Na ja, wenn ich mit Freunden nichts mache, dann spiel ich meistens. Oder schau fern oder so.

**Und am Wochenende, spielst du da vermehrt?**

Ja, wenn ich nichts mache, dann spiel ich meistens den ganzen Tag.

**Wie lange dauert eine durchschnittliche Spieleinheit?**

Na ja, wenn ich den ganzen Tag Zeit habe, dann dauert's so fünf bis sechs Stunden. Und wenn ich Schule hab, dann zwei Stunden, drei Stunden.

**Gibt es Situation oder Stimmungen, in denen du besonders häufig oder intensiv spielst?**

Na ja, ich spiel eigentlich immer.

**Und worauf genau kommt das an?**

Ob ich jetzt grad Lust hab. Also es kommt auf meine...ob ich jetzt grad aggressiv bin oder so.

**Und warum spielst du Ego Shooter? Also welche Ziele verfolgst du damit?**

Na ja, ich finde sie machen am meisten Spaß von allen Spielen. Und es gibt halt mehr Action. Und Waffen machen's halt auch lieber als andere Sachen.

**Und wie fühlst du dich während dem Spielen von Ego Shooter Spielen?**

Normal. Also ich steiger mich jetzt nicht wirklich stark rein, aber ich spiel dann halt in der Welt.

**Na würdest du vielleicht sagen, dass du nervös bist? Aggressiv? Ausgeglichen? Angespannt?**

Na kommt drauf an, wenn es kein Horrorspiel ist, ist es halt...bin ich jetzt nicht angespannt oder bin nervös oder hab Angst. Das ist halt einfach...ich bin halt ein bisschen aufgewühlter.

**Und wie fühlst du dich nach dem Spiel? Also wenn du dann abdrehst?**

Na ja, dann besser...weiß ich nicht. Ja, weil, dann hab ich halt gespielt.

**Na fühlst du dich entspannter oder aufgeregter oder nervöser?**

Aufgeregter.

41 **Aufgeregter?**  
42 Na ich kann dann z.B. schlechter schlafen. Aber das kommt auch auf den Tag drauf an.

43 **Was ist für dich das Besondere an den Ego Shooter Spielen?**  
44 Na ja, Schießereien und halt Action.

45 **Und wenn du jetzt überlegst, so im Vergleich zu anderen Videospiegeltattungen wie z.B. „die Siedler“, also**  
46 **Strategiespiele oder Rennspiele? Was ist da bei Ego Shootern, wo du sagst, das find ich bei anderen**  
47 **Sachen nicht?**  
48 Na bei Ego Shootern...ich mein ich hab auch Strategiespiele, aber die spiel ich nicht wirklich lange, die spiel  
49 ich ein Monat und dann werden sie halt fad oder so. Und Ego Shooter Spiele kann man halt auch online spielen  
50 und die kann man dann halt über ein Jahr spielen.

51 **Das heißt du spielst auch im Multiplayer Modus mit anderen Leuten? Und was fasziniert dich an dem?**  
52 Na das ist einfach besser. Und wenn du online spielst, dann sind halt die Gegner so schlau wie Menschen, und  
53 das ist einfach besser. Weil bei Strategiespielen oder so kann man nie wirklich besser werden.

54 **Und würdest du sagen, dass du lieber Ego Shooter Spiele spielst, als andere Spiele? Oder ist das gleich?**  
55 Na schon Ego Shooter.

56 **Und welche anderen Videospiele spielst du sonst noch? Wenn du ein paar aufzählen könntest?**  
57 Na ja, ich hab „Need for Speed“, „Carpen“ und „Pro Street“, das sind Rennspiele. Und dann hab ich noch  
58 „Strong Hold“, das ist ein Strategiespiel im Mittelalter. Dann hab ich noch ein anderes Rennspiel, ich weiß jetzt  
59 nicht, wie das heißt. Ja und sonst hab ich eigentlich eh Rennspiele meistens oder Ego Shooter.

60 **Und findest du, dass du dich während dem Spiel leicht rein versetzen kannst?**  
61 Ja, das ist meistens so.

62 **Und warum?**  
63 Ja, weil es dann einfach...also eine andere Welt ist, in die man sich rein versetzen kann. Kommt auch wieder  
64 aufs Spiel drauf an.

65 **Und versuch bitte kurz zu beschreiben, wie sehr du dich ins Spiel rein versetzt und wie sich das äußert.**  
66 **Wie man das z.B. von außen her erkennen kann.**  
67 Also ich bin vielleicht so drei, vier Stunden in meinem Zimmer und red halt mit niemandem. Aber ich werde  
68 jetzt nicht aggressiv oder schrei herum. Das ist halt ganz normal, ich spiel halt einfach. Also aufs Essen vergesse  
69 ich nicht (lacht).

70 **Ja die Frage kommt eh später noch...**

71 **Und welche Rolle spielt die Grafik für dich, um dich ins Spiel rein zu versetzen?**  
72 Eine sehr wichtige Rolle. Ich kann zwar auch spielen mit einer schlechteren Grafik, aber grundsätzlich mag ich  
73 Spiele mit einer besseren Grafik lieber.

74 **Das heißt es ist für dich dann leichter, dich hineinzusetzen?**  
75 Ja, weil es echter aussieht.

76 **Und welche Rolle spielt der Sound?**  
77 Der ist auch wichtig. Der ist zwar nicht so wichtig, aber wenn er gut ist, ist das Spiel besser.

78 **Und hast du manchmal auch Kopfhörer auf?**  
79 Nein.

80 **Das nicht?**  
81 Nein.

82 **Und zur Ego Perspektive. Welche Rolle spielt die Ego Perspektive für dich, speziell jetzt auch im Hinblick**  
83 **des Hineinversetzens.**

84 Na ja, wenn man jetzt Ego Shooter spielt, dann kann man sich dadurch besser hinein versetzen, weil man dann  
85 halt nur die Hand und die Waffe sieht. Und ich find halt, man kann sich dadurch im Spiel besser bewegen in der  
86 Ego Perspektive. Man sieht zwar...das Blickfeld ist zwar eingeschränkt, aber man kann sich halt besser bewegen  
87 und es schaut besser aus, wenn man halt nur die Waffe sieht. Als wenn man jetzt Third Person, da sieht man die  
88 ganze Person und wenn man dann irgendwie geht, dann ist das nicht so.

89 **Gibt es da nicht auch Spiele, wo man selber zwischen den Perspektiven wählen kann?**

90 Ja gibt's auch.

91 **Und wenn du jetzt die Auswahl hättest?**

92 Ego Perspektive.

93 **Eindeutig?**

94 Ja.

95 **Und welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich ins Spiel hineinzusetzen? Also für dich**  
96 **persönliche Faktoren und jetzt auch vom Umfeld her?**

97 Also es muss mal eine gute Story haben, das Spiel. Oder es sollte. Man sollte den Charakter, den man spielt, der  
98 sollte nicht unwichtig sein, also es sollte was von seinem Leben erklärt werden. Ja und es sollten halt, es sollte  
99 gute Waffen geben, also mehrere, wo man sich dann welche aussuchen kann. Und vielleicht, wo man sich am  
100 Anfang des Spiels auch mehrere Charaktere aussuchen kann, die man spielt. Das ist halt das wichtigste.

101 **Und wenn du jetzt an das Hineinversetzen denkst, also wenn du jetzt in deinem Zimmer sitzt, welche**  
102 **Faktoren zählen da, wie z.B. die Umgebung oder die Menschen rundherum? Welche Faktoren spielen da**  
103 **für dich eine Rolle, dass du dich gut hineinversetzen kannst?**

104 Na ich sollte halt alleine sein. Es ist egal ob wer in der Wohnung ist, nur in meinem Zimmer sollte keiner sein.  
105 Und wenn meine Freunde da sind, kann ich mich z.B. nie ins Spiel versetzen, weil es halt dauernd laut ist. Also  
106 wenn ich alleine bin, dann geht's gut, sonst geht's nicht so gut. Aber wenn jetzt draußen z.B. Fluglärm ist, oder  
107 so, ist es auch egal. Es muss halt in der näheren Umgebung ruhig sein.

108 **Und glaubst du, dass du dich bei Ego Shootern besser rein versetzen kannst, als bei anderen Spielen?**

109 Ja schon. Bei Rennspielen kann man sich nicht wirklich rein versetzen, weil das ja einfach nur ein Auto ist und  
110 keine Person. Bei Rollenspielen kann ich mich noch besser rein versetzen, weil das halt auch eine Person ist und  
111 halt in einer offenen Spielwelt.

112 **Und bei Rollenspielen besser als bei Ego Shootern?**

113 Nein, nicht so ganz.

114 **Das heißt du kannst dich am besten bei Ego Shootern rein versetzen?**

115 Ja.

116 **Wie wichtig sind für dich das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur, den du spielst?**

117 Also wenn er jetzt nicht sympathisch ist, kann ich's auch spielen, weil man es dann meistens eh nicht so  
118 mitbekommt, aber es wäre schon besser. Wenn es halt ein cooler Held ist oder so. Aber er muss kein Held sein,  
119 er kann auch einfach irgendein Typ sein.

120 **Und wenn das jetzt ein Akteur ist, der dir vielleicht total auf die Nerven geht oder den du gar nicht magst,**  
121 **hat das für dich einen Einfluss aufs Spielen, dass du jetzt sagst „das Spiel ich nicht“?**

122 Nein. Also es gibt auch selten Spiele, wo es wirklich unsympathisch ist. Das geht halt nicht so leicht.

123 **Und sprichst du manchmal laut vor dich hin oder sprichst du manchmal während dem Spiel mit**  
124 **Gegnern?**  
125 Na ja, manchmal reg ich mich auf, dass ich sterbe oder so. Aber reden tu ich „noch“ nicht.

126 **Das heißt es kann schon sein, dass du dich jetzt laut ärgerst?**  
127 Ja, den Gegner anschreien oder so. Aber sonst...also wirklich stark aufregen tu ich mich nicht.

128 **Versuch irgendein Beispiel zu finden wenn du dich aufregst, was sagst du da so?**  
129 Ja ich schimpfe halt. „Scheiße“ oder so. Ich reg mich halt kurz auf.

130 **Und wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**  
131 Wenn ich jetzt einmal bei einem Spiel sterbe, dann probier ich’s halt noch mal. Aber es gibt Spiele, da gibt’s  
132 Stellen, wo man wirklich nicht weiter kommt, oder bei Spielen, wo man bei Ego Shootern auch z.B., Rätsel  
133 lösen muss. Das hasse ich. Wenn ich dann nicht weiterkomme, dann hör ich auf. Dann macht’s mir keinen Spaß  
134 mehr. Aber das ist eh nicht so oft.

135 **Also du ärgerst dich aber schon?**  
136 Ja wenn ich’s drei oder vier Mal nicht schaffe. Oder es irgendein übermächtiger Gegner ist, dann ärger ich mich  
137 schon.

138 **Und wie äußert sich das dann?**  
139 Ja ich reg mich halt kurz auf oder schrei dann auf und setz mich kurz vor den Fernseher.

140 **Kann es vorkommen, dass du dich auch manchmal nach Beenden des Spiels noch über irgendwas weiter**  
141 **ärgerst?**  
142 Nein, eigentlich nicht.

143 **Das heißt, also, wenn du jetzt aufhörst, dass du dich noch zehn Minuten oder ne viertel Stunde lang**  
144 **ärgern würdest oder später drüber nachdenkst?**  
145 Nein, meistens, dann spiel ich halt nach drei, vier Stunden, wenn ich am Wochenende noch Zeit hab, probier  
146 ich’s halt noch mal. Oder unter der Woche probier ich’s halt am nächsten Tag noch mal.

147 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Gefühlen und Erlebnissen der Spielfiguren teilnimmst.**  
148 Na ja. Also eigentlich nicht so sehr. Bei Ego Shootern gibt’s das nicht so von den Gefühlen.

149 **Na schlüpfst du vielleicht hinein in die Spielfigur, dass du, wenn der abgeschossen wird, dich persönlich**  
150 **ärgerst?**  
151 Nein. Das ist mir egal.

152 **Und glaubst du, dass du das unterscheiden kannst, also so zwischen Spielfigur und deine Person? Oder**  
153 **glaubst du, dass das zusammenfließt während dem Spiel?**  
154 Nein. Also wenn jetzt wer stirbt oder irgendwas Schreckliches passiert oder ein Freund von mir stirbt im Spiel,  
155 ist das jetzt nicht wirklich so schlimm, weil es nie so real sein kann. Es ist nie wirklich schlimm.

156 **Das heißt dir ist immer bewusst, dass das eigentlich nur ein Spiel ist?**  
157 Ja. Ich reg mich da vielleicht über den auf, der meine Freunde erschossen hat.

158 **Und wie leicht lässt du dich ablenken während dem Spiel?**  
159 Na ja, wenn ich jetzt spiele und dann kommt wer rein und stellt mir eine Frage, dann ist das nervig. Und dann  
160 bin ich halt auch draußen, aber ich bin dann auch schnell wieder drinnen im Spiel. Also so stark lass ich mich  
161 jetzt nicht ablenken. Wenn ich einmal gestört werde, oder das Telefon klingelt oder so, das ist egal.

162 **Wie reagierst du dann auf Störfaktoren, also wenn das Handy läutet oder jemand an der Tür klingelt?**

163 Es kommt jetzt drauf an, wenn dauernd wer anruft, dann nervt's schon. Aber wenn jetzt einmal wer anruft, dann  
164 heb ich halt ab und red kurz mit ihm. Und das an der Tür klopfen ist auch egal. Es darf halt nicht dauernd  
165 vorkommen.

166 **Und das heißt, du drückst dann dauernd auf Pause?**

167 Ja, das geht eh meistens.

168 **Und wie ist das im Multiplayer Modus? Da kann man ja nicht so leicht unterbrechen.**

169 Da gibt's halt so Teams, dass man Zuschauer ist und, dass man dann aus dem Spiel raus kommt oder man stellt  
170 sich einfach irgendwo hin und hofft, dass man nicht gerade abgeschossen wird.

171 **Also würdest du es beschreiben, dass es für dich leichter ist, wenn du alleine spielst und „Pause“ drücken  
172 kannst, oder ärgerst du dich mehr, wenn du im Multiplayer Modus spielst?**

173 Ist schon besser, wenn ich jetzt im Einzelspieler Modus bin, weil, da kann ich dann auf „Pause“ drücken, aber  
174 sonst... es ist jetzt nicht so...außer wenn's jetzt regelmäßig ist.

175 **Und wie ist das jetzt, wenn irgendwer zu dir kommt und was Unwichtiges will oder dich nur so einfach  
176 anredet. Wie reagierst du dann?**

177 Ja ich versuch dann halt nett zu bleiben oder mit demjenigen zu reden und ihn irgendwie weh zu bekommen,  
178 aber es ist dann halt nervig.

179 **Wie äußert sich dein Ärger wenn du gestört wirst? Sagst du dann „Jetzt lass mich mal in Ruhe“?**

180 Das sag ich eigentlich nur der Mama (lacht). Aber wenn irgendwer fremder da ist, dann hör ich schon auf und  
181 red kurz mit ihm oder so, also wenn Leute zu Besuch sind oder so. Und wenn Freunde da sind, dann spiel ich eh  
182 generell nie am Computer, da spielen wir nur auf der Xbox. Also kommt das eh selten vor.

183 **Hast du manchmal das Gefühl, dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden?**

184 Es kommt jetzt wieder drauf an, es gibt halt Spiele, die unrealistisch sind, dann ist es nicht wirklich so. Aber jetzt  
185 bei „Far Cry“ z.B., da ist es von einer realen Welt, also von Afrika, nachempfunden und da ist es schon so. Da  
186 sieht es halt aus wie dort. Oder in „GTA“, da ist es von New York nachgebaut, fast genau, da ist es dann schon  
187 so, da fühlt man sich schon an Ort und Stelle. Aber sonst, bei irgendwelchen fiktiven Spielen, ist das nicht so.

188 **Also das sich an Ort und Stelle befinden, hängt bei dir von der Spielgrafik ab und von der realistischen  
189 Aufbereitung der Welt?**

190 Ja, wie es halt aussieht. Und wenn die Grafik gut ist, ist es ganz einfach leichter, als wenn es eine fiktive  
191 Spielwelt ist. Also dann befind ich mich nicht an Ort und Stelle.

192 **Und hast du manchmal das Gefühl, dass du das Geschehen rundherum um dich vergisst?**

193 Na ja, es kann schon mal kurz passieren, für eine Stunde oder so, also dass ich im Spiel drinnen bin und alles  
194 rundherum vergesse. Aber das dauert mindestens ein bis zwei Stunden.

195 **Also wenn jetzt z.B. die Tür auf- und zugeht oder es geht irgendjemand...**

196 Na das merk ich schon. Aber wenn jetzt irgendwer hinter mir vorbei geht, das nicht.

197 **Oder wenn Personen rundherum reden, bekommst du das dann mit? Oder achtest du da drauf? Oder  
198 nimmst du das gar nicht wahr?**

199 Also generell, wenn wer reinkommt, dann hör ich es schon, weil es halt ungewohnt ist. Aber sonst, wenn sich  
200 irgendwer unterhält, dann hör ich nicht zu, was da jetzt passiert.

201 **Wie erlebst du die Zeit beim Spiel?**

202 Sie vergeht zu schnell. Also wenn ich jetzt spiele, dann vergehen vier, fünf Stunden sehr schnell und das ist  
203 dann halt auch blöd.

204 **Na und hast du dann auch das Gefühl so „Oh Gott, jetzt sind fünf Stunden vorbei, mir kommt das vor, als**  
205 **wäre erst eine Stunde vergangen“?**

206 Nein, es ist dann halt einfach eine blöde Situation. Du spielst dann, willst dann spielen, aber dann vergeht der  
207 ganze Tag so schnell und dann hast du nicht wirklich was gemacht den ganzen Tag. Das ist dann auch blöd.  
208 Deshalb spiel ich auch nicht immer, weil es einfach zu schnell vorbei geht.

209 **Das heißt die Zeit, vergeht einfach total schnell und man bekommt's dann nicht mit?**

210 Ja.

211 **Und man hat kein Zeitgefühl?**

212 Ja. Überhaupt in den Ferien.

213 **Und du sagst also du willst nicht, dass der ganze Tag durch das Spielen quasi verbaut ist. Kann es dann**  
214 **sein, dass du dir manchmal den Wecker stellst?**

215 Nein, das nicht.

216 **Oder schaust du dann öfter auf die Uhr und denkst dir, jetzt hörst du lieber auf.**

217 Ich spür das eh selber, wenn es ein bisserl lange ist. Dann spiel ich einfach zwei Stunden und dann sag ich, dass  
218 es eh schon lange war, und dann mach ich halt eine Stunde Pause oder länger und dann spiel ich halt wieder oder  
219 gar nicht mehr. Und unter der Woche spiel ich sowieso immer nur zwei Stunden oder so.

220 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in der Nacht gespielt hast, weil du nicht aufhören**  
221 **hast können und dann wars auf einmal schon nach Mitternacht?**

222 Also unter der Woche spiel ich sowieso nie länger als bis zum Abendfilm. Und wenn ich halt Ferien hab, kann es  
223 sein, dass ich maximal bis ein Uhr nachts spiel, aber dann nicht, weil ich nicht aufhören kann, sondern weil es so  
224 Spaß macht. Und halt eh, wenn ich Sommerferien hab, hab ich ja zwei Monate.

225 **Das heißt es ist auch noch nie vorgekommen, dass du am nächsten Tag nicht ausgeschlafen warst oder für**  
226 **die Schule oder so?**

227 Nein, wenn ich Schule hab am nächsten Tag, spiel ich nur so maximal bis viertel neun.

228 **Und fällt es dir dann leicht, dass du aufhörst, oder musst du dich da quasi mehr dazu zwingen?**

229 Kommt drauf an, wenn das Spiel neu ist, ist es halt schwer, weil das Spiel neu ist. Aber wenn es schon zwei, drei  
230 Wochen alt ist, und ich es schon so lang hab, ist es egal.

231 **Also es fällt dir nicht schwer?**

232 Nein.

233 **Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein. Also allgemein zuerst und dann versuch eine Verbindung zu**  
234 **dir herzustellen.**

235 Na ja, das kann vorkommen, dass man dann einfach, jetzt z.B. bei einem neuen Spiel, das spielen musste. Also  
236 dass man es einfach cool findet, dann kommt man halt in einen Spielrausch. Wenn man dann halt dauernd  
237 spielen will, und Schule hat, dann bist du den ganzen Tag in der Schule und denkst nur an das Spiel. Aber sonst,  
238 wenn das nicht neu ist, ist das halt nicht. Bei mir, ja eben, wenn das Spiel neu ist, dann denk ich halt den ganzen  
239 Tag dran in der Schule. Aber das ist auch schon nach einer Woche vorbei.

240 **Und würdest du sagen, dass du manchmal in einen Spielrausch verfällst? Wo alles andere dann unwichtig**  
241 **ist?**

242 Ja aber auch wieder nur in den Ferien. Also unter der Woche nicht. Und am Wochenende so auch nicht. Aber  
243 wenn ich jetzt eine Woche Ferien oder Sommerferien hab, dann kanns schon sein, dass ich eine Woche lang,  
244 meistens dann die erste Woche, durchspiele.

245 **Und ist es auch schon mal vorgekommen, dass du irgendwelche Verabredungen verschiebst, weil du**  
246 **gerade so drinnen bist im Spiel?**

247 Nein, das nie.

248 **Also würdest du sagen, dass Spiel ist halt ein Teil deiner Freizeit, aber es bestimmt die Freizeit nicht?**

249 Ja.

250 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spiel dein Hunger- oder Durstgefühl verdrängt**  
251 **hast?**

252 Also verdrängen tu ich ihn nicht, aber es kann schon sein, auch während dem fernsehen, dass ich einfach zu faul  
253 bin, mir etwas zum essen zu machen. Aber wenn ich wirklich Hunger hab, dann mach ich mir schon was zu  
254 essen.

255 **Das heißt du unterbrichst dann auch? Also es ist noch nicht vorgekommen, dass du sagst „Oh Gott, jetzt**  
256 **spiel ich schon so lang, ich hab das gar nicht gemerkt“?**

257 Also wenn ich mir in den Ferien das Spiel kaufe, dann kann es schon sein, dass ich den ganzen Tag weniger  
258 esse. Aber sonst. Aber ganz vergessen hab ich noch nie drauf.

259 **Nimmst du während dem Spiel dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

260 Na ja, ich nehm sie schon wahr aber sie sind dann...also ich merk sie mir nicht wirklich. Ich merk sie, aber sie  
261 sind dann vielleicht unterbewusst.

262 **Wie nimmst du die Umwelt während dem Spiel wahr?**

263 Na ja, in der Stadt kann man nicht so viel wahrnehmen. Das nimmt man nach einer Zeit sowieso nicht mehr  
264 wahr. Ich hör es noch immer, wenn wer reinkommt.

265 **Also du würdest sagen, du nimmst die Umwelt schon noch bewusst wahr?**

266 Ja.

267 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spiel jemand was zu dir gesagt hat, und du es**  
268 **nicht mitbekommen hast?**

269 Nein, nicht, dass ich wüsste. Also ich hab es noch immer mitbekommen.

270 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass deine Handlungen während dem Spiel oder überhaupt dein**  
271 **Spielverhalten kritisiert worden ist von jemandem?**

272 Na ja, es gibt dann halt einige Mädchen, die sagen „du spielst nur die ganze Zeit“ oder so. Oder sonstige Sachen.  
273 Aber wirklich kritisiert worden nicht. Und wenn das wer macht, dann ist es mir auch egal. Weil, der hat dann  
274 halt andere Sachen.

275 **Also es hat auch noch keiner gesagt „ja, wenn du spielst, dann bekommst du nichts mehr mit und dann**  
276 **ignorierst du mich“?**

277 Ja wenn wer das sagt...also wenn wer nicht sieht, dass ich spiele, dann ist mir das egal. Wenn ich halt das Spiel  
278 nicht mag und ich spiel wirklich nicht so viel, dass ich jetzt halt, wie gesagt, aufs Essen vergesse. Das ist halt nur  
279 ein Teil.

280 **Okay, gibt's sonst noch was, was dir auf der Zunge brennt oder du noch sagen willst über Ego Shooter?**

281 Na ja, Ego Shooter sind nicht schuld daran, dass Leute Amok laufen! Das kommt auch auf das Privatleben an,  
282 also wenn die Eltern einem schlagen, dann kanns schon sein, dass wenn du Ego Shooter spielst, aggressiver  
283 wirst. Dass es vielleicht der Auslöser ist.

284 **Aber du hast persönlich nicht das Gefühl, dass es dich aggressiver macht?**

285 Nein, normal.

## Spieler Interview Nr.7

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40

**Geschlecht** männlich

**Alter** 14

**Ausbildung/Beruf** Schüler

**Familienstand** ledig

Datum des Interviews: 2.November 2008

Dauer des Interviews: 18:12

**Welche Ego Shooter Spiele spielst du?**

Wie welche? Also genau welche?

**Ja, wie z.B. „Far Cry“ oder so.**

Ja, „Far Cry 2“ und „Call of Duty“. Ja, das war's eigentlich.

**Und wie oft pro Woche oder Monat spielst du?**

Sieben Mal in der Woche.

**Also jeden Tag?**

Ja.

**Und wie lange dauert eine durchschnittliche Spieleinheit?**

Mit Wochenende, drei Stunden.

**Also am Wochenende eher mehr?**

Ja.

**Warum? Weil du unter der Woche während der Schule nicht so kannst?**

Ja.

**Also schon drei Stunden durchschnittlich?**

Ja.

**Und gibt es Situationen oder Stimmungen, in denen du besonders häufig oder intensiv Ego Shooter spielst?**

Eigentlich nicht, nein.

**Hängt das von irgendwas ab, dass du Ego Shooter Spiele spielst oder sagst z.B. „wenn mir alles auf die Nerven geht, dann muss ich Ego Shooter spielen“?**

Nein, dann spiele ich was anderes. Eigentlich nur, wenn mir langweilig ist.

**Und warum spielst du Ego Shooter Spiele?**

Keine Ahnung.

**Na was fasziniert dich an Ego Shootern?**

Die Grafik. Irgendwie, wenn anderen umzubringen, macht irgendwie Spaß. Und man distanziert sich auch ziemlich von dem.

**Das heißt wahrscheinlich auch, weil man im Spiel was machen kann, was im echten Leben Konsequenzen hätte? Also weil man ja weiß, es ist nur ein Spiel.**

Ja.

41 **Und wie fühlst du dich während dem Spiel?**  
42 Gar nicht. Also ich denk eigentlich gar nicht nach. Ich spiel es einfach. Ich mach mir auch keine Gedanken  
43 darüber.

44 **Und wenn du so nachdenkst, fühlst du dich nervös, aufgeregt, oder entspannt oder konzentriert? Oder  
45 einfach nur positiv?**  
46 Normalerweise eher entspannt. Und dann, wenn es eher prenzlich wird, also wenn man stirbt oder so, dann eher  
47 angespannt.

48 **Und nach dem Spiel, wie fühlst du dich dann?**  
49 Müde.

50 **Und wenn du denkst, so positiv oder negativ. Fühlst du dich dann eher aufgewühlt und so, als würdest du  
51 nicht zur Ruhe kommen können? Oder eher entspannt?**  
52 Entspannt eher

53 **Also nach dem Spiel fühlst du dich dann eher positiv?**  
54 Ja schon.

55 **Was fasziniert dich am Videospiele allgemein?**  
56 Buh, schwere Frage. Spaß. Also es macht Spaß. Man langweilt sich nicht und hockt im Zimmer und liest  
57 irgendwas, sondern man spielt eben und hat Spaß dabei.

58 **Welche anderen Videospiele spielst du sonst noch?**  
59 Strategiespiele. Rennspiele.

60 **Und wenn du das jetzt vergleichst, würdest du sagen, dass du mehr Ego Shooter Spiele spielst oder mehr  
61 die anderen?**  
62 Seit nem Jahr eher mehr Ego Shooter Spiele. Das „Call of Duty“ von nem Freund. Seitdem, eher Ego Shooter.

63 **Und was haben für dich Ego Shooter Spiele, was Strategiespiele z.B. nicht haben?**  
64 Strategiespiele sind eher langweilig, also man baut irgendwas auf und das ist es dann auch. Aber bei Ego  
65 Shootern ist es halt was anderes, man kann auch sterben oder irgendwelche anderen Sachen machen.

66 **Also es ist vielleicht vielfältiger?**  
67 Ja.

68 **Kannst du dich während dem Spiel leicht ins Spiel hineinversetzen?**  
69 Nein, eher nicht.

70 **Warum nicht?**  
71 Na weil ich denke, das ist ganz was anderes. Also eher so ziemlich auf Distanz.

72 **Welche Rolle spielt für dich die Grafik, um dich hinein zu versetzen?**  
73 Grafik ist ganz wichtig. Weil, man eben besser sieht, beim Scharfschützengewehr. Weitere Entfernungen.

74 **Und der Sound?**  
75 Ist auch wichtig, denn dann weißt du wenn eine spannendere Musik kommt, dass dann irgendwas passiert.

76 **Und hast du manchmal auch Kopfhörer auf?**  
77 Immer, denn meine Eltern sind dagegen, dass ich das spiele.

78 **Und warum hast du dann die Kopfhörer auf? Damit die Eltern nicht hören, dass du gerade spielst?**  
79 Ja, und meine Schwester.

80 **Damit die den Sound also nicht hören und dadurch hören könnten, dass du gerade Ego Shooter spielst?**  
81 Ja.

82 **Welche Rolle spielt die Ego Perspektive für dich?**  
83 Eigentlich Ego Perspektive, find ich nicht so gut, denn dann kann man nicht sehen, ob rundherum ein Feind  
84 steht.

85 **Das heißt, wenn du zwischen den Perspektiven wählen könntest?**  
86 Ich würde eher die Perspektive wählen, wo ich die Spielfigur im Ganzen sehe.

87 **Und was ist für dich noch wichtig, um dich ins Spiel rein zu versetzen?**  
88 Realistische Sachen, wie Feuer, Schussverhältnisse, dass die Waffen schlechter werden, Fahrzeuge sind auch  
89 wichtig, denn sonst ist es fad.

90 **Und wenn du jetzt die Umgebung hernimmst, muss es ruhig sein? Darf keiner dabei sein? Solche Sachen  
91 vielleicht, gibt's da was?**  
92 Ja, wenn meine Schwestern im Zimmer sind und Lärm machen, kann ich nicht.

93 **Glaubst du, dass du dich bei Ego Shootern besser ins Spiel hinein versetzen kannst als bei anderen  
94 Spielen?**  
95 Nein.

96 **Warum?**  
97 Weil bei anderen Spielen meistens mehr Geschichte ist. Da kann man sich dann auch besser in die Lage der  
98 Personen versetzen, die drinnen verwickelt sind.

99 **Kannst du irgendein Spiel nennen? Also bei dem du dich persönlich am besten hineinversetzen kannst?**  
100 Na ja, Rennspiele, also „Need For Speed Underground“.

101 **Und da kannst du dich am besten rein versetzen und vielleicht auch konzentrieren?**  
102 Ja konzentriert bin ich bei Rennspielen am meisten. Die spiel ich auch schin seit vierzehn Jahren.

103 **Und gibt es irgendwas, wo du sagst, genau das haben die Spiele, dass ich mich da gut rein versetzen kann?**  
104 Man konzentriert sich drauf, dass Auto möglichst nicht zu beschädigen und dass man auf der Straße bleibt. Und  
105 sonst irgendwie, keine Ahnung warum, kann ich mich da am besten konzentrieren.

106 **Und wie wichtig sind für dich das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur? Also von dem  
107 Spieler her, den du selber spielst bzw. in den du hineinschlüpfst. Also hätte das für dich irgendeine  
108 Auswirkungen, wenn dir der total unsympathisch ist oder du den gar nicht leiden kannst?**  
109 Nein.

110 **Also du spielst es dann trotzdem, auch wenn er dir nicht so sympathisch ist?**  
111 Ja.

112 **Und sprichst du manchmal laut vor dich hin, wenn du spielst? Oder sprichst du mit Gegnern?**  
113 Nein. Nur während dem Schlafen (lacht)

114 **Wie, während dem Schlafen?**  
115 Ja ich red beim Schlafen. Aber beim Spielen nicht.

116 **Also wenn jetzt irgendwas passiert oder du dich ärgerst, kommt es dann manchmal vor, dass du dich laut  
117 ärgerst oder du eben laut irgendwas sagst?**  
118 Eigentlich nicht, nein.

119 **Und wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**  
120 Gar nicht.

121 **Gar nicht?**  
122 Nein.

123 **Und wenn jetzt genau an einer Stelle, du es immer und immer wieder probierst, und genau da bleibst du**  
124 **hängen.**

125 Ja beim zehnten Mal, dann schon. Dann schrei ich manchmal auch rum.

126 **Und kann es auch vorkommen, dass du dich auch nach dem Spielen noch ärgerst?**

127 Nein. Denk ich nicht drüber nach.

128 **Das heiß du drehst ab und das ist für dich damit beendet?**

129 Ja genau.

130 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der Spielfiguren teilnimmst.**

131 Sehr wenig eigentlich. Wenn der jetzt irgendwie stirbt, dann okay, kann ich jetzt auch nichts machen.

132 **Also es betrifft dich nicht wirklich? Es ist dir egal?**

133 Ja. Es ist ja nur ein Spiel.

134 **Wie leicht lässt du dich ablenken während dem Spiel?**

135 Ich lass mich sehr leicht ablenken. Zumindest bei Ego Shootern. Bei Rennspielen dann wieder gar nicht.

136 **Und wieso bei Ego Shootern leicht?**

137 Weil ich eigentlich beim Ego Shooter nicht so aufpasse. Da ist es mir eigentlich auch egal, wenn irgendwas  
138 falsch geht, dann mach ich es halt nochmal.

139 **Und wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spiel, also wenn das Handy läutet oder es an der Tür**  
140 **läutet?**

141 Das ist schon nervig, ja störend.

142 **Und hebst du dann ab oder was machst du dann?**

143 Das Handy lass ich läuten.

144 **Bei Ego Shootern au ch?**

145 Ja bei allen Spielen.

146 **Und warum lasst du es läuten?**

147 Na weil ich jetzt gerade vielleicht ein Lager stürme und da hab ich keine Zeit. Wenn ich weggehe, dann sterb  
148 ich.

149 **Und ärgerst du dich, wenn du gestört wirst von jemandem?**

150 Ja schon, ziemlich.

151 **Und wie äußert sich das dann?**

152 Desinteresse. Wenn mich mein Opa z.B. anredet und ich hab die Kopfhörer auf, dann hör ich ihm zehn Minuten  
153 zu und dann setz ich die Kopfhörer einfach auf und spiel weiter. Und er redet immer noch.

154 **Und hast du manchmal das Gefühl dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden?**

155 Nein. Gar nicht.

156 **Also du nimmst bewusst wahr, du sitzt in deinem Zimmer und das da drinne ist die Spielwelt?**

157 Ja.

158 **Und wie nimmst du die Umwelt um dich herum wahr, wenn du spielst? Also alles, was jetzt z.B. in der**  
159 **Wohnung passiert oder was draußen passiert.**

160 Beim Ego Shootern sehr gut, bei Rennspielen wieder gar nicht. Also da bin ich ganz aufs Spiel konzentriert.

161 **Und bei Ego Shooter Spielen? Wenn da was passiert in der Wohnung, also z.B. es kommt oder geht wer.**  
162 **Bekommst du das alles mit?**

163 Ja, ich hör das alles.

164 **Und wie erlebst du die Zeit beim Spielen?**  
165 Schlecht. Also ich fang mittags an zu spielen, das kommt mir vor wie eine Stunde und dann ist es schon  
166 Abendessen. Ziemlich erschreckend eigentlich. Besonders bei „World of Warcraft“.

167 **Und steuerst du die Zeit dann irgendwie auch oder setzt du dich hin und sagst du spielst einfach so lange,**  
168 **wie es dir Spaß macht. Oder stellst du dir auch manchmal den Wecker?**  
169 Nein, den Wecker stell ich mir gar nicht. Ich setz mich einfach hin und spiel eine Zeit lang. Und wenn ich die  
170 Aufgabe machen muss, dann mach ich halt die Aufgabe.

171 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du bis tief in die Nacht gespielt hast, weil du nicht aufhören hast**  
172 **können?**  
173 Nein, darf ich nicht.

174 **Das heißt, das wird von außen kontrolliert und du wirst dann quasi gedrängt, dass du aufhörst?**  
175 Ja.

176 **Und was wäre, wenn du alle Freiheiten hättest, würdest du...**  
177 Dann würd ich schon lang spielen.

178 **Und wie würdest du dein Schlafbedürfnis wahrnehmen?**  
179 Na ja, egal ist es mir nicht, wieviel ich schlafe. Ich schlaf schon gern. Und dann wenn ich aufhör, kann ich mich  
180 ins Bett legen und schlafen. Das ist schon angenehm.

181 **Das heißt in dem Moment ist dir der Schlaf wichtiger als das spielen?**  
182 Ja.

183 **Und wie leicht oder schwer fällt es dir aufzuhören?**  
184 Eher so mittelmäßig. Manchmal ist es schwer, wenn man z.B. gerade eine wichtige Mission macht. Und  
185 manchmal ist es extrem leicht, wenn man in der Savanne herumfährt und sich langweilt. Dann hört man auch  
186 gern mal auf.

187 **Was fällt dir zu dem Wort Spielrausch ein? Also zuerst allgemein vielleicht.**  
188 Spielsüchtig. Also wenn man...Spielrausch...süchtig sein, eigentlich.

189 **Und wenn du das zu dir persönlich in Verbindung bringst. Also hast du selber schon mal so einen**  
190 **Spielrausch gehabt?**  
191 Na es gibt dann auch die zweite Variante, also wenn man ein neues Spiel hat, das probiert man aus und dann  
192 bekommt man gleich am Anfang einen Spielrausch. Also, dass man extrem Spaß hat und das ist voll toll.

193 **Das heißt dir persönlich passiert das auch, wenn du ein neues Spiel hast?**  
194 Ja.Genau.

195 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spiel deinen Hunger oder dein Durstgefühl**  
196 **vergessen hast?**  
197 Nein. Also essen ist mir wichtiger.

198 **Und wie machst du das dann, drückst du dann auf „Pause“?**  
199 Ja, dann drück ich auf „Pause“ und geh was essen.

200 **Also du spürst dann dein Hungergefühl auch und reagierst da drauf?**  
201 Ja, ich geh immer was essen. Das merkt man auch (lacht).

202 **Nimmst du während dem Spiel dich und deine Handlungen bewusst wahr?**  
203 Nein, also Tasten drücken und Trinken ist automatisch.

204 **Und wie nimmst du die Umwelt während dem Spiel wahr?**

205 Mittel. Also den Schreibtisch schon aber sonst eigentlich nicht so viel. Schlecht halt.

206 **Also wenn in der Wohnung was passiert?**

207 Na kommt drauf an, was passiert. Wenn meine Schwestern schreien, das ist eh alltäglich, dann ignorier ich es.

208 Aber wenn ein Glas runterfällt, dann geh ich schon raus und schau nach.

209 **Aber es muss irgendwas wichtiges sein?**

210 Ja.

211 **Also so Kleinigkeiten sind dir egal, die werden ignoriert?**

212 Ja.

213 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spielen jemand was zu dir gesagt hat und du es nicht mitbekommen hast?**

214 Ja, schon. Also wenn meine Mutter reinkommt und schreit „Abendessen“, dann hab ich es manchmal gar nicht gehört.

215 **Und welche Erklärung hast du dafür?**

216 Dass man eben genau in dem Zeitpunkt sich ins Spiel rein versetzt und sowas dann nicht mitbekommt.

217 **Das heißt du denkst dir dann nachher „Hey, das hat sie zu mir gesagt und ich weiß das gar nicht mehr“?**

218 Ja, schon.

219 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du durch deine Soeihandlungen oder dein Verhalten beim Spielen kritisiert worden bist?**

220 Nein eigentlich nicht.

221 **Oder dass irendwer gesagt hätte „du bist wie weggetreten wenn du spielst, du bekommst nichts mehr mit“?**

222 Nein. Na ja, es kommt bei mir eigentlich niemand rein. Ich bin eigentlich meistens allein. Da kann ich gar keinen ignorieren und da kann mich auch gar keiner kritisieren, weil eh keiner da ist.

223 **Und weil es keiner mitbekommt?**

224 Ja.

## Spieler Interview Nr.8

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38

**Geschlecht** männlich

**Alter** 15

**Ausbildung/Beruf** Schüler

**Familienstand** ledig

Datum des Interviews: 2.November 2008

Dauer des Interviews: 29:39

**Welche Ego Shooter Spiele spielst du?**

„Counter Strike“, „Medal of Honour“ und „Perfekt Dark Zero“.

**Und wie oft pro Woche oder Monat spielst du?**

Ja fast jeden Tag. So aufgeteilt auf einen Tag...so eine Stunde pro Tag. Manche Tage nicht.

**Und am Wochenende?**

Ja schon mehr.

**Das heißt worauf kommt das an, dass du viel oder wenig spielst? Also unter der Woche ja wahrscheinlich die Schulzeit?!**

Ja. Am Wochenende kommt es halt drauf an, ob ich was unternehme oder nicht.

**Und wie lange dauert eine durchschnittliche Spieleinheit?**

Na so zwischen einer, zwei oder drei Stunden.

**Und gibt es Situationen oder Stimmungen, in denen du besonders häufig oder gerne oder intensiv spielst?**

Nein.

**Also von den Stimmungen her, wenn du jetzt einfach sagst dir geht alles auf die Nerven. In der Schule oder deine Freunde. Sagst du da manchmal „da muss ich einfach spielen, damit ich nachher wieder besser drauf bin“? Oder wovon ist das abhängig, ob du spielst? Also immer wenn du dazu kommst oder wenn dir fad ist?**

Na wenn mir fad ist eigentlich.

**Also zum Zeitvertreib?**

Ja.

**Warum spielst du gerade Ego Shooter Spiele? Was fasziniert dich daran?**

Was mich fasziniert?! Na ja, das alles kann man ja in Wirklichkeit nicht machen. Ich glaub das ist es.

**Das heißt du kannst im Spiel z.B. wen erschießen und brauchst dich nicht zu fürchten, so wie im echten Leben?!**

(Lacht) Ja! Und im echten Leben würde man es ja auch nie machen. Manchmal kann man halt auch andere Sachen machen, die man sonst nicht machen kann.

**Und was fasziniert dich am Videospiele allgemein?**

Faszinieren? Ich weiß jetzt nicht wirklich, was ich da sagen soll...

39 **Na ja, dass du z.B. sagst Computerspielen ist was ganz anderes als Fernsehen weil ... z.B. es gefällt dir,**  
40 **weil es nicht nur Berieselung ist oder weil du dich dadurch auspowern kannst. Oder die Comicwelt gefällt**  
41 **mir. Eben warum du überhaupt Videospiele spielst.**

42 Also meistens, wenn ich etwas spiele, auch bei Ego Shooter Spielen, dann spiel ich online. Also das mach ich  
43 eigentlich, weil ich da auch mit Freunden spielen kann.

44 **Das heißt du spielst dann meistens im Multiplayer-Modus?**

45 Ja.

46 **Und sonst?**

47 Na ja, ich weiß nicht.

48 **Oder ist es nur Zeitvertreib für dich?**

49 Ja.

50 **Und welche anderen Videospiele außer Ego-Shooter Spiele spielst du noch?**

51 „World of Warcraft“.

52 **Ja und z.B. Strategiespiele oder Rennspiele? Solitär? Oder Tetris?**

53 Na ja, sehr selten „Mario Arcade“, aber das nur sehr selten. Mit meinem kleinen Bruder.

54 **Und würdest du sagen, dass du mehr Ego Shooter spielst als andere Spiele oder ist das ausgeglichen?**

55 Am meisten Rollenspiele, also „World of Warcraft“.

56 **Und wie fühlst du dich während dem Spiel? Entspannt, aufgeregt, nervös? Aktiv?**

57 Na ja, es kommt... also eigentlich schon entspannt. Wenn man z.B. vorher in der Schule war, dann kann man  
58 sich so erholen.

59 **Und wie fühlst du dich nach dem Spiel? Anders als vorher?**

60 Nein.

61 **Also so, dass du jetzt sagen würdest, das Spielen hat schon was bewirkt bei dir?**

62 Ja entspannter. Also weil man ja über was anderes nachgedacht hat, also schon entspannter.

63 **Gibt es etwas Besonderes an Ego Shooter Spielen, also das was sie haben, was andere Spiele nicht haben?**

64 Nein, nicht wirklich. Also ich könnte glaub ich jedes Spiel spielen.

65 **Und wenn du versuchst einen Punkt zu nennen, wo du sagst „das gibt's bei Ego Sootern, das find ich bei**  
66 **keinem anderen Spiel sonst“.**

67 Nein.

68 **Und worauf kommt das dann an, dass du Ego Shooter spielst oder doch etwas anderes?**

69 Irgendwie auf was man gerade Lust hat.

70 **Also eher zufällig? Oder hat das bestimmte Gründe?**

71 Na ja, wenn ich eine Zeit lang ein Spiel spiele, dann spiele ich halt nach einer Zeit was anderes. Vielleicht  
72 nachher spiel ich das dann wieder. Also eher so, es kommt drauf an, ob ich das lang nicht mehr gespielt hab.

73 **Also so, wenn du eh schon die ganze Zeit ein Rollenspiel gespielt hast, dann spielst du halt mal wieder ein**  
74 **Ego Shooter Spiel. Zur Abwechslung?**

75 Ja.

76 **Und kannst du dich während dem Spiel leicht in das Spiel hinein versetzen?**

77 Schon, ja.

78 **Warum? Versuche vielleicht kurz zu beschreiben, wie sehr du dich hinein versetzt. Oder wie sich das**  
79 **äußert.**

80 Na ja, wenn... z.B. denke ich da nach, wo ich mich verstecke und warte, ob irgendjemand kommt. Und wie ich  
81 das am besten mache.

82 **Und welche Rolle spielt die Grafik für dich, um dich hinein zu versetzen?**

83 Ich find das nicht so wichtig. Es muss nicht die beste Grafik sein.

84 **Das heißt, wenn das Spiel eine sehr schlechte Grafik hat, würdest du dich schon schwer tun dich hinein zu**  
85 **versetzen?**

86 Ja.

87 **Also es ist schön, wenn die Grafik gut ist, aber wenn sie schlechter ist, dann hat es auch keine**  
88 **Auswirkungen?**

89 Ja, ich find es gibt manche Spiele mit schlechter Grafik, die dann trotzdem besser sind als die, mit der guten  
90 Grafik.

91 **Das heißt du wählst die Spiele auch nicht nach Grafik aus?**

92 Nein.

93 **Das ist für dich eher Nebensache?**

94 Ja, schon. Wenn zwei Spiele aber eher gleich sind, dann nehm ich schon das mit der besseren Grafik.

95 **Und vom Sound her? Spielt der eine wichtige Rolle?**

96 Na ja, wenn es eine gute Musik ist, dann ist es schon besser.

97 **Und kannst du dich durch den Sound besser rein versetzen? Also wenn z.B. geschossen wird und du das**  
98 **hörst. Also wenn du überlegst, du hättest keine Boxen und würdest nichts hören.**

99 Das wäre schon blöd. Beim Ego Shooter wär es schon sehr schlecht, weil, da merkt man alles dann später erst.

100 **Und die Ego Perspektive. Welche Rolle spielt die für dich, dass du dich hinein versetzen kannst?**

101 Also bei Shooter Spielen ist Ego Shooter eh das Beste. Also ich finde da kann man sich schon besser rein  
102 versetzen, denn da sieht man alles fast so, wie im echten Leben.

103 **Und wenn du die Auswahl hättest bei der Perspektive, also die ganze Figur sehen oder nur die Ego**  
104 **Perspektive. Was würdest du da wählen?**

105 Es kommt aufs Spiel drauf an. Wenn man es nur von vorne sieht und halt nur den freien Bildschirm, dann wäre  
106 das schon schlechter. Und beim Ego Shooter ist es halt besser, wenn man nur die Hände sieht.

107 **Und welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich ins Spiel hineinzusetzen? Also zuerst vielleicht**  
108 **allgemein zum Spiel selber, was es halt haben muss, und dann noch was von der Umgebung her, von der**  
109 **Wohnsituation her oder so.**

110 (überlegt sehr lange) Ja einen guten Multiplayer-Modus.

111 **Und von deinem Zimmer her? Also darf keiner reinkommen, muss es ruhig sein?**

112 Das ist egal.

113 **Und glaubst du, dass du dich bei Ego Shootern besser rein versetzen kannst, als bei irgendwelchen**  
114 **anderen Spielen?**

115 Nein.

116 **Warum?**

117 Weil, bei Rollenspielen z.B. macht man mehr mit der Figur Und bei Ego Shootern ist es so kurz irgendwie, so  
118 eine Mission. Und bei Rollenspielen läuft man halt die ganze Zeit herum. Und arbeitet halt auf ein Ziel hin. Und  
119 bei Ego Shootern ist es immer nur so kurz.

120 **Das heißt am besten kannst du dich bei Rollenspielen hinein versetzen?**

121 Ja.

122 **Und wie wichtig sind für dich das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur? Also quasi von der**

123 **Person, in die du hineinschlüpfst.**

124 Wie ist das gemeint?

125 **Also angenommen die Figur, die du spielst, hat irgendwas an sich, das dir total unsympathisch ist. Du**

126 **kannst ihn einfach nicht leiden.**

127 Das ist mir vollkommen egal.

128 **Also es spielt keine Rolle für dich?**

129 Nein.

130 **Und sprichst du manchmal laut vor dich hin, wenn du spielst?**

131 Ich glaube nicht, nein.

132 **Und sprichst du manchmal mit Gegner so in der Art „jetzt geh endlich weiter!“?**

133 Nein, ich glaub nicht. Ich glaub nur, wenn ich online spiele, also halt mit den anderen.

134 **Also dann redest du ja mit den anderen. Aber sonst. Also mir dir selbst reden? Oder dich laut ärgern?**

135 Nein ich glaub nicht.

136 **Und wie sehr ärgerst du dich allgemein über Misserfolge im Spiel?**

137 Na ja, wenn man es die ganze Zeit nicht schafft und man gar nicht weiter kommt, dann schon.

138 **Und wie äußert sich da dein Ärger? Haust du auf den Tisch, wirfst du was durch die Gegend, schreist du?**

139 Nein, also wenn ich wo hängen bleibe und die ganze Zeit nicht mehr weiter komme, dann höre ich

140 wahrscheinlich auf zu spielen. Und probier es in einer Stunde vielleicht nochmal.

141 **Also wenn du wo hängen bleibst, dann drehst du ab, sagst du willst nicht mehr und gibst auf?**

142 Ja.

143 **Und ärgerst du dich auch manchmal noch nach Beenden des Spiels?**

144 Na ja, wirklich ärgern glaub ich nicht. Ich will es dann nur unbedingt schaffen. Aber ärgern?! Also, dass ich da

145 jetzt nicht gut gelaunt wäre, nein, das nicht.

146 **Also, dass dich das noch immer beschäftigt, auch wenn du schon was anderes machst wie z.B. fernsehen**

147 **oder dich mit Freunden treffen? Oder du drehst ab und das wars für dich?**

148 Ja eher das. Dann denk ich mir halt irgendwann, jetzt will ich das schaffen, und dann spiel ich das wieder.

149 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der Spielfiguren teilnimmst.**

150 **Wenn z.B. irgendwas passiert im Spiel, wie sehr betrifft dich das? Wie sehr nimmst du das auf?**

151 Na ja, also im echten Leben glaub ich gar nicht.

152 **Also als Beispiel, wenn der jetzt angeschossen wird oder so. Ärgerst du dich sehr intensiv oder denkst du**

153 **dir, das ist eh nur ein Spiel und es ist dir egal?**

154 Ja, wenn es dauernd passieren würde, dann könnte ich mich schon drüber ärgern. Also einmal ist, find ich, egal.

155 **Und wie leicht lässt du dich ablenken während dem Spiel?**

156 Ich glaube, schwer.

157 **Wieso?**

158 Wenn ich spiele dann denk ich auch darüber nach. Also wenn jetzt irgendwer in mein Zimmer kommt, dann geb

159 ich eine schnelle Antwort und dann spiele ich weiter.

160 **Das heißt du gehst dann einfach nicht drauf ein?**

161 Na ja, oder ich hör kurz auf und helfe und dann gehe ich wieder spielen.

162 **Und wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spielen? Also wenn dein Handy läutet oder es**  
163 **klingselt wer an der Tür?**  
164 Dann geh ich schon aufmachen.  
165 **Und wenn das Handy läutet?**  
166 Dann drück ich einfach auf „Pause“ und heb ab.  
167 **Also du würdest das Handy z.B. nicht von Anfang an abdrehen, dass dich keiner stören kann?**  
168 Nein, ich würde schon abheben.  
169 **Und ärgerst du dich, wenn du gestört wirst? Also wenn wer in dein Zimmer rein kommt und was will von**  
170 **dir?**  
171 Na ja, wenn es die ganze Zeit ist schon, aber bei einem Mal nicht.  
172 **Und hast du manchmal das Gefühl, dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden?**  
173 Wie? Dass ich jetzt denke, dass es wirklich ist?  
174 **Ja so ungefähr. Also dass du so drinnen bist, dass du das Gefühl entwickelst, dass du dort bist und nicht**  
175 **mehr in deinem Zimmer sitzt.**  
176 Nein.  
177 **Das nicht?**  
178 Nein.  
179 **Und hast du das Gefühl, das Geschehen rund herum zu vergessen?**  
180 Nein.  
181 **Also nimmst du das wahr, was rundherum passiert?**  
182 Ja schon. Also so konzentrieren tu ich mich nicht drauf, dass ich nicht sehen würde, was passiert.  
183 **Wie erlebst du die Zeit beim Spiel?**  
184 Also es kann schon so sein, dass man auf die Uhr schaut und es sind fünf Minuten vergangen und dann ist es  
185 plötzlich eine halbe Stunde oder Stunde oder so.  
186 **Also du hast kein bewusstes Zeitgefühl?**  
187 Nein.  
188 **Und ist es schon mal passiert, dass du bis in die Nacht rein gespielt hast, weil du nicht aufhören hast**  
189 **können und dir dann denkst „Oh Gott, jetzt ist es schon so spät!“?**  
190 Ja schon.  
191 **Also kommt das vor?**  
192 Ja wenn wann wirklich was schaffen will, und es schon lang probiert hab und es dann schaffe, dann spiel ich  
193 weiter. Und dann spielt man halt und spielt man halt.  
194 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du mal weniger Schlaf bekommen hast weil du so lang gespielt**  
195 **hast?**  
196 Nein, das nicht.  
197 **Fällt es dir leicht oder eher schwer aufzuhören?**  
198 Na ja, das kommt auf die Situation an. Wenn ich z.B. gestorben bin öfter, dann ist es schon leicht. Aber wenn ich  
199 gerade was geschafft habe, dann ist es schwer. Es kommt drauf an. Wenn ich dann was neues machen kann, dann  
200 will ich das schon ausprobieren, aber wenn ich genau das Selbe wieder machen müsste, dann könnte ich auch  
201 aufhören.

202 **Und wenn jetzt z.B. ein Freund spontan anruft, sagst du dann „ja das ist kein Problem, ich hör einfach**  
203 **auf“ oder „nein, ich komm später nach, weil, ich will das jetzt noch fertig spielen“?**  
204 Na ja, ich glaub ich kann schon aufhören dann. Wenn es nicht lange dauern würde, also so fünf Minuten, dann  
205 würd ich es schon fertig spielen. Aber wenn es länger dauern würde, dann nicht.  
206 **Und was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein?**  
207 Spielrausch?  
208 **Was bedeutet das für dich? Was verbindest du damit? Hast du irgendwas dazu zu erzählen?**  
209 (überlegt sehr lange)  
210 Meinst du damit so wie süchtig oder so?  
211 **Ja auch. Also allgemein was du darüber denkst oder darunter verstehst?**  
212 Na ja, so süchtig irgendwie halt.  
213 **Und du persönlich. Hast du schon mal einen Spielrausch gehabt? Oder sagst du „ich versteh nicht, wie**  
214 **man das haben kann!“?**  
215 Doch, ich glaub schon, dass ich schon mal eine Zeit lang spielsüchtig auf ein Spiel war.  
216 **Und wie war das? Hast du das extrem lang oder oft gespielt? Oder hast du nicht aufhören können?**  
217 Ja, ich hab schon viel gespielt. Eher lang. Fast nichts anderes gemacht. Nur gespielt halt.  
218 **Und das ist jetzt nicht mehr so?**  
219 Nein.  
220 **Und warum? Gibt es da irgendwelche Gründe dafür?**  
221 Na ja, ich spiel das Spiel jetzt noch immer. Aber es ist nicht mehr so. Ich hab mir dann halt eh gedacht, ich muss  
222 jetzt nicht die ganze Zeit spielen. Wie mir meine Mutter dann gesagt hat, dass ich die ganze Zeit nur spiele, da  
223 hab ich halt auch darüber nachgedacht.  
224 **Also das wäre nämlich eh auch noch eine Frage gewesen, ob dich schon mal wer kritisiert hat. Dein**  
225 **Verhalten? Oder die Spieldauer?**  
226 Ja über die Spieldauer hat meine Mutter schon mal was gesagt.  
227 **Also, dass du einfach zu lange spielst?**  
228 Ja.  
229 **Und hat auch schon mal wer etwas in der Richtung gesagt „wenn du spielst, dann ignorierst du mich oder**  
230 **dann kann ich was zu dir sagen und dir ist das egal!“? Oder „du sperrst dich in deinem Zimmer ein und**  
231 **kommst nicht mal zum essen raus!“?**  
232 Na ja, zum essen würd ich schon rauskommen.  
233 **Also deine Mama hat einfach gesagt, dass du zu viel spielst?**  
234 Ja.  
235 **Und deshalb hast du es dann auch eingeschränkt?**  
236 Ja. Also zuerst hat sie das öfter gesagt und dann hatte ich auch keinen Computer eine Zeit lange.  
237 **Achso, das heißt sie hat ihn dir dann weggenommen?**  
238 Ja. Und dadurch hab ich dann auch nachgedacht.  
239 **Und jetzt sagst du quasi du spielst lieber weniger und kannst dafür deinen Computer behalten?**  
240 Ja (lacht). Das auch. Aber irgendwie süchtig bin ich auch nicht mehr.  
241 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Hunger- oder Durstgefühl vergessen**  
242 **hast? Oder absichtlich ignoriert hast?**

243 Nein. Da trink ich und ess ich noch mehr, glaub ich.  
244 **Warum?**  
245 Keine Ahnung. Ja wenn kurz eine Pause ist, also der Computer lädt oder so, dann geh ich kurz in die Küche und  
246 hol mir was zu essen.  
247 **Also es ist noch nicht vorgekommen, dass du sagen wir mal sechs Stunden gespielt hast und danach ist dir**  
248 **aufgefallen, dass du die ganze Zeit noch nichts gegessen hast?**  
249 Nein.  
250 **Das heißt du spürst schon, wenn du einen Hunger bekommst?**  
251 Ja.  
252 **Und glaubst du, dass du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr nimmst?**  
253 Also ich weiß schon, was da passiert, aber ich denk mir halt „das ist eh nur ein Spiel“.  
254 **Oder, dass du z.B. sagst „ich hab jetzt irgendwas gesagt oder getan und mir ist das gar nicht aufgefallen“.**  
255 Doch, das bekomm ich schon mit.  
256 **Oder so als Beispiel, wenn du ein Glas neben dir stehen hast, das vor dem Spiel voll ist und nach dem**  
257 **Spiel leer ist. Dass es dir gar nicht aufgefallen wäre, dass du es ausgetrunken hast?**  
258 Ich glaub schon, dass ich es bewusst mache.  
259 **Und wie nimmst du die Umwelt rundherum wahr? Also wenn die Leute reden oder wenn wer geht und**  
260 **kommt. Oder wer in dein Zimmer rein kommt. Nimmst du das wahr?**  
261 Doch, ich bekomm es schon mit.  
262 **Also z.B. wenn deine Mama ins Zimmer rein kommt und das Fenster kippt. Dass du dann vielleicht**  
263 **nachher sagst, das hast du gar nicht mitbekommen.**  
264 Ja also wenn mir kalt wird, dann würde ich es schon mitbekommen.  
265 **Also du schaltest nicht so stark ab, dass du nur mehr vor deinem Computer sitzt und alles andere ist dir**  
266 **egal?**  
267 Nein.  
268 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spiel jemand was zu dir gesagt hat und du es nicht**  
269 **mitbekommen hast?**  
270 Na ja, vielleicht, dass ich es dann vergessen hab. Also so irgendwie was mir nicht wichtig vorgekommen ist.  
271 Während dem Spielen z.B. wenn meine Mutter gesagt hat, dass ich den Geschirrspüler ausräumen soll oder so  
272 was. Und das hab ich dann halt vergessen.  
273 **Also das vergisst du dann aber auch eher bewusst... Also nicht, dass du dann nachher sagst du weißt nicht**  
274 **mehr, dass sie das gesagt hat?**  
275 Doch das weiß ich dann schon noch, dass sie das gesagt hat.  
276 **Aber du denkst dann nicht mehr dran?**  
277 Ja.

## Spieler Interview Nr.9

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40

**Geschlecht** männlich

**Alter** 16

**Ausbildung/Beruf** Schüler

**Familienstand** ledig

Datum des Interviews: 2.November 2008

Dauer des Interviews: 17:10

**Welche Ego Shooter Spiele spielst du?**

„Counter Strike“, „Fear“ und „Mad Evil4“

**Und wie oft pro Woche oder Monat spielst du?**

Na wenn ich Zeit hab. Also wenn ich nichts zu tun hab und zu Hause bin, dann spiel ich.

**Also so oft wie möglich eigentlich?**

Ja.

**Und wenn du eine Woche hernimmst, würdest du sagen jeden Tag oder nur am Wochenende?**

Also schon jeden Tag.

**Und wie lange dauert dann so eine durchschnittliche Spieleinheit?**

Eine Stunde bis zwei Stunden.

**Und von welchen Faktoren hängt das ab, dass du dann aufhörst?**

Wenn ich dann irgendwie weiß, dass ich noch Hausaufgaben hab oder wenn meine Mutter meint, ich spiel zu viel.

**Gibt es Situationen oder Stimmungen, in denen du besonders häufig oder intensiv Ego Shooter spielst?**

Nicht wirklich, nein.

**Also wenn du z.B. sagst, wenn du in der Schule so viel Stress hast.**

Nein.

**Also von was genau hängt das jetzt ab, wann su spielst?**

Na wenn ich Zeit hab und Lust hab.

**Also auch so ein bissi Zeitvertreib?**

Ja.

**Warum spielst du Ego Shooter Spiele? Welche Ziele verfolgst du damit?**

Also es is besser und lustiger als Strategiespiele. Lebendiger.

**Und gibt's sonst noch irgendwelche Besonderheiten?**

Man ist halt mehr drinnen. Du siehst es halt nicht aus der Beobachterperspektive sondern bist mitten drinnen.

**Und was fasziniert dich allgemein an Videospiele?**

Es ist halt anders als das normale Leben. Abwechslung.

**Und welche Videospiele spielst du noch?**

„World of Warcraft“, oder „Age of Empires“, also Strategiespiele.

**Rennspiele? Flugsimulationen? Tetris? Solitär?**

41 Das weniger.

42 **Und spielst du nur am Computer oder auf der Konsole auch?**

43 Konsole auch.

44 **Wie würdest du sagen, fühlst du dich während dem Spiel?**

45 Also wenn wer redet mit mir während dem Spiel, dann kann ich nicht gescheit zuhören. Da bin ich schon

46 drinnen.

47 **Aber würdest du sagen du fühlst dich nervös? Aufgeregt? Entspannt? Aktiv? Gut gelaunt? Positiv?**

48 **Negativ?**

49 Ja schon ein bisschen entspannt. Ich konzentrier dann halt alle Gedanken darauf.

50 **Und nach dem Spiel?**

51 Kommt drauf an, ob ich gewonnen oder verloren hab.

52 **Also wie ist das dann?**

53 Wenn ich verloren hab, bin ich sicher sauer. Dann denk ich mir, das ist unfair. Und wenn ich gewonnen hab,

54 dann bin ich sehr glücklich.

55 **Kannst du dich während dem Spiel leicht hineinversetzen?**

56 Ja schon. Also wenn es eine gute Story ist, dann kann ich mich gut rein versetzen.

57 **Und wie äußert sich das Hineinversetzen dann? Also wie kann man das dann erkennen?**

58 Also wie soll ich sagen... Ich kann während dessen wenig anderes machen. Ich kann nicht gleichzeitig reden

59 oder so.

60 **Also du konzentrierst dich zu hundert Prozent auf das Spiel?**

61 Ja, ziemlich.

62 **Und welche Rolle spielt für dich die Grafik, um dich hinein zu versetzen?**

63 Die Grafik ist nicht so wichtig. Story ist wichtiger.

64 **Und warum ist die Grafik für dich nicht so wichtig?**

65 Ich find die Story halt wichtiger. Grafik, eine gute Grafik ist sicher gut, angenehm.

66 **Aber nicht ausschlaggebend?**

67 Nein.

68 **Und der Sound?**

69 Der Sound ist auch nicht so wichtig.

70 **Und wenn du jetzt z.B hernimmst, du spielst einen Ego Shooter und hast keine Boxen, hörst also nichts.**

71 **Was denkst du darüber?**

72 Das ist dann schon wichtig. Sonst ist es fad.

73 **Und welche Rolle spielt die Ego Perspektive für dich?**

74 Also wie gesagt, ich bin durch die Ego Perspektive halt mehr drinnen.

75 **Welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich hinein zu versetzen? Also neben Story, Grafik, Sound**

76 **und Ego Perspektive. Gibt's da noch was, wo du sagst das muss da sein, sonst kann ich mich nicht hinein**

77 **versetzen?**

78 Also ich muss halt Zeit haben, wenn ich die ganze Zeit auf die Uhr schauen muss, und weiß heut fahr ich noch

79 trainieren oder so, dann kann ich mich nicht gescheit hinein versetzen.

80 **Glaubst du, dass du dich bei Ego Shootern besser hinein versetzen kannst, als bei irgendwelchen anderen?**

81 Nein, eigentlich nicht. Ich glaub am besten geht es bei Rollenspielen.

82 **Warum?**

83 Na ja, man hat halt eine Story und wenn man es lange gespielt hat, dann identifiziert man sich vielleicht auch mit  
84 der Person. Und man hat Aufgaben.

85 **Und würdest du sagen, dass du dich allemeins bei Ego Shootern gut rein versetzen kannst oder eher  
86 schlecht?**

87 Kommt halt auf das Spiel drauf an. Aber es geht im Prinzip eh recht gut.

88 **Wie wichtig sind für dich Auftreten und Sympathie mit dem Hauptakteur?**

89 Schon wichtig. Also wenn das jetzt irgendwie ein Langweiler ist, dann macht es nicht so viel Spaß. Und wenn  
90 dann dazwischen so Filme sind und man sieht, das ist eh der ur coole Typ, dann ist es schon ziemlich gut.

91 **Kommt es vor, dass du manchmal laut vor dich hin sprichst? Also mit dir selbst redest oder mit Gegnern  
92 reden?**

93 Nein, also den Gegner anschreien oder so mach ich nicht.

94 **Oder wenn du dich z.B. ärgerst dass du dann so sagst „Mann, ich schaff das nie!“?**

95 Ich sag dann eher so „Verdammt!“ aber ansonsten nichts.

96 **Und so direkt ansprechen, so wie „Jetzt geh doch endlich weiter!“ oder „Mensch, du bist ein Trottel!“?**

97 Eher nicht, nein.

98 **Und wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**

99 Ja also, kommt drauf an. Wenn das Level jetzt total fad war und dann zum Schluss, kurz davor, verlier ich  
100 trotzdem noch, dann bin ich schon ziemlich sauer und lass das Spiel mal stehen für ein paar Tage. Und dann  
101 probier ich es wieder.

102 **Kommt es auch vor, dass du dich noch nach Beenden des Spiels dich weiter ärgerst?**

103 Wie nach Beenden des Spiels?

104 **Also wenn du halt spielst, dann abdreht und irgendwas anderes machst, wie z.B. mit Freunden treffen,  
105 oder du gehst schlafen. Dass du dann halt, wovon du schon was anderes machst, noch immer an das  
106 Spiel denkst.**

107 Bei „Word of Warcraft“ ist das schon mal vorgekommen. Da hat der Typ was geklaut im Spiel und da war ich  
108 dann ziemlich sauer.

109 **Aber sonst?**

110 Ansonsten, klink ich mich dann halt aus.

111 **Und versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der Spielfiguren  
112 teilnimmst.**

113 Wenn ich das Spiel lange schon gespielt hab, dann nehm ich schon ziemlich teil dran. Dann bin ich halt auch  
114 immer drinnen und und dann denk ich mir „Ja, cooles Ende“. Also so „Ja, jetzt hab ich es geschafft!“.

115 **Und von den Gefühlen her zu den Spielfiguren?**

116 Ja kommt halt auf die Story an. Wenn die Story gut war, dann schon. Wenn jetzt aber einfach nur so ein Film am  
117 Anfang und ein Film am Schluss, dann bekommt man gar nichts mit davon.

118 **Und wie leicht lässt du dich ablenken, während du spielst?**

119 Nicht so leicht. Wie ablenken? Also wenn jetzt wer mit mir redet oder wie?

120 **Ja genau, z.B. Oder angenommen du sitzt in deinem Zimmer und du hörst, draußen fällt ein Glas runter.  
121 Gehst du dann nachschauen? Oder hörst du das gar nicht? Oder ist dir das egal und es interessiert dich  
122 gar nicht?**

123 Ich geh dann halt auf „Pause“ und dann frag ich halt, was da los ist. Und schau ob mein Bruder zu Hause ist.

124 **Oder wenn du z.B. hörst, dass dich wer ruft. Denkst du dir dann manchmal „Der soll ruhig weiter rufen,**

125 **ich kann jetzt grad nicht“?**

126 Ja denken tu ich mir das manchmal schon, aber ich geh dann meistens trotzdem schau. Wenn mich mein Bruder

127 ruft, ist mir das egal, aber wenn es mein Papa ist, dann geh ich schon.

128 **Und wie reagierst du auf Störfaktoren? Wenn z.B. das Handy läutet?**

129 Dann ärger ich mich schon, aber ich geh ran.

130 **Du gehst schon ran? Also es kommt nicht vor, dass du es läuten lässt oder abdrückst? Oder sagst „ich ruf**

131 **dich nachher zurück, ich kann gerade nicht“?**

132 Ich geh schon hin. Ich versuch zwar es dann kur zu machen, aber ich geh schon ran.

133 **Und wenn er an der Tür läutet?**

134 Wenn ich es höre, dann mach ich schon auf.

135 **Und kommt es vor, dass du es manchmal nicht hörst? Also dass wer im Nachhinein z.B. gesagt hätte es hat**

136 **an der Tür geläutet und du es gar nicht mitbekommen hast?**

137 Ja manchmal hör ichs nicht.

138 **Also es kommt schon vor?**

139 Ja.

140 **Und ärgert es dich, wenn du gestört wirst?**

141 Ja. Weil oft kommt dann auch mein Bruder rein und nervt mich. Dann ärger ich mich schon.

142 **Und wie äußert sich das dann? Was sagst du dann zu ihm?**

143 „Geh endlich raus!“ oder so. Und er geht dann nicht raus. Meistens räche ich mich dann, wenn er spielt.

144 **Und hast du manchmal das Gefühl, dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden?**

145 Wie? Also vollkommen drinnen zu sein?

146 **Ja genau.**

147 Kann vorkommen.

148 **Und wann kommt das vor? Wenn du vielleicht ein Beispiel nennen könntest.**

149 Keine Ahnung...hab ich vergessen dann schon... Is aber schon mal vorgekommen, dass ich ziemlich drinnen

150 war.

151 **Und hast du manchmal das Gefühl, dass du das Geschehen rundherum vegisst?**

152 Das glaub ich nicht so, nein.

153 **Wie erlebst du die Zeit im Spiel?**

154 Viel schneller halt. Eine Stunde ist dann ziemlich schnell vorbei. So als wären das erst zehn Minuten gewesen.

155 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in die Nacht gespielt hast?**

156 Ja, ich sollte es halt nicht.

157 **Und kann es dann auch sein, dass du am nächsten Tag dann nicht ausgeschlafen bist? Weil du nicht**

158 **aufhören hast können?**

159 Ist vorgekommen, ja.

160 **Ist dir dann im Moment dein Schlaf nicht so wichtig?**

161 Dann denk ich mir halt, ich trink morgen dann einfach viel Kaffee und das geht dann schon. Und es ist am

162 nächsten Tag dann halt nicht so.

163 **Aber du kannst halt einfach nicht aufhören?**

164 Ja genau.

165 **Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein? Also was bedeutet das für dich oder was verbindest du mit**

166 **dem?**

167 Keine ahnung, halt lange spielen. Spielrausch?! Halt sich voll rein versetzen. Total mit fühlen mit der Person.

168 Dass man sich halt ärgert wenn der Böse in der Story was macht.

169 **Und was würdest du persönlich dazu sagen? Hast du schon mal einen Spielrausch gehabt?**

170 Ja.

171 **Oft? Seltener? Nicht so oft?**

172 Nicht so oft. Nur wenn ich in den Sommerferien z.B. echt Zeit hab und das Spiel in einer Woche oder so durch

173 mache. Dann hab ich schon einen Spielrausch.

174 **Und wie äußert sich das dann?**

175 Das Spiel ist dann halt wichtig, man will es ja fertig bekommen. Und wenn dann ein Freund anruft, dann sag ich

176 eher nicht. Morgen oder übermorgen. Ich will das dann einfach fertig spielen.

177 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du dein Hunger- oder Durstgefühl irgendwie vergessen oder**

178 **verdrängt hast?**

179 Ja, ich hol mir dann halt nur was, wenn das Level aus ist. Aber ansonsten esse ich eigentlich schon während

180 dessen.

181 **Oder, dass du, wenn du z.B. bis so spät in der Nacht spielst, sagst „Oh Gott, ich hab eigentlich noch gar**

182 **nichts zu abend gegessen“.**

183 Ja das kann schon vorkommen. Aber meistens ess ich dann schon was.

184 **Nimmst du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

185 Wie jetzt?

186 **Also angenommen es steht ein Glas neben dir und es ist voll. Nach einer Stunde denkst du dir dann „Das**

187 **Glas ist leer. Hab ich das wirklich ausgetrunken?“ Also wie du dich körperlich wahr nimmst? Also ob du**

188 **auf den Tisch haust oder so.**

189 Also das kommt nicht vor. Oder es ist mir halt noch nicht aufgefallen.

190 **Also du kannst schon sagen, dass du so und so während dem Spielen bist?**

191 Ja ich glaub schon. Ich bin halt voll drauf konzentriert.

192 **Oder so bestimmte Gesten, die man vor dem Computer macht. Glaubst du von dir sowas zu wissen?**

193 Also ich kau mir z.B. ziemlich stark an den Lippen.

194 **Aber das ist dir auch bewusst?**

195 Ja schon, das mach ich auch bei Schularbeiten.

196 **Also nicht, dass es dir erst nachher auffällt?**

197 Nein. Das will ich mir eigentlich schon lange abgewöhnen.

198 **Und wie nimmst du die Umwelt während dem Spielen wahr?**

199 Ich hör jetzt nicht, was draußen so passiert. Also was mein Bruder gerade macht oder so. Ich bin dann schon

200 zeimlich drinnen.

201 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spiel jemand was zu dir gesagt hat und du es nicht**

202 **mitbekommen hast?**

203 Ja.

204 **Und welche Erklärung hast du dafür?**

205 Dass meine Gedanken einfach im Spiel sind. Und wenn wer was sagt, dass das dann egal ist.  
206 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du oder deine Handlungen während dem Spiel kritisiert worden**  
207 **sind?**  
208 Wie?  
209 **Also, dass irgendwer sagt „du spielst zu viel“ oder „wenn du spielst dann ignorierst du mich oder hörst**  
210 **mir nicht zu oder bist komplett weggetreten“?**  
211 Mein Vater zum Teil. „Du spielst doch eh den ganzen Tag“ und ich sag dann „nein, ich hab gerade erst  
212 angefangen“. Oder mein Bruder, der kommt auch her. Aber der spielt mindestens genauso viel. Und dann sagt  
213 er, ich spiel zu viel.

## Spieler Interview Nr.10

**Geschlecht** Männlich

**Alter** 31

**Ausbildung/Beruf** Angestellter

**Familienstand** Lebensgemeinschaft

Datum des Interviews

**Welche Ego-Shooter-Spiele spielst du? Versuche einige aufzuzählen:**

Spiele eigentlich mehr **Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)** wie World of Warcraft (WoW), Dark Age of Camelot (DAoC) und Warhammer-Online (WAR)

**Wie oft pro Woche/Monat spielst du Ego-Shooter-Spiele?**

**4 – 5 in der Woche**

**Wie oft spielst du andere Videospiele?**

**Nicht sehr oft, vielleicht einmal alle 2 Monate**

**Wie lange dauert eine Spieleinheit durchschnittlich?**

Von 5 min um nur was nachzuschauen bis mehrere Stunden

**Gibt es Situationen bzw. Stimmungen in denen du besonders häufig und intensiv zum einen allgemein Videospiele zum anderen im Speziellen Ego-Shooter Spiele spielst? Wenn ja, welche?**

Nein eigentlich nicht, spiele am liebsten Taktische Spiele andere Spiele interessieren mich nicht und spiele sie auch ganz selten.

**Warum spielst du Ego-Shooter-Spiele? Welche Ziele verfolgst du damit?**

MMORPG Spiele oder Ego-Shooter spiele ich deswegen weil es mehr Abwechslung zu anderen spielen bietet.

Ich kann mit anderen Spielern auf einen Server zusammen spielen oder gegen Sie kämpfen. Die Gemeinschaft ist das eigentlich Plus gegenüber anderen Spielen. Da dir andere Spieler helfen können.

**Wie fühlst du dich während dem Spielen?**

In eine andere Welt versetzt d.h. es ist wie wenn man ein Buch liest, man versetzt sich in eine andere Welt, nur bestimmt man halt sein handeln beim Computerspiel selber.

**Wie fühlst du dich nach dem Spielen?**

Kommt drauf an wenn ich nur kurz spiele eigentlich wie vorher wenn ich länger spiele kann es sein das ich durch die Konzentration erschöpft bin

**Was ist das Besondere an Ego-Shooter-Spielen?**

kA Spiel nur MMORPG

**Was fasziniert dich am Videospiele allgemein?**

Ist wie ein Buch lesen du tauchst in eine anderen Welt ein!

**Welche anderen Videospiele außer Ego-Shooter spielst du?**

MMORPG, Taktik und Sport Spiele

- 41 **Was haben Ego-Shooter-Spiele, was andere Spielgattungen nicht haben?**
- 42 Wie gesagt spiele nur MMORPG aber dabei gefällt mir das man es sowohl alleine als auch in Gemeinschaft
- 43 spielen kann.
- 44 **Kannst du dich während dem Spielen leicht in das Spiel hineinversetzen?**
- 45 Ja,
- 46 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du dich ins Spiel hineinversetzt und wie sich das deiner Meinung**
- 47 **nach äußert.**
- 48 In dem man verschiedene Taktiken sich überlegt und wie kann man dies oder das besser machen! Oft sind
- 49 gewisse Taktiken Voraussetzung das man überhaupt gut spielen kann und auch gewinnt
- 50 **Welche Rolle spielt die Grafik um dich ins Spiel hineinzusetzen?**
- 51 Grafik spielt eigentlich nicht so ein große Rolle.
- 52 **Welche Rolle spielt der Sound?**
- 53 Sound brauch ich eigentlich nicht zum Spielen, obwohl ein guter Sound in manchen Situationen sehr toll wirkt.
- 54 **Welche Rolle spielt die Ego-Perspektive?**
- 55 Spiele nicht gerne in er Ego Perspektive da sieht man nicht was hinter einem geschieht!
- 56 **Welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich ins Spiel hineinversetzen zu können?**
- 57 Die Handlung von einem Spiel sind auch sehr wichtig!
- 58 **Glaubst du, dass du dich bei Ego-Shooter-Spielen besser ins Spiel hineinversetzen kannst, als bei anderen**
- 59 **Spielgattungen?**
- 60 Ja
- 61 **Wie wichtig sind dir das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur?**
- 62 Man erstellt meistens einen Hauptakteur wie man in sich selber vorstellt also ist es gewiss schon wichtig wie
- 63 dieser Charakter aussieht.
- 64 **Sprichst du manchmal laut vor dich hin wenn du spielst oder sprichst du während dem Spiel laut mit**
- 65 **Gegnern? Versuche ein Beispiel dafür zu geben.**
- 66 Nein, meistens höre ich Musik nebenbei also singe ich höchstens
- 67 **Wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**
- 68 Kommt immer drauf an ob man es nur einmal nicht schafft oder schon zum 10mal hinter einander, dann ärgert
- 69 man sich schon sehr
- 70 **Ärgerst du dich manchmal auch noch nach Beenden des Spiels über irgendetwas?**
- 71 Nein außer vielleicht das mich ein Mitspieler erregert aber den kann man ja auf ignore stellen.
- 72 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der Spielfiguren teilnimmst.**
- 73 Eigentlich gar nicht, man freut sich zwar wenn man ein neues Level erreicht hat und dieses zauber oder waffe
- 74 bekommt aber sonst ist das nicht so aufregend!
- 75 **Wie leicht lässt du dich ablenken während du spielst?**
- 76 Lass mich gar nicht ablenken von den Spiel, habe meistens Kopfhörer auf, also höre ich schon fast gar nichts
- 77 wenn wer was zu mir sagt!
- 78 **Wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spielen, wenn z.B. das Handy läutet oder dich jemand**
- 79 **anspricht?**
- 80 Meistens passiert das gerade in einer wichtigen Situation also wird man ein bisschen böse warum das jetzt
- 81 gerade sein muss!

82

83 **Ärgerst du dich wenn du gestört wirst? Warum? Wie äußert sich das?**

84 Manchmal schon, man schimpft warum das jetzt gerade sein muss die Störung!

85 **Hast du manchmal das Gefühl dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden und das Geschehen rundherum**

86 **zu vergessen? Wenn ja, versuche es in deinen Worten zu umschreiben.**

87 Nein an Ort und Stelle nicht, aber wenn man jetzt um Mitternacht gerade spielt und es ist noch irgendeine

88 düstere Musik usw... da kann man schon bissl Angst auch bekommen ☺

89 **Wie erlebst du die Zeit beim Spielen?**

90 Die Zeit vergeht sehr schnell, da nimmt man sich vor nur bis dahin zu spielen dann hat man wieder was neues

91 gesehen und schon wieder ist eine Stunde um, man verliert das Zeitgefühl beim spielen

92 **Wie leicht oder schwer fällt es dir aufzuhören? Warum?**

93 Aufhören fällt mir eigentlich leicht, man nimmt sich immer was vor wenn man das erreicht hat fällt es einem

94 eigentlich leichter aufzuhören!

95 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in die Nacht gespielt hast und am nächsten Tag nicht**

96 **ausgeschlafen warst? Wenn ja warum?**

97 Ja ist sicherlich schon einmal vorgekommen! Das man die Zeit vergisst und bis 5 in der Früh spielt und um 9

98 Uhr wieder auf muss! Das spielen war spannender als schlafen zu gehen!

99 **Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein und wie stehst du persönlich dazu?**

100 **Spielrausch = Spielsucht, gibt genug Spieler die süchtig nach Games sind und auch eine Menge Geld dafür**

101 **ausgeben damit Sie den besten Computer haben. Oder oft bieten Inet Seiten Spielern an für Sie gegen**

102 **bezahlung zu spielen wenn sie keine Zeit usw... haben!**

103 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Hunger- oder Durstgefühl vergessen**

104 **hast? Wenn ja, versuche eine Erklärung dafür zu finden.**

105 Nein bei mir noch nicht, bin mir aber sicher das es das sicherlich auch gibt!

106 **Nimmst du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

107 Ja

108 **Wie nimmst du die Umwelt während dem Spielen um dich herum wahr?**

109 Kommt darauf an wie konzentriert man auf das Spiel ist da kann es schon vorkommen das man da etwas nicht

110 hört oder sieht

111 **Ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spielen jemand was zu dir gesagt hat und du es nicht**

112 **bemerkt hast? Wenn ja, welche Erklärung hast du dafür?**

113 Ja ist vorgekommen! Man ist so konzentriert bei der Sache das man das neben dem spielen gar nicht hört!

114 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bzw. deine Handlungen während dem Spielen von jemandem**

115 **anderen kritisiert worden sind? Wenn ja versuche Beispiele zu geben.**

116 Ja sicherlich, gerade wenn man in einer Gruppe ist und die zugeteilte Aufgabe nicht so erfüllt wie erwartet wird

117 man kritisiert und manche vergessen halt das es ein Spiel ist!

118 **Gibt es sonst noch was, was du zu dem Thema unbedingt sagen möchtest?**

119 Ich spiele gerne Computerspiele weil ich dort viele Freunde habe! Aber es muss halt immer das Real Life im

120 Vordergrund stehen das nicht mehr ist dann nimmt man das Spiel zu ernst und dann ist man eigentlich

121 Süchtig nach dem Spiel, oft ist diese Grenze sehr schnell überschritten und man bekommt nicht mit das man

122 eigentlich schon Süchtig ist!!!!

## Spieler Interview Nr.11

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40

**Geschlecht** männlich

**Alter** 29

**Ausbildung/Beruf** Lehre/technischer Zeichner

**Familienstand** verheiratet

Datum des Interviews: 19.November 2008

Dauer des Interviews: 18:51

**Welche Ego Shooter Spiele spielst du?**

Die Art der Spiele oder Titel?

**Na vielleicht kannst du ein paar Titel aufzählen?**

Momentan, also die letzten paar Jahre hab ich gespielt „The Darkness“, „Maturate Crime“, „King Kong“. Also nur Ego Shooter?

**Ja, das interessiert mich jetzt mal und danach kommen die anderen.**

Also noch ein paar?! „Red Steel“, die älteren dann „Duke Nukem 3D“, „Wolfenstein“.

**Und wie oft pro Woche oder Monat spielst du?**

Generell?

**Ja.**

Fast täglich.

**Und wie lange dauert da so ne durchschnittliche Spieleinheit?**

Kommt ganz drauf an. Zwischen einer halben Stunde und zwei Stunden. Also zwei Stunden können es schon sein.

**Und worauf kommt das an?**

Ja, auf die Zeit halt, die ich zur Verfügung hab.

**Und wie ist das z.B. am Wochenende? Du bist ja berufstätig. Spielst du dann am Wochenende vermehrt?**

Ja, kann schon sein, dass es drei oder vier Stunden sind. Jetzt am Samstag war meine Frau weg, da hab ich sogar fünf Stunden gespielt. Das muss man ausnutzen.

**Ja das kenn ich... (lacht)**

Ja das muss man ausnutzen, wenn der Fernseher schon mal frei ist.

**Und gibt es Situationen oder Stimmungen, in denen du besonders häufig oder intensiv Ego Shooter Spiele spielst?**

Nein.

**Also worauf kommt das dann an, dass du spielst?**

Es kommt mal drauf an, ob ich Zeit hab. Dann auch, ob me in Bub dabei ist, denn wenn der dabei ist, dann kann ich nicht spielen. Also eigentlich eh nur Zeitfaktor.

**Und warum spielst du Ego Shooter Spiele? Verfolgst du damit irgendwelche Ziele?**

Nein.

**Und warum gerade Ego Shooter?**

41 Also ich spiel ja nicht nur Ego Shooter, ich spiel andere Sachen auch. Aber ich spiel ja auch nicht jeden Ego  
42 Shooter, es kommt auch immer aufs Spiel drauf an.

43 **Und gibt's irgendein Element, wo du sagst, das fasziniert dich?**

44 Na ja, wenn es ins Gruselige geht oder halt in den Horror Sektor.

45 **Wie fühlst du dich während dem Spielen? Wie würdest du da dein Selbstempfinden beschreiben?**

46 Gute Frage...

47 **Na z.B. nervös oder irgendwie aufgeregt?**

48 Also nervös trifft es eher. Speziell bei den Ego Shootern mit Gruselinhalt.

49 **Und nach dem Spielen?**

50 Nach dem Spielen, da fühlt man sich irgendwie befreit.

51 **Also wenn du abdrehst, dann würdest du schon sagen, du bist befreiter als vorher?**

52 Ja. Man fühlt sich nach dem Spielen einfach besser.

53 **Was fasziniert dich am Videospiele allgemein?**

54 Da könnte ich jetzt ganz simpel sagen, Realitätsflucht. Und Sachen erleben, die man normalerweise nicht erleben  
55 kann.

56 **Welche anderen Videspiele außer Ego Shooter spielst du?**

57 Ja eigentlich quer durch die Bank. Third Person Shooter, Partyspiele, Sportspiele gar nicht, Rennspiele nur  
58 manche, wenn sie Spaß machen. Z.B. „Burn Out“, da geht's nur um die Lust an der Zerstörung. Und „Need For  
59 Speed“ mag ich überhaupt nicht, also so Tuning Racer brauch ich gar nicht.

60 **Was haben Ego Shooter, was andere Spielgattungen nicht haben?**

61 Na es kommt halt immer auf die Story drauf an. Es geht hauptsächlich um die Atmosphäre, wann ich mich für  
62 ein Spiel entscheide.

63 **Und wenn du jetzt überlegst, du kommst heim und hast Lust auf Computerspielen. Wonach entscheidest  
64 du, ob du einen Ego Shooter spielst oder ein anderes Spiel?**

65 Es kommt auf die Laune drauf an. Hin und wieder hab ich Monate, da spiel ich nur „Super Mario“. Und hin und  
66 wieder da gibt's Wochen und Monate, da brauch ich halt einfach gewalthaltige Spiele.

67 **Und warum? Kannst du dich damit mehr auspowern?**

68 Ich fühl mich bei Ego Shootern dann nach dem Spielen einfach abregiert. Manche Aggressionen sind halt weg  
69 oder weniger.

70 **Und kannst du dich während dem Spielen leicht in das Spiel hinein versetzen?**

71 Ja. Denk ich schon.

72 **Wie würdest du das beschreiben? Gibt's da irgendwelche Anhaltspunkte, wo du sagst „jetzt bin ich  
73 drinnen“?**

74 Ja wenn mich meine Frau anredet und ich hör sie nicht. Das passiert sehr häufig. Also sie muss mich dann drei  
75 oder vier Mal anreden, bis ich sie anhöre.

76 **Welche Rolle spielt für dich die Grafik um dich rein zu versetzen?**

77 Schon etwas mit. Aber wenn das Spiel eine erstklassige Atmonsphäre hat, dann nimmt man auch die schlechtere  
78 Grafik in Kauf.

79 **Also es ist für dich nicht...**

80 Ich spiel sowohl Xbox 360 mit einer besseren Grafik, also auch Nintendo Wii mit einer schlechten Grafik. Es  
81 kommt immer auf das Spiel drauf an.

82 **Der Sound? Welche Rolle spielt der für dich?**  
83 Der ist wichtig.  
84 **Warum?**  
85 Na weil die Atmosphäre dann ganz anders aufgebaut wird.  
86 **Hast du auch manchmal Kopfhörer auf?**  
87 Nein. Surround Anlage hab ich auch keine, ich muss das nehmen, was da ist.  
88 **Und kannst du dir vorstellen, das Spiel lautlos zu spielen?**  
89 Nein! Nicht vorstellbar.  
90 **Und die Ego Perspektive, welche Rolle spielt die für dich?**  
91 Die Ego Perspektive ist eigentlich zweckmäßig dabei. Wenn ein gutes Spiel leider in der Ego Perspektive ist,  
92 dann muss ich es halt in der Ego Perspektive spielen.  
93 **Das heißt, wenn du die Perspektive wechseln kannst, also in die...**  
94 Ja in die Third Person Perspektive. Wo man über die Schulter sieht. Das spiel ich fast lieber. Aber wenn es ein  
95 Ego Shooter ist, dann auch okay.  
96 **Und warum ist die dir lieber?**  
97 Ich weiß nicht, weil man da den Charakter sieht, mit dem man spielt.  
98 **Welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich gut hinein versetzen zu können?**  
99 Das wichtigste ist die Atmosphäre!  
100 **Im Spiel oder rundherum?**  
101 Im Spiel. Ja, die Atmosphäre muss halt stimmen. Für mich sind halt die gruseligen wichtig, aber da gibt's schon  
102 Käse auch. Also das muss schon eine gute Atmosphäre sein.  
103 **Und von Umgebungsfaktoren her?**  
104 Na da ist das beste Spiel „The Darkness“. Das ist eigentlich auch Horror, aber in realistischer Welt.  
105 **Und spielt es eine Rolle für dich, ob du z.B. alleine daheim bist oder wenn du sagst du hast Kinder, ob die**  
106 **herum rennen? Oder ist dir das egal?**  
107 Na wenn die Kinder herum rennen, dann kann ich gar nicht spielen. Da wollen die Kinder immer spielen. Na ja,  
108 und wenn ich jugendfreie Spiele spiel, dann ist es manchmal störend. Überhaupt wenn man sich konzentrieren  
109 muss. Bei Adventures ist es sehr störend.  
110 **Glaubst du, dass du dich bei Ego Shootern besser hinein versetzen kannst, als bei anderen**  
111 **Spielgattungen?**  
112 Nein, das glaub ich nicht.  
113 **Gleich gut oder vielleicht schlechter?**  
114 Ich hör dann so und so rundherum nichts.  
115 **Also egal was du spielst?**  
116 Ja.  
117 **Und wie wichtig sind dir das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur?**  
118 Das ist sehr wichtig.  
119 **Warum?**  
120 Na ich muss ja mit dem charakter spielen. Und wenn ich mit dem seiner Rolle nicht einverstanden bin, dann  
121 kann ich ihn nicht gescheit spielen.  
122 **Also wenn da wer is, denn du gar nicht leiden kannst. Ist das für dich schon sehr schwierig?**

123 Ja, das kommt dann halt zu der Atmosphäre dazu.

124 **Sprichst du manchmal laut vor dich hin wenn du spielst?**

125 Ja.

126 **Oder sprichst du mit Gegnern? Und wie äußert sich das dann bzw. versuche einige Beispiele zu geben.**

127 Das artet manches Mal schon in Wortgefechte aus. So rumpelstielzchen-artig wenn man nicht weiter kommt.

128 **Also wenn du dich ärgerst?**

129 Genau. Dann muss man halt in den Fernseher rein schreien, es hilft nichts.

130 **Und sprichst du auch manchmal mit Gegnern oder den Figuren?**

131 Eher mit der Figur.

132 **In welchen Situationen oder wie äußert sich das?**

133 Na wenn ich einen Fehler gemacht hab, dann geb ich der Figur die Schuld.

134 **Also nicht du bist Schuld, sondern die Figur?**

135 Ja dann sag ich halt „du Trottel“.

136 **Wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge?**

137 Es kommt drauf an. Es gibt bei manchen Spielen so richtige Fruststellen. Die einfach schlecht programmiert

138 sind, wo man zwanzig Anläufe machen muss, dass man es irgendwann durch Glück schafft. Da ärger ich mich

139 dann sehr. Aber wenn es ein moderater Schwierigkeitsgrad ist, wo du halt vier oder fünf Mal Versionen

140 ausprobieren musst, damit du weißt, wie du dich vorarbeiten kannst, das ist schon anders.

141 **Und kommt es auch manchmal vor, dass du dich nach dem Spielen auch noch ärgerst? Oder dass du noch**

142 **daran denkst und mit den Gedanken daran hängst?**

143 Ja, das passiert schon. Also dass man irgendwann frustriert aufhört aber noch ein bisserl „hirnzecht“ damit, also

144 wie man es machen könnte.

145 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Gefühlen und Erlebnissen der Spielfigur teilnimmst.**

146 **Also du hast vorer ja schon gesagt, du trennst dich und die Spielfigur voneinander.**

147 Also wenn die figur einen Fehler macht, dann ist sie extra.

148 **Und wenn jetzt im Spiel irgendwas passiert? Nimmst du das dann persönlich auf oder denkst dir, dass ist**

149 **ja eh nur die Spielfigur?**

150 Das verwascht dann ein bisserl. Kommt drauf an, ob man sich rein versetzt. Manche Sachen, mit guter

151 Atmosphäre, da lebt man halt einfach mit, so wie bei einem guten Film.

152 **Da hast du dann schon das Gefühl du bist drinnen?**

153 Das ist so, wie wenn die meisten bei „The Green Mile“ am Schluss weinen müssen. Das ist dann halt beim Spiel

154 auch so, dass man sich richtig rein versetzt und mitleidet mit der Story.

155 **Und wie leicht lässt du dich ablenken?**

156 Ich lass mich nur schwer ablenken.

157 **Wenn du es kurz beschreiben könntest?**

158 Na nach dem vierten Mal anreden registrier ich es erst, dass wer was will von mir. Also da hab ich schon einen

159 gewissen Tunnelblick, dass ich rundherum nichts mitbekomme.

160 **Und gehst du Ablenkungen manchmal schon bewusst vorher aus dem Weg? Also z.B. dich in einen Raum**

161 **begeben und die Tür zumachen. Oder nur dann spielen, wenn du weißt, du bist alleine.**

162 Ja es geht eigentlich nur so, denn einen eigenen Raum zum Spielen hab ich nicht, ich muss im Wohnzimmer

163 spielen. Und deswegen kann ich nur, wenn ich alleine bin.

164 **Das heißt du bist lieber ungestört?**

165 Ja.

166 **Wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spiel wie wenn z.B. das Handy läutet oder wenn es an**

167 **der Tür klingelt?**

168 Ich reagier grantig!

169 **Das heißt?**

170 Na weil man aus dem Spielgefühl heraus gerissen wird.

171 **Und wie reagierst du z.B. beim Handy? Also ist es schon mal vorgekommen, dass du das Handy schon**

172 **vorher abdreht?**

173 Nein, das Handy lass ich schon aufgedreht. Hingehen tu ich auch.

174 **Also sagst du nicht, du rufst dann später zurück?**

175 Nein, das nicht, aber man wird halt schon gestört.

176 **Also man ärgert sich dann?**

177 Ja genau.

178 **Und wenn es an der Tür klingelt? Machts du dann auf?**

179 Aufmachen tu ich schon. Es ist eh selten für mich.

180 **Aber du bist halt nicht erfreut?**

181 Kommt drauf an, wer vor der Tür steht.

182 **Und hast du machmal das Gefühl, dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden? Also rundherum so ein**

183 **bisserl alles ausschalten und dass für dich dann nur die Spielwelt zählt?**

184 Ja, rundherum bekomm ich dann selten was mit, wenn ich mich richtig vertieft hab.

185 **Also du hast dann schon das Gefühl, du bist dort drinnen?**

186 Ja fast.

187 **Und wie erlebst du die Zeit beim Spielen?**

188 Die Zeit ist zu kurz, sie vergeht zu schnell.

189 **Und verlierst du dein Zeitgefühl auch?**

190 Ja schon. Es ist schon öfter vorgekommen, dass meine Frau kurz fortgegangen ist, zur Nachbarin auf nen Kaffee

191 und dann zurückgekommen ist und ich hab mir gedacht, jetzt war sie gerade mal ne halbe Stunde weg, aber es

192 waren dann zwei Stunden.

193 **Und wie schwer fällt es dir aufzuhören?**

194 Es kommt drauf an. Wenn man gerade bei einer spannenden Stelle ist, will man weiter machen. Man will halt

195 weiter kommen. Aber manchmal muss man halt abdrehen, es hilft nichts.

196 **Und ist das Aufhören dann eher von außen beeinflusst, also, dass jetzt wer sagt du sollst aufhören? Oder**

197 **dass ein Termin ansteht?**

198 Na auf das schau ich schon sehr, dass es nicht zu sehr ins Privatleben eingreift. Also wenn meine Frau heim

199 kommt, dann gehört einfach abgedreht. Dann verlier ich halt eine viertel Stunde, wenn ich nicht speichern kann.

200 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in die Nach gespielt hast und dann am nächsten Tag**

201 **vielleicht nicht ausgeschlafen warst?**

202 In letzter Zeit nicht mehr, aber vor einigen Jahren schon. Wie mein Sohn noch nicht auf der Welt war. Da hab

203 ich hin und wieder schon bis zwölf oder eins in der Nacht, am Wochenende gespielt.

204 **Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein? Zuerst allgemein und dann vielleicht in Bezug auf dich?**

205 Na wenn man gerne spielt. Aber Spielrausch geht schon knapp in die Sucht. Ich weiß nicht. Vielleicht bin ich  
206 auch ein bisserl spielsüchtig, aber ich schau immer, dass ich ein Spiel durchspiele und dann schau ich halt, dass  
207 ich das Spiel abschließen kann. Ich kenn Leute, die haben einen riesen Stoß Spiele zu Hause und jedes  
208 angefangen. Das mach ich Gott sei Dank nicht. Ich spiele jedes fertig. Wenn es mir möglich ist.

209 **Ja und du spielst ja nicht rund um die Uhr sondern drehst dann ja auch wieder ab.**

210 Ja ich muss ja dann abdrehen, denn ich muss ja arbeiten gehen.

211 Aber ein bisserl eine Sucht ist es schon. Also hin und wieder denk ich mir schon „Ah, arbeiten ist scheiße. Jetzt  
212 daheim sitzen und Computer spielen...“

213 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Hunger- oder Durstgefühl**  
214 **vernachlässigt hast?**

215 Nein, trinken tu ich genug.

216 **Und essen?**

217 Also dass ich das Essen vergesse, passiert hin und wieder. Aber das ist kein Problem.

218 **Und wie äußert sich das dann? Hast du dann das Gefühl du hast ganz vergessen? Oder kommt dann deine**  
219 **Frau und erinnert dich daran?**

220 Meistens sagt sie dann halt „du hast noch immer nichts gegessen?“. Aber in dem Moment merkt man den  
221 Hunger einfach nicht. Er ist zwar da, aber man registriert ihn nicht.

222 **Nimmst du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

223 Teilweise. Also meine Frau hat schon hin und wieder mal gesagt, dass ich herum arbeite, so von der einen  
224 Pobacke auf die andere, wenn man unruhig ist. Das fällt mir aber nicht auf.

225 **Und wie nimmst du die Umwelt wahr?**

226 Die Umwelt ist hintergründig.

227 **Und bekommst du das z.B. mit, wenn deine Frau in die Wohnung rein kommt?**

228 Ja, das merk ich schon. Also die Tür hör ich schon. Ich merk es schon alleine, wenn sie das Licht aufdreht, denn  
229 ich spiele sehr gerne im Dunklen.

230 **Und ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spielen jemand was zu dir gesagt hat und du es**  
231 **nicht gemerkt hast?**

232 Ja.

233 **Dann muss man dich einfach ein paar Mal anreden?**

234 Ja oder antupfen, das ist das Beste.

235 **Und wie erklärst du dir das?**

236 Ja das ist, wenn man komplett vertieft ist. Das ist auch so, wenn man ein Buch liest. Oder wenn man in die  
237 Arbeit vertieft ist. Das ist eigentlich das Selbe.

238 **Sind deine Handlungen oder dein Verhalten während dem Spiel schon mal kritisiert worden?**

239 Ja.

240 **Also von einer Frau?**

241 Ja.

242 **Und was sagt sie da?**

243 Sie hat gemeint ich fluch so laut, ich hab hab gemeint, ich fluch eh so leise.

## Spieler Interview Nr.12

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35

**Geschlecht** männlich

**Alter** 29

**Ausbildung/Beruf** Forstschule/Forstwart

**Familienstand** ledig; Single

Schriftliches Interview per Email

**Welche Ego-Shooter-Spiele spielst du? Versuche einige aufzuzählen:**

Battlefield2; Call of Duty

**Wie oft pro Woche/Monat spielst du Ego-Shooter-Spiele?**

**Wie oft spielst du andere Videospiele?**

zurzeit 3-4 mal\ Woche; sonst keine

**Wie lange dauert eine Spieleinheit durchschnittlich?**

1 Stunde

**Gibt es Situationen bzw. Stimmungen in denen du besonders häufig und intensiv zum einen allgemein Videospiele zum anderen im Speziellen Ego-Shooter Spiele spielst?**

**Wenn ja, welche?**

nur Ego-Shooter , wenn ich nicht gut drauf bin

**Warum spielst du Ego-Shooter-Spiele? Welche Ziele verfolgst du damit?**

Weil sie spaß machen, keine Ziele

**Wie fühlst du dich während dem Spielen?**

Gut und voller Energie

**Wie fühlst du dich nach dem Spielen?**

Gut und ein bissl ko

**Was ist das Besondere an Ego-Shooter-Spielen?**

36 Grafik, man braucht schnelle Augen- Hand Koordination,  
37

38 **Was fasziniert dich am Videospiele allgemein?**  
39 Grafik, spielen mit Leuten auf der ganzen Welt  
40

41 **Welche anderen Videospiele außer Ego-Shooter spielst du?**  
42 keine  
43

44 **Was haben Ego-Shooter-Spiele, was andere Spielgattungen nicht haben?**  
45 Einen größeren Nervenkitzel  
46  
47

48 **Kannst du dich während dem Spielen leicht in das Spiel hineinversetzen?**  
49 Leicht würde ich nicht sagen, aber geht manchmal schon  
50

51 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du dich ins Spiel hineinversetzt und wie sich das  
52 deiner Meinung nach äußert.**  
53 Man kann mich dann für einige Zeit nicht stören, ich bekomme nicht viel um mich herum mit.  
54

55 **Welche Rolle spielt die Grafik um dich ins Spiel hineinzusetzen?**  
56 Eine sehr große! Mit schlechter Grafik geht das kaum

57 **Welche Rolle spielt der Sound?**  
58 Auch sehr wichtig, aber nicht so wie die Grafik

59 **Welche Rolle spielt die Ego-Perspektive?**  
60 Eine große Rolle ohne der wärs nicht das gleiche!  
61  
62

63 **Welche Punkte sind für dich noch wichtig, um dich ins Spiel hineinversetzen zu können?**  
64 Es dürfen generell keine cheats verwendet werden!! Es soll so realistisch sein wie möglich,  
65 und da meine ich nicht viel Blut oder übertriebene Waffen  
66

67 **Glaubst du, dass du dich bei Ego-Shooter-Spielen besser ins Spiel hineinversetzen  
68 kannst, als bei anderen Spielgattungen?**

69 Ja, andere Spiele werden schnell zu langweilig. Bei Ego Shootern ist es jedes Mal was  
70 anderes!  
71

72 **Wie wichtig sind dir das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur?**  
73 Überhaupt nicht wichtig!  
74

75 **Sprichst du manchmal laut vor dich hin wenn du spielst oder sprichst du während dem**  
76 **Spiel laut mit Gegnern? Versuche ein Beispiel dafür zu geben.**  
77 Habe mich schon ein paar mal erwischt wie ich laut über etwas geschimpft habe. Mit meinen  
78 Mitspielern rede ich die ganze zeit wenn ich das Headset vewende.  
79

80 **Wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**  
81 Eigentlich gar nicht, und wenn nur bis die nächste Runde anfangt.  
82

83 **Ärgerst du dich manchmal auch noch nach Beenden des Spiels über irgendetwas?**  
84 Nein  
85

86 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Erlebnissen und Gefühlen der**  
87 **Spielfiguren teilnimmst.**  
88 Gar nicht  
89

90 **Wie leicht lässt du dich ablenken während du spielst?**  
91 Fast gar nicht.  
92

93 **Wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spielen, wenn z.B. das Handy läutet**  
94 **oder dich jemand anspricht?**  
95 Eher genervt, Handy ist meistens auf lautlos  
96

97 **Ärgerst du dich wenn du gestört wirst? Warum? Wie äußert sich das?**  
98 Ein bissl, weil der spiel Fluss gestört wird und der Spielzug nicht mehr funktioniert. Kurze  
99 Antworten  
100

101 **Hast du manchmal das Gefühl dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden und das**  
102 **Geschehen rundherum zu vergessen? Wenn ja, versuche es in deinen Worten zu**  
103 **umschreiben.**

104 nein

105

106 **Wie erlebst du die Zeit beim Spielen?**

107 Geht vorbei wie im Flug

108

109 **Wie leicht oder schwer fällt es dir aufzuhören? Warum?**

110 Nicht schwer, nach ein paar runden habe ich dann keine Lust mehr, bis zum nächsten mal halt

111

112 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bis spät in die Nacht gespielt hast und am**  
113 **nächsten Tag nicht ausgeschlafen warst? Wenn ja warum?**

114 Ja, am Anfang meines online spielens, weil es aufregend war.

115

116 **Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein und wie stehst du persönlich dazu?**

117 Keine Ahnung noch nie gehört.

118

119 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Hunger- oder**  
120 **Durstgefühl vergessen hast? Wenn ja, versuche eine Erklärung dafür zu finden.**

121 Nein, dafür ist immer Zeit

122

123 **Nimmst du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

124 Ja, glaube schon

125

126 **Wie nimmst du die Umwelt während dem Spielen um dich herum wahr?**

127 Fast gar nicht

128

129 **Ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spielen jemand was zu dir gesagt hat**  
130 **und du es nicht bemerkt hast? Wenn ja, welche Erklärung hast du dafür?**

131 Ja, des öfteren. Bin zu sehr im spiel vertieft.

132

133 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du bzw. deine Handlungen während dem Spielen**  
134 **von jemandem anderen kritisiert worden sind? Wenn ja versuche Beispiele zu geben.**

135 Nicht das ich wüsste

136

137

138 **Gibt es sonst noch was, was du zu dem Thema unbedingt sagen möchtest?**

139 Wenn ich etwas lese will ich genau so nicht gestört werden wie beim spielen, das ist eine zeit

140 die ich für mich haben will.

## Spieler Interview Nr.13

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40

**Geschlecht** weiblich

**Alter** 22

**Ausbildung/Beruf** Lehre/Einzelhandelskauffrau

**Familienstand** ledig; in einer Beziehung

Datum des Interviews: 07.Dezember 2008

Dauer des Interviews: 24:39

**Welche Ego-Shooter Spiele spielst du?**

„Gears of War 2“

**Und sonst noch irgendwelche?**

Nein. Eigentlich nur das eine.

**Und wie oft pro Woche oder Monat spielst du Ego Shooter?**

Wenn es geht, jeden Tag.

**Und was heißt wenn es geht?**

Wenn mein Freund die Xbox da gelassen hat. Denn ich hab keine eigene, die gehört meinem Freund.

**Und wenn die Xbox da ist, dann schaust du, dass du so oft wie möglich spielst?**

Ja genau.

**Und wie lange dauert eine Spieleinheit durchschnittlich?**

Eineinhalb Stunden ungefähr. Das ist verschieden. Manchmal eine Stunde, manchmal eineinhalb Stunden. Je nachdem wie ich am nächsten Tag Dienst habe.

**Und wenn du am nächsten Tag frei hast, so wie am Wochenende z.B.?**

Dann spiel ich länger.

**Und was heißt das?**

Manchmal vielleicht zwei Stunden. Je nachdem, wenn mein Freund dann sagt er will nicht mehr, dann hör ich halt auch auf.

**Gibt es Situationen oder Stimmungen, in denen du besonders gerne oder intensiv Ego Shooter Spiele spielst?**

Nein, eigentlich nicht.

**Und worauf kommt das dann an, dass du spielst?**

Also eigentlich will ich eh immer spielen, mir gefällt es ja ur gut.

**Na und kommt das dann drauf an, ob du Zeit hast? Oder ob du einfach gerade Lust hast? Oder wenn du traurig bist oder schlecht drauf?**

Nein, das ist egal, ob ich grantig bin oder nicht. Wenn mein Freund kommt dann spielen wir meistens. Ganz egal wie ich aufgelegt bin.

**Und warum spielst du gerade Ego Shooter Spiele?**

Ich hab das bei meinem Bruder und meinem Freund gesehen und wollte wissen, wie das ist und hab es mal ausprobiert. Zuerst halt mal auf leicht und dann hab ich gemerkt es ist halt nicht so schwer. Und dann hab ich

41 mir gedacht „ja, ich kann das auch!“ und mich gefreut. Ich war dann halt gleich total stolz auf mich. Und das  
42 freut einen dann halt, wenn man das auch kann.

43 **Und welche Elemente in Ego Shooter faszinieren dich? Also wenn du z.B. etwas Inhaltliches aufzählen**  
44 **könntest.**

45 Eigentlich gefällt mir bei den Ego Shootern eh nur das eine. Zu den anderen kann ich noch nichts sagen, denn  
46 die kenn ich alle nicht.

47 **Und hast du andere noch nicht ausprobiert, weil es sich noch nicht ergeben hat oder wieso sonst?**

48 Also ausprobiert hab ich schon ein paar, aber ich komm mit den meisten nicht zu recht, weil ich dann meistens  
49 gleich sterbe. So spielen wir halt immer den Modus, dass du neu raus kommst bei dem Spiel. Also du stirbst halt  
50 nicht so leicht.

51 **Und was fasziniert dich dann genau an Ego Shootern? Die Landschaft, die Waffengewalt, die**  
52 **Spielfiguren?**

53 Also die Waffen sind auch cool. Eben das mit dem zersägen, das kannst du halt nur bei dem Spiel. Das ist halt  
54 das um und auf bei dem Spiel.

55 **Und wie fühlst du dich während dem Spielen?**

56 Manchmal bist du halt total im Stress, wenn so viele Gegner da sind und keiner kann einem helfen. Und wenns  
57 gut funktioniert, es halt spitze ist, du kommst zu Recht mit allem, dann freut man sich halt. So quasi ich bin ein  
58 Mädchen und trotzdem kann ichs auch, so wie die Burschen.

59 **Und wie fühlst du dich nach dem Spielen?**

60 Meistens hören wir dann auf, wenn einer müde ist. Oder wie gesagt, wenn wir am nächsten Tag halt arbeiten  
61 müssen. Da ist man dann eh schon total fertig. Es ist ja anstrengend, und das ganze Konzentrieren. Da ist man eh  
62 total geschlaucht nachher.

63 **Aber würdest du sagen du fühlst dich befreit, oder eher aufgeregt, aufgewühlt, gestresst?**

64 Also z.B., da hat es in der Arbeit erst eine Situation gegeben, wo ich mich total geärgert hab. Und dann hab ich  
65 gespielt und dann vergisst du es irgendwie auch. Nachher bist du halt dann doch noch in den Gedanken beim  
66 Spiel und das lenkt dich ein bisserl ab.

67 **Also würdest du sagen, dass du durchs Spiel deine Gefühle und Stimmung ein bisserl beeinflussen kannst?**

68 Ja. Wie soll ich sagen... Wie kann ich das jetzt am besten beschreiben... Ein bisserl eine Abwechslung von  
69 Alltag, so kommst du auf andere Gedanken.

70 **Spielst du andere Computerspiele auch noch?**

71 Ja, das hat dann aber mit Ego Shootern nichts zu tun. Also „Pyro“, so ein Jump and Run Spiel.

72 **Und wenn du das mit Ego Shooter Spielen vergleichst, was gibt dir der Ego Shooter mehr als andere**  
73 **Computerspiele?**

74 Bei dem „Gears of War“ z.B. die Bestätigung, dass ich das auch kann, und nicht nur Burschen. Es spielen ja  
75 meistens nur die Burschen. Das gefällt mir dann halt.

76 **Und was fasziniert dich an Computerspielen allgemein?**

77 Man kann sich in andere Charaktere rein versetzen. Vom Alltag her ist es auch ein bisserl was anderes.

78 **Kannst du dich während dem Spiel leicht hinein versetzen?**

79 Es braucht ein bisserl Zeit, aber dann geht es.

80 **Und wie würdest du dieses Hineinversetzen beschreiben? Also wie kann man das z.B. erkennen?**

81 Na man ist dann halt nicht mehr so konzentriert. Oder ich lass mich dann halt nicht so leicht ablenken von  
82 anderen Dingen.

83 **Wie äußert sich das dann?**

84 Wie?

85 **Na z.B. woran kann man das dann als Außenstehender erkennen?**

86 Also ich bin dann halt voll im Spiel und konzentrier mich drauf und denk mir „Ah, ich sterbe gleich und komm  
87 überhaupt nicht weiter“ und ein anderer fragt mich dann was und ich denk mir dann halt „Mein Gott später, ich  
88 kann grad nicht, ich bin grad so im Stress da“.

89 **Das heißt in dem Moment zählt dann das Spiel am meisten und alles andere wird eher unwichtig?**

90 Ja es kommt halt auf die Situation an. Wenn du jetzt schon ziemlich viel erreicht hast, willst du den Erfolg dann  
91 nicht wieder verlieren.

92 **Und welche Rolle spielt für dich die Grafik, um dich ins Spiel hinein zu versetzen?**

93 Die Grafik spielt schon eine große Rolle. Bei „Gears of War“ z.B. ist die Grafik schon sehr genau, das sieht man  
94 auch bei den Charakteren ein bisserl. Die haben sie schön gemacht. Also sie haben sie gut getroffen, sagen wir  
95 mal so.

96 **Und wie würdest du auf ein Spiel mit echt schlechter Grafik reagieren?**

97 Ich glaub nicht, dass ich es dann spielen würde.

98 **Und könntest du dich dann trotzdem noch gut hinein versetzen?**

99 Nein, ich glaub nicht so.

100 **Und welche Rolle spielt der Sound für dich?**

101 Das ist weniger wichtig.

102 **Aber könntest du dir ein lautloses Spiel auch vorstellen?**

103 Nein, lautlos vielleicht gerade nicht. Aber der Sound an sich ist nicht so wichtig. Ein bisserl passt, dass du  
104 mitkommst. Aber ich muss nicht voll aufgedreht haben und die Schießerei mitbekommen. So ist es nicht.

105 **Und welche Rolle spielt für dich die Ego Perspektive um dich hinein zu versetzen?**

106 Na ja, vielleicht spielt die Ego Perspektive doch schon eine größere Rolle. Denn wie gesagt, es ist ja eher ein  
107 Spiel, das Burschen spielen. Und wenn ich das auch spiel und ich mir denke ich kann das dann auch so.

108 **Na stell dir z.B. ein Spiel vor, wo du dich nicht in der Ego Perspektive siehst. Also die Spielfigur als  
109 Ganzes. Macht das für dich einen Unterschied fürs Hineinversetzen?**

110 Nein, das ist glaub ich egal.

111 **Und gibt es noch ein paar Punkte, die dir wichtig sind, um dich ins Spiel hinein versetzen zu können?**

112 Die Grafik und vielleicht die Geschichte selber von dem Spiel halt. Also um was es da dann geht. Die  
113 Geschichte ist unter anderem auch ein Grund, sag ich jetzt mal.

114 **Und von den Umgebungsfaktoren her?**

115 Von der Umgebung her eigentlich nicht so.

116 **Also dass da z.B. keine anderen Leute anwesend sein dürfen oder es still sein muss?**

117 Nein. Das nicht.

118 **Also du kannst dich so und so gut rein versetzen?**

119 Ja.

120 **Glaubst du, dass du dich bei Ego Shooter Spielen besser rein versetzen kannst, als bei anderen Spielen?**

121 (Überlegt lange). Ich weiß nicht. Ich mein das „Pyro“ mit dem Drachen spiel ich ja auch. Aber da kann man sich  
122 nicht gut rein versetzen, denn da bist du ja ein Drache. Also ich glaub ich kann mich besser bei Ego Shooter rein  
123 versetzen.

124 **Wenn du z.B. diese ganzen Jump and Run Spiele hernimmst. Oder auch Tetris oder sonst was. Glaubst du**  
125 **kannst du dich da genauso gut rein versetzen?**

126 Nein ich glaub nicht. Also bei Ego Shooter schon, aber bei den anderen weniger.

127 **Und was für einen Grund gibt es für dich, dass du dich gerade bei Ego Shooter gut rein versetzen kannst?**

128 Bei den Ego Shootern ist halt ein bisserl Nervenkitzel dabei. Bei den anderen ist es mehr so Zeitvertreib, also das  
129 spiel ich dann halt einfach so.

130 **Und wie wichtig sind für dich das Auftreten und die Sympathie mit dem Hauptakteur?**

131 Schon wichtig. Also da gibt's ein paar verschiedene, aber ich spiel meistens den Gleichen. Die anderen schaun  
132 so komisch aus.

133 **Also das Aussehen der Figur spielt schon eine Rolle?**

134 Ja, das Aussehen spielt auf jeden Fall ne Rolle.

135 **Und von den Charakterzügen her?**

136 Na ja, so viel von den Charakterzügen bekomm ich ja eh nicht mit, denn die paar Sätze die sie da sagen. Das ist  
137 nicht so ausschlaggebend, aber vom Aussehen her würd ich schon sagen. Also ich wähle eher die Figur, die mich  
138 vom Aussehen her anspricht.

139 **Und kommt es manchmal vor, dass du während dem Spielen laut vor dich hin sprichst?**

140 Ja.

141 **Wie äußert sich das? Oder versuch ein Beispiel zu geben.**

142 Na wenn ich z.B. Stress hab oder es sind grad ur viele Gegner um mich herum, dann schimpf ich halt schon  
143 zeitweise.

144 **Und was sagst du dann z.B.?**

145 Na so wie „Arschloch“, man schimpft halt einfach.

146 **Und sprichst du auch manchmal Gegner direkt im Spiel an?**

147 Ja, das kommt auch vor. Denn wenn z.B. diese Künstliche Intelligenz, sag ich jetzt mal, und da ist ein Mitglied  
148 von den Guten, und da kommt ein Böser und rennt dir rein, dann denkst dir „Mah, jetzt rennt mir der rein“ und  
149 dann triffst halt den Guten statt dem Bösen, das sollte ja auch nicht sein. Dann denk ich mir auch „Mah, super!“.  
150 Blöd gelaufen.

151 **Und wie sehr ärgerst du dich über Misserfolge im Spiel?**

152 Wenn es oft passiert, ärger ich mich schon. Dann denk ich mir „Heut hab ich keinen guten Tag. Heut ist es blöd.  
153 Heut treffe ich gar nichts.“ Und vor allem ich spiel ja selten alleine, also meistens spielt immer wer mit. Dann ist  
154 es einem ja auch unangenehm, weil der andere sich was von mir denken könnte, dass ich überhaupt nicht spielen  
155 kann oder so.

156 **Und warum spielst du meistens zu zweit? Was gibt dir das?**

157 Es ist auch ein bisserl eine Unterstützung. Man ist halt nicht alleine, es ist dann noch wer da, der einem helfen  
158 kann, wenn man am Boden liegt.

159 **Also du spielst eher selten alleine?**

160 Ja selten.

161 **Und spielst du ungern alleine?**

162 Nein, weil es sich halt nicht ergibt. Wie gesagt, die Xbox gehört nicht mir und daher.

163 **Aber wenn du dich entscheiden könntest ob alleine oder zu zweit?**

164 Dann wär es mir egal, ich würde dann auch alleine spielen.

165 **Aber dich fasziniert das Teamplay schon auch?**

166 Ja auch.

167 **Ärgerst du dich auch manchmal noch nach Beenden des Spiels weiter?**

168 Nein, weil, dann ist es vorbei. Es sei denn, wir drehen dann die Konsole noch mal auf.

169 **Versuche kurz zu beschreiben, wie sehr du an den Gefühlen und Erlebnissen der Spielfiguren teilnimmst.**

170 Es geht. Also es ist dann halt eher so wie in einem Film. Wenn man sich einen traurigen Film anschaut, versetzt

171 man sich ja auch rein. Aber bei dem "Gears of War" z.B. ist die Frau gestorben, da sag ich jetzt auch nicht „Mah

172 der Arme“. Es ist halt einfach so.

173 **Also du nimmst das dann nicht so persönlich und kannst unterscheiden, dass das ein Spiel ist?**

174 Ja, das schon. Das ist getrennt.

175 **Wie leicht lässt du dich ablenken?**

176 Ich glaub es gelingt demjenigen nicht so leicht, mich abzulenken. Oder zumindest schwer. Ich konzentrier mich

177 dann schon mehr aufs Spielen. Wie gesagt, beim Zuhören merkt man es dann halt, dann hör ich halt nicht so zu.

178 **Warum?**

179 Weil vielleicht gerade eine spannende Szene ist beim Spielen. Ja wie gesagt, Stressmomente.

180 **Und wie reagierst du auf Störfaktoren während dem Spielen? Also wenn z.B. das Handy läutet?**

181 Ja man kann eh auf „Pause“ drücken.

182 **Und kommt es manchmal vor, dass du nicht abhebst oder den Anrufer wegdrückst?**

183 Es kommt halt drauf an wer es ist. Ich schau schon, wer es ist und wenn es nicht so wichtig ist, dann heb ich

184 nicht ab.

185 **Und kommt es auch vor, dass du das Handy vor dem Spielen abdrehst um nicht gestört zu werden?**

186 Nein, das kommt nicht vor.

187 **Und wenn es an der Tür läutet?**

188 Dann geh ich schon hin.

189 **Also hörst du das dann auch?**

190 Ja, das hör ich schon.

191 **Kann es z.B. vorkommen, dass du ein Sms bekommen hast und es nicht gehört hast?**

192 Ist bis jetzt noch nicht vorgekommen.

193 **Ärgerst du dich wenn du gestört wirst?**

194 Nein, so leicht lasse ich mich nicht ärgern.

195 **Hast du manchmal das Gefühl, dich im Spiel an Ort und Stelle zu befinden?**

196 Dass ich mich rein versetze?

197 **Ja.**

198 Na so extrem halt nicht. Ich weiß, der is da drinnen und ich bin draußen.

199 **Du hast also nie das Gefühl, dass du in dem Zimmer sitzt und das da drinnen ist die Spielwelt?**

200 Ja genau.

201 **Glaubst du, dass du manchmal das Geschehen rundherum vergisst?**

202 Also die Zeit, das schon. Die vergeht schon sehr schnell beim Spielen. Dann denk ich mir, dass ich ja noch gar  
203 nicht so lange spiele, aber in Wirklichkeit ist schon eine Stunde vergangen.

204 **Und kommt es auch manchmal vor, dass du die Zeit vergisst und dir z.B. denkst, dass du eigentlich schon**  
205 **längst schlafen gehen hättest wollen?**

206 Wir haben schon mal länger gespielt, bis zwölf oder so. Und am nächsten Tag hat man dann halt auch  
207 dementsprechend ausgeschaut.

208 **Und war das bewusst, dass ihr gesagt habt, egal, ihr spielt jetzt einfach länger?**

209 Nein, das hat sich so ergeben, weil wir so vertieft waren im Spielen.

210 **Wie leicht oder schwer fällt es dir aufzuhören?**

211 Es kommt immer drauf an, wie die Verfassung ist. Wenn wir schon sehr müde sind, hören wir halt auf.

212 **Aber ist es auch schon mal vorgekommen, dass du Verabredungen verschoben hast, weil du nicht**  
213 **aufhören hast können?**

214 Ja, einmal. Einmal ist es schon vorgekommen.

215 **Wenn du es vielleicht erzählen könntest?**

216 Da wollte ich mich mit einer Freundin treffen. Ich hab aber eh gewusst, sie kommt später. Wenn sie sagt sie  
217 kommt um eins, kommt sie zwanzig nach eins. Das ist eh immer so eingeplant. Und ich hab dann halt gesagt ich  
218 komm um zwei, weil ich das noch fertig spielen wollte. Es war ja eh nur eine Stunde, das war ja nicht so  
219 gravierend. Das war halt auch nur einmal.

220 **Und wie ist das noch mal mit dem Schlafbedürfnis? Ist dir das dann unwichtiger als das Spielen?**

221 Ja der Schlaf ist schon unwichtiger, würd ich schon sagen.

222 **Und schaust du da meistens bewusst drauf, dass du nicht so lange spielst? Also kontrollierst du die Zeit**  
223 **irgendwie? Manche stellen vielleicht den Wecker.**

224 Nein, das mach ich nicht. Ich hab eh die Uhr hängen, da schau ich eh hin und wieder drauf. Und wenn das Spiel  
225 gerade voll super ist, dann schaut man nicht auf die Zeit.

226 **Was fällt dir zu dem Wort „Spielrausch“ ein?**

227 Na ja, Sucht. Oder vielleicht auch wenn man gerade voll drinnen ist und man will nicht aufhören, weil es so gut  
228 läuft. Das würde ich auch damit verbinden.

229 **Und wenn du einen Bezug zu dir herstellen kannst?**

230 Ich mein, ich spiel schon gerne, aber ich würd nicht sagen, dass ich süchtig bin.

231 **Aber würdest du sagen, du hast schon mal einen Spielrausch gehabt?**

232 Ja. (lacht)

233 **Und wie war das?**

234 Na man will dann halt nicht aufhören. Man denkt sich ein Spiel spiele ich noch und dann eines noch und das  
235 geht dann halt immer so weiter.

236 **Ist es schon mal vorgekommen, dass du während dem Spielen dein Hunger- oder Durstgefühl vergessen**  
237 **oder vielleicht verdrängt hast?**

238 Nein. Denn wenn wir spielen, dann ist es meistens eh schon später und da hab ich dann meistens eh schon  
239 gegessen.

240 **Nimmst du während dem Spielen dich und deine Handlungen bewusst wahr?**

241 Ja, schon.

242 **Also es passiert nicht, dass du während dessen irgendwelche Kleinigkeiten machst, wo du nachher dann**  
243 **sagst, das hab ich total unbewusst gemacht.**

244 Nein, wenn ich spiele, dann spiele ich. Dann mache ich nebenbei nichts anderes.

245 **Und wie nimmst du die Umwelt während dem Spielen wahr?**

246 Weniger. Wie gesagt, dann konzentrier ich mich aufs Spiel und dann kann mich wer dreimal was fragen. Ich sag  
247 dann nur „Ja ja“.

248 **Und bekommst du Kleinigkeiten mit wie wenn draußen ein Auto vorbeifahrt oder Leute draußen reden?**

249 Nein, das bekomme ich nicht mit.

250 **Ist es schon mal vorgekommen, dass während dem Spiel jemand was zu dir gesagt hat und du es nicht**  
251 **mitbekommen hast?**

252 Ja.

253 **Und welche Erklärung hast du dafür?**

254 Dass ich dann halt ur im Spiel war, ur konzentriert war und das nicht mitbekommen hab.

255 **Und bist du vielleicht schon mal kritisiert worden wegen deinem Verhalten oder deinen Handlungen**  
256 **während dem Spiel?**

257 Nein, kritisiert noch nicht. Denn meistens weiß der, den ich ignoriert hab, eh wie das ist, weil er eh selber spielt.

258

259

## ABSTRACT

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem generellen Spielerleben der Spieler von Videospiele, im speziellen aber von Ego Shooter Spielen. Ego Shooter Spiele kennzeichnen sich dadurch, dass sie aus der Perspektive der handelnden Spielfigur gespielt werden und somit der Eindruck verstärkt wird, der Spieler schlüpfe in die Rolle der fiktiven Figur. Worin liegt nun aber die Faszination dieser Spielgattung für die Spieler und was macht den Reiz aus, sie zu spielen?

Im Hinblick auf das Spielerleben der Spieler wurde das Konzept des Präsenzerlebens herausgegriffen, welches den Zustand der Anwesenheit in einem virtuellen Raum beschreibt. Man versetzt sich im Rahmen des Präsenzerlebens also so sehr in das virtuelle Geschehen hinein, dass die Umwelt um einen herum regelrecht ausgeblendet wird.

Die zentrale Fragestellung der Arbeit lautet also, ob beim Spielen von Ego Shootern solch ein Präsenzerleben auftritt, welche Faktoren es generell beeinflussen und welche Ausprägungen es haben kann.

This diploma thesis gives a general view, how the players of an Ego Shooter game experience the sense of playing, what they feel while playing and what they expect from playing. Ego Shooter games are all games, in which the player takes over the perspective of the virtual actor. Normally you just can see the hands of the actor. The so called Ego Perspective gives the players the illusion, that they take over the role of him.

Moreover it is about the sense of presence experienced by playing Ego Shooter games.

The presence-concept is considered as the sense of being in a virtual environment, like the environment in videogames. The players get the illusion of being there and somehow, they forget what is happening around them because they are concentrated on playing.

So the question is, do the players experience the feeling of being there while playing Ego Shooter games and especially which factors influence the sense of being there and in which aspects does it show?

Furthermore, my concern was to find out, if the sense of presence is more distinct while playing Ego Shooter games in comparison with other games.

## **LEBENS LAUF**

### **Persönliche Daten:**

**Name:** Daniela Reiner bakk.phil

**Wohnhaft in:** 7000 Eisenstadt

**Familienstand:** ledig

**Kinder:** keine

**Nationalität:** Österreich

### **Ausbildung:**

- 1990-1994 Volkschule in Wien
- 1994-2002 Gymnasium Kurzweide in Eisenstadt
- 2002 - 2007 Bakkalaureat - Studium der Publizistik und Kommunikationswissenschaft

#### **Abschluss: Matura**

#### **Abschluss: bakk.phil**

Studienschwerpunkte: Public Relations, Fernsehjournalismus und Kommunikationsforschung

Thema der Bakk1-Arbeit: „Diskrepanzen der internen PR in Theorie und Praxis“

Thema der Bakk2-Arbeit: „Asymmetrien der Arzt-Patienten-Kommunikation“

- seit Herbst 2007 Magister – Studium der Publizistik und Kommunikationswissenschaft

### **Berufliche Erfahrungen:**

- diverse Ferialpraktika bei Billa, Merkur und Spar
- Ferialpraktikum bei Max.Mobil in Schwechat
- Ferialpraktikum beim Eisenstädter Ferienspiel
- August 2005 – Mai 2009 tätig in einem FinanceCenter im Bereich Kundenbetreuung und Kundenzufriedenheit, aber auch generelle Bürotätigkeit
- Juli 2004 – Juli 2008 laufend PR-Tätigkeiten für die Bezirksblätter Burgenland
- Seit Jänner 2009 Ordinationsassistentin bei einem praktischen Chirurgen

