

*Lehmann, Philipp; Reiter, Andreas; Schumann, Christina;
Wolling, Jens:*

**Die First-Person-Shooter : wie Lebensstil und
Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen**

Original erschienen in:

Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler :
Studien zur Nutzung von Computergames. - Wiesbaden: VS, Verl. für
Sozialwiss., 2008, S. 241-261.

ISBN (print): 3-531-15085-5

ISBN (online): 978-3-531-90823-5

DOI: 10.1007/978-3-531-90823-6_14

URL: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-90823-6_14

[Gesehen: 08.12.2015]

Die First-Person-Shooter

Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen

Philipp Lehmann, Andreas Reiter, Christina Schumann und Jens Wolling

1 Zur Aktualität des Themas

20. April 1999, Littleton, Columbine Highschool: Zwei Jugendliche töten zwölf Schüler, einen Lehrer und verletzen 24 weitere Personen. 26. April 2002, Erfurt, Gutenberggymnasium: Ein 19-jähriger Schüler erschießt 16 Personen. 20. November 2006, ein 18-jähriger ehemaliger Schüler einer Realschule in Emsdetten stürmt schwer bewaffnet die Schule und verletzt fünf Personen schwer. In allen drei Fällen waren die Täter begeisterte Spieler von First-Person-Shootern¹ (FPS). Spätestens seit diesen Vorfällen sind Spiele dieser Art im Visier einer öffentlichen Debatte. Kritiker sagen den FPS eine aggressionsfördernde Wirkung nach und schreiben von der „Software fürs Massaker“ (FAZ vom 28.04.02) sowie über „blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen“ (SZ vom 17.11.05). „Wir sehen uns als Sportler“ betonen hingegen Mitglieder der Spielerszene (SZ vom 21.05.02).

Die anhaltende Kritik speziell am Genre der FPS hat bereits zu politischen Konsequenzen geführt. Im Koalitionsvertrag der schwarz-roten Regierung wurde vereinbart, dass die so genannten ‚Killerspiele‘ verboten werden sollen. Wie bei keinem anderen Medienangebot prallen hier die gegensätzlichen Meinungen zur Wirkung medialer bzw. virtueller Gewalt aufeinander. Insbesondere die Frage, ob es zur Nachahmung von gewalttätigen Handlungen in der realen Welt kommen kann, die zuvor in der virtuellen Welt spielerisch erlernt worden sind, heizt die Diskussion an. Befürchtet wird auch, dass es zur Desensibilisierung der Spieler durch Gewöhnung an gewalttätiges Handeln kommen kann.

Diese Wirkungsfragen sind ohne Zweifel von großem wissenschaftlichen Interesse und gesellschaftlicher Relevanz. Um jedoch die Frage nach der Wirkung virtueller Gewalt überhaupt sinnvoll beantworten zu können, sollte zunächst geklärt werden, was die Spieler dazu veranlasst, ihre Zeit mit FPS zu verbringen. Diese Frage ist deshalb wichtig, weil es sich bei der Nutzung – und das wird bei der Diskussion um Gewaltwirkungen häufig vergessen – zunächst einmal um eine freiwillige Entscheidung der Spieler handelt. Deswegen geht es in diesem Beitrag um die Frage, *wie* und *warum* sich die Nutzer mehr oder weniger intensiv mit FPS beschäftigen, und wie sie die Eigenschaften ihrer Spiele wahrnehmen.

Der Beitrag gliedert sich wie folgt: Nach einer generellen Einführung in die Welt der FPS wird auf der Basis des Uses and Gratifications Approach und des Lebensstilkonzepts

¹ Wie der Name impliziert, handelt es sich bei First-Person-Shootern, die auch Ego-Shooter genannt werden, um Computerspiele, bei denen das Schießen mit diversen Waffen ein zentrales Element darstellt. Der Spieler nimmt das Geschehen aus der Ich-Perspektive durch die Augen der Spielfigur wahr.

von Rosengren ein Untersuchungsmodell erarbeitet. Dieses Modell bildet die konzeptionelle Grundlage für eine Befragungsstudie, deren Methodik, Durchführung und zentralen Befunde anschließend dargestellt werden. Die Ergebnisse werden abschließend auch im Hinblick auf die eingangs thematisierten Wirkungsfragen diskutiert.

2 Das Genre der First-Person-Shooter

Innerhalb des Genres der FPS gibt es eine große Vielfalt an Spielen, die vieles gemeinsam haben, sich in mancherlei Hinsicht aber auch voneinander unterscheiden. Die Spiele lassen sich im Hinblick auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede mit Hilfe des Kategorisierungsschemas von Klimmt (2001, 490-495) voneinander abgrenzen. Die Computerspiele werden dabei anhand der Elemente (a) mediale Präsentation, bestehend aus den Dimensionen ‚Raum‘ und ‚Zeit‘, (b) narrativer Kontext, zusammengesetzt aus den Komponenten ‚Setting‘ und ‚Rolle des Spielers‘, sowie (c) Aufgabe der Spieler, mit den Bestandteilen ‚Geschwindigkeit‘ und ‚Komplexität‘, kategorisiert.

Gemeinsamkeiten ergeben sich insbesondere im Hinblick auf (a) die mediale Präsentation. Die beiden Komponenten ‚Raum‘ und ‚Zeit‘ sind bei FPS prinzipiell in gleicher Art und Weise umgesetzt. Die räumliche Darstellung der Spielwelt erlebt der Spieler stets in der Ego-Perspektive, d.h. er sieht die Geschehnisse mit den Augen seiner Spielfigur.² Die Handlung selbst wird immer in Echtzeit präsentiert. Das bedeutet, dass unterschiedliche Handlungssequenzen (ausgeführt z.B. vom Spieler und Computer) parallel ablaufen und sich nicht zeitversetzt nacheinander entwickeln, wie dies bei einem rundenbasierten Spielsystem der Fall ist. Auch hinsichtlich (b) des narrativen Kontextes findet man Gemeinsamkeiten zwischen den verschiedenen Spielen des Genres, allerdings nicht im Hinblick auf das ‚Setting‘, sondern nur bezüglich der ‚Rolle‘, die der Spieler in der Spielwelt einnimmt. Er tritt stets als Kämpfer auf, der sich allein oder im Team seinen virtuellen Aufgaben stellt. Bezüglich (c) der Aufgaben finden sich Gemeinsamkeiten der FPS bei der Komponente ‚Geschwindigkeit‘: Ein Großteil der zu bewältigenden (Kampf-)Aufgaben kann nur durch hohe (Reaktions-)Schnelligkeit gemeistert werden, welche eine zentrale Spieleigenschaft bei FPS ist.

Neben den genannten Gemeinsamkeiten gibt es zwischen den Spielen des Genres FPS aber auch vielfältige Unterschiede. Sie lassen sich beispielsweise kategorisieren, indem die zweite Komponente des narrativen Kontextes – das Setting – differenzierter betrachtet wird:

Der augenfälligste Unterschied bezieht sich dabei auf den ‚Realitätsbezug‘. Während einige FPS vor einem geschichtlichen Hintergrund an historischen Schauplätzen angesiedelt sind – ein häufiges Szenario ist z.B. der Zweite Weltkrieg –, haben andere Spiele futuristische Handlungsumgebungen und einen surrealen Plot wie beispielsweise die Dämonenjagd auf einer Marsstation in *Doom I* oder *Doom III*. Wieder andere Shooter vermitteln durch die Wahl der Orte und der Rahmenhandlung den Eindruck, dass sich das Geschehen in der Gegenwart abspielt. Hierzu gehören FPS wie *Counter-Strike*, in denen (para-)militärische Szenarien gespielt werden.

² Neben der Ego-Perspektive ist beispielsweise auch die Verfolgerperspektive eine häufig anzutreffende Darstellungsform. Bei dieser befindet sich die Kamera schräg hinter der zu spielenden Figur. Diese Spiele werden per Definition allerdings nicht mehr den FPS zugeordnet.

Deutliche Unterschiede gibt es auch in Hinblick auf den ‚Komplexitätsgrad‘. In *Quake 3 Arena* beispielsweise gibt es keine Geschichte, die sich während des Spiels entfaltet, sondern lediglich einen Multiplayer-Modus, in dem sich die Spieler messen können. Im Gegensatz dazu bietet beispielsweise *Half-Life 2* eine komplexe Story über eine utopische, futuristische Welt, in der der Hauptcharakter immer tiefer in die rätselhaften Machenschaften der Regierung eintaucht.

Ergänzend zu den Elementen des Schemas von Klimmt muss speziell bei den FPS eine weitere Differenzierungsdimension hinzugefügt werden: das Ausmaß der im Spiel dargestellten Gewaltintensität. Zwar ist der Anteil der Gewalt in den FPS generell verhältnismäßig hoch, da das Kämpfen eine zentrale Rolle spielt, doch unterscheidet sich deren Darstellung stark voneinander: Während in manchen Spielen der Tod eines Gegners auf sehr grausame Art und Weise und äußerst blutig präsentiert wird, verzichten andere Spiele auf derartige Darstellungen von Gewalt.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass die Spiele des FPS-Genres neben Gemeinsamkeiten auch einige Unterschiede aufweisen. Während sich sowohl räumliche und zeitliche Darstellungsart als auch die Rolle des Spielers und die Geschwindigkeit, in der die Aufgaben bewältigt werden müssen, weitgehend gleichen, unterscheiden sich die FPS untereinander durch die Dimensionen Realitätsbezug, Komplexität und Gewaltintensität.

3 Induktive und deduktive Modellentwicklung

Zur Exploration des Forschungsfelds wurden zunächst vier Leitfadeninterviews mit FPS-Spielern durchgeführt. Die Auswertung der Leitfadeninterviews führte zu dem Ergebnis, dass bei der theoretischen Aufarbeitung des Themas zwei unterschiedliche Erklärungskomponenten zu berücksichtigen sind: Die Nutzungsmotive der Spieler, wie sie in der Uses-and-Gratifications-Forschung verankert sind und die Lebenssituation der Spieler, wie sie u. a. von Rosengren in seinem Lebensstilkonzept thematisiert wurde.

3.1 Nutzungsmotive

In den Interviews fanden sich zahlreiche Hinweise, dass die Nutzungsmotive der Spieler einen wichtigen Beitrag zur Klärung der Forschungsfrage leisten können, wie folgendes Zitat von Sven³ (leitender Angestellter, 32) stellvertretend verdeutlicht: „Also, wenn ich abends nach Hause komme und noch ein bisschen Zeit übrig ist, dann finde ich es schon total angenehm, beim Zocken einfach mal abschalten zu können.“ Aus dieser Aussage lässt sich deutlich ein Eskapismus-Motiv herauslesen. Die Bedeutung von Motiven für das Computerspielen wurde bereits in verschiedenen – meist qualitativen – Studien untersucht. Dabei wird von einem aktiven Rezipienten ausgegangen, der sich bei Auswahl und Nutzung von Computerspielen an seinen Bedürfnissen und Erwartungen sowie an seinen bisher gemachten Erfahrungen mit den Spielen orientiert. Das sind die Grundannahmen des Uses and Gratifications Approach (Katz, Blumler & Gurevitch 1974), der auch die wesentliche Grundlage dieser Untersuchung bildet. Auf den Ergebnissen dieser Studien wird hier auf-

³ Alle Namen der Befragten wurden zur Wahrung der Anonymität geändert.

gebaut, indem ihre Befunde zunächst systematisiert und dann in einer quantitativen Untersuchung auf ihren Erklärungsgehalt geprüft werden. Dabei wurden nicht nur Arbeiten speziell zur FPS-Nutzung ausgewertet, sondern auch Studien zu den Nutzungsmotiven von anderen Computerspielen berücksichtigt, um zu prüfen, ob diese ebenfalls Anregungen für die geplante Untersuchung liefern können. Diese breitere Herangehensweise wurde gewählt, weil mittlerweile zwar einige – auch aktuellere – Untersuchungen zur Wirkung von Computerspielen vorliegen,⁴ man jedoch deutlich weniger Studien findet, die sich mit den Nutzungsgründen von Computerspielen beschäftigen und fast gar keine, die sich mit der Zuwendung zu einzelnen Spielgenres – wie beispielsweise den FPS – befassen.

Fritz (2003a) sowie Fritz und Fehr (2003, 53) kommen auf Grund zahlreicher qualitativer Befragungen zu dem Ergebnis, dass Computerspiele oft genutzt werden, um Langeweile zu vertreiben. Ähnlich argumentiert Klimmt (2004, 7), demzufolge Unterhaltung ein wichtiges Nutzungsmotiv für Computerspieler ist (vgl. auch Wunsch & Jenderek in diesem Band). Zudem ist der Wunsch, Frust, Ärger und Stress abzubauen, für die Spieler von Bedeutung. Fritz (2003a) schließt daraus, dass Entspannung ein wichtiger Beweggrund ist, sich mit Computerspielen zu beschäftigen. Das Bedürfnis der Spieler, völlig in die Spielhandlungen einzutauchen, um vom Alltag abzuschalten, wird als Versuch der Realitätsflucht (Eskapismus) interpretiert (Fritz 2003b, 16). Neben diesen allgemeinen Nutzungsmotiven, wie sie in der Uses-and-Gratifications-Forschung z.B. auch für das Fernsehen ermittelt wurden (Greenberg 1974), konnten bei den Computerspielern weitere Motivdimensionen gefunden werden, die spezifisch für dieses Medium zu sein scheinen. So wird angenommen, dass beim Computerspielen der Wunsch nach Macht und Kontrolle das zentrale Motiv darstellt (Fritz 2003c, 15-18). Dies gründet auf der Vermutung, dass die Interaktivität und der Erfolg im Spiel den Nutzern das Gefühl vermittelt, das Geschehen zu kontrollieren und somit Macht auszuüben. Computerspiele können in diesem Sinn als Selbstmedikation gegen persönliche Misserfolgsängste genutzt werden. Fritz ist der Ansicht (2003b, 9), dass dies gerade auf Jugendliche zutrifft, die in ihrem Leben häufig die eigene Machtlosigkeit erfahren.

Studien, die sich konkret mit den Nutzungsmotiven von FPS befassen, liefern neben den erläuterten Motiven Hinweise auf zwei weitere Dimensionen, die speziell im Bereich dieses Genres vermutet werden. Als erstes ist ein Bedürfnis nach Leistungsmotivation zu nennen (siehe auch Hartmann in diesem Band). Vogelgesang (2003, 69) sowie Warkus und Jacob (2003, 33 f.) ermittelten im Rahmen von qualitativen Interviews, dass FPS-Spieler dem sportlichen Wettkampf im Spiel und der Herausforderung, die dieser Wettkampf mit sich bringt, große Bedeutung beimessen. Dies gilt insbesondere dann, wenn sie viel im Netzwerk, auf LAN-Partys⁵ (siehe auch Hepp & Vogelgesang in diesem Band) oder auch in Clans⁶ (siehe auch Wimmer, Quandt & Vogel in diesem Band) spielen. Um die Herausforderung zu meistern und zum Sieg zu gelangen, denken sich die Spieler komplizierte Taktiken aus und absolvieren ein regelrechtes Training, ähnlich dem einer Sportmannschaft. Diese sportliche Dimension wird auch mit dem Begriff des E-Sports beschrieben (Hübner 2004). In einer quantitativen Studie unter LAN-Party-Besuchern konnte die Leistungsmoti-

⁴ Beispiele für aktuelle Wirkungsstudien: Anderson & Dill (2000, 772-290); Anderson & Bushman (2001, 353-359), Uhlmann & Swanson (2004, 41-52). Vgl. zudem Klimmt in diesem Band.

⁵ LAN = Local Area Network, lokales Computernetzwerk. Bei einer LAN-Party treffen sich Computerspieler, um ihre PCs zu vernetzen und die verschiedensten Multiplayer-Spiele mit- und gegeneinander zu spielen.

⁶ Ein Clan ist eine Spielergemeinschaft, bei der sich Spieler zusammenschließen, um miteinander zu trainieren und gegen andere Clans anzutreten.

vation als eine der wichtigsten Beweggründe der Spieler extrahiert werden (Jansz und Martens 2005, 333).

Als zweites FPS-spezifisches Nutzungsmotiv ist die Pflege sozialer Kontakte bzw. das Gemeinschaftserlebnis zu nennen. So stellten sowohl Warkus und Jacob (2003, 32, 34) als auch Vogelgesang (2003, 69) bei ihren Interviews mit FPS-Spielern fest, dass die Möglichkeiten, neue Freundschaften zu schließen und gemeinsam zu spielen, wichtige Nutzungsmotive sind. Teamgeist und Teamplay sind dabei zentrale Elemente (Wiemken 2003, 10). Nach Jansz und Martens (2005, 333) sind die Pflege sozialer Kontakte und das Gemeinschaftserlebnis sogar die wichtigsten Beweggründe, FPS zu spielen.

Die vorliegenden Ergebnisse der verschiedenen Studien verdeutlichen, dass die Beschäftigung mit FPS offenbar auf folgende Motive zurückgeführt werden kann: Unterhaltung, Entspannung, Eskapismus, Macht & Kontrolle, Herausforderung & Wettbewerb sowie soziale Kontakte & Gemeinschaftserlebnis. Dieser Motivkatalog basiert auf der additiven Zusammenführung der Ergebnisse sehr unterschiedlich angelegter Studien (qualitativ und quantitativ). Die Berücksichtigung der unterschiedlichen Motivdimensionen innerhalb *einer* Studie wurde bislang nicht realisiert, so dass über deren relative Bedeutung noch keine Aussage gemacht werden kann.

3.2 Lebenssituation

Bei der Auswertung der Leitfadenterviews ergab sich weiterhin, dass nicht nur die genannten Nutzungsmotive für die Auswahl spezifischer FPS bedeutsam sind, sondern dass offenbar auch die jeweilige Lebenslage des Spielers einen Einfluss hat. Je nachdem, in welcher Lebenssituationen sich der Spieler befindet und wie er seinen Alltag wahrnimmt (z.B. ob er gestresst ist), hat dies anscheinend unterschiedliche Auswirkungen auf die Nutzungsweise der FPS und die Präferenzen für bestimmte Spieleigenschaften. Die folgenden Zitate aus den Interviews verdeutlichen dies:

Also wenn ich mal dazu komme, ein bisschen zu zocken, dann ist es mir vor allem wichtig, dass das Spiel schön gemacht ist. Ich meine, die Grafik sollte schon gut sein, sonst macht es mir einfach keinen Spaß! (Sven, leitender Angestellter, 32)

Meine Kiste ist für so krasse Grafik eh zu schlecht, dann hab ich ständig lags [Verzögerungen im Spiel aufgrund zu geringer Rechenleistung oder langsamer Netzwerkverbindung, Anm. d. Verf.] und werd' von so dummen Noobs [= Anfänger, Anm.d.Verf.] abgeballert. Aber weil 'ne neue Grafikkarte halt grad einfach nicht drin ist [aus finanziellen Gründen, Anm. d. Verf.], schraub ich die Grafikeinstellungen immer ganz runter, dann bin ich einfach schneller, und das macht halt dann schon was aus, weil die andern einfach nicht nachkommen und ich dann am Schluss doch gewinne, auch wenn's bei mir halt nicht so gut aussieht! (Horst, Realschüler, 17)

Während es für Sven wichtig ist, dass das Spiel über eine anspruchsvolle Grafik verfügt, ist dieser Aspekt für Horst aufgrund seiner unzureichenden Hardwareausstattung kein Thema. Dies lässt sich auf die unterschiedliche Lebenssituation der beiden zurückführen: Bei Horst, der noch zur Schule geht, ist es sehr wahrscheinlich so, dass er seinen Rechner aufgrund von finanziellen Beschränkungen nicht up-to-date halten kann, während finanzielle Gründe für Sven, der leitender Angestellter ist, keine gewichtige Rolle zu spielen scheinen.

Zudem fanden wir Zusammenhänge zwischen der Spielewahl und den sonstigen Freizeitaktivitäten. Auch in der Literatur findet man Hinweise darauf, dass zwischen der Nutzung von Computerspielen und der Lebenswelt der Spieler recht enge Verknüpfungen bestehen. So konnte bei FPS-Spielern zum einen ein größeres Interesse an Waffen und zum anderen eine Vorliebe für Science-Fiction und Action-Filme festgestellt werden (Witting & Esser 2003, 62). Thematisch sind sowohl Waffen als auch Action- und Science-Fiction-Sequenzen zentrale Elemente der FPS. Um das Phänomen der engen Verbindung zwischen Computerspiele-Nutzung und Lebenswelt zu beschreiben, wurde von Fritz und Fehr der Begriff der strukturellen Kopplung⁷ eingeführt (Fritz & Fehr 1997). Im vorliegenden Beitrag werden zwei Formen der strukturellen Kopplung unterschieden: Die lebensweltliche und die mediale strukturelle Kopplung. Die lebensweltliche strukturelle Kopplung beschreibt den Umstand, dass Beziehungen zwischen den Spielinhalten und den außermedialen Aktivitäten des Spielers bestehen. Hierzu zählen beispielsweise die Verwendung von spielinternen Fachtermini und Slang in der Alltagssprache oder auch Gespräche über die Spiele in anderen Situationen (wie beispielsweise der Schule oder dem Arbeitsplatz). Dazu gehören auch sonstige Interessen und Aktivitäten, die mit Inhalten des Spieles zusammenhängen, wie z.B. das Interesse an Waffen oder die Mitgliedschaft in einem Gotcha-Club.⁸ Unter medialer struktureller Kopplung werden das Interesse und die gesteigerte Zuwendung zu themenverwandten Medieninhalten in Büchern, Zeitschriften, Filmen etc. verstanden.

Zur theoretischen Fundierung der Ergebnisse aus der qualitativen Voruntersuchung eignet sich das Lebensstilkonzept von Rosengren (1996, 24 ff.). Dieses Konzept fokussiert bei der Erklärung der Mediennutzung auf die Lebensbedingungen des Rezipienten. Nach Rosengren haben gesellschaftliche Struktur, individuelle Position und individuelle Merkmale Auswirkungen auf die Mediennutzungsmuster. Das Lebensstil-Konzept wurde von Rosengren allerdings nur umrissen und nicht differenziert dargestellt. Es kann als Hilfsmittel angesehen werden, um die möglichen Einflussvariablen zu identifizieren und zu gruppieren. Hinsichtlich der konkreten Auswahl relevanter Indikatoren und deren Operationalisierung bleibt das Konzept aber unbestimmt. Im Rahmen der Studie berücksichtigen wir nur einige ausgewählte Aspekte der individuellen Position sowie der individuellen Merkmale, bei denen wir anhand der explorativen Vorstudie bzw. bestehender Erkenntnisse aus anderen qualitativen Studien (z.B. Fritz 2003c, 21) einen Einfluss auf die Nutzung vermuten. Dabei handelt es sich um soziodemographische Variablen sowie die Stellung im Berufsleben, die beide unter die positionalen Merkmale fallen. Die Wahrnehmung der eigenen Lebenssituation, Freizeitaktivitäten oder Interessen, wie sie bei der lebensweltlichen bzw. strukturellen Kopplung zum Tragen kommen, sind unter der Rubrik der individuellen Merkmale zu verorten.

⁷ Der Begriff strukturelle Kopplung wird von den Autoren nicht im Sinne Luhmanns verwendet.

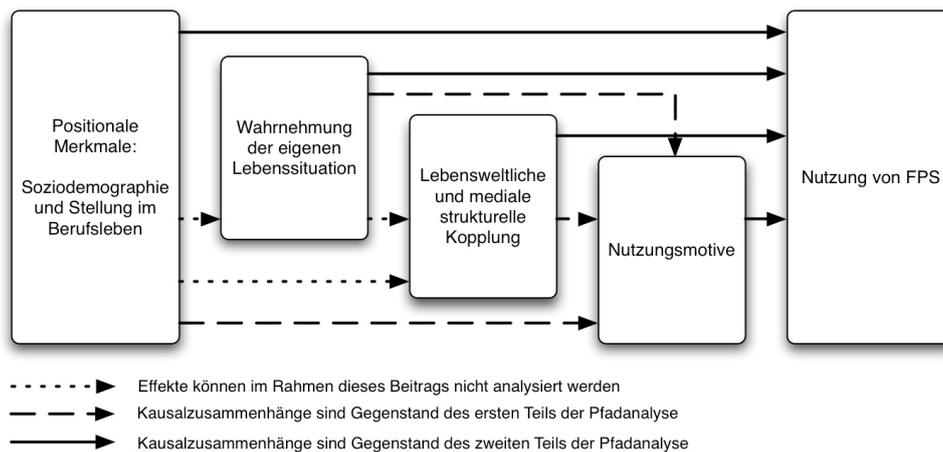
⁸ Gotcha ist ein Teamspiel, bei dem zwei Mannschaften versuchen, bewaffnet mit Druckluftpistolen und Farbmunition innerhalb eines bestimmten Spielfeldes (z.B. ein Waldstück) verschiedene Aufgaben zu lösen. Je nach Spielvariante stehen dabei das Eliminieren der Gegner (mittels „Markierung“ durch einen Treffer mit der Druckluftpistole) oder aber auch Teamaufgaben wie z.B. die Eroberung der gegnerischen Fahne (Capture the Flag) im Mittelpunkt.

3.3 Modellentwicklung

Die vorausgegangenen Überlegungen haben verdeutlicht, dass es für die theoretische Fundierung der Studie sinnvoll ist, den Uses and Gratifications Approach und das Lebensstilkonzept von Rosengren in einem Modell zusammenzuführen. Dabei ist Folgendes zu beachten: Insbesondere dann, wenn zu Erklärung des Mediennutzungsverhaltens auf die individuellen Merkmale zurückgegriffen wird, stellt sich die Frage der Kausalitätsrichtung. Die Unterscheidung von gesuchten und erhaltenen Gratifikationen im Rahmen des Uses and Gratifications Approach ist ein Beispiel für den Versuch, dieses Problem sowohl theoretisch als auch empirisch zu bewältigen (Palmgreen, Wenner & Rayburn 1980). Wolling und Kuhlmann (2006) haben vorgeschlagen, der möglichen kausalen Umkehrbarkeit der Variablenbeziehungen bei der Modellentwicklung Rechnung zu tragen und die unabhängigen Variablen in einem Pfadmodell entsprechend anzuordnen. Dieser Vorschlag wird hier aufgegriffen. Je weiter links die Variablen im Modell angeordnet sind (Abbildung 1), desto weniger sind sie durch die Computerspielenutzung beeinflussbar.

Die zu untersuchenden Dimensionen sind in Abbildung 1 zusammenfassend dargestellt. Das Modell verdeutlicht die Annahme, dass neben den Motiven auch der Lebensstil einen direkten Einfluss auf die Nutzung von FPS hat. Des Weiteren wird vermutet, dass der Lebensstil auch die Nutzungsmotive beeinflusst. Diese Vorstellung, dass soziale und psychologische Faktoren die Herausbildung von Motiven beeinflussen, findet man auch in mehreren Modellen und Konzeptionalisierungen des Uses and Gratifications Approach (Katz, Blumler & Gurevitch 1974; McLeod & Becker 1981).

Abbildung 1: Modell der Zusammenhänge zwischen Lebenssituation, Nutzungsmotiven und Nutzung



4 Datenerhebung

Die Datenerhebung zur Prüfung dieses Modells erfolgte durch einen Online-Fragebogen, der auf insgesamt sechs unterschiedlichen Webseiten verlinkt wurde. Um nicht nur Personen zu erreichen, die ausschließlich FPS spielen, wurde die Rekrutierung der Befragten sowohl auf speziellen FPS-Seiten als auch auf allgemeinen Webseiten zu Computerspielen vorgenommen.⁹ Die Teilnahme an der Umfrage erfolgte anonym und war nicht an ein Gewinnspiel gekoppelt. Dementsprechend war die Teilnahme allein durch das persönliche Interesse an der Thematik motiviert.

Die Umfrage wurde Mitte März 2005 aktiviert und war damit für alle Besucher der Seite erreichbar. Ein Banner, das die Seitenbetreiber teilweise um einen erklärenden Text ergänzten, machte die Teilnehmer auf den Fragebogen aufmerksam und leitete sie durch Anklicken dorthin weiter. Die Platzierung des Banners erfolgte in der Regel auf der Seite mit den neuesten Nachrichten (News). Aktuellere Nachrichten erscheinen auf den News-Seiten zuoberst und drängen damit ältere Nachrichten nach unten, so dass nach zwei Wochen der Punkt erreicht war, an dem die Umfrage auf den meisten Seiten nicht mehr direkt auf der Startseite eingesehen werden konnte. Ab diesem Zeitpunkt nahm die Zahl der Teilnehmer pro Tag stark ab, so dass die Umfrage nach 14 Tagen Feldzeit deaktiviert wurde. Nach der Datenbereinigung, bei der sehr unvollständige und offensichtlich falsch ausgefüllte Fragebögen entfernt wurden, standen insgesamt 2.857 beantwortete Fragebögen für die Analysen zur Verfügung.

Durch das gewählte Rekrutierungsverfahren kann keine – wie auch immer geartete – Grundgesamtheit abgebildet werden, da sich die Teilnehmer der Befragung selbst selektiert haben. Aus diesem Grund wird bei der nachfolgend dargestellten Datenauswertung auf eine deskriptive Darstellung von Prozentzahlen und Mittelwerten weitgehend verzichtet. Stattdessen steht die Analyse von Variablenzusammenhängen im Mittelpunkt, da sich solche Zusammenhänge für gewöhnlich auch gegenüber Stichprobenverzerrungen als relativ stabil erweisen. Die nachfolgend präsentierten deskriptiven Daten dienen allein der Beschreibung der Stichprobe.

Gut ein Drittel der Befragten (36 %) spielt täglich bis zu eine Stunde FPS. Genauso groß ist die Gruppe der Vielspieler, womit Personen gemeint sind, die täglich mehr als zwei Stunden spielen. Die restlichen 28 % der Befragungsteilnehmer spielen zwischen ein und zwei Stunden. Die durchschnittliche Nutzungsdauer beträgt knapp zwei Stunden pro Tag. Die Befragungsteilnehmer sind fast alle männlich (98 %). Das Durchschnittsalter beträgt 19 Jahre. Aufgrund dieses niedrigen Alters überrascht es nicht, dass ein Großteil der Befragten noch zur Schule geht (46 %), sich in der beruflichen Ausbildung befindet (16 %) oder studiert (11 %). Der Anteil der Arbeitsuchenden beläuft sich auf 5 %. Doch immerhin 22 % der Spieler sind auch berufstätig.

⁹ FPS-spezifische Webseiten: www.shooterplanet.com und www.shooterzone.de. Allgemeine Seiten zum Thema Computerspiele: www.gamona.de, www.gamershall.de, www.gamigo.de und www.gamecaptain.de.

5 Operationalisierung der zentralen Konstrukte

Bei allen drei Elementen des oben dargestellten Modells, der FPS-Nutzung, den Nutzungsmotiven und der Lebenssituation, handelt es sich um multidimensionale Konstrukte, die einer differenzierten Operationalisierung bedürfen.

5.1 FPS-Nutzung

Um die *FPS-Nutzung* zu erheben, wurden die Befragten zunächst zu ihrem Lieblingss shooter befragt und anschließend gebeten, die Eigenschaften dieses Shooters anhand von sechs Items einzuschätzen, die in Anlehnung an die oben dargestellten, theoretisch erarbeiteten Differenzierungen entwickelt wurden. Durch eine Faktorenanalyse wurden drei Dimensionen ermittelt, die den theoretischen Erwartungen entsprechen: Realismus, Komplexität und Gewaltintensität. Mit diesen Dimensionen können die Unterschiede zwischen den jeweils präferierten Spielen innerhalb des Genres der FPS recht gut abgebildet werden.¹⁰

Die Ergebnisse in Tabelle 1 zeigen, welche FPS zum Zeitpunkt der Datenerhebung von der Mehrheit der Befragungsteilnehmer gespielt wurden. Dabei ist eine recht ungleiche Verteilung erkennbar. *Counter-Strike* wurde mit Abstand am häufigsten gespielt, gefolgt von den Spielen der *Half-Life*-Reihe. Andere Spiele wie *Doom* oder *Quake* haben im Vergleich dazu bereits deutlich weniger Anhänger. Unter ‚Sonstige‘ ist eine Vielzahl von Spielen zusammengefasst, die nur sehr geringe Nutzerzahlen aufweisen.

Die Spieler bewerteten *Call of Duty*, *Medal of Honor* und die *Battlefield*-Reihe am ehesten als realistisch. Dies ist insofern nachvollziehbar, da alle drei Spiele den zweiten Weltkrieg als Setting haben. In Punkto Komplexität wurden *Far Cry* und *Half-Life* gleichwertig eingeschätzt und in dieser Kategorie höher als alle anderen Spiele bewertet. *Counter-Strike* ist zwar seit dem Vorfall in Erfurt besonders Zielscheibe der Kritik von Presse und Politik. Von den Spielern selbst wird das Spiel allerdings als nicht sonderlich gewalthaltig wahrgenommen, obwohl – oder gerade weil – man in diesem FPS nicht gegen computergesteuerte Gegner spielt.¹¹ Auffällig bei der Betrachtung der wahrgenommenen Gewaltintensität ist die Tatsache, dass die meisten FPS von den Spielern selbst als nicht sehr gewalthaltig eingestuft werden. Die nahe liegende Vermutung, dass die immer wieder aufflammende Kritik am Genre der FPS die Spieler dazu veranlasst haben könnte, die Gewalthaltigkeit bewusst zu unterschätzen, erscheint unbegründet, weil die Spiele aus der *Quake*- und der *Doom*-Reihe sowie *Soldier of Fortune* durchaus als sehr gewalthaltig und brutal eingestuft werden. Allerdings werden diese nur von einer Minderheit gespielt, was auch daran liegen könnte, dass diese Spiele aufgrund der Altersfreigabe jüngeren Spielern nicht so leicht zugänglich sind.

¹⁰ Faktorenanalyse mit Varimaxrotation (75 % erkläre Varianz). Vorgabe: 3 Faktoren; alle Nebenladungen \leq .30. Realismus: Mittelwertindex aus „Die Handlung spielt vor einem realistischen Hintergrund“ und „Die Waffen im Spiel existieren auch in der Realität“. Komplexität: Mittelwertindex aus: „Das Spiel hat eine interessante Story“, „Das Spiel hat eine gute Grafik“ und „Die computergesteuerten Gegner verhalten sich clever“. Gewaltintensität: „Das Spiel hat brutale Gewaltdarstellungen“.

¹¹ Da es sich um ein reines Multiplayer-Spiel handelt, wird hier in der Regel auf die virtuellen Avatare realer menschlicher Spieler geschossen und nicht auf computergesteuerte Gegner (Bots).

Tabelle 1: Nutzungspräferenzen und Wahrnehmung der FPS

Shooter	n ≥	Realismus	Komplexität	Gewaltintensität
Call of Duty	257	* 4,6	3,9	2,7
Medal of Honor	38	4,5	3,9	2,2
Battlefield Reihe	229	4,5	3,1	2,0
Counter-Strike	970	4,0	2,7	2,7
ET, RTCW ¹²	44	3,9	3,1	2,9
Soldier of Fortune	67	4,0	3,3	4,2
Far Cry	101	3,4	4,5	3,1
Half-Life	457	2,7	4,5	3,0
Doom	37	1,9	3,7	4,1
Quake	44	1,6	3,1	3,6
Unreal Tournament	186	1,6	3,4	3,1
Sonstige	376	3,4	3,5	2,5
Insgesamt	2807	3,5	3,4	2,8

* Mittelwerte auf einer 5-Punkte Skala: 1 = trifft nicht zu, 5 = trifft voll zu.

Um die Nutzungsmuster zu erheben, wurde neben den Fragen nach dem Lieblingsshoooter und dessen Eigenschaften auch nach den Präferenzen für bestimmte Nutzungsmodi gefragt. Bei einer Faktorenanalyse der sechs hierfür relevanten Items wurden zwei Dimensionen ermittelt.¹³ Die erste umfasst vier Items, die eine Leistungsorientierung der Spieler zum Ausdruck bringen. Nur im Clan zu spielen, sich über die Liga zu informieren, überwiegend online zu spielen und zu trainieren sind typische Verhaltensweisen des organisierten Spielers und deuten auf eine sportliche Nutzung hin. Deshalb wurde diese Nutzungsdimension unter dem Begriff E-Sport zusammengefasst. Die zweite Nutzungsdimension wurde mit dem Label Lebensmittelpunkt versehen und beschreibt die hohe Priorität des Computerspielens in der Freizeitgestaltung. Wenn mit den Freunden überwiegend ‚gezockt‘ und zugleich auf andere Aktivitäten verzichtet wird, zeigt sich darin die zentrale Bedeutung und die hohe Wertschätzung des Spiels. Zusammen mit der allgemeinen Nutzungsdauer von FPS stehen somit insgesamt sechs Indikatoren für die Nutzungsdimension zur Verfügung.

¹² ET = *Enemy Territory*, RTCW = *Return to Castle Wolfenstein*

¹³ Faktorenanalyse mit Varimaxrotation (63 % erkläre Varianz); Eigenwert > 1; alle Nebenladungen ≤ .35. E-Sports: Mittelwertindex aus „Ich spiele nur im Clan“, „Ich informiere mich über den Stand der Liga“, „Ich spiele meistens online“ und „Ich trainiere, um meine Fähigkeiten zu verbessern“. FPS-Spiel als Lebensmittelpunkt: Mittelwertindex aus „Wenn ich etwas mit meinen Freunden unternehme, dann zocken wir“ und „Für das Zocken verzichte ich auf andere Aktivitäten“. In den Analysen werden nur die Spieler berücksichtigt, die fast ausschließlich FPS spielen. Dies geschieht um sicherzustellen, dass sich die Aussagen tatsächlich auf die FPS beziehen. Dadurch verringert sich die Fallzahl aber erheblich auf n = 905.

5.2 Nutzungsmotive

Die Motive für die Nutzung der FPS wurden mit insgesamt elf Items erhoben.¹⁴ Eine Faktorenanalyse der Motiv-Items erbrachte vier Dimensionen. Diese stimmen recht gut mit den Ergebnissen früherer Studien überein, die bei der Aufarbeitung des Forschungsstands bereits kurz dargestellt worden sind (Tabelle 2).

Tabelle 2: Motivdimensionen der Nutzung (Faktorenanalyse)

	Eskapismus & Stimmungsregulierung	Macht & Kontrolle	Leistungsmotivation & Teamorientierung	Langeweile
Ich finde es reizvoll, mal in eine andere Rolle zu schlüpfen.	.79			
Beim Spielen erlebe ich mal was anderes.	.65	.40		
Wenn ich Ego-Shooter spiele, kann ich so richtig Dampf ablassen.	.61			
Beim Spielen kann ich mich entspannen.	.57			.34
Der Erfolg im Spiel ist mir wichtig.		.72		
Im Spiel fühle ich mich mächtig.	.35	.70		
Im Spiel kann ich mich anderen gegenüber beweisen.		.70	.32	
Es ist mir wichtig, im Team zu spielen.			.80	
Taktisches Handeln beim Spielen ist mir wichtig.			.77	
Ich sehe Ego-Shooter-Spielen als sportlichen Wettkampf an.			.64	
Ich spiele, wenn mir langweilig ist, als Lückenfüller.				.94

Hauptkomponentenanalyse mit Varimaxrotation; Vorgabe: 4 Faktoren Lösung; 60 % erklärte Varianz; alle Faktorladungen >0.3

Die ersten beiden Items des ersten Faktors operationalisieren das Motiv Eskapismus. Bei den anderen beiden geht es um den Abbau von Wut, Frust und Anspannung, was auf das Motiv der Stimmungsregulierung hinweist. Die Items ‚Erfolg‘, ‚Macht‘ und ‚sich beweisen‘ laden auf den zweiten Faktor. Dies entspricht dem von Fritz (2003c, 15-18) als ein

¹⁴ Gemessen wurde jeweils der Grad der Zustimmung auf einer 5-Punkte-Skala von 1 = trifft nicht zu bis 5 = trifft voll zu.

zentrales Motiv der Spieler identifizierten Wunsch nach Macht und Kontrolle. Die dritte Motivdimension enthält Items, die FPS-Spielen als taktisch anspruchsvolles, sportliches Gemeinschaftserlebnis beschreiben, und verweist auf eine Ehrgeiz- und Leistungsmotivation. Diese Motivdimension entspricht dem in der Literatur genannten Bedürfnis nach Herausforderung und Wettbewerb. Als letzte eigenständige Dimension aus der Faktorenanalyse ergab sich die Langeweile. Das Spielen zum Zeitvertreib ist ein Motiv, das genre- und medienübergreifend zu finden ist und auch in früheren Studien zur Computernutzung ermittelt wurde.

5.3 Lebensstil: Positionale und individuelle Merkmale

Als positionale Merkmale werden Alter, Geschlecht und die Stellung im Berufsleben berücksichtigt. Bei den individuellen Merkmalen handelt es sich um die Wahrnehmung des eigenen Lebensstils und um Indikatoren der lebensweltlichen und der medialen strukturellen Kopplung. Durch die Faktorenanalyse der neun Items, mit denen die Wahrnehmung des eigenen Lebensstils erhoben wurde, konnten vier unterschiedliche Dimensionen ermittelt werden (Tabelle 3).

Tabelle 3: Wahrnehmung des eigenen Lebensstils (Faktorenanalyse)

	Wahrnehmung des eigenen Lebensstils als...			
	aktiv	zufrieden stellend	führend	restringiert
Ich unternehme oft etwas mit meinen Freunden.	.83			
Ich gehe gerne aus.	.81			
Bei gutem Wetter bin ich viel draußen.	.79			
Ich fühle mich wohl in meiner Haut.		.76		
Ich bin selbstbewusst.		.74		
Ich bin oft gestresst.		-.30	.78	
Andere Leute tun oft, was ich sage.			.70	
Ich muss oft aus Geldmangel auf ein Spiel oder Zubehör verzichten.		.35		.86
Ich hätte gerne mehr Zeit zum Spielen.		.31		.61

Hauptkomponentenanalyse mit Varimaxrotation; 68 % erklärte Varianz; alle Faktorladungen >0.3

Die erste Dimension ist Indikator für eine aktive Lebensgestaltung, bei der außerhäusliche Aktivitäten wie gemeinsame Unternehmungen mit Freunden und Ausgehen einen zentralen Stellenwert einnehmen. Faktor zwei umschreibt eine positive Grundeinstellung zur eigenen Lebenssituation: Personen, die auf dieser Dimension hohe Werte erreichen, empfinden ihre Lebenssituation als zufrieden stellend und gehen selbstbewusst durchs Leben. Beim dritten Faktor bilden Stress und persönlicher Einfluss auf andere Personen eine gemeinsame Dimension. Personen, bei denen diese Kombination auftritt, stehen entweder tatsächlich häu-

fig im Mittelpunkt und haben eine gewisse Führungsrolle inne, oder erleben ihre eigene Situation zumindest in dieser Weise. Großen Einfluss zu haben ist dabei die eine Seite der Medaille, oft gestresst zu sein die andere. Im letzten Faktor spielen schließlich Restriktionen eine entscheidende Rolle: Finanzielle wie zeitliche Beschränkungen werden als Faktoren erlebt, die das Computerspielen beeinflussen.

Der zweite Variablenblock aus dem Bereich der individuellen Merkmale des Lebensstils, der in den Analysen berücksichtigt werden soll, besteht aus den beiden Dimensionen der strukturellen Kopplung. Die postulierten Dimensionen der lebensweltlichen und der medialen strukturellen Kopplung konnten durch eine Faktorenanalyse bestätigt werden. Die lebensweltliche Dimension zeigt an, dass Inhalte aus dem Spiel übernommen und in das reale Leben transferiert werden, was sich beispielsweise am Sprachgebrauch oder im Gesprächsstoff zeigt. Der zweite Faktor umfasst die mediale strukturelle Kopplung: Diese Dimension umfasst die Zuwendung zu themenverwandten Medien wie z.B. Action- und Science-Fiction-Filmen sowie Computerspiele-Zeitschriften.

Tabelle 4: Strukturelle Kopplung

	lebensweltliche strukturelle Kopplung	mediale strukturelle Kopplung
Ich verwende den Spieler-Slang und Abkürzungen auch in meinem alltäglichen Sprachgebrauch.	.79	
Ich spreche auch mit Mitschülern / Kommilitonen / Kollegen über Ego-Shooter.	.76	
Ich interessiere mich auch außerhalb des Spiels für Waffen.	.55	.33
Ich schaue mir gerne Action-/Science-Fiction Filme an.		.82
Ich lese gerne (Online-)Computerspiele-Zeitschriften.		.67

Hauptkomponentenanalyse mit Varimaxrotation; 57 % erklärte Varianz; alle Faktorladungen >0.3

6 Ergebnisse der Modellprüfung

Das obige Pfadmodell kann im Rahmen dieses Beitrags nicht vollständig geprüft werden. Die Analyse wird daher auf die Beantwortung der folgenden Fragestellungen beschränkt:

- F1: Welche Aspekte des Lebensstils haben einen Einfluss auf die individuellen Nutzungsmotive?
- F2: Welchen Einfluss haben die Motive und die verschiedenen Aspekte des Lebensstils auf die Nutzung von FPS?

6.1 Einflussfaktoren auf die Nutzungsmotive

Von den vier Motivdimensionen lässt sich der Wunsch nach Macht & Kontrolle am besten durch die Lebensstilvariablen erklären, gefolgt von den Dimensionen Eskapismus & Stimmungsregulierung sowie Leistungsmotivation & Teamorientierung (Tabelle 5). In diesen drei Modellen zeigt sich, dass die positionalen Merkmale keinen oder nur einen sehr geringen Erklärungsbeitrag leisten können. Allein die Langeweile wird vornehmlich durch die lebensweltliche Position beeinflusst: Für die jüngeren und nicht berufstätigen Spieler ist das Motiv, die Langeweile zu vertreiben, von höherer Bedeutung. Allerdings ist der Anteil der erklärten Varianz nur gering. Für eine durch Langeweile motivierte Spielnutzung finden sich unter den vorhandenen Indikatoren kaum relevante Prädiktoren.

Tabelle 5: Einfluss des Lebensstils auf die vier Motivdimensionen (Regressionsanalysen)¹⁵

	Macht & Kontrolle	Eskapismus & Stimmungsregulierung	Leistungsmotivation & Teamorientierung	Langeweile
n =	2822	2823	2822	2798
R ² =	.21	.15	.09	.03
	beta	beta	beta	beta
Alter	-.09			
Geschlecht				
Berufstätigkeit				-.16
Arbeitslosigkeit				
Lebensstil aktiv	-.09			
Lebensstil führend				.09
Lebensstil zufrieden stellend			.12	
Lebensstil restringiert	.15	.18		
mediale strukturelle Kopplung		.20		
lebensweltliche strukturelle Kopplung	.34	.19	.28	

Die verschiedenen Komponenten der Wahrnehmung des eigenen Lebensstils haben unterschiedliche Effekte auf die vier Motivdimensionen. Ein aktiver Lebensstil und die Selbstwahrnehmung als Führer wirken sich nicht nennenswert aus. Bei den anderen individuellen Lebensstilvariablen findet man hingegen stärkere Effekte: Der Motivkomplex Leistungsmotivation & Teamorientierung ist für Personen, die ihr Leben als besonders zufrieden

¹⁵ In die Modelle wurden nur Variablen aufgenommen, die einen beta-Wert von mindestens .09 aufweisen. Alle anderen Variablen wurden nicht berücksichtigt, u.a. um Probleme von Multikollinearität zu vermeiden.

stellend wahrnehmen, von größerer Bedeutung. Der gesteigerte Wunsch nach Teamplay und sportlichem Wettkampf besteht also vor allem bei Personen, die sehr selbstsicher durchs Leben gehen und mit ihrer Situation zufrieden sind. Es ist anzunehmen, dass diese Eigenschaften besonders wichtig sind, um sich z.B. in einem Team behaupten zu können oder im Wettkampf erfolgreich zu sein. Dies kann wiederum zu angenehmen Gefühlen seitens der Spieler führen und den Spaß an Teamplay und Wettbewerb nochmals steigern.

Der positive Einfluss des restringierten Lebensstils auf die Motive Macht & Kontrolle sowie Eskapismus & Stimmungsregulierung weist auf ein Kompensationsbedürfnis hin: Die Tatsache, dass zeitliche und finanzielle Schranken die Freizeitaktivitäten beeinträchtigen, deutet auf eine in dieser Hinsicht nicht so positive Lebenssituation. Dementsprechend sind für Personen in solchen Lebenslagen Machterlebnisse und der Wunsch besonders wichtig, der widrigen Realität zu entfliehen, um diese Unzulänglichkeiten zu kompensieren.

Einen erheblichen Einfluss auf die Motivstärke hat die strukturelle Kopplung, insbesondere die enge inhaltliche Verbindung zwischen Computerspiel und lebensweltlichem Handeln: Mit Ausnahme der Langeweile werden alle Motive dadurch beeinflusst. Es erscheint plausibel, dass bei einem FPS-Spieler, der sich auch in seinem sonstigen Leben intensiv mit dem Spiel und den dazugehörigen Themen beschäftigt und zudem vermehrt mit anderen Personen darüber spricht, bestimmte Nutzungsmotive verstärkt werden. Tatsächlich hat die lebensweltliche strukturelle Kopplung vor allem Einfluss auf solche Motive, die in einer nachvollziehbaren Beziehung zu den spezifischen Eigenschaften von FPS stehen, nämlich das Macht & Kontrollmotiv sowie die Leistungsmotivation & Teamorientierung. Hingegen werden die beiden Motivdimensionen, die in keiner expliziten inhaltlichen Beziehung zu den spezifischen Eigenschaften der FPS stehen, deutlich geringer oder überhaupt nicht von der lebensweltlichen strukturellen Kopplung beeinflusst. Vermutlich handelt es sich also um die bereits diskutierten Wechselwirkungsprozesse und nicht um einseitige Kausalwirkungen: Die Motive sind demnach nicht nur mögliche Ursache für die Nutzung der Spiele, sondern begünstigen auch die Verknüpfung der Spielinhalte mit dem alltäglichen Leben jenseits der Spielnutzung.

Der Motivkomplex Eskapismus & Stimmungsregulierung wird hingegen zu fast gleichen Teilen von der lebensweltlichen und der medialen strukturellen Kopplung bestimmt. Bemerkenswert ist dieser Zusammenhang vor allem in Bezug auf die mediale strukturelle Kopplung. Es spricht somit einiges dafür, dass die Rezeption von themenverwandten Angeboten in anderen Medien genauso gut dazu dienen kann, den Usern bei der Flucht aus der Realität zu helfen, wie die Nutzung der FPS. In Bezug auf die lebensweltliche strukturelle Kopplung ist in erster Linie eine umgekehrte Kausalitätsrichtung zu vermuten: Diejenigen Personen, die vornehmlich aus einem eskapistischen Bedürfnis heraus Ego-Shooter spielen, möchten die angenehmen Gefühle, die sich daraus ergeben, auch in ihren sonstigen Alltag integrieren (beispielsweise indem das Spiel zum Thema im sozialen Umfeld gemacht wird).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass verschiedene Elemente des Lebensstils Einfluss auf die Nutzungsmotive der FPS-Spieler haben beziehungsweise in einem Wechselspiel stehen. Vor allem die individuellen Merkmale sind dabei von Bedeutung. Man findet Anzeichen dafür, dass die Motive wie ein Verbindungsglied im Prozess der strukturellen Kopplung zwischen Lebensrealität und Spielewelt wirken. Allerdings wurden auch Zusammenhänge zwischen Lebensrealität und Motiven entdeckt, die auf eine kompensatorische Beziehung hindeuten.

6.2 Einflussfaktoren auf die FPS-Nutzung

Die sechs Modelle, mit denen die Indikatoren der FPS-Nutzung erklärt werden sollen, unterscheiden sich deutlich in ihrer Erklärungskraft. Während die Modi der FPS-Nutzung (E-Sport, Lebensmittelpunkt) sehr gut durch die vorhandenen Indikatoren erklärt werden, ist die Erklärungskraft der Analysen, mit denen die Präferenz für FPS mit bestimmten Eigenschaften modelliert wird (Komplexität, Realismus, Gewaltintensität), geringer.

Wie schon bei den Motiven zeigt sich auch bei den Nutzungsindikatoren, dass die positionalen Merkmale fast überhaupt nicht zur Varianzaufklärung beitragen. Im Unterschied zu den vorherigen Modellen erweist sich nun auch die Wahrnehmung der eigenen Lebenssituation als weitgehend unbedeutend, mit einer Ausnahme: Wenn Spieler die FPS zu ihrem Lebensmittelpunkt gemacht haben, so ist dies im erheblichen Maße auf deren Lebenssituation zurückzuführen. Vor allem Personen, die ihre Freizeit nicht aktiv gestalten, neigen dazu, das FPS-Spielen ins Zentrum ihres Lebens zu rücken. Auch hier lassen sich die bereits thematisierten Wechselwirkungen vermuten: FPS bieten Personen, denen nicht viel an einer regen Freizeitgestaltung gelegen ist, eine bequeme, unaufwändige Möglichkeit des Zeitvertreibs. Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass genau dieser Prozess dadurch weiter verstärkt wird und das FPS-Spielen einen immer wichtigeren Stellenwert im Leben einnimmt. Einen starken Einfluss auf diese Nutzungsform hat zudem die lebensweltliche strukturelle Kopplung: Spieler, die in der Schule oder am Arbeitsplatz in alltäglichen Gesprächen mit dem Themengebiet konfrontiert werden, räumen vermutlich auch deswegen dem Spiel einen zentralen Platz in ihrem Leben ein, weil sie dort dann ‚mitreden‘ können.

Auch auf die meisten anderen FPS-Nutzungsformen wirkt sich die Kopplung mit der Lebenswelt verstärkend aus, allerdings sind die Effekte deutlich schwächer (Tabelle 6). Die einzige – bemerkenswerte – Ausnahme bildet die Präferenz für besonders brutale Spiele; auf sie hat die lebensweltliche strukturelle Kopplung keinerlei Einfluss. Die Nutzung besonders gewalthaltiger Spiele steht daher mit dem sonstigen Lebensalltag der Spieler nicht unmittelbar in Verbindung. Im Hinblick auf die aktuelle gesellschaftliche Debatte ist dies ein besonders beachtenswertes Ergebnis: Weder die frustrierten noch die besonders gestressten Spieler wenden sich häufiger den gewalthaltigen Spielen zu. Die Vermutung, dass ihnen die Brutalität im Spiel möglicherweise als Ventil dienen könnte, wird nicht bestätigt. Solche bedenklichen Verbindungen konnten in dieser Studie nicht nachgewiesen werden.

Einen negativen Effekt hat die lebensweltliche strukturelle Kopplung auf die Nutzung komplexer Shooter. Demnach werden diese Programme eher von solchen Spielern genutzt, bei denen die FPS sonst im Leben keine Rolle spielen. Der Reiz des Spiels liegt für diese Spieler möglicherweise nicht so sehr im Genre begründet als in der Beschäftigung mit anspruchsvollen Herausforderungen. Diese Interpretation wird auch dadurch gestützt, dass einzig die Präferenz für komplexe Spiele durch die mediale strukturelle Kopplung beeinflusst wird: Personen, die sich auch in ihrer sonstigen Freizeitgestaltung intensiver mit artverwandten Medienangeboten wie z.B. Actionfilmen befassen, kennen sich mit den narrativen und gestalterischen Potenzialen des Genres besser aus und entwickeln von daher vermutlich auch höhere Ansprüche an die Spielgestaltung. Dementsprechend ist davon auszugehen, dass FPS mit einem simplen Spielprinzip für Kenner des Genres rasch an Neigkeitswert verlieren und somit auch schneller langweilig werden. Die Erklärungskraft des Lebensstils ist somit nur für jenen Nutzungsstil, bei dem die FPS im Lebensmittelpunkt stehen, von Belang. Ansonsten sind seine Effekte eher begrenzt.

Tabelle 6: Einfluss des Lebensstils und der Motive auf die FPS-Nutzung (Regressionsanalysen)¹⁶

	Nutzungs- dauer von FPS	FPS als E-Sport	FPS als Lebens- mittel- punkt	komplexe FPS	realis- tische FPS	sehr gewalt- haltige FPS
n =	2786	897	894	2817	2815	2787
R ² =	.14	.48	.47	.10	.05	.08
	beta	beta	beta	beta	beta	beta
Alter						
Geschlecht						
Berufstätigkeit						
Arbeitslosigkeit	.11					
Lebensstil aktiv	-.09		-.32			
Lebensstil führend						
Lebensstil zufrieden stellend						
Lebensstil restringiert			.15			
mediale strukturelle Kopplung				.14		
lebensweltliche strukturelle Kopplung	.18	.11	.31	-.13	.11	
Macht & Kontrolle	.10	.16	.25	-.10		.17
Eskapismus & Stimmungsregulierung				.23		.15
Leistungsmotivation & Teamorientierung	.17	.59		-.12	.17	-.15
Langeweile						

Bedeutsame Effekte auf die FPS-Nutzung haben hingegen die Nutzungsmotive. Vor allem die Computer- bzw. FPS-spezifischen Motive sind es, die sich als relevant erweisen. Das Motiv, Macht & Kontrolle ausüben zu wollen, wirkt sich sowohl auf den Gesamtumfang als auch auf die Nutzungsform E-Sport positiv aus. Der stärkste Einfluss dieses Motivs ist jedoch bei denjenigen zu verzeichnen, die das Spiel in ihren Lebensmittelpunkt gestellt haben. Vor dem Hintergrund, dass Erlebnisse von Macht und Kontrolle generell als emotional positive Erfahrungen angesehen werden können, ist dies ein nachvollziehbarer Zusammenhang: Je größer der Stellenwert der FPS im Leben, desto häufiger werden diese positiven Emotionen erfahrbar. Einen verstärkenden Effekt hat das Motiv zudem auf die

¹⁶ In die Modelle wurden nur Variablen aufgenommen, die einen beta-Wert von mindestens .09 aufweisen. Alle anderen Variablen wurden nicht berücksichtigt, u.a. um Probleme von Multikollinearität zu vermeiden.

Präferenz für besonders gewalthaltige Spiele. Möglicherweise lassen sich Machtphantasien bei besonders blutrünstigen Spielen besser ausleben als bei den weniger brutalen. Auf die Nutzung komplexer Spiele wirkt das Macht- & Kontrollmotiv hingegen negativ. Auch das ist nachvollziehbar, denn aufgrund ihrer Komplexität ist es schwieriger, die Spielabläufe zu kontrollieren und die Machtansprüche durchzusetzen.

Neben dem Machtmotiv trägt vor allem die Leistungsmotivation & Teamorientierung stark zur Erklärung der Nutzung bei. Insbesondere die Nutzung als E-Sport ($\beta = .59$) wird durch diesen Motivkomplex beeinflusst. Dieser Zusammenhang war zu erwarten, da es beim E-Sport auf den Wettkampf und das gegenseitige ‚Kräftemessen‘ ankommt. Die Stärke des Zusammenhangs ist aber dennoch bemerkenswert. Einen positiven Effekt hat die Leistungsmotivation auch auf die generelle Nutzungsdauer der FPS sowie auf die Präferenz für FPS in realistischen Settings: Die Wirkung auf die allgemeine Nutzungsdauer ist insofern plausibel, als Erfolg im Spiel durch Üben und häufiges Spielen wahrscheinlicher wird. Besonders befriedigend ist der Erfolg offenbar vor allem dann, wenn er in realistischen Szenarien erzielt wird. Wahrscheinlich erscheint das Erfolgserlebnis in dieser Spielumgebung in gewisser Weise ebenfalls realer und wird dadurch besonders intensiv erlebt. Bei Personen, deren Leben stark vom FPS-Spielen dominiert wird, erweist sich die Leistungsmotivation bezeichnenderweise als irrelevant. Bei einer solchen Spielweise überwiegt der Wunsch nach Macht und nicht der sportliche Ehrgeiz. Auf die Nutzung von komplexen und besonders gewalthaltigen Spielvarianten wirkt sich die Leistungsmotivation sogar negativ aus. Demnach sind aufwändig inszenierte Spiele eher weniger dazu geeignet, sich im Wettkampf zu beweisen. Der negative Zusammenhang mit der Nutzung von brutalen Spielen ist in ähnlicher Art und Weise zu erklären: Brutale Spielelemente, wie z.B. der blutige Tod eines Gegners, werden meist recht detailliert dargestellt – ein Sachverhalt, der beim leistungsorientierten Spiel eher hinderlich ist, da gewartet werden muss, bis die aufwändigen Darstellungen vorbei sind. Die Feststellung aus der qualitativen Vorstudie, dass E-Sportler die Grafikeinstellungen im Spiel ‚runterschrauben‘, um Schnelligkeitseinbußen durch nicht ausreichend leistungsstarke Hardware zu vermeiden, verdeutlicht diese Nutzungsweise anschaulich.

Genau jene Nutzungsformen, die bei hoher Leistungsmotivation seltener zu finden sind, werden durch das Bedürfnis nach Eskapismus und Stimmungsregulierung positiv beeinflusst. Die aufwändige Darstellung speziell auch von brutalen Szenen eignet sich offenbar besonders, um dem Alltag zu entfliehen und die eigene Stimmung positiv zu beeinflussen. Die Bekämpfung von Langeweile ist für keine der hier untersuchten Nutzungsformen als Motivation relevant. Wenn es also nur darum geht, die Zeit zu füllen, scheint die Beschäftigung mit FPS nicht sonderlich geeignet zu sein.

7 Resümee

Der vorliegende Beitrag befasst sich mit dem umstrittenen Computerspielgenre der FPS. Die Frage nach möglichen Wirkungen der virtuellen Gewaltausübung steht bei der öffentlichen Diskussion im Mittelpunkt. Es ist jedoch sinnvoll, diese Frage zunächst auszuklamern und sich stattdessen mit der Erklärung der Nutzung zu beschäftigen, denn um das Wirkungspotenzial angemessen einschätzen zu können, müssen die Gründe für die Nutzung berücksichtigt werden. Die Ergebnisse der Analysen zeigen, dass das Genre der FPS und

deren Nutzung differenziert zu betrachten ist: Die einzelnen Spiele dieses Genres unterscheiden sich in der Wahrnehmung durch die Spieler deutlich voneinander. Sie können anhand der Kategorien Realitätsbezug, Komplexität und Gewaltintensität voneinander abgegrenzt werden. Darüber hinaus wurden zwei Nutzungsmodi ermittelt: FPS als Lebensmittelpunkt und FPS als E-Sport. Im Fokus der Untersuchung stand die Frage, welche Faktoren die Präferenzen für die drei FPS-Eigenschaftsdimensionen und für die beiden Spielmodi beeinflussen. Dazu wurden zwei Erklärungsfaktoren herangezogen: Die Nutzungsmotive und die Lebenssituation der Spieler. Bei den Nutzungsmotiven spielen vornehmlich die Dimensionen Macht & Kontrolle sowie Leistungsmotivation & Teamorientierung eine Rolle. Während erstere insbesondere mit der FPS-Nutzung als Lebensmittelpunkt einhergeht, beeinflusst die zweite Dimension primär die Beschäftigung mit FPS als E-Sport. Beide Nutzungsmotive hängen wiederum mit dem Lebensstil der Spieler zusammen. Vor allem die lebensweltliche strukturelle Kopplung erweist sich dabei als bedeutsam.

Die Vermutung, dass sich die Lebenssituation der Spieler auch direkt auf die FPS-Nutzung auswirkt, konnte nur in einem Fall klar bestätigt werden. Allerdings ist dieser Befund in hohem Maße plausibel: Wenn die FPS zum Lebensmittelpunkt geworden sind, so besteht eine ausgeprägte Verbindung zum gesamten Lebensstil der Spieler. Bei allen anderen Aspekten der Lebenssituation sind die Zusammenhänge überwiegend schwach.

Sowohl der Einfluss der Lebenslage als auch die Effekte der Motive erweisen sich somit bei den beiden Nutzungsmodi als vollkommen unterschiedlich. Dass bei solch verschiedenartigen Ausgangsbedingungen gleiche Wirkungen des Spiels auftreten, erscheint unwahrscheinlich. Auch die differenzierte Analyse der Zuwendungsfaktoren zu FPS mit unterschiedlichen Eigenschaften verdeutlicht die Vielfalt: Das Zusammenspiel von Machtmotiv, Leistungsmotivation und Eskapismus hat nicht nur Einfluss darauf, wie viel Zeit mit dem FPS-Spiel verbracht wird. Es hat vor allem auch einen Effekt auf die Auswahl der präferierten Spiele-Typen, ob die Spieler sich also eher brutalen, realistischen oder komplexen virtuellen Umgebungen zuwenden.

Angesichts der Vielfalt und Komplexität, die die Nutzung von FPS auszeichnet, sollte in der gesellschaftlichen Debatte auf pauschalisierende Kausalzuschreibungen verzichtet werden. Die Nutzung von FPS kann nicht auf die Formel „Da lernen die Kinder das Morden!“ reduziert werden. Allerdings geben die Ergebnisse auch keinen Anlass für eine generelle Entwarnung. Insbesondere die Zuwendungsmotive für besonders brutale Spiele erscheinen durchaus problematisch. Anlass zur Sorge besteht auch bei denjenigen Spielern, die das Spiel zu ihrem Lebensmittelpunkt gemacht haben. Hier sind es allerdings andere Gründe: Während die Motivstruktur, die sich für die Nutzung brutaler Spiele verantwortlich zeichnet, dazu führen könnte, dass sich Gewöhnungs- und Abstumpfungsprozesse einstellen, ist bei Spielern, deren Leben sich fast ausschließlich um das FPS-Spielen dreht, eine bedenkliche Reduktion der Erfahrungswelt festzustellen. Aufgabe der Wirkungsforschung wird es daher sein, die hier ermittelten Ursachen der Nutzung bei der Analyse von Wirkungsprozessen stärker zu berücksichtigen, um so die Auswirkungen des Spielens angemessener untersuchen zu können.

Literaturverzeichnis

- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001): Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, psychological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000): Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48, 772-790.
- Fritz, J. & Fehr, W. (1997): Computerspieler wählen lebensstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen. In: J.Fritz & W. Fehr (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 67-76.
- Fritz, J. (2003a): Zwischen Frust und Flow – Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. In: J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.): *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, auf CD-Rom.
- Fritz, J. (2003b): Action, Lebenswelten und Transfer. *medien+erziehung*, 47(1), 7-21.
- Fritz, J. (2003c): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.): *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 10-24.
- Fritz, J. (2003d): Im Sog der Computerspiele – Vorurteile und Erkenntnisse über Vielspieler. In: J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.): *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, auf CD-Rom.
- Greenberg, B. S. (1974): Gratifications of television viewing and their correlates for british children. In: J. G. Blumler & E. Katz (Hrsg.): *The uses of mass communications. Current perspectives on gratifications research*. Beverly Hills: Sage, 71-92.
- Hübner, M. (2004): *Der Computer als Sportgerät*. Online unter: http://www.computerbase.de/news/internet/esports/2004/juni/der_computer_sportgeraet/ (letzter Zugriff: 10.01.2006).
- Jansz, J. & Martens, L. (2005): Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media & Society*, 7, 333-355.
- Katz, E. & Blumler, J. G. & Gurevitch, M. (1974): Uses of mass communication by the individual. In: W. P. Davison & F.T.C. Yu (Hrsg.): *Mass communication research. Major issues and future directions*. New York, Washington, London: Praeger, 11-35.
- Klimmt, C. (2001): Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 49(4), 480-497.
- Klimmt, C. (2004): Der Nutzen von Computerspielen - ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung. *medien+erziehung*, 48(3), 7-11.
- Ladas, M. (2002): *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt: Peter Lang.
- McLeod, J. M. & Becker, L. B. (1981): The uses and gratifications approach. In: D. D. Nimmo & K. R. Sanders (Hrsg.): *Handbook of political communication*. Beverly Hills, London: Sage, 67-99.
- Palmgreen, P.; Wenner, L. A. & Rayburn, J.D. II (1980): Relations between gratifications sought and obtained. A study of television news. *Communication Research*, 7(2), 161-192.
- Rosengren, K. E. (1996): Inhaltliche Theorien und formale Modelle in der Forschung über individuelle Mediennutzung. In: U. Hasebrink & F. Krotz (Hrsg.): *Die Zuschauer als Fernsehregisseure? Zum Verständnis individueller Nutzungs- und Rezeptionsmuster*. Baden-Baden, Hamburg: Nomos, 13-36.
- Uhlmann, E. & Swanson, J. (2004): Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27, 41-52.
- Vogelgesang, W. (2003): LAN-Partys. Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online. *medien+erziehung*, 47(5), 65-75.
- Warkus, H. & Jacob, T. (2003): Von LANs und Clans. Gespräche am Rande der Games Convention in Leipzig. *medien+erziehung*, 47(1), 32-34.

- Wiemken, J. (2003): Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot: Sind Ego-Shooter wirklich so problematisch wie man gemeinhin glaubt? In: J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.): *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, auf CD-Rom.
- Witting, T. & Esser, H. (2003): Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen. *medien+erziehung*, 47(5), 52-64.
- Wolling, J. & Kuhlmann, C. (2006): Zerstreute Aufmerksamkeit. Empirischer Test eines Erklärungsmodells für die Nebenbeinutzung des Fernsehens. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 54(3), 386-411.