

Helmut Lukesch

Nutzungsmuster von Videospiele

1. Einleitung

Video- und Computerspiele haben in den vergangenen Jahren als ein Teilbereich der sog. Neuen Medien zunehmend öffentliches Interesse gefunden. So artikuliert sich unter dem Aspekt des Jugendschutzes eine öffentliche Besorgnis, denn auch in dieses Medium wurden, um die Spiele für Käufer interessanter und attraktiver zu machen, massiv Gewaltaspekte, Rassismus, Kriegsverherrlichung und nicht zuletzt Pornographisches eingebaut. Im BPS-Report vom August 1989 findet man 135 indizierte Spiele (z.B. Castle Wolfenstein, Girls they want to have fun, Hitler Diktator, War play, 10 Foltertips), die wegen ihres potentiell jugendgefährdenden Inhalts nicht an Jugendliche unter 18 Jahren weitergegeben werden sollen, und zwei Spiele, die wegen Verstoßes gegen § 131 StGB eingezogen wurden (Anti-Türken-Test, Ariertest).

Eine weitere Sorge in bezug auf dieses neue Medium ist an die Frage geknüpft, ob Videospiele süchtig machen können. Da nicht stoffgebundene Süchte aus mehreren Lebensbereichen bezeugt sind (Machlowitz, 1980), scheint es nicht unplausibel, auch diesen neuen Freizeitspaß auf sein diesbezügliches Potential zu untersuchen. Die Antworten hierzu sind allerdings bislang kontrovers ausgefallen, d.h. neben beschwichtigenden Antworten (Schorb, 1983, S. 196 f) gibt es auch eine Reihe von Hinweisen, nach denen zumindest ein Teil der Kinder und Jugendlichen für eine solche „Spielsucht“ anfällig ist (Kestenbaum & Weinstein, 1985, S. 329; Zimbardo, 1969, zit. n. Klein, 1984, S. 397; Selnow, 1984).

Auf der anderen Seite sind an diese Freizeitbeschäftigung auch Hoffnungen geknüpft, soll doch damit die Sozialisation auf die selbstverständliche und alltägliche Nutzung von Computern (Telekommunikation, Datenverarbeitung) bereits im Kindesalter beginnen. Außerdem werden förderliche Effekte in bezug auf kognitive Fähigkeiten erwartet (Greenfield, 1989). Schließlich werden diese Spiele als Möglichkeit interpretiert, sich ein optimales Stimulationsniveau bzw. selbstwerterhöhende Erfolgserlebnisse durch die Verfügung über einen „elektronischen Sklaven“ zu verschaffen (McGuire, 1984; Dominick, 1984; Fritz, 1983a; Dorst, 1983: „Napoleoneffekt“). Diese positiven, weil selbstwerterhöhenden Effekte, die Fritz (1983b, S. 26) besonders für jüngere Spieler konstatierte, könnten allerdings wieder als Voraussetzung für suchtähnliche Entwicklungen angesehen werden.

Im gegebenen Kontext können die Fragen nach Effekten des Videospieles nur

am Rande behandelt werden. Im wesentlichen soll im Sinne historiographischen Tatsachenwissens dargestellt werden, wie sich diese Spiele verbreitet haben, wie sie genutzt werden und welchen Stellenwert sie gegenwärtig im Freizeitbereich einnehmen. Dabei soll vor allem die jugendkulturelle Einbettung der Videospiele aufgewiesen werden, wobei in dieser Freizeitbeschäftigung ein identitätsbildendes Moment für die Peer-Kultur gesehen wird.

2. Methodik

2.1 Stichprobe

Die folgende Darstellung beruht auf zwei Fragebogenuntersuchungen, die 1985 und 1988 durchgeführt wurden. In der ersten Studie (Lukesch et al., 1989 a) wurden 4089 12- bis 16jährige Schüler an Hauptschulen, Realschulen und Gymnasien befragt. In der zweiten Untersuchung (Lukesch et al., 1989 b) wurde das Altersspektrum auch auf junge Erwachsene erweitert; erfaßt wurden 3 935 Befragte aus Haupt-, Real- und Berufsschulen sowie aus Gymnasien. In beiden Fällen wurde Repräsentativität im wesentlichen über die Schulartquotierung und über eine möglichst breite regionale Streuung der Fragebögen zu erreichen versucht (vgl. Tab. 1).

2.2 Erhebungsinstrumente

Erfaßt wurden

- a) Besitzangaben hinsichtlich verschiedener Spielkonfigurationen,
- b) die üblichen Spielorte für Videospiele,
- c) die Nutzungshäufigkeit dieser Spiele und
- d) die Spielequalität (letztere durch eine Zuordnung zu Spielgenres gemäß einem modifizierten Schema von Fritz et al., 1983).

Neben den für den sozialen Hintergrund wesentlichen sozio-demographischen Merkmalen (Alter, Geschlecht, Sozialschicht, Wohnortgröße, Schulartzugehörigkeit) wurden die Freizeitbetätigungen mit einer 41 Items umfassenden Liste erfragt. Dabei mußten die Probanden mit einem fünfstufigen Antwortschema die Häufigkeit der Ausführung dieser Aktivitäten angeben. Diese Angaben wurden unter Verwendung faktorenanalytischer Techniken zu fünf Bereichen zusammengefaßt (vgl. Tab. 2). Die Rechtfertigung dieser Bereichsbildungen wurde durch Item- und Skalenanalysen bestätigt.

Angeregt durch die Shell-Studie Jugend '81 (Jugendwerk der Deutschen Shell, 1982) wurde die Nähe zu verschiedenen Jugendkulturen mittels eines Selbstzuordnungsverfahrens vorgenommen. Vorgegeben waren 25 jugendkulturelle Orientierungen, wobei die Befragten angeben sollten, wie sie zu diesen stehen (1 = noch

Tabelle 1: Stichprobenbeschreibung nach Schulart, Geschlecht und Alter (Angaben von N, darunter in %)

Geschlecht/ Alter	Schulartzugehörigkeit						Berufssch. 1988
	Hauptschule		Realschule		Gymnasium		
	1985	1988	1985	1988	1985	1988	
Jungen							
12-13 Jahre	249 (24,6)	166 (27,8)	128 (19,3)	95 (19,2)	126 (32,8)	109 (22,0)	—
14-15 Jahre	660 (65,2)	386 (64,7)	415 (62,6)	232 (47,0)	223 (58,1)	216 (43,6)	16 (3,1)
16-17 Jahre	103 (10,2)	55 (9,2)	120 (18,1)	167 (33,8)	35 (9,1)	170 (34,3)	327 (62,9)
18 u.ä.	—	—	—	—	—	—	177 (34,0)
N	1012	597	663	494	384	495	520
Mädchen							
12-13 Jahre	198 (24,1)	154 (30,3)	125 (22,2)	96 (23,7)	166 (30,3)	84 (19,8)	—
14-15 Jahre	547 (66,6)	317 (62,3)	339 (60,1)	193 (47,7)	343 (62,6)	203 (47,8)	14 (3,6)
16-17 Jahre	76 (9,3)	38 (7,5)	100 (17,7)	116 (28,7)	39 (7,1)	138 (32,5)	282 (71,8)
18 u.ä.	—	—	—	—	—	—	97 (24,9)
N	821	509	564	405	548	425	393

nie gehört, kenne ich nicht; 6 = rechne mich selbst dazu, lebe so ähnlich). Auch diese Angaben wurden mit Hilfe von Faktorenanalysen zu vier Bereichen zusammengefaßt (vgl. Tab. 2), die sich durch relative Homogenität voneinander abgrenzen lassen.

Die Einbettung des Videospieles in andere Freizeitaktivitäten und in verschiedene Jugendkulturen wird nur anhand der Daten von 1988 dargestellt.

Um außerdem die Beziehung zu anderen massenmedialen Betätigungen zu demonstrieren, wurden noch drei Indikatoren über den Fernsehkonsum (TV-Gewaltkonsum, TV-Unterhaltung, TV-Information) und weitere für den Videokonsum verwendet (Ausmaß in Stunden/Woche, Video-Gewaltkonsum, Video-Unterhaltung, Anzahl indizierter Videos, Anzahl konfiszierter Videos, gerätbezogene Videomotivation, außengeleitete Videomotivation, Einstellung zum Jugendschutz). Die skalentechnischen Angaben für diese Indikatoren sind bei Lukesch et al. (1989 b) dargestellt.

Tabelle 2: Freizeitskalen und jugendkulturelle Orientierungen

Skala	Beispielitems	r ^{tt}
Sportorientierte Tätigkeiten (FZ-Sport)	Häufigkeit von ... Sport/Fitness, Training im Sportverein	.74
Peerorientiertes Freizeitverhalten (FZ-Peers)	mit Freund(in) zusammensein Party/Fete besuchen in Disco/Tanzen gehen	.77
Familienorientierte, musische und eigenaktive Freizeit (FZ-Familie)	mit Verwandten zusammensein Musik machen Briefe schreiben	.72
Muße und Selbstzentrierung (FZ-Muße)	allein sein, träumen Körperpflege/Kosmetik im Kaufhaus rumstöbern	.72
Bildschirmaktivitäten (FZ-Bildschirm)	Fernseh schauen Video schauen Comics lesen	.66
Politische Orientierungen (Kultur-Politik)	Friedensbewegung Kirchliche Initiativgruppen Kernkraftgegner	.79
Modestile (Kultur-Mode)	Teds Popper New Wave	.68
Fan-Gruppen (Kultur-Fangruppen)	Computer-Fans Motorrad-Fans Bundeswehranhänger	.64
Randgruppen (Kultur-Randgruppen)	Neue Jugendreligionen Rocker Autonome	.52

3. Ergebnisse

3.1 Gerätebesitz und Spielerfahrung

Voraussetzung für die Beschäftigung mit Video- oder Computerspielen ist eine entsprechende Hardware. Wie die Daten zeigen (vgl. Tab. 3), hat besonders der Besitz von Heimcomputern stark zugenommen, aber auch die für Videospiele entworfenen Konfigurationen sind zwischen 1985 und 1988 häufiger geworden. Stagnierend ist die Verbreitung der einfacheren Videotaschenspiele und der mechanischen Geräte (Glücksspielautomat/Flipper), über die früher im pädagogischen Bereich kontrovers diskutiert wurde. Sie sind kaum im Besitz der Befragten.

Tabelle 3: Eigenbesitz von Videospiegelgeräten und Heimcomputern
(Angaben in % der Ja-Antworten)

	Jahr	Video- taschen- spiel	Glücks- spiel- automat/ Flipper	Heim- computer	Apparat für Video- spiele
Gesamt	1985	16,6	3,3	7,1	12,3
	1988	16,2	2,3	23,5	19,9
Schulart					
	HS	1985	17,2	3,7	4,7
	1988	18,1	2,7	20,0	24,3
RS	1985	16,2	3,5	10,1	11,9
	1988	17,9	2,4	29,9	21,1
GY	1985	15,4	2,3	8,1	9,2
	1988	16,9	2,1	29,8	17,0
BS	1988	11,2	2,1	14,6	16,2
Geschlecht					
Jungen	1985	25,2	4,9	12,6	20,2
	1988	23,3	3,3	38,0	28,5
Mädchen	1985	7,4	1,6	1,3	3,5
	1988	7,5	1,2	5,7	9,4

Neben diesen Global- und Trenddaten sind z.T. substantielle Besitzunterschiede mit demographischen Kriterien korreliert:

– So verfügen jüngere Befragte vermehrt über eigene Videospiegelgeräte oder Heimcomputer als ältere (besonders die Altersgruppe 14 bis 15, ohne Tabelle). Interpretiert man diese Altersverteilung längsschnittlich, so wird die Verbreitung dieser Spiele in Zukunft noch stark zunehmen.

– Geschlechtsunterschiede bestehen weiterhin, wobei bei Jungen alle Gerätetypen, besonders der hochqualifizierte Heimcomputer, häufiger zu finden sind. Zwar ist auch bei Mädchen eine Zunahme im Gerätebesitz zu konstatieren, die Schere zu den Jungen hat sich trotz dieser Zunahme eher noch vergrößert (Besitzdifferenz beim Heimcomputer Jungen/Mädchen 1985: 11,4 %, 1988: 32,3 %).

– Schulartspezifische Effekte bestehen insofern, als die qualifizierteren Geräte besonders bei Gymnasiasten und Realschülern vorhanden sind, die weniger variablen Apparate aber bei Hauptschülern. Allerdings hat bei Schülern aller Schularten gerade der Besitz an Heimcomputern stark zugenommen, so daß dieser Effekt als wesentlich kleiner als der Geschlechtseffekt angesehen werden kann.

Da sich die Geräteausstattung verbessert hat, ist es auch nicht verwunderlich, daß die Erfahrung im Umgang mit Videospiele zugenommen hat. 1988 gaben bereits

Tabelle 4 a: Videospielesindikatoren, aufgeteilt nach Schulart und Geschlecht
(Angaben in %)

Variable	Jahr	Hauptschule			Realschule		
		m	w	ges.	m	w	ges.
Spielerfahrung	1985	88,4	75,7	85,2	94,6	78,2	87,0
	1988	93,9	73,8	84,7	95,3	84,4	90,4
Spielorte (nur Befragte mit Spielerfahrung)							
Zu Hause	1985	68,0	47,2	59,8	62,2	39,4	52,9
	1988	63,3	42,1	54,9	72,0	39,9	59,6
bei Verwandten	1985	58,4	54,9	57,0	48,0	45,6	47,0
	1988	32,9	44,0	35,3	29,7	39,3	33,7
bei Freunden	1985	81,3	65,9	75,1	81,2	58,3	71,9
	1988	76,8	56,0	67,8	78,3	57,2	69,4
im Kaufhaus	1985	72,5	43,4	61,3	68,9	39,2	56,8
	1988	31,2	14,5	24,6	27,2	10,3	20,1
an öffentlichen Automaten	1985	71,2	37,8	58,3	64,3	37,4	53,5
	1988	38,2	15,6	29,3	27,2	10,3	20,1
in Spielhallen	1985	42,7	22,9	34,9	31,6	19,7	26,8
	1988	18,9	7,7	14,4	15,3	5,3	11,1
bei anderen	1985	28,7	30,3	29,4	17,5	25,0	20,5
	1988	30,1	20,8	26,4	21,1	14,1	18,1
Häufigkeit von Videospiele							
(% „täglich“ u. „mehrmals/Woche“)	1985	28,8	8,9	20,9	25,7	6,1	18,6
	1988	35,3	8,8	24,8	35,5	6,2	23,2

87 % aller Befragten an, Videospiele gespielt zu haben. Die Zunahme ist besonders bei Realschülern und Gymnasiasten sehr deutlich ausgefallen (vgl. Tab. 4 a + b). Auch die Häufigkeit des Videospieles ist zwischen 1985 und 1988 gestiegen, besonders deutlich wiederum unter den Gymnasiasten. Geschlechtsunterschiede zugunsten der Jungen bestehen in jeder Schulart.

Zusätzlich wurde nach den Spielorten gefragt. (Die Daten aus den beiden Erhebungen sind hier nicht voll vergleichbar, da 1985 ein vierstufiges und 1986 nur ein zweistufiges Antwortschema vorgegeben war.) Aus den Daten ist insofern ein Zeitwandeffect zu erschließen, als sich der Spielort „zu Hause“ stabilisiert hat bzw. jetzt öfter angegeben wird. Die anderen, besonders die öffentlichen Orte, aber auch das Spielen bei Freunden, werden hingegen seltener genutzt. Diese Entwicklung ist mit der verbesserten Geräteausstattung in Verbindung zu bringen; wer die Gelegenheit zu einem Home-Video-Spiel hat, muß nicht unbedingt in einem Kaufhaus oder einer Spielhalle spielen.

Tabelle 4 b: Videospieldikatoren, aufgeteilt nach Schulart und Geschlecht (Angaben in %)

Variable	Jahr	Gymnasium			Berufsschule		
		m	w	ges.	m	w	ges.
Spielerfahrung	1985	91,0	73,4	80,6	—	—	—
	1988	95,1	77,0	86,8	91,7	75,8	85,8
<i>Spielorte (nur Befragte mit Spielerfahrung)</i>							
zu Hause	1985	59,6	41,9	50,1	—	—	—
	1988	64,5	44,1	56,2	53,3	36,0	46,5
bei Verwandten	1985	37,6	44,1	41,1	—	—	—
	1988	29,7	39,3	33,7	34,4	31,9	33,4
bei Freunden	1985	86,1	61,4	73,3	—	—	—
	1988	76,8	55,9	68,3	73,7	50,7	64,7
im Kaufhaus	1985	67,8	37,5	51,8	—	—	—
	1988	19,8	6,8	14,5	26,3	6,6	18,6
an öffentlichen Automaten	1985	59,8	29,5	43,9	—	—	—
	1988	28,7	10,9	21,5	60,8	26,0	47,2
in Spielhallen	1985	28,5	12,9	20,3	—	—	—
	1988	13,8	5,6	10,5	34,1	9,5	24,5
bei anderen	1985	18,9	22,3	20,6	—	—	—
	1988	15,5	15,8	15,7	29,3	17,8	24,8
<i>Häufigkeit von Videospiele</i>							
(% „täglich“ u. „mehrmals/Woche“)	1985	20,1	3,4	11,3	—	—	—
	1988	33,9	3,7	21,7	18,5	2,3	12,2

3.2 Spielqualität

In beiden Untersuchungen war eine offene Frage nach den Lieblingsspielen der Befragten enthalten. Die freien Antworten wurden in Anlehnung an ein Schema von Fritz et al. (1983), das leicht ergänzt worden ist, nach 13 Kategorien klassifiziert (vgl. Tab. 5). Auffallend und für die Entwicklung kennzeichnend ist, daß 1985 ca. 350 verschiedene Spieltitel genannt wurden, während 1988 die Anzahl der verschiedenen Spiele bereits auf über 1000 gestiegen ist, ein Hinweis auf die große gegenwärtige Popularität dieser Spiele.

Global gesehen (vgl. Lukesch et al. 1988 b), werden am häufigsten Spiele aus der Kategorie der „Sportspiele“, aus dem Bereich „Kämpfe und Schlachten“ sowie „Fahr- und Flugsimulationen“ genannt. Diese drei Bereiche haben auch die größten Zuwächse verzeichnen können. Zu den häufiger genutzten Spielkategorien ist auch noch der Bereich der „Abenteuerspiele“ zu rechnen. Als neue Kategorie mußten von uns Pornospiele eingeführt werden, die global von 6,5 % der Befragten

genannt wurden. Verlierer der Entwicklung sind die Kategorien „Futuristisches Gefechtsfeld“, „Labyrinth und Räume“ sowie „Aufstieg“.

Sehr beträchtlich hat auch der Anteil der Nutzer indizierter Spiele zugenommen. Waren 1985 in der Gesamtstichprobe nur 3,7 % Videospiele, die Titel aus dieser Kategorie nannten, so waren es 1988 bereits 20,1 %. Auffallend hierbei ist, daß diese Spiele ein der Verbreitung indizierter Videofilme gegenläufiges Verbreitungsmuster aufweisen, d.h. sie werden von Befragten der sozialen Mittelschicht bzw. von Realschülern oder Gymnasiasten häufiger genannt als von Befragten der sozialen Unterschicht bzw. Haupt- und Berufsschülern.

Tabelle 5 a: Videospielkategorien unter den Lieblingsspielen (Angaben in % „vorhanden“, Auswertung freier Titelnennungen)

Videospielkategorie	Jahr	Hauptschule			Realschule		
		m	w	ges.	m	w	ges.
Kämpfe und Schlachten	1985	16,1	7,3	13,0	16,5	3,7	11,5
	1988	52,5	15,7	40,8	50,8	14,5	38,9
Futuristisches Gefechtsfeld	1985	37,7	13,3	29,2	42,3	9,8	29,6
	1988	25,3	11,8	21,0	23,5	12,3	19,8
Sportspiele	1985	20,8	23,5	21,8	20,3	13,2	17,5
	1988	54,1	47,1	51,9	52,7	44,1	49,9
Labyrinth und Räume	1985	36,4	36,1	36,3	36,8	29,8	34,1
	1988	23,1	37,4	27,6	24,9	39,1	29,5
Aufstieg	1985	43,9	24,5	37,3	41,8	20,9	33,7
	1988	25,1	31,0	27,0	27,9	29,6	28,4
Pong	1985	2,7	1,1	2,1	2,7	4,6	3,4
	1988	0,7	0,0	0,5	3,0	1,1	2,4
Gesellschaftsspiele	1985	5,7	5,7	5,7	4,1	6,4	5,0
	1988	6,9	10,8	8,1	9,3	6,1	8,3
Autofahren	1985	11,5	7,6	10,1	12,2	8,6	10,8
	1988	36,6	21,2	31,7	38,5	22,3	33,2
Abenteuer	1985	2,1	1,4	1,9	0,4	0,3	0,4
	1988	20,2	16,3	18,9	27,9	15,6	23,9
Pornospiele	1988	8,9	1,5	6,6	12,3	2,2	9,0
Sonderformen	1985	14,1	7,3	11,8	11,7	1,8	7,8
Sonstiges	1985	16,4	10,0	14,2	14,4	9,8	12,6
	1988	25,4	34,5	28,3	30,6	23,5	28,3
Anteil indizierter Spiele	1985	6,7	1,4	4,8	5,0	0,6	3,3
	1988	27,9	4,9	20,6	35,1	4,5	25,1

Tabelle 5 b: Videospieldkategorien unter den Lieblingsspielen
(Angaben in % „vorhanden“, Auswertung freier Titelnennungen)

	Gymnasium			Berufsschule		
	m	w	ges.	m	w	ges.
Kämpfe und Schlachten	17,7 44,9	3,7 12,8	11,0 35,8	— 39,5	— 12,6	— 31,4
Futuristisches Gefechtsfeld	37,2 27,8	8,2 8,3	23,4 22,3	— 25,9	— 9,4	— 20,9
Sportspiele	26,0 56,3	18,4 44,7	22,4 53,0	— 38,1	— 35,4	— 37,3
Labyrinth und Räume	33,1 19,5	38,7 43,2	35,8 26,2	— 27,9	— 39,4	— 31,4
Aufstieg	34,8 23,1	18,2 28,8	26,9 24,7	— 28,2	— 21,3	— 26,1
Pong	5,2 2,1	2,1 0,8	3,7 1,7	— 2,0	— 0,8	— 1,7
Gesellschaftsspiele	5,6 17,7	2,5 11,4	4,1 15,9	— 13,6	— 15,7	— 14,3
Autofahren	10,4 36,5	5,8 15,9	8,2 30,7	— 26,5	— 25,2	— 26,1
Abenteuer	1,9 31,1	0,4 13,6	1,2 26,2	— 14,3	— 7,1	— 12,1
Pornospiele	7,8	1,5	6,0	4,8	1,6	3,8
Sonstiges	33,7 27,5	12,3 24,2	23,5 26,6	— 23,5	— 17,3	— 21,6
Anteil indizierter Spiele	3,4 28,4	0,4 6,1	2,0 22,1	— 15,4	— 3,1	— 11,7

3.3 Videospiele im Rahmen von Freizeit- und Mediennutzungsgewohnheiten

Um die Einbettung des Videospielens in den Freizeit- und Mediennutzungsbereich aufzeigen zu können, wurden zwei Wege beschritten. Zum einen wurde auf faktoranalytischem Weg untersucht, inwieweit Gemeinsamkeiten mit anderen Variablen vorliegen, sodann wurde mit Regressionsanalysen eruiert, welche dieser Variablen den höchsten prädiktiven Wert für verschiedene Videospieldindikatoren besitzt.

Zur zusammenfassenden Beschreibung der Freizeit- und Mediengewohnheiten wurde eine fünffaktorielle Lösung ausgewählt (vgl. Tab. 6). Diese deckt allerdings nur 33 % der gemeinsamen Varianz ab, d.h. für die einbezogenen Variablen verbleibt ein hohes Ausmaß an Spezifität. Die gefundenen Faktoren lassen sich wie folgt beschreiben:

Faktor 1 (Video- und Gewaltkonsumfaktor):

Auf diesem Faktor weisen all die Variablen eine hohe Ladung auf, die global den Videokonsum indizieren, die darüber hinaus vor allem den Gewaltkonsum (gleich ob über Video oder TV) umfassen, welche eine hohe motivationale Bindung an Video angeben und eine starke Peerorientierung oder Orientierungen an Gruppierungen anzeigen, die selbst Gewaltmomente beinhalten. Unvereinbar – und dementsprechend mit negativen Vorzeichen versehen – ist mit diesem Faktor eine hohe Befürwortung von Jugendschutzmaßnahmen, politische Orientierungen, Zugehörigkeit zu höheren Schulformen bzw. zum weiblichen Geschlecht.

Faktor 2 (quantitativer Videospiefaktor):

Der zweite Faktor umfaßt die Häufigkeitsangaben über das Videospiele sowie die Häufigkeit der Nennung fast aller Videospieldarten. Das Alter der Befragten weist hierzu eine inverse Beziehung auf. Eine substantielle Ladung ist außerdem noch für die Merkmale Zugehörigkeit zum männlichen Geschlecht, hohe Bindung an Bildschirmmedien in der Freizeit und Befürwortung von Fangruppen gegeben.

Faktor 3 (Unterhaltungs- und Mußefaktor):

Hier sticht zum einen der unterhaltungsorientierte Medienkonsum (via Video oder TV) hervor, zum anderen ein Freizeitstil, der an familiären Tätigkeiten und an Muße bzw. Mode orientiert ist. Es verwundert nicht, daß in Übereinstimmung mit traditioneller Geschlechtsrollenorientierung die Zugehörigkeit zum weiblichen Geschlecht hier eine hohe Ladung aufweist.

Faktor 4 (außerhäuslicher Videospiefaktor):

Auf einer eigenen Dimension sind alle Spielorte für Videospiele zusammengefaßt, die nicht das eigene Heim betreffen. Die Befragten, welche diese außerhäuslichen Orte intensiv nutzen, verfügen naheliegender Weise über mehr Videospieldorte, aber auch über mehr Orte, an denen sie Video anschauen können. In Übereinstimmung damit steht auch, daß eine starke Peerorientierung in der Freizeit auf diesem Faktor eine Referenzladung aufweist.

Faktor 5 (unspezifischer Restfaktor):

Diese Dimension ist hauptsächlich durch eine hohe Ladung auf der Variable des informationsorientierten Fernsehkonsums gekennzeichnet. Die entsprechende Ladung der Sozialschichtvariablen entspricht den Erwartungen. Die restlichen Variablen, die hier ihre höchste Ladung aufweisen, sind aber heterogen ausgefallen und nicht interpretierbar.

Bezogen auf die Thematik des Videospielens scheint es so zu sein, daß diese einen eigenen Freizeitbereich ausmacht, der in zwei Aspekte zerfällt: Einmal die Häufigkeit des Videospielens an sich bei gleichzeitiger Spielorientierung im eigenen Heim, andererseits ein außerhäuslicher Videospiefaktor, der inhaltlich unspezifisch und durch die Tätigkeit mit Freunden gekennzeichnet ist. Videospiele hat sich demnach in zweifacher Weise einen eigenständigen Freizeitbereich erobert.

Tabelle 6: Varimaxrotierte Ladungsmatrix über Indikatoren des Videospelens, des übrigen Medienkonsums, von Freizeit- und Jugendkulturvariablen und soziodemographischen Merkmalen (angegeben sind Ladungen >.20)

Variablenbezeichnung	Ladung					h ²
	F1	F2	F3	F4	F5	
24 Anzahl indizierter Videos	.41					.23
25 Anzahl konfiszierter Videos	.30					.12
29 Schulart	-.46				.35	.36
32 Wochenkonsum Video	.50					.28
34 TV-Gewaltkonsum	.75				.28	.70
37 Videogewaltkonsum	.79				.22	.72
40 Freizeit-Peers	.52		-.27	.32		.47
43 Freizeit-Bildschirmmedien	.54	-.48			.26	.61
44 gerätbezogene Videomotivation	.50					.29
45 außergeleitete Videomotivation	.43					.21
46 Einstellung zum Jugendschutz	-.63					.46
47 Jugendkultur-Politik	-.35		-.31			.24
49 Jugendkultur-Fanggruppen	.33	-.30				.25
50 Jugendkultur-Randgruppen	.27					.10
2 Spielort – zu Hause		-.44				.26
9 Häufigkeit von Videospiele	.31	-.58				.51
10 Videospieldauer	.27	-.40				.28
11 Spielkategorie „Kämpfe“	.20	-.63				.46
12 Spielkategorie „Futur. Gefechte“		-.30				.10
13 Spielkategorie Sport		-.47				.23
15 Spielkategorie Aufstieg		-.25				.11
11 Spielkategorie Autofahren		-.34				.13
20 Spielkategorie Porno		-.30				.13
19 Spielkategorie Abenteurer		-.43				.21
21 Spielkategorie Sonstige		-.44		-.24		.25
22 Summe Videospiele		-.92				.87
23 Anzahl indizierter Videospiele		-.56				.34
27 Alter		.31				.15
26 Geschlecht	-.31	.24	-.54		-.44	.66
35 TV-Unterhaltung	.22		-.71			.57
36 Video-Unterhaltung	.29		-.71			.31
41 Freizeit – Familie	-.35		-.57			.49
42 Freizeit – Muße			-.68			.50
48 Jugendkultur – Mode			-.26			.07
3 Spielort – Verwandte			-.24	.36	-.21	.25
4 Spielort – Freunde				.37	.31	.24
5 Spielort – Kaufhaus				.61		.41
6 Spielort – öffentl. Automaten				.65		.52

7 Spielort – Spielhalle	.23			.59		.42
8 Spielort – bei anderen				.54		.32
31 Anzahl Zugänge zu Video	.37			.43		.34
33 Anzahl Zugänge Videospiele	.25	-.22		.91		.95
1 Videospieldauer	.27			.28		.16
14 Spielkategorie – Labyrinth			-.22	-.24		.13
30 Sozialschicht	-.31			.33		.22
36 TV-Information				.52		.31
39 Freizeit – Sport				.41		.22
% Varianz	9,7	8,0	5,5	6,4	3,4	33,0

Für die multiple Vorhersage wurden die Videospieldaten „Videospieldauer“, „Videospieldauer“, „Anzahl genannter Videospiele“ und „Anzahl indizierter Videospiele“ als Kriterien verwendet. Dabei kamen jeweils vier verschiedene Prädiktorsätze zum Einsatz: (1) soziodemographische Merkmale, (2) Freizeitvariablen, (3) jugendkulturelle Orientierungen und (4) der vollständige Prädiktorsatz. Folgende Gemeinsamkeiten lassen sich hierbei erkennen (ohne Tabelle): Von den sozio-demographischen Variablen ist vor allem das Geschlecht (Ausprägung männlich) und jüngeres Alter für die Videospieldaten indikativ. Die anderen drei Merkmale (Wohnortgröße, Schulart und Sozialschicht) korrelieren fast nicht bzw. nur in Einzelfällen mit den Videospieldaten.

Von den Freizeittätigkeiten ist naheliegenderweise eine hohe Bindung an Bildschirmmedien allgemein auch für die Nutzungsintensität von Videospiele wichtig. Eine hohe Orientierung an familienbezogenen Tätigkeiten oder an Mußetätigkeiten geht der Tendenz nach eher mit geringerer Videospieldauer einher. Sport- und Peerorientierung, die auf der Ebene der einfachen Korrelationen noch positiv mit den Videospieldaten zusammenhängen, verlieren im Rahmen der multiplen Vorhersagen stark bzw. völlig an Bedeutung.

Von den jugendkulturellen Orientierungen sind vor allem Fanggruppenideologien mit häufigerem Spielen verknüpft. Auch die Befürwortung von Randgruppen hängt mit größerer Spielintensität zusammen. Politische Orientierungen, in der von uns erfaßten Form, schließen eine intensivere Videospieldauer der Tendenz nach eher aus, ebenso die Orientierung an Modestilen.

Am besten gelingt die Vorhersage der Merkmale Videospieldauer und Videospieldauer. Wesentlich schlechter fallen die Koeffizienten für die Anzahl der frei genannten Spiele bzw. die Anzahl der genannten indizierten Spiele aus. Gerade letzteres Ergebnis kann ein Hinweis sein, daß die Tendenz zur Nutzung indizierter Spiele ein sich verselbständigender Verhaltensbereich ist.

4. Diskussion

Das Videospiele scheint einen eigenständigen Freizeitbereich auszumachen. Über alle Schularten hinweg ist ca. jeder fünfte Befragte als Intensivnutzer anzusprechen, und der Trend geht dabei zu höherwertigen Geräteausstattungen, die z.T. auch andere Nutzungen erlauben. Allerdings wird eher von den naiveren Befragten (Hauptschüler) geglaubt, über das Videospiele könne der Weg zur eigentlichen Computernutzung angebahnt werden.

Noch immer sind die Verbreitungs- und Nutzungsunterschiede in bezug auf diese Spiele zwischen männlichen und weiblichen Befragten beträchtlich. Ob hierin wiederum nur ein Sozialisierungseffekt zu sehen ist bzw. ob eventuell noch andere Bedingungen diesen Freizeitpräferenzen zugrunde liegen, bleibt zu klären. Solche Erhebungen könnten unter Einbezug kognitiver Fähigkeiten (vor allem des räumlichen Vorstellungsvermögens oder des dreidimensionalen Denkens) unternommen werden. Da auch aus Trainingsuntersuchungen mit Computerspielen ein geringerer Lern- und Transfereffekt bei Mädchen nachgewiesen wurde (Greenfield, 1989), liegt der motivationalen Bereitschaft, sich mit diesen Geräten auseinanderzusetzen, eventuell auch eine kognitive Bedingung zugrunde.

Videospiele werden zumeist bei Freunden oder eben zuhause genutzt. Die privaten Spielorte haben das Spielen an öffentlichen Orten in der befragten Altersgruppe zurückgedrängt. Diese Entwicklung dürfte darauf zurückzuführen sein, daß das Angebot an Home-Video-Spielen sehr stark zugenommen hat, und jetzt Spiele mit attraktiven Animationen für den privaten Nutzer erschwinglich sind, nicht aber darauf, daß die öffentliche Kontrolle (vgl. die Jugendschutzbestimmungen bezüglich des Aufenthaltes in Spielhallen, JÖSchG § 8 Abs. 1) effektiver geworden ist.

Sollte das Sozialisierungspotential dieser neuen Freizeitbeschäftigung untersucht werden, so muß man auf die inhaltliche Heterogenität der Spielangebote achten. Spielinhalte wie Rassenhetze, Gewaltanwendung und Pornographie sind ebenso zu diskutieren wie das induktive Erschließen von Regeln, nach denen diese Spiele entworfen worden sind, oder die Anforderungen dieser Spiele an Konzentration und motorisches Geschick. Angesichts dieser Vielfalt verbietet sich ein globales Urteil, ob diese Spiele „gut“ oder „schlecht“ seien, vielmehr muß auf die Spezifität der Spiele eingegangen werden, was allerdings angesichts der Vielfalt des Spieleangebots zunehmend schwieriger wird. Skepsis ist gegenüber einigen Ergebnissen von Untersuchungen anzumelden, die von der Automatenindustrie in Auftrag gegeben wurden. Auf alle Fälle ist genau zu prüfen, ob die Aussagen bezüglich nicht vorhandener Auswirkungen auf die Spielerperson durch das Design der Untersuchungen überhaupt gerechtfertigt sind (Knoll et al., 1986; Löhe, 1980; Mergen, 1981). Zumindest auf korrelativer Ebene ist ein Zusammenhang zwischen der Nutzung von Home-Video-Spielen und Persönlichkeitsmerkmalen intensiver Nutzer (Aggressivität, Verhaltensauffälligkeiten) nachweisbar (Lukesch et al., 1989a).

Bezüglich der Spielqualität ist auch auf die hohe Steigerungsrate von Nutzern indizierter Spiele zu verweisen (Versiebenfachung von 1985 bis 1988). Dabei ist augenfällig, daß die Nutzung dieser Spiele parallel mit der Steigerung des Spielangebots zugenommen hat. Ebenso wie im Videobereich ist davon auszugehen, daß sich das Angebot seinen Markt geschaffen hat, wobei wiederum nicht direkt von der Nutzung auf spezifische Wirkungen geschlossen werden kann, ohne differentielle Gegebenheiten bei den Nutzern zu bedenken. Am Rande sei in diesem Zusammenhang darauf verwiesen, daß die „Spiel“-qualität mancher Angebote aus dem indizierten Bereich anzuzweifeln ist; das Medium Computer scheint in etlichen Fällen relativ zufällig als Informationsträger verwendet zu werden, ohne daß die Möglichkeiten dieses Gerätes tatsächlich ausgelotet werden.

Die einleitend aufgestellte These einer für Jugendkulturen identitätsstiftenden Funktion der Computer-Spiele läßt sich aufgrund der besonders hohen Nutzungsintensität in der Freundesgruppe auch weiterhin vermuten. Darüber hinaus verweist der eigenständige Faktor des außerhäuslichen Videospieles auf eine von der Familie separierte gruppenspezifische Funktion dieser Spiele. Dafür spricht auch die inverse Beziehung zwischen Videospielesintensität und Orientierung an familienbezogenen Tätigkeiten. Allerdings deuten die Ergebnisse nicht auf eine einheitliche Jugendkultur hin, sondern eher auf differenzierte Subkulturen, wobei in einigen Jugendkulturen (z.B. solchen, die durch politische Orientierungen geprägt sind oder einen betont mode- und mußeorientierten Umgangsstil pflegen) diese Spiele keinen Eingang gefunden haben und sogar dezidiert abgelehnt werden.

Literatur

- Dominick, J.R. (1984). Videogames, television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 34, 136-147.
- Dorst, B. (1983). Videospiele – regelbare Welten am Draht. Teil V: Erlebnisdimensionen von Jugendlichen beim Videospiele. *Spielmittel*, 6, 24-36.
- Fritz, J. (1983 a). Videospiele: Regelbare Welten am Draht. Teil 3: Software – Wirkungen, systematische Analyse. *Spielmittel*, 4, 30-37 und 69-75.
- Fritz, J. (1983 b). Videospiele – Regelbare Welten am Draht. Teil IV: Software – systematische Vergleiche. *Spielmittel*, 5, 24-32 und 49-62.
- Fritz, J., Dorst, B. & Metzner, J. (1983). *Videospiele – regelbare Welten am Draht*. Bamberg: Nostheide Verlag.
- Greenfield, P. M. (1989). *A cross-cultural study of the cognitive effects of computer games*. München: Vortrag auf der 9. Tagung Entwicklungspsychologie, 18. – 21.9.89.
- Jugendwerk der Deutschen Shell (Hrsg.). (1982). *Jugend '81. Lebensentwürfe, Alltagskulturen, Zukunftsbilder*. Opladen: Leske + Budrich.
- Kestenbaum, G. I. & Weinstein, L. (1985). Personality, psychopathology, and developmental issues in male-adolescent video game use. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 24, 329-333.
- Klein, M.H. (1984). The bite of pac-man. *Journal of Psychohistory*, 11 (3), 395-401.
- Knoll, J. H., Kolffhaus, S., Pfeiffer, S. & Swoboda, W. H. (1986). *Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher*. Opladen: Leske + Budrich.

- Löhe, U. (1980). *Kriegsspiele. Eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspielautomaten*. Unveröff. Diss., Mainz.
- Lukesch, H., Kischkel, K.-H., Amann, A., Birner, S., Hirte, M., Kern, R., Moosburger, R., Müller, L., Schubert, B. & Schuller, H. (1989 a). *Jugendmediestudie. Verbreitung, Nutzung und ausgewählte Wirkungen von Massenmedien bei Kindern und Jugendlichen*. Regensburg: S. Roderer.
- Lukesch, H., Karger, G., Kaegi, H. & Taschler-Pollacek, H. (1989 b). *Video im Alltag der Jugend*. Regensburg: S. Roderer
- Machlowitz, M. (1980). *Arbeiten Sie auch zu viel? Arbeitssucht und wie man damit leben kann*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- McGuire, F.A. (1984). Improving the quality of life for residents of long term care facilities through video games. *Activities, Adaption & Aging*, 6 (1), 1-7.
- Mergen, A. (1981). *Grausame Automatenspiele. Eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspiele und Kriegsspielautomaten*. Weinheim: Beltz.
- Schorb, B. (1983). Die Spiele auf dem Bildschirm. *Merz*, 4, 196-198.
- Selnow, G. W. (1984). Playing videogames: The electronic friend. *Journal of Communication*, 34 (2), 148-156.
- Zimbardo, P. G. (1969). The human choice: Individuation, reason, and order vs. deindividuation, impulse and chaos. In W. I. Arnold & D. Levine (Eds.), *Nebraska Symposium on Motivation* (S. 237-307). Lincoln: University of Nebraska Press.

Anschrift des Verfassers: Helmut Lukesch, Universität Regensburg, Institut für Psychologie, Universitätsstr. 31, 8400 Regensburg

Klaus-Ernst Behne

Blicken Sie auf die Pianisten?!“

Zur bildbeeinflussten Beurteilung von Klaviermusik im Fernsehen

1. Einleitung

Sollte ein Archäologe des 23. Jahrhunderts, gestützt auf die (übrig gebliebenen) Teilbestände einer Universitätsbibliothek, gebeten werden, die alltäglichen Wahrnehmungs- und Medienwelten in der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts zu rekonstruieren, so könnte ihm folgendes passieren: Vielleicht stünde ihm das „Handbook of Perception“ von Carterette & Friedman aus dem Jahre 1978 zur Verfügung, das in großer Ausführlichkeit und fein säuberlich getrennt die (ausschließliche) visuelle, auditive, haptische ... Wahrnehmung behandelt, die Interaktion verschiedener Sinnesmodalitäten aber nur in einem bescheidenen Kapitel (Multimodal Perception) untersucht. Als kundiger Archäologe würde er natürlich das berühmte Bild von den drei Affen kennen und eine vollkommen neue Deutung vorschlagen: der eine hält sich die Ohren zu, damit er nur sieht, der andere die Augen, damit er nur hört, ... Unweit der Psychologie würde unser Archäologe auf die Kommunikationswissenschaften stoßen und für einen ersten Überblick vielleicht die DFG-Enquête über Wirkungsforschung (Schulz, 1986) zu Rate ziehen. Hier könnte er anhand des Registers sehr schnell feststellen, daß in den zahlreichen Studien zur Medienwirkung die Musik (bis auf wenige Ausnahmen) fast nicht thematisiert wird, und er würde daraus naheliegenderweise die Schlußfolgerung ableiten, daß Musik in den Medien des 20. Jahrhunderts sowohl quantitativ als auch konzeptionell offensichtlich keinen besonderen Stellenwert gehabt habe. Vielleicht würden sich hier jedoch Zweifel regen, die den Archäologen veranlassen könnten, eine Spezialdisziplin wie die Musikpsychologie zu konsultieren. Nach längerem Studium würde er erkennen, daß die mediale Vermittlung von Musik hier durchaus thematisiert worden ist, aber das Musikhören und -erleben offensichtlich stets nur über das Ohr erfolgte, Musik wohl nur als ein rein auditives Phänomen betrachtet wurde und Musizieren mit keinen sichtbaren Komponenten verknüpft gewesen sei. Das Bild, das der Archäologe schließlich vom ausgehenden 20. Jahrhundert entwerfen würde, könnte etwa so aussehen: die Menschen vollführten merkwürdige körperliche Verrichtungen, um jeweils nur über einen einzigen Sinn die Außenwelt wahrzunehmen, Musik gab es in den Medien kaum, Konzerte fanden