

# Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

**Von der virtuellen Welt in die Alltagswelt der Kinder**

Was Kinder beim Computerspielen lernen und wie sie dies in die Alltagswelt  
transferieren

Verfasserin

**Michaela Kempter**

angestrebter akademischer Grad

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

Wien, im Mai 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 297

Studienrichtung lt. Studienblatt: Pädagogik

Betreuer: V. Prof. Dr. Christian Swertz

Danke an...

Christian Swertz für die Betreuung dieser Diplomarbeit!

Die Kinder mit denen ich ein Interview machen durfte!

Günter Amann für die Korrektur der Arbeit!

Markus Gronemann für die Vollendung der Arbeit!

# Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung .....	5
2	Potenziale von Computerspielen.....	10
3	Bisherige Studien .....	12
3.1	Was können Kinder beim Computerspielen lernen? .....	13
3.1.1	Zusammenfassung .....	15
3.2	Transfers von Elementen aus Computerspielen in verschiedene Bereiche der Lebenswelt .....	16
3.2.1	Jugendliche und Erwachsene .....	17
3.2.2	Kinder .....	30
3.2.3	Zusammenfassung .....	36
4	Forschungsfrage .....	39
5	Qualitative Studie .....	42
5.1	Methode .....	42
5.1.1	Vorgangsweise der Auswertung.....	47
5.2	Stichprobe .....	48
5.3	Darstellung der Ergebnisse.....	49
5.3.1	Interview A .....	49
5.3.2	Interview B .....	58
5.3.3	Interview C .....	68
5.3.4	Interview D .....	74
5.3.5	Interview E .....	87
5.3.6	Interview F .....	98
5.4	Interpretation der Ergebnisse .....	107
5.4.1	Erworbene Fähigkeiten .....	107
5.4.2	Übertragungen in den Alltag.....	113
6	Zusammenfassung und Ausblick.....	121
	Literaturverzeichnis .....	123
	Tabellenverzeichnis .....	127
	Anhang .....	128
	Interviewleitfaden.....	128

Interviews.....	130
Zusammenfassung .....	174
Abstract.....	174
Lebenslauf .....	175

# 1 Einleitung

Die Pädagogik interessiert sich unter anderem dafür, wie Kinder die Welt sehen (Baacke 1992, Piaget 1978). Auch liegt ein besonderes Augenmerk darauf herauszufinden, was Kinder bei einem bestimmten Handeln lernen. Von Interesse sind dabei formelle wie auch informelle Lernprozesse. Da Computer- und Konsolenspiele zu einer sehr beliebten Freizeitbeschäftigung von Kindern geworden sind, beschäftigt sich die Pädagogik auch mit der Frage, inwiefern durch die Nutzung von Computer- und Konsolenspielen etwas gelernt werden kann. Ergebnisse von Computerspielanalysen (z.B. Gebel u.a. 2004) haben ergeben, dass Computerspiele kompetenzfördernde Aspekte beinhalten. Die Anforderungen der Spiele fördern dabei bestimmte Kompetenzen auf Seiten der Spieler. Das heißt aber nicht, dass diese Kompetenzen mit Sicherheit gefördert werden, da es den „einheitlichen Spieler“ nicht gibt und jeder unterschiedliche Fähigkeiten mit ins Spiel bringt. Gefördert werden können Kompetenzen verschiedenster Bereiche wie z.B. induktive Fähigkeiten, räumliche Vorstellungskraft, Auge- und Handkoordination oder soziale Kompetenzen. Es bestehen auch Hoffnungen, dass sich Kinder durch den Umgang mit Computer- und Konsolenspielen mit der Computertechnik vertraut machen und so auf die Arbeitswelt vorbereitet werden (vgl. Fromme 2000, S. 97). Unter dem Begriff computer literacy ist die Kompetenz im Umgang mit Computertechnik zu verstehen. Das Projekt 'Futurekids' veranstaltet alljährlich in verschiedenen Ländern Seminare, um Kindern von vier bis vierzehn die Anwendung von Computern näher zu bringen. Das Motto im Jahr 1998 lautete: 'Heute Spaß am Computer – morgen fit im Job' (vgl. Heitkämper 2000, S. 687). Ein solcher Slogan soll die potentiellen Chancen für Kinder am Arbeitsmarkt durch Computerseminare verdeutlichen.

Die zahlreichen möglichen positiven Lerneffekte beziehen sich meist nicht auf den Inhalt der Spiele, sondern auf den formalen bzw. funktionalen Aspekt der Spiele (vgl. Fromme 2000, S. 97). Lernprozesse können bei Computer- und Konsolenspielen deshalb in Gang gesetzt werden, weil man die geforderten Kompetenzen oft nicht mit ins Spiel bringt und es im Laufe des Spiels zur

Konfrontation mit erschwerten Herausforderungen kommt (vgl. Fromme 2000, S. 98).

Aber sind Kindern solche Lernprozesse bewusst? Sind sie der Meinung bestimmte Fähigkeiten in Computer- und Konsolenspielen zu erwerben oder werden die zu erwerbenden Fertigkeiten in den Spielen eventuell überschätzt?

Laut Jürgen Fritz (1995) wird ein Computerspiel gespielt, um Langeweile zu vertreiben, um sich abzulenken, um Wut abzubauen, um erfolgreich zu sein oder auch um Spaß und Spannung zu erleben und nicht, um etwas zu lernen. Kinder machen sich vermutlich nicht so viele Gedanken darüber, ob sie in einem Spiel etwas lernen oder nicht, weil der Spaß oder der Vertreib von Langeweile im Mittelpunkt steht. Sie denken beim lernen meist an formelle Lernprozesse, wie sie beispielsweise in der Schule stattfinden. Dieses Lernen ist oft negativ besetzt, weil damit langes, diszipliniertes Sitzen assoziiert wird. Informelle Lernprozesse, wie sie in Computer- und Konsolenspielen auftreten, sind deshalb interessant zu erforschen, weil Kinder dabei ohne zu wissen, dass sie lernen, gerne lernen und Spaß daran haben. „In der Realität wird meistens zum Bildschirmspiel gegriffen, um eben nicht produktiv sein zu müssen und die möglichen Lerneffekte werden bei der Entscheidung zu einem Spiel nicht bedacht.“ (Wink/Lindner 2002, S. 46)

Aufgrund der Tatsache, dass es wenige pädagogische Forschungen über positive Auswirkungen von Computer- und Konsolenspielen gibt, liegt das Interesse dieser Arbeit auf Lernerfahrungen in der Lebenswelt von Kindern. Da es hauptsächlich Vermutungen darüber gibt, was in Computer- und Konsolenspielen gelernt werden kann (Prensky 2005, Bergmann 2000), ist es interessant, die Meinung der Kinder zu erfahren.

Weiters ist es interessant zu erfahren, inwiefern diese erworbenen Kompetenzen in anderen Lebensbereichen angewandt und somit auf andere Lebensbereiche übertragen werden. Christoph Klimmt führt hierzu an, dass „wie bei jeder anderen Lernumgebung“ (Klimmt 2007, S. 61) die „Fortschritte, die die Lernenden daraus >mitnehmen<, nicht automatisch und in Gänze auf andere Lebensbereiche übertragbar“ (Klimmt 2007, S. 61) sind. Die Übertragung, von im Computerspiel Gelerntem in einen anderen Kontext, sieht er als möglich an, die Kompetenzen

müssen aber vermutlich modifiziert werden, um in anderen Kontexten angewandt zu werden.

Da es keine Gewissheit darüber gibt, ob die kompetenzfördernden Aspekte der Spiele auch tatsächlich in das Kompetenzrepertoire der Spieler aufgenommen und in einem anderen Kontext angewandt werden, geht diese Arbeit der Frage nach, ob und, wenn ja, wo die erworbenen Kompetenzen im Alltag von Kindern eingesetzt werden. Als erstes gilt es demnach zu klären, ob die Kinder überhaupt der Meinung sind, dass sie in Computer- und Konsolenspielen Fertigkeiten erwerben. Zweitens wird herauszufinden sein, ob diese erworbenen Fähigkeiten im Alltag angewandt werden.

Im Mittelpunkt dieser Arbeit steht somit die subjektive Wahrnehmung von Kindern hinsichtlich des Lernens in Computer- und Konsolenspielen und der Anwendung des Gelernten im Alltag. Anhand leitfadengestützter Interviews werden Kinder befragt, um von ihnen über ihre in Computer- und Konsolenspielen erlangten Fertigkeiten und über deren Anwendung im Alltag zu erfahren. Das Hauptanliegen dieser Arbeit liegt nicht darin herauszufinden, ob Kinder den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit erkennen, sondern darin, ob sie Übertragungen zwischen Spiel und Wirklichkeit wahrnehmen. Anhand der Literatur (Müsgens 2000, Kyas 2007) kann es als nachgewiesen gelten, dass Kinder den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit kennen, daher muss dies hier kein weiteres Mal überprüft werden. Dennoch wird angenommen, dass sich in den Interviews zeigen wird, dass den Kindern der Unterschied bekannt ist.

Klimmt (2007, S. 61) weist darauf hin, dass es durchaus Sinn macht, die Frage nach Lerneffekten durch Computerspiele zu stellen, da Kinder und Jugendliche dadurch sehr viele sehr unterschiedliche Dinge lernen können. An anderer Stelle konstatiert er gar ein Erkenntnisdefizit in der Forschung darüber wie Kinder und Jugendliche von Computerspielen profitieren (Klimmt 2004, S. 10). Dieses Profitieren bezieht sich nicht auf die sogenannte Edutainment-Software, welche Unterhaltung und Lernen verbindet, sondern es geht dabei um Lerneffekte bei Entertainment-Software. Lernsoftware verfolgt die Absicht, bestimmte kognitive Operationen zu trainieren. Reine Spielsoftware verfolgt dieses Ziel nicht.

Dass die zweite Fragestellung, ob das Gelernte in den Alltag transferiert wird, in der vorliegenden Fachliteratur noch nicht ausreichend behandelt wurde, darauf weist beispielsweise Nikolaus Vollmer hin. Er geht davon aus, dass durch die Kompetenzanforderungen von Computerspielen Lerneffekte bei den Spielern trainiert werden. „Inwieweit sich diese Lerneffekte auf die reale Welt übertragen lassen, ist allerdings noch nicht geklärt und umstritten“ (Vollmer 2000, S. 35). Diese Aussage zeigt, dass das Erkenntnisvermögen in diesem Bereich gering ist. Die Forschungsfrage in dieser Arbeit konzentriert sich demnach auf die Wahrnehmung von Kindern zu ihren Lernerfahrungen in Computer- und Konsolenspielen und auf die Übertragung des Gelernten in den Alltag.

Das erste Kapitel dieser Arbeit wurde mit der Einleitung eröffnet und wird mit den bisherigen empirischen Studien zum Thema fortgesetzt. Die Darstellung des Forschungsstandes gliedert sich in zwei Unterkapitel. Im Ersten kommt es zur Darstellung der Forschungen von Kraam-Aulenbach (2003) sowie von Fromme u.a. (2000). Im zweiten Unterkapitel werden Forschungen von Witting und Esser (2003), Witting (2007), Ladas (2002), Müsgens (2000) und Kyas (2007) dargestellt.

Im ersten Unterkapitel werden zwei Forschungen (Kraam-Aulenbach 2003, Fromme u.a. 2000) vorgestellt. Nadia Kraam-Aulenbach ging es darum, Computerspiele und deren denkerische Anforderungen zu untersuchen sowie den Ablauf von Problemlösungsprozessen inklusive den Einfluss von Vorerfahrungen zu beleuchten. Fromme befragte Kinder zu den Kompetenzanforderungen von Computerspielen sowie zur Wahrnehmung von spielerischen Aneignungsprozessen.

Im zweiten Unterkapitel werden fünf Forschungen zum Thema Transfer bei Computer- und Konsolenspielen dargestellt. Bei allen zeigten sich Übertragungen, in unterschiedlichen Ausmaßen, von Computerspielen in andere Welten und umgekehrt. Witting und Esser erforschten die Vielfalt der Transferprozesse und die Bedingungen für deren Zustandekommen qualitativ. Witting beleuchtete die Austauschprozesse zwischen virtueller Welt und Lebenswelt durch Interviews mit Computerspielnutzern. Ladas untersuchte anhand von quantitativen Fragebögen,



die Gründe für die Auswahl von gewalthaltigen Computerspielen, deren Wirkungen mit Hilfe des Transfermodells sowie die Wahrnehmung und den Sinn virtueller Gewalt in den Spielen. Bei Müsgens lag der Fokus auf der Befragung von Kindern über die Wirkungen von Computerspielen. Auch Kyas untersuchte Kinder um die Wechselwirkungsbeziehungen von Computer- und Konsolenspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren zu beleuchten.

In einem weiteren Kapitel wird die Forschungsfrage hergeleitet.

Das dritte Kapitel leitet den empirischen Teil dieser Arbeit ein. Zuerst wird die zur Beantwortung der Forschungsfrage herangezogene Methode erklärt. Weiters wird die Vorgangsweise der Auswertung dargelegt und danach die Stichprobe vorgestellt. Es folgt die Darstellung der Interviews sowie deren Interpretation. Die Arbeit schließt mit einer Zusammenfassung und einem Ausblick mit weiterführender Frage.

## 2 Potenziale von Computerspielen

Um kompetenzförderliche Potenziale von Computerspielen herauszuarbeiten haben Christa Gebel, Michael Gurt und Ulrike Wagner Computerspiele analysiert (Kompetenzbezogene Computerspielanalyse<sup>1</sup>). Sie versuchten herauszufinden welche Merkmale von Computerspielen welche Kompetenzen fördern und welche Eigenschaften der Kompetenzförderung abträglich sind. „Als kompetenzförderliche Faktoren werden dabei Merkmale verstanden, die von den Spielenden (vorhandene) Kompetenzen zur Erreichung der Spielziele erfordern und dabei Lernmöglichkeiten eröffnen“ (Gebel u.a. 2004, S. 19). Wenn die erforderlichen Kompetenzen beim Spieler nicht vorhanden sind, z.B. aus Computerspielen mit ähnlichen Anforderungen, müssen sie erlernt werden. Dies kann auf verschiedene Weisen geschehen, beispielsweise durch eigenes ausprobieren oder durch vorzeigen lassen.

Gebel u.a. weisen darauf hin, dass man um Kriterien zur Beurteilung der Kompetenzförderlichkeit konkreter Spiele bestimmen zu können, „die üblichen groben Genrezuordnungen und damit verbundenen pauschalen Zuschreibungen wie 'Simulationsspiele fördern vernetztes Denken““ (Gebel u.a. 2004, S. 19) überwinden muss. Außerdem ist zu beachten, dass viele aktuelle Computer- und Konsolenspiele Mischformen verschiedener Spielgenres sind.

Nach der von Gebel u.a. durchgeführten Literaturrecherche zum Thema, kristallisierten sich Kompetenzdimensionen heraus, welche medienbezogene und medienunabhängige Kompetenzen sowie die Rahmungskompetenz betrifft und beim Spielen von Computerspielen gefördert werden. Bei einer ausgebildeten Rahmungskompetenz (vgl. Fritz 2003, S. 21) werden Reizeindrücke eindeutig bestimmten Welten zugeordnet. Jürgen Fritz geht dabei von einem Netzwerk der Lebenswelt aus, welches reale, mentale, mediale, virtuelle sowie Traumwelt und Spielwelten umfasst. Gebel u.a. halten es allerdings für fragwürdig, dass durch bestimmte Spieleigenschaften die Rahmungskompetenz gefördert werden kann.

---

<sup>1</sup>Ein Projekt des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, August 2004.

Die medienbezogene Kompetenz betrifft vor allem die Mediennutzungskompetenz, die es, wenn vorhanden, dem Nutzer ermöglicht, angemessen und zielgerichtet Medien und Medienangebote zu konsumieren (vgl. Gebel u.a. 2004, S. 21).

Unter medienunabhängigen Kompetenzen werden kognitive, soziale und persönlichkeitsbezogene Kompetenzen verstanden. Diese drei werden als durch Computerspiele besonders förderbar betrachtet. Kognitive Kompetenzen sind beispielsweise Konzentrationsfähigkeit, schlussfolgerndes Denken, und Planungsfähigkeit. Die soziale Kompetenz umfasst moralische Urteilskompetenz, Interaktionsfähigkeiten, Kommunikationsfähigkeit und so weiter. Die Fähigkeit zur Selbstbeobachtung und das Motivations-Emotionsmanagement gehören unter anderem zu den persönlichkeitsbezogenen Kompetenzen.

Sensomotorische Fähigkeiten können auch in Spielen gefördert werden. Diese werden allerdings keinem bestimmtem Kompetenzbereich zugeordnet.

Danach wurden Ebenen festgelegt, auf denen die Merkmale von Spielen analysiert wurden. Auf der Strukturebene sind gestalterische Aspekte, Aufgabenstruktur und didaktische Aspekte zu finden. Die Inhaltsebene betrachtet den inhaltlichen Rahmen, Welt- und Menschenbilder, den Realitätsbezug und Rollen und Identifikationsangebote. Zur Handlungsebene zählen Spielerpräsenz, Interaktions- und Gestaltungsmöglichkeiten. Diese Ebenen bestimmen die Ausprägung der Spielanforderungen.

Aus den Kompetenzdimensionen und den Ebenen wurden folgend Kriterien entwickelt, mit denen kompetenzfördernde Aspekte von Computerspielen beurteilbar sind. Diese sind: Adaptivität, Motivationspotenzial, Angemessenheit des ethisch-normativen Gehalts, Anforderungsprofil, Problemstrukturen und Vielfalt der Problemstellungen, Involvementpotenzial und Differenziertheit des „didaktischen Systems“.

In dieser Forschung wurden also Kriterien herausgearbeitet, die bei einer Untersuchung zur Kompetenzförderung von Computerspielen zu beachten wären. Es zeigte sich eine hohe Komplexität hinsichtlich der Computer- und Konsolenspiele und deren Förderpotenzial. Fraglich bleibt allerdings, inwiefern diese Kompetenzen bei Kindern tatsächlich gefördert werden. Hierzu erscheint es

sinnvoll, Kinder direkt anzusprechen und sie nach ihrer Meinung bezüglich ihrer Einschätzung nach in Computer- und Konsolenspielen Gelerntem zu befragen. Gebel u.a. (2004) führen selbst an, dass es nötig wäre zu untersuchen, wie die Kriterien von den Nutzenden wahrgenommen werden. Erst dann kann es möglich sein, Übertragungsmöglichkeiten zu konkretisieren und „Bedingungen für weitere Transfermöglichkeiten“ (Gebel u.a. 2004, S. 14) herauszuarbeiten.

In dieser Untersuchung werden ebenfalls Kompetenzanforderungen herangezogen werden, um die Kinder anhand diesen nach ihren Lernerfahrungen zu befragen. Da es sich bei den zu Befragenden um Kinder handeln wird, müssen gut verständliche Bezeichnungen für Kompetenzanforderungen in Computer- und Konsolenspielen herangezogen werden. Die von Gebel u.a. vorgeschlagenen Bezeichnungen sind für Kinder vermutlich unverständlich und daher müssen einfachere Begriffe gefunden werden. Um mehr über die Fähigkeiten von Kindern in Erfahrung zu bringen, bedarf es also einer Operationalisierung der hier verwendeten Begriffe.

Im nächsten Schritt werden Untersuchungen vorgestellt, bei denen es darum ging, Spieler bezüglich Anforderungen in Computer- und Konsolenspielen zu befragen.

### **3 Bisherige Studien**

Der bisherige Theoriestand zum Thema dieser Arbeit wird in zwei Kapitel unterteilt. Zum einen geht es um die Darstellung des Theoriestandes über das Lernen in Computer- und Konsolenspielen und zum anderen um das Anführen von Forschungen mit dem Transfermodell, wobei es um Übertragungen von und in Computer- und Konsolenspielen geht, das von Jürgen Fritz entwickelt wurde. Dieses zweite Kapitel wird in Forschungen mit Jugendlichen und Erwachsenen und in Forschungen mit Kindern unterteilt, um mögliche Unterschiede bei den Übertragungen aufzuzeigen.

### 3.1 Was können Kinder beim Computerspielen lernen?

Aus der medienpädagogischen Forschung werden hier zwei Arbeiten vorgestellt werden, welche davon ausgehen, dass die Kompetenzanforderungen auf Seite der Spiele Kompetenzen auf Seite der Spieler fördern bzw. dass bestimmte Genres bestimmte Kompetenzen fördern und somit Lerneffekte eintreten können. Konkret bedeutet das, dass, wenn bei einem Spiel motorische Geschicklichkeit gefordert wird, dies eine Möglichkeit für das Erlernen dieser Anforderung darstellt. Um motorischen Anforderungen nachkommen zu können, muss der Spieler visuelle Reize und Informationen in kürzester Zeit verarbeiten und auf diese angemessen reagieren (vgl. Kraam-Aulenbach 2003, S. 24).

Zunächst wird noch eine Untersuchung mit Erwachsenen vorgestellt, um eventuelle Auffassungsunterschiede zwischen Kindern und Erwachsenen zum Thema Lerneffekte bei Computer- und Konsolenspielen sichtbar zu machen.

Einer Untersuchung zufolge, bei der Erwachsene über Lernmöglichkeiten in Computerspielen interviewt wurden, glaubt kaum einer der Befragten, „tatsächlich etwas Wichtiges durch das Spielen für seinen Alltag gelernt zu haben. Auffällig ist, daß Intensität und Dauer des Spielens die Meinung über das Spielen und die Lernmöglichkeiten nicht positiv beeinflusst.“ (Hoffmann/Wagner 1995, S. 157)

Von Einzelnen wurden beispielhaft folgende erworbene Fähigkeiten genannt: Verbesserung der Englischkenntnisse, Schulung von Reflexen, Feinmotorik, räumliches und logisches Denken sowie Ausdauer und Konzentration. Erwähnt wurde von den Befragten auch der Erwerb allgemeiner Computerkenntnisse und das Kennenlernen neuer Sportregeln durch das Spielen. Weiters wurde von in Spielen gelernten Spielstrategien sowie Handlungsmustern berichtet, die auch dazu beitragen, die Spielsteuerung zu automatisieren (vgl. Hoffmann/Wagner 1995, S. 157).

Die eher geringe Überzeugung, aus dem Spiel schöpfen zu können führen Hoffmann und Wagner darauf zurück, dass Alltag und Computerspielwelt sehr unterschiedlich sind (vgl. 1995, S. 157). Außerdem meinen sie, dass die strikte

Trennung zwischen den beiden Welten daher rührt, dass Erwachsene versuchen, sich möglichst gesellschaftskonform zu verhalten, weil erwartet wird, dass sie sich vernünftig und berechenbar benehmen (vgl. Hoffmann/Wagner 1995, S. 166).

In einer Untersuchung von Nadia Kraam-Aulenbach galt es zu analysieren „wie sich Computerspiele verschiedener Genres in ihren denkerischen Anforderungsprofilen unterscheiden, wie Problemlösungsprozesse in Computerspielen generell ablaufen und welchen Einfluss Vorerfahrungen mit Computerspielen auf den Problemlösungsprozess haben.“ (Kraam-Aulenbach 2003, S. 1) Ihre Untersuchung gliederte sich in die Voruntersuchung, eine kleine empirische Studie und in die Hauptuntersuchung. Die Voruntersuchung und die kleine empirische Studie sind hier als besonders relevant anzusehen, da sie mit Kindern zwischen neun und elf Jahren durchgeführt wurden und die in dieser Arbeit zu befragenden Kinder das selbe Alter haben. Die Kinder wurden während dem Spielen von *Die Abenteuer der Zobinis* beobachtet und danach befragt. Dabei wurde der Fragestellung *Sind Kinder in der Lage, im Rahmen eines Computerspiels induktiv zu denken?* nachgegangen. Es stellte sich heraus, dass die Mehrheit der Kinder induktiv denken konnte. Demnach ist es den Kindern möglich, „Regeln aus Erfahrungen und Kenntnissen abzuleiten, die (...) in den vorherigen Spielzügen oder Spielsitzungen gemacht“ (Kraam-Aulenbach 2003, S. 23) wurden. Um ein Spiel erfolgreich zu meistern sind diese induktiven Fähigkeiten notwendig.

Weiters kam es durch „den Aufforderungscharakter des Computerspiels, Nachfragen der Beobachter“ (Kraam-Aulenbach 2003, S. 3) und den Spielerfolg zu einer Steigerung der Denkleistung. Außerdem kam es durch Übung und Erfahrung zur Entwicklung von neuen Denkschemata. Aufgrund von positiven Rückmeldungen der Beobachter zeigte sich eine Motivation zu Denkprozessen.

Fromme u.a. (2000) untersuchten das reflexive Verhalten Heranwachsender zu ihrer eigenen Spielkultur in einer Forschung mit 1111 Schülern anhand von quantitativen Fragebögen. Unter anderem befragten sie die Kinder, die im Alter zwischen sieben und vierzehn Jahren waren, nach den Kompetenzerfordernissen der Spiele und wie sie die spielerischen Aneignungsprozesse wahrnehmen. Dabei mussten die Kinder Kompetenzerfordernisse wie logisch denken oder überlegen,

Phantasie haben, geschickt steuern, cool bleiben usw. nach den Gesichtspunkten *gerne*, *egal* oder *nicht gerne* bewerten. Die Ergebnisse wurden nach unterschiedlichen Differenzierungen interpretiert. Differenziert wurde nach Geschlecht, Lieblingsgenre, Altersgruppen, Schultypen und Kulturkreis. Es zeigte sich, dass die abgefragten Kompetenzen durchwegs positiv bewertet wurden und dass nur die Anforderung, viele Dinge gleichzeitig zu machen, negativ bewertet wurde. Am liebsten ist den Kindern die Forderung im kognitiven Bereich.

### **3.1.1 Zusammenfassung**

Durch diese beiden Forschungen konnte gezeigt werden, dass von Kindern Kompetenzanforderungen wahrgenommen werden. In beiden Untersuchungen zeigten sich kognitive Bereicherungen durch Computerspiele. Die Kinder werden nicht nur gefördert, sondern sie wünschen sich offenbar kognitive Anforderungen, wenn sie ein Spiel spielen.

Bei Kraam-Aulenbach konnten keine angemessenen Bezeichnungen für die in Computer- und Konsolenspielen zu erwerbenden Fähigkeiten, für die in dieser Arbeit durchzuführenden Interviews gefunden werden, weil der Forschungsprozess nicht derartig offen ausgelegt wurde. Da Kinder in dieser Arbeit umfassend nach ihren Lernerfahrungen in Computer- und Konsolenspielen befragt werden und bei Kraam-Aulenbach lediglich Denkprozesse untersucht wurden, ist diese Forschung für den weiteren Forschungsverlauf wenig ergiebig.

Die von Fromme u.a. an die Kinder herangetragenen Kompetenzanforderungen der Spiele wurden von diesen verstanden. Aufgrund der guten Verständlichkeit dieser Begriffe und weil es Anforderungen sind, die in einem Großteil der Computer- und Konsolenspiele vorkommen, werden sie für die hier durchzuführenden Interviews herangezogen. Hierzu ist festzuhalten, dass sie nicht das ganze Spektrum der Spielanforderungen abdecken, aber dennoch wesentliche Anforderungen von Computer- und Konsolenspielen wie der kognitive, der sensomotorische und der emotionale Bereich angesprochen werden.

Besonders wertvoll scheinen die Kompetenzbezeichnungen weiters zu sein, weil sie Genrezuordnungen und deren Zuschreibungen vermeiden. Dennoch wird festgehalten, dass bestimmte Genres eher bestimmte Kompetenzen fördern als andere.

Wie sieht es nun aber mit der Übertragung bzw. Anwendung von in Computer- und Konsolenspielen Erworbenem in die reale Welt aus? Hierzu werden empirische Studien herangezogen, die sich auf das Transfermodell von Jürgen Fritz beziehen.

### **3.2 Transfers von Elementen aus Computerspielen in verschiedene Bereiche der Lebenswelt**

Wenn etwas transferiert wird, ist damit eine Übertragung von etwas an einen anderen Ort gemeint. Ein Flugzeug transferiert beispielsweise Passagiere von Wien nach Madrid. Elemente von Computer- und Konsolenspielen können auch in andere Situationen übertragen werden. Ein „Transfer ist ferner die Übertragung des Gelernten auf eine andere Aufgabe oder eine andere Situation.“ (Fritz 2003, S. 2) Es wäre also auch möglich, dass die oben angesprochenen erworbenen Kompetenzen in Computer- und Konsolenspielen in andere Bereiche transferiert werden.

Das Modell von Fritz geht allerdings nicht von kausalen Übertragungen aus, sondern ein Transfer schließt eine Transformation des Transferierten mit ein. Das Transferierte wird also verändert, um in einer anderen Welt Bedeutung zu erlangen. Demnach werden positive wie negative Effekte von Spielen nicht nach dem Ursache-Wirkungsprinzip transferiert.

Die Forschungen zu diesem Themenbereich werden unterteilt in Untersuchungen mit Jugendlichen und Erwachsenen und in Untersuchungen mit Kindern, um einen Überblick über die vorhandenen Transfers zu bekommen. Mit Kindern liegen nach



derzeitigem Stand zwei Untersuchungen vor. Mit Jugendlichen und Erwachsenen hingegen sind drei Forschungen bekannt.

### **3.2.1 Jugendliche und Erwachsene**

Tanja Witting und Heike Esser (2003) interviewten zwanzig Computerspieler mit einem Durchschnittsalter von 24,5 Jahren, um die Vielfalt von Transferprozessen und die Bedingungen die das Zustandekommen dieser Prozesse begünstigen, zu erforschen. Bei den Interviews zeigten sich unterschiedliche Transfers. Bei manchen Fragen waren Mehrfachnennungen möglich, deshalb kommen Prozentangaben über 100% zustande.

Der Problem lösende Transfer von der virtuellen in die mentale Welt ist bei jedem der Interviewten schon einmal aufgetreten. Dabei wird über Lösungsmöglichkeiten nachgedacht die zum weiterkommen im Spiel dienen. Beim Problem lösenden Transfer von der virtuellen in die reale Welt werden andere Personen um Hilfe gefragt, wenn ein Problem beim weiterkommen im Spiel besteht. Dieser Transfer wurde von 90% der Befragten angegeben. 65% geben an, dass sie Informationen über ein Spiel in Fachzeitschriften heranziehen um im Spiel voran zu kommen. Für 15% ist die Beschaffung von Informationen über ein Datennetz hilfreich und 5% rufen bei einer Hotline an, um Hilfestellungen zu bekommen.

Herausgefunden haben Witting und Esser, dass „das Ziel, Erfolg im Spiel zu haben (...) einer der Auslöser für den Problem lösenden Transfer“ (Witting/Esser 2003, S. 34) zu sein scheint.

Ein weiterer Transfer ist der auf das Gedächtnis bezogene Transfer. Hierbei ging es darum herauszufinden, welche Aspekte nach Ende eines Spiels von diesem in Erinnerung behalten werden. Die meisten Befragten, nämlich 65%, erinnern sich an emotionale Einschätzungen und Reaktionen. „Da der Aspekt des emotionalen Erlebens des Spiels von großer Bedeutung ist, verbleibt er in der Regel auch am längsten im Gedächtnis.“ (Witting/Esser 2003, S. 35) 60% erinnern sich an die Spieloberfläche oder an bestimmte Bilder des Spiels. Von 40% der Interviewten wird angegeben, sich an bewertende Aspekte des Spiels zu erinnern. An

geforderte Handlungsmuster erinnern sich 25%, an die Spielgeschichte erinnern sich 15% und an bestimmte Namen erinnert sich niemand von den Befragten.

Beim emotionalen Transfer von der virtuellen in die mentale Welt werden positive oder negative Gefühle, die aufgrund des Spielverlaufs entstehen, im Alltag wirksam. Dreizehn der befragten Personen transferieren sowohl negative als auch positive Gefühle in die mentale Welt. Zwei Personen transferieren lediglich negative Gefühle und eine Person transferiert lediglich positive Gefühle. Vier Personen geben an, gar keinen emotionalen Transfer beobachtet zu haben.

Emotionale Transfers sind auch von der mentalen Welt in die virtuelle Welt möglich. Dabei werden meist Gefühle wie Wut, Ärger, Frust, Enttäuschungen usw. versucht, im Spiel abzubauen. „Verläuft dieser Transfer erfolgreich und es gelingt dem Spieler, seine negativen Gefühle durch einen erfolgreichen Spielverlauf zu kompensieren, bedingt dies wiederum einen Transfer von der virtuellen in die mentale Welt.“ (Witting/Esser 2003, S. 37) Die gemachten Erfolgserlebnisse können dann zu einer positiven Stimmung führen.

Bei sieben Interviewpartnern traten auch Anspannungstransfers auf. Dabei entstehen Anspannungsgefühle nach einnehmenden Spielphasen, weil das Spiel unbedingt gemeistert werden will. Wenn es ihnen gelang mit dem Computerspiel zu verschmelzen, fiel es ihnen nach Beendigung des Spiels schwer, von diesem abzuschalten.

Wenn Wertorientierungen der realen Welt durch Computerspiele beeinflusst werden, spricht man vom ethisch-moralischen Transfer von der virtuellen in die reale Welt. Für alle befragten Personen steht fest, dass ihre Werte durch Computerspiele nicht beeinflusst werden. 85% gaben an, dass die ethisch-moralischen Prinzipien der realen und der virtuellen Welt unterschiedliche sind. „Dennoch existieren für einige dieser Spieler auch in der virtuellen Welt ethisch-moralische Grenzen, die diese nicht überschreiten mochten.“ (Witting/Esser 2003, S. 38) Für 15% gelten in der virtuellen wie in der realen Welt die selben Wertmaßstäbe. Sie suchen sich deshalb keine Spiele aus, „die gegen ihre ethisch-moralischen Prinzipien verstoßen.“ (Witting/Esser 2003, S. 38)

In Computerspielen werden Handlungsmuster angewandt, die auch in andere Welten transferiert werden können. Dieser Transfer wird instrumentell-handlungsorientierter Transfer genannt und wurde von sieben der befragten Computerspieler schon einmal eingesetzt. Der instrumentell-handlungsorientierte Transfer von der virtuellen in die reale Welt wird eher als unmöglich eingestuft. Allerdings wurde von Transfers von Sportspielen in die reale Welt berichtet. Dabei wurden bestimmte Tricks aus Basketball-Simulationen in der Realität verwendet.

„Es werden jedoch nicht nur Handlungsmuster übernommen, die der spezifischen Thematik des Spiels entspringen, sondern auch die generelle instrumentelle Handlungsweise im Umgang mit dem Computer auf die Realität ist übertragbar.“ (Witting/Esser 2003, S. 40) Berichtet wurde hierzu zum Beispiel von einer Person, dass sie in der realen Welt einen losen Stein einer Mauer anklicken wollte, weil sich im Spiel hinter losen Steinen etwas verbirgt. Um an diesen Gegenstand heran zu kommen ist es nötig, den losen Stein anzuklicken.

Vorgekommen sind bei den Interviewten auch instrumentell-handlungsorientierte Transfers von der virtuellen in die mediale Welt, wobei sie während dem fernsehen eine Person in einem Film anklicken wollten.

Dreizehn der Interviewpartner geben an, einen assoziativen Transfer erlebt zu haben. „Der assoziative Transfer ist dadurch gekennzeichnet, dass sich Reizeindrücke in der realen Welt spontan mit Bildern, Geräuschen oder Situationen der virtuellen Welt verbinden.“ (Witting/Esser 2003, S. 41) Neun von dreizehn Personen assoziieren Bilder, sieben von dreizehn Personen assoziieren Geräusche und sieben von dreizehn Personen assoziieren Situationen. „(...) Intensives affektives Erleben und die besondere Form der Wahrnehmung“ (Witting/Esser 2003, S. 42), wie beispielsweise bei First-Person-Shootern, „scheinen den assoziativen Transfer zu verstärken.“ (Witting/Esser 2003, S. 42)

Der auf Phantasietätigkeiten bezogene Transfer ist von der virtuellen Welt in die mentale Welt und von der virtuellen Welt in die Traumwelt möglich. In der mentalen Welt wurden von fünf Personen Phantasien entfaltet, die eine Weiterentwicklung eines Spiels darstellten. Vier Personen dachten in ihrer Phantasie über die Verbesserung eines Spiels nach.

In der Traumwelt sind zwölf Personen auf Landschaften oder Figuren aus Computerspielen getroffen und hatten somit einen auf Phantasietätigkeiten bezogenen Transfer von der virtuellen Welt in die Traumwelt.

Drei Personen sagen, dass die virtuelle Zeiterfahrung der Computerspiele einen Einfluss auf die reale Welt hat und somit ein Zeit erlebender Transfer stattfindet. Dies geschieht allerdings lediglich bei Spielen im Realtime-Modus, wonach der Spieler in den Zeitfluss des Spiels eingebunden ist und unverzügliches Handeln für das Fortkommen im Spiel unerlässlich ist.

„Es deutet sich aber auch ein Transfer in die mentale Welt an, wenn die Interviewpartner beschreiben, sie fühlten sich nach solchen Spielen 'fahrig, unkonzentriert und hektisch'.“ (Witting/Esser 2003, S. 44)

Alle zwanzig Interviewpartner beschreiben, ihr Empfinden für die Zeit während des Aufenthalts im Spiel zu verlieren.

Ein weiterer Transfer ist der informationell-realitätsstrukturierende Transfer. Dabei werden von der virtuellen Welt Informationen entnommen die dem Verständnis der Realität dienlich sein können. Sechzehn Personen gaben an, aus Wirtschafts-, Militär- oder Flugsimulationen informative Inhalte zu transferieren.

Die Beleuchtung der Austauschprozesse zwischen der virtuellen Welt und weiteren Welten von Computerspielnutzern im Jugendlichen- und Erwachsenenalter war das Ziel der Arbeit von Tanja Witting (2007). Ihre Interviews konzentrierten sich auf ab 16-Jährige, da sie der Meinung ist, dass Kinder nicht über eine ausreichende Reflexions- und Verbalisierungsfähigkeit verfügen. Dies widerlegen die unter dem Titel *Kinder* angeführten Untersuchungen dieser Arbeit. In dieser Untersuchung ließen sich bei den 80 Interviewten zahlreiche Transfers feststellen. Genauer beschrieben werden instrumentell-handlungsorientierte Transfers und ethisch-moralische Transfers. Außerdem erweiterte Witting das Transfermodell nach Jürgen Fritz um den wahrnehmungsorientierten Transfer und um den das Verbalverhalten betreffenden Transfer, welche in dem Werk von Witting genauer beschrieben werden.

Nachgewiesen werden konnten intramondiale instrumentell-handlungsorientierte Transfers innerhalb der virtuellen Welt. Alle Interviewpartner berichten von diesen Transfers. Den Berichten der Interviewpartner zufolge lassen sich zwei Formen dieses Transfers unterscheiden. Zum einen werden Handlungsschemata transferiert, bei denen es um das Handeln im Spiel geht und zum anderen werden Handlungsschemata transferiert, bei denen es um die Steuerung des Spiels geht. Übertragungen von Handlungsschemata, bei denen es um das Handeln im Spiel geht, kommen bei allen Personen vor. Von Übertragungen von Handlungsschemata, bei denen es um die Steuerung des Spiels geht, berichten 24 Personen. Witting zieht den Schluss, dass diese Transfers vor allem auf der Print-Ebene zu erfolgen scheinen und dass somit sehr einfache Handlungsmuster transferiert werden.

Weiters werden von den Interviewpartnern intermondiale instrumentell-handlungsorientierte Transfers von der virtuellen in die reale Welt erwähnt. Auch an dieser Stelle wird unterschieden zwischen Handlungsschemata, die sich auf das Handeln im Spiel beziehen und Handlungsschemata, die sich auf die Steuerung des Spiels beziehen. Handlungsschemata, die sich auf das Handeln im Spiel beziehen, sind von 43 der Computerspieler auf den Bereich des Sports, auf den Bereich des realen Straßenverkehrs oder den Bereich des Renn- und Kartsports oder auf den Bereich des strategischen Denkens innerhalb der realen Welt transferiert worden. Im Bereich des Sports können sich die Transfers auf der Print-Ebene (einfache Handlungsmuster) sowie auf der metaphorischen Ebene (Taktik) vollziehen. Die Transfers, die den Bereich des strategischen Denkens betreffen, vollziehen sich entweder auf der metaphorischen oder der dynamischen Ebene. Vier Personen haben schon einmal einen instrumentell-handlungsorientierten Transfer von Handlungsschemata aus der virtuellen Welt der Ego-Shooter in die reale Welt erlebt. Transferiert wurden aber keine Handlungen, die das Schießen betreffen. Die in diesem Bereich anzutreffenden Transfers beziehen sich auf die Print- und die metaphorische Ebene.

Von 19 Interviewpartnern wird berichtet, dass sie Handlungsschemata, die sich auf die Steuerung des Spiels beziehen, transferiert haben. Dabei wird versucht, etwas in der realen Welt anzuklicken, einen Rahmen zu ziehen, um Dinge in Gruppen

zusammenzufassen oder in ein Geschehen wie im Computerspiel einzugreifen und es zu lenken.

Instrumentell-handlungsorientierte Transfers von der realen in die virtuelle Welt werden von 24 Interviewpartnern genannt. Es kommt zu Transfers bei Sportspielen, bei Fahrsimulationen, bei strategieorientierten Spielen, bei einem Adventurespiel und zu Transfers im Zusammenhang mit der Persönlichkeit und „den daraus resultierenden allgemeinen Verhaltenstendenzen.“ (Witting 2007, S.123) Dabei verlaufen bei Sportsimulationen, die Transfers auf der Skript-Ebene, vor allem, wenn strategische Handlungsketten übertragen werden. Bei anderen Spielgenres verlaufen die Transfers auf der Print-Ebene. Es kann aber auch zu Transfers auf der metaphorischen und der dynamischen Ebene kommen.

Erwähnt werden von den interviewten Personen auch instrumentell-handlungsorientierte Transfers von der virtuellen in die mentale Welt. Acht Personen berichten von Übertragungen virtueller Handlungsmuster in die mentale Welt. Sie würden manchmal gerne jemanden in der realen Welt auslöschen, tun dies aber nicht, weil sie die realweltlichen Konsequenzen abschätzen können.

Instrumentell-handlungsorientierte Transfers können auch von der virtuellen Welt in die Spielwelt und umgekehrt erfolgen. Vom Transfer von der virtuellen Welt in die Spielwelt berichten fünfzehn Befragte. „Diese Spieler sehen grundsätzliche strategische Gemeinsamkeiten zwischen einzelnen klassischen und virtuellen Spielen, die einen Transfer wesentlicher Handlungsmuster ermöglichen.“ (Witting 2007, S. 127) Von einigen Spielern wird aber auch der Transfer von der Spielwelt in die virtuelle Welt genannt, allerdings spielen nicht alle der Befragten Regelspiele, sodass dieser insgesamt bei eher wenigen vorkommt.

Bei Transfers von der virtuellen Welt in die mediale Welt wird wieder unterschieden zwischen der Steuerung des Spiels und dem Handeln im Spiel. Sechs Interviewpartner berichten von dem Wunsch, „in mediale Welten durch die Anwendung von solchen Handlungsmustern einzugreifen, die sie zur Steuerung eines Bildschirmspiels an Tastatur, Maus oder Joystick ausführen.“ (Witting 2007,

S. 132) Solche Transfers sind damit eher selten, betrachtet man die Anzahl der insgesamt interviewten Personen.

„Von dem Impuls, in mediale Welten gemäß bildschirmspieltypischen Handlungsschemata eingreifen zu wollen, berichten sieben Interviewpartner.“ (Witting 2007, S. 134) Bei diesem Transfer kommt es zur Übertragung von Handlungsmustern aus Bildschirmspielen in Form eines beabsichtigten Eingriffs in die mediale Welt. Meist bezieht sich der angestrebte Eingriff auf Filme oder Berichterstattungen im Fernsehen.

Insgesamt zehn der befragten Personen transferieren Handlungsmuster von der medialen in die virtuelle Welt. Bei drei der Befragten werden beim instrumentell-handlungsorientierten Transfer Handlungsmuster aus Printmedien herangezogen. In Büchern gelesene mögliche Angriffstaktiken dienen dann beispielsweise im Computerspiel bei einem Manöver als Rückhalt. Die restlichen Spieler berichten von Übertragungen möglicher Handlungsmodelle aus Filmen und Fernsehsendungen.

Witting fand durch die geführten Interviews heraus, dass die Spieler nicht nur Handlungsschemata transferieren, sondern auch Wahrnehmungsschemata. Bei intramondialen wahrnehmungsorientierten Transfers innerhalb der virtuellen Welt sind „die Wahrnehmungen bei einem neuen Spiel deutlich geprägt (...) durch den Transfer von Schemata“ (Witting 2007, S. 145), die im Umgang mit Spielen desselben Genres erworben wurden. Neunundzwanzig Personen äußern sich zum Transfer von Wahrnehmungsschemata innerhalb der virtuellen Welt. Bevor den Handlungsanforderungen eines neuen Spiels erfolgreich begegnet werden kann, müssen Wahrnehmungsschemata entwickelt werden, „mit deren Hilfe sie sowohl die Aufgabenstellung als auch die zu ihrer Bewältigung notwendigen Spielelemente erfassen können.“ (Witting 2007, S. 145) Es gilt, sich eine medienspezifische Lesefähigkeit anzueignen, um den Bedeutungsgehalt symbolischer Abbildungen verstehen zu können. (vgl. Witting 2007, S. 145)

Zu intermondialen wahrnehmungsorientierten Transfers von der virtuellen Welt in die reale Welt kam es bei dreizehn der Interviewpartner. Sie transferierten dabei Wahrnehmungsschemata, denen sie bei Renn- und Fahrspielen, Ego-Shootern,

Strategiespielen, Adventurespielen, Simulationspielen und abstrakten Denkspielen begegnet sind, in die reale Welt. „Hierbei werden Personen, Gegenstände und Abläufe der realen Welt unter Rückgriff auf ursprünglich spielbezogene Wahrnehmungsschemata wahrgenommen.“ (Witting 2007, S. 147)

Diese Transfers können also beispielsweise bei Ähnlichkeiten von Spiel und Realität auftreten, sodass man Situationen im Spiel und in der Realität als ähnlich erlebt. Ein anderer Spieler berichtet von einem wahrnehmungsorientierten Transfer, bei dem er im realen Leben das nicht Vorhandensein seiner Pistole bemängelte, weil er in einem Computerspiel normalerweise eine Pistole bei sich hatte. Zu einem anderen wahrnehmungsorientierten Transfer ist es bei einem Adventurespiel gekommen. Nach dem Spiel wollte der Interviewpartner fortdauernd Gegenstände einsammeln, um sie später für die Lösung eines Rätsels anzuwenden.

Ein weiterer, im Transfermodell nicht vorkommender, Transfer ist der das Verbalverhalten betreffende Transfer. Auch dieser Transfer wurde durch die von Witting geführten Interviews bei 30 Personen deutlich. Dieser Transfer kommt lediglich in der intermondialen Form, von der virtuellen in die reale Welt, vor. Die Spieler eignen sich dabei Redewendungen, Zurufe und Sprachstile an, die sie aus Computerspielen von virtuellen Spielfiguren kennen. „Die in der virtuellen Spielwelt immer wieder auftauchenden Sprachmuster werden in die reale Welt transferiert und in der Kommunikation mit anderen eingesetzt.“ (Witting 2007, S. 159) Die Spielfigur wiederholt immer wieder bestimmte Äußerungen und kann den Spieler somit dazu veranlassen, dass er, Kennern des Spiels bekannte Sprachmuster, in die Kommunikation mit ihnen einbaut. Erreicht werden soll meistens eine humorvolle Reaktion. Allerdings konnte aufgrund zahlreicher Äußerungen von Interviewpartnern festgestellt werden, dass dieser Transfer „auch eine Bedeutung für das Entstehen eines Gruppengefühls“ (Witting 2007, S. 161) hat. Die Zurufe, Redewendungen und Sprachstile wurden nicht von einer willkürlichen Person verstanden, sondern konnten nur angewandt werden, wenn klar war, dass dieser Person das Spiel, aus dem die Äußerung stammt, bekannt ist.

„Das Transfermodell geht von der Möglichkeit ethisch-moralischer Transfers von der realen in die virtuelle Welt aus, bei denen es zur Übertragung von normativen



Maßstäben kommt, die der realen Welt entstammen und um deren Befolgung sich die Spieler auch innerhalb der virtuellen Welt bemühen.“ (Witting 2007, S. 169) Der ethisch-moralische Transfer von der realen in die virtuelle Welt kann zwei unterschiedliche Formen annehmen. Er kann auf die Spielauswahl der Spieler oder auf das spielerische Verhalten Einfluss nehmen.

„Einerseits ist es möglich, dass die Übertragung realweltlicher Wertmaßstäbe auf die virtuelle Welt Einfluss hat auf die Spielauswahl der User und sich somit in den präferierten und den abgelehnten Bildschirmspielen widerspiegelt. Das bedeutet, User lehnen die Spiele ab, die nicht ihren ethisch-moralischen Maßstäben der realen Welt entsprechen, während sie solche Spiele vorziehen, in denen es ihnen möglich ist, gemäß diesen Wertmaßstäben auch in der virtuellen Welt agieren zu können.“ (Witting 2007, S. 169)

Der Transfer, der das spielerische Verhalten beeinflusst, ist durch ein Vorgehen der Spieler gekennzeichnet, „bei dem sie gewaltbetonte Handlungsstrategien vermeiden und stattdessen ein defensives Verhalten bevorzugen.“ (Witting 2007, S. 170)

Von 68 der Interviewpartner wird betont, dass bei ihnen keine Transfers von Normen in die virtuelle Welt vorkommen. Sie begründen dies mit der Unterschiedlichkeit zwischen virtueller Welt und realer Welt. Zwei Spieler sehen in den Spielen eine Möglichkeit, negative Aspekte ihrer Persönlichkeit auszuleben und trennen somit reale und virtuelle Welt, im speziellen was ethisch-moralische Prinzipien betrifft. Das Spielverhalten wird von zwölf Personen durch ethisch-moralische Transfers von der realen in die virtuelle Welt beeinflusst. Sie sind sich bewusst, dass es keine Konsequenzen mit sich zieht, wenn sie jemanden in der virtuellen Welt erschießen. Für sie sind gewisse Werte aber auch in der virtuellen Welt wichtig, die sie von der realen Welt in das Spiel transferieren. „Scheinbar wird dem virtuellen Töten durch die User jedoch weitgehend eine eigenständige Bedeutung zugewiesen, die das virtuelle Töten vom realen Töten abgrenzt, so ethisch-moralische Transfers unterbindet und die Aufhebung des Tötungsverbots innerhalb der virtuellen Welt für die Spieler ermöglicht.“ (Witting 2007, S. 179)

Nicht nur auf das Verhalten im Spiel bezogen gibt es ethisch-moralische Transfers, sondern sie können auch in Bezug auf die Kommunikation mit anderen Spielern bei Online-Spielen von Bedeutung sein. Einige Spieler berichten auch von

moralischen Prinzipien, die sich auf die Verlässlichkeit bei Strategieabsprachen von Online-Spielen beziehen.

Dieselben zwölf Spieler, deren Spielverhalten durch ethisch-moralische Transfers bestimmt ist, nennen auch ethisch-moralische Transfers, die bei der Spielauswahl von der realen in die virtuelle Welt vorkommen. Hinzu kommen 63 der Spieler, die zuvor ethisch-moralische Transfers von der realen in die virtuelle Welt verneinten. Bei genauem Hinsehen bei der Auswertung der Interviews konnten diese Transfers festgestellt werden.

„Bestimmte aus der realen Welt transferierte Werte stellen Ausschlusskriterien dar, die der Auseinandersetzung mit gewissen Bildschirmspielen entgegenstehen.“ (Witting 2007, S. 182) Bei 75 Interviewpartnern ist die Spielauswahl u.a. abhängig von ethisch-moralischen Transfers. „Von diesen Spielern werden überwiegend nur solche Bildschirmspiele genutzt, deren Inhalte bestimmten alltagsweltlichen Normen nicht entgegenstehen.“ (Witting 2007, S. 183)

Auslöser von ethisch-moralischen Transfers haben oft etwas mit in virtuellen Welten dargestellter Gewalt zu tun. Skrupel können auftreten, wenn die Zielfigur im Spiel menschenähnlich dargestellt ist. Muss auf außerirdische oder sonstige fantastische Wesen geschossen werden, ist dies mit weitaus geringeren Bedenken behaftet.

Bei 31 Befragten ist virtuelle Gewalt ein Auslöser für ethisch-moralische Transfers. Sie lehnen „Bildschirmspiele ab, bei denen der Anteil an gewalthaltigen Spielelementen innerhalb der virtuellen Welt von ihnen als zu umfangreich, zu extrem oder zu dominant erlebt wird.“ (Witting 2007, S. 184) Dennoch werden von manchen gewalthaltige Spiele gespielt, trotz ihrer Ablehnung gegenüber Gewalt in Computerspielen, weil ihnen das allgemeine Spielprinzip des Spiels zusagt.

Im Besonderen werden gegen Kinder gerichtete Gewalt (26 Personen), gegen Frauen gerichtete Gewalt (15 Personen) und gegen Tiere gerichtete virtuelle Gewalt (4 Personen) genannt. Das Tabu, Gewalt Kindern, Frauen und Tieren an zu tun, wird in die virtuelle Welt transferiert und die Spiele deshalb abgelehnt.

Aber auch politische Inhalte und Propaganda können Auslöser für ethisch-moralische Transfers sein und zwar für einen Großteil der befragten Personen. 45

Interviewpartner lehnen Spiele dezidiert ab, die ihrer Meinung nach eine politische Haltung oder Ideologie vermitteln, „die ihrer der realen Welt entstammenden politischen Einstellung und ihrem Wertesystem widerspricht (...).“ (Witting 2007, S. 198) Die für sie in der realen Welt wichtigen Werte werden in die virtuelle Welt transferiert.

Auch wenn fremdenfeindliche oder anderweitig diskriminierende Elemente in einem Spiel enthalten sind, kommt es zur Ablehnung des Spiels. Wenn rechtsextreme Ansichten, die Verharmlosung des Nationalsozialismus bzw. eine Wertschätzung des Nationalsozialismus im Spiel vorkommen, wird das Spiel von allen abgelehnt. Für einige führen nationalsozialistische Symbole schon zur Ablehnung des Spiels, für andere sind Symbole noch kein Grund für die Ablehnung.

Von sechs Spielern wird auf ethisch-moralische Transfers hingewiesen, die durch pornografische Inhalte in Bildschirmspielen ausgelöst werden.

Über ethisch-moralische Transfers von der virtuellen in die reale Welt haben 62 Befragte etwas zu sagen. 53 machen allerdings klar, dass sie „keine Normen und Wertvorstellungen, die ihren Ursprung in der virtuellen Welt haben, in die reale Welt (...) transferieren.“ (Witting 2007, S. 208) Aufgrund ihrer moralischen Stabilität und der Trennung zwischen den Welten käme dies nicht vor.

Beachtung fanden bei acht der Interviewpartner ethisch-moralische Transfers von der virtuellen in die reale Welt. Bei einem Spieler hat sich beispielsweise die „Wahrnehmung der Berichterstattung über reale Kriege verändert“ (Witting, 2007, S. 212). Drei andere haben sich durch das spielen von Kriegsspielen an Kriegsbilder gewöhnt. Bei allen Vieren zeigt sich eine Abnahme moralischer Empörung über Gewalt in Computerspielen. Bei zwei Interviewpartnern tritt ein starkes Bewusstsein an den Tag wenn es um negative Effekte von Gewaltanwendung geht. „Dieses Bewusstsein wirkt sich auch auf die Wahrnehmung der realen Welt aus und bedingt dort eine verstärkte Ablehnung von Gewalt (...).“ (Witting 2007, S. 214)

Manuel Ladas (2002) untersuchte unter Zuhilfenahme des Transfermodells 2141 Computerspieler mit quantitativen Fragebögen. Sein Fokus lag auf dem Thema

gewalthaltiger Computerspiele und die Gründe für deren Auswahl, deren Wirkungen sowie die Wahrnehmung und den Sinn virtueller Gewalt in den Spielen. Es zeigte sich, dass Gewalt in Computerspielen nicht entsprechend Gewalt bei den Spielern in der Realität fördert und dass sie „wettbewerbsähnlich sowie zumeist empathiefrei und rein funktionalistisch wahrgenommen und genutzt“ (Ladas 2002, S. 329) wird.

Angesprochen wurden von Ladas in den Interviews kognitive, phantasiebezogene oder problemlösende Transfers zwischen virtueller und mentaler Welt, wobei ein denken an bzw. ein nachdenken über Computerspiele gemeint war. Weiters abgefragt wurden kognitive oder problemlösende Transfers zwischen virtueller und realer Welt wie z.B. eine Unterhaltung mit Freunden über Computerspiele. Im Interesse der Untersuchung standen auch assoziative oder phantasiebezogene Transfers in die Traumwelt. Ob instrumentell-handlungsorientierte Transfers auf der Print-Ebene in die reale Welt stattfinden, wurde durch die Frage geklärt, ob versehentliche Übernahmen kurzer Handlungsimpulse aus dem Spiel auftreten. Assoziative Transfers auf metaphorischer Ebene im Sinne von Déjà-vu-Erlebnissen wurden ebenfalls untersucht. Die Erforschung informationeller oder realitätsstrukturierender Transfers in die mentale oder reale Welt stellte auch einen Teil der Untersuchung von Ladas dar. Gemeint ist damit das Training von physischen (Reaktion und Geschicklichkeit) oder mentalen (logisches und räumliches Denken) Fähigkeiten durch Computerspiele. Da Ladas speziell Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen untersuchte, galt es, Erfahrungen mit gewaltbezogenen Transfers in die mentale Welt oder in die Spielwelt einzuholen. Diese wurden anhand des Interesses der Spieler für Waffen, Militär, Schießsport, Jagd usw. untersucht. Auch die Frage nach waffengewaltzentrierten, phantasiebezogenen oder instrumentell-handlungsorientierten Transfers aus der virtuellen Welt heraus in die mentale Welt wurde aufgrund der Fokussierung auf das Thema Gewalt in Computerspielen gestellt. Die Spieler wurden dabei auf den möglichen Wunsch nach einer im Spiel kennen gelernten Waffe befragt.

Alle die von Ladas abgefragten Transfers werden von den Befragten als möglich erachtet, allerdings variiert die Nennung der Transfers höchst wahrscheinlich

aufgrund sozialer (Un-)Erwünschtheit. Es gilt als problematisch, bestimmte Spiele zu spielen, da möglicherweise gewaltsame Taten oder Handlungen in die reale Welt transferiert werden könnten und so Schaden entstehen könnte.

So werden folgende Transfers am häufigsten verneint: 83,4% geben an, dass sie keine Handlungen aus dem Spiel versehentlich in die reale Welt übernehmen, 56,9% der Befragten haben keine militanten Interessen und interessieren sich somit nicht für waffengewaltzentrierte Phantasien, 56,4% befragte Personen berichten, keinen Wunsch nach einer Waffe aus einem Spiel zu haben, 46,4% träumen nicht von Spielen und 46,2% erleben keine Déjà-vus in der Realität.

Hingegen treten folgende Transfers häufig auf: 50,9% der Befragten unterhalten sich mit anderen über gespielte Spiele, 29% der befragten Personen stellen ein physisches Training durch Computerspiele fest, 27,8% der Spieler denken über Inhalte von Spielen nach, 24% denken an Spiele und 22,9% stellen ein mentales Training durch Computerspiele fest.

Zusammenfassend stellt Ladas fest, dass Computerspiele für komplexere, z.B. instrumentell-handlungsorientierte Transfers in die Realität nicht geeignet sind. „So stellt nur ein sehr kleiner Teil der Befragten bei sich selbst längerfristige Wirkungen fest, die über ein Nachdenken oder Unterhalten über die Spiele hinausgehen.“ (Ladas 2002, S. 23) Es werden insbesondere, wie oben dargestellt, keine Spielhandlungen in die Realität übernommen.

Assoziative Transfers werden von den befragten Spielern eher selten erlebt. Allerdings eignen sich für die Auslösung von Assoziationen anscheinend plakative, comichafte Darstellungen und effektreiche, intensive Sound- und Musikuntermalung.

Es konnten zahlreiche Transfers von Jugendlichen und Erwachsenen aufgezeigt werden. Nun werden Transfers erläutert, die bei Kindern festgestellt werden konnten.

### 3.2.2 Kinder

Martin Müsgens (2000) interviewte 23 Kinder im Alter von sechs bis elf Jahren um die Wirkung von Computerspielen zu untersuchen. Unter Bezugnahme auf das Transfermodell nach Jürgen Fritz konnte er instrumentell-handlungsorientierte Transfers in die Spielwelt verzeichnen. Die Kinder übertragen dabei Kampfszenen, betonen allerdings, dass sie nur so tun, als würden sie sich schlagen. Emotionale Transfers werden von zehn der befragten Kinder genannt und dabei werden Emotionen wie Ärger, Wut, Freude und Mut übertragen. Ein Befragter gab an, durch die Inhalte in Kampfspielen in der Realität besser kämpfen zu können und erlebte somit einen realitätsstrukturierenden Transfer. Es wird vermutet, dass dies kein instrumentell-handlungsorientierter Transfer ist, da die Kampfbewegung nicht wirklich ausgeführt wurde. Da den Kindern die meisten Transfers bewusst sind, gesteht Müsgens den Kindern ein, in hinreichender Weise zwischen virtueller und realer Welt zu unterscheiden.

Stephan Kyas (2007) untersuchte die Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren und befragte hierzu 60 Kinder mit einem Durchschnittsalter von 11,7 Jahren. Auch er zog hierfür das Transfermodell nach Jürgen Fritz heran und fand in Bezug auf die Transfers heraus, dass die meisten Übertragungen auf einer Ebene bleiben, „die keine Anzeichen auf dauerhaft veränderte Einstellungs- und Verhaltensmuster aufgrund des Spielkonsums erkennen lässt.“ (Kyas 2007, S. 314) Allerdings stellte Kyas problematische Effekte, wie nervöse und unruhige Phasen nach schnellen Spielen, Alpträume in der Nacht und unkonzentrierte Phasen in der Schule fest. Ganz besonders im Hinblick auf Ego-Shooter treten solche Auswirkungen auf, welche in Zusammenhang gesehen werden müssen mit einem hohen Spielkonsum, viel Gewaltspielerfahrung und einer unsicheren Eltern-Kind-Bindung.

Den meisten Kindern ist der Unterschied zwischen realer und virtueller Welt und „damit die Notwendigkeit, intermondiale Transfers nur durch strukturangleichende Transformationen durchführen zu können, bewusst.“ (Kyas 2007, S. 318) Dennoch

probierte ein befragtes Kind schon einmal ein Handlungsmuster aus einem aggressionsorientierten Spiel an einer anderen Person während eines Streits aus. Kyas empfiehlt: „Bei Erkennen von im Alltag gesteigerter Nervosität bzw. Unruhe, Unkonzentriertheit in der Schule sowie nächtlichen Alpträumen kann zudem die Videospieltätigkeit von elterlicher Seite eingeschränkt und idealerweise durch alternative Freizeitangebote ersetzt werden. Hier sind reglementierende Eingriffe der Eltern empfehlenswert, besonders im Hinblick auf wöchentliche Nutzungszeiten sowie das Anregungspotenzial der verwendeten Spiele.“ (Kyas 2007, S. 319)

Nun wird auf die einzelnen Transfers genauer eingegangen. Der Problemlösende Transfer in die mentale Welt tritt bei 88,3% der befragten Kinder auf. Abends vor dem Schlafen gehen wird dabei am häufigsten über Lösungsmöglichkeiten der Spiele nachgedacht.

Wenn ein Weiterkommen im Spiel nicht möglich ist, wenden sich 76,7% der Kinder an ihre Freunde um sich Informationen zu holen, 66,7% lesen in Zeitschriften nötige Informationen nach, 38,3% surfen im Internet und 35% fragen in der Familie nach möglichen Lösungen. Ein solcher problemlösender Transfer tritt bei allen Interviewpartnern auf. Probleme mit dem Weiterkommen in einem Spiel werden also auch in die mediale (Zeitschriften, Internet) und die reale Welt (Freunde, Familie) transferiert.

Bei den Kindern treten zahlreiche emotionale Transfers auf. 65% der Kinder gaben an, dass sie sich nach dem Ende eines erfolgreich ausgeführten Spiels fröhlich oder glücklich fühlten, diese Gefühle aber eher schwach ausgeprägt sind. Dieser Transfer in die reale Welt kam bei 18,3% lang und intensiv und bei 16,7% kurz und intensiv vor.

90% der Kinder geben an, dass es Übertragungen von negativen Gefühlen wie Enttäuschung, Traurigkeit, Ärger und Wut in die reale Welt gibt. Die Ausprägung des Stimmungstransfers negativer Gefühle ist bei 53,3% eher schwach, bei 26,7% kurz und intensiv und bei 10% lang und intensiv. Bei den kurzen intensiven emotionalen Transfers kann es auch einmal vorkommen, dass sich Wut gegen Gegenstände oder Spielgeräte richtet.

Ein emotionaler Transfer von der realen in die virtuelle Welt findet bei 36,7% der Interviewpartner eskapistisch und bei 38,3% kompensatorisch statt. „Da es sich hier konkret um Stimmungen und Gefühle handelt, findet der Transfer auf einer dynamischen Ebene statt.“ (Kyas 2007, S. 247) Durch eine eskapistische Nutzung von Bildschirmspielen kann schlechte Laune im Alltag durch Ablenkung vergessen werden. Wenn Bildschirmspiele kompensatorisch genutzt werden, dann reagieren sich die Spieler an Spielfiguren ab, die stellvertretend für eine reale Person stehen, durch die sie im Alltag geärgert wurden. Die Spiele geben den Kindern somit die Möglichkeit zur Abreaktion und zum Stressabbau.

Von den befragten Kindern wollten 28,3% schon einmal eine Handlung (fliegen, Auto fahren, reiten und schießen) aus einem Computerspiel ausprobieren, taten dies aber nicht. Dieser instrumentell-handlungsorientierte Transfer fand also lediglich in die mentale Welt statt.

Einen instrumentell-handlungsorientierten Transfer von Sportspielen in die Spielewelt haben hingegen schon 51,7% ausgeführt. Dabei wurden Tricks für den Sport im Alltag transferiert. Nach Aussagen von acht Kindern kam es bei ihnen zu instrumentell-handlungsorientierten Transfers in die Spielwelt, bei denen sie Tricks und Griffe aus Kampfspielen in ihren Spielen ausprobiert (z.B. Karatesprünge) haben. Diese genannten Transfers finden auf der Skript- und Print-Ebene statt.

Auf die Frage, ob sich die Schießleistung durch üben im Spiel verbessern kann, konnten 15% der Kinder nicht antworten, weil sie noch nie eine Waffe verwendet hatten. 68,3% der Kinder können sich keine Verbesserung der Schießleistung vorstellen, weil sie den Unterschied zwischen realer Welt und virtueller Welt als zu groß einschätzen. 16,7% der Kinder gewinnen im Spiel Erfahrungen mit dem Schießen und trainieren die Auge-Hand-Koordination, sodass ihre Schießleistung durch üben im Spiel verbessert wird.

Der Einschätzung eines Kindes nach, kommt es zu einem ethisch-moralischen Transfer auf der dynamischen Ebene in die reale Welt. Es transferiert Wert- und Normvorstellungen und nimmt an, durch Computerspiele im Alltag gewalttätiger zu werden.



Der Meinung, dass in Computerspielen lernen von anständigem Verhalten möglich ist, sind 51,7% der Kinder. 48,3% verneinen diese Möglichkeit, da in Spielen ein oft unangebrachtes Verhalten gezeigt werden würde.

Am häufigsten genannt wird das Spiel 'Sims' um folgende Dinge zu lernen: Ordnung halten, anständig essen, die Toilette richtig benutzen, richtiges Verhalten in der Schule sowie Beachtung der Vorschrift, keinen Diebstahl oder Mord zu begehen. Auch Wirtschaftssimulationen, Rollen- oder Quizspiele können dazu beitragen, diese Dinge zu lernen. Transferiert wird hier auf der Skript- bzw. Print-Ebene sowie auf der dynamischen Ebene.

Zu einem Transfer von ethischen und moralischen Maßstäben von der realen in die virtuelle Welt, kommt es lediglich bei einem Kind. Das Kind war der Meinung, dass auch in Computerspielen keine Tabus gebrochen werden dürften.

86,7% sind der Meinung man dürfe in Computerspielen Dinge tun, die im Alltag nicht erlaubt wären. Genannt wurden dabei von den Kindern Handlungen wie Menschen abschießen, Autos stehlen oder zerstören, sich prügeln, Menschen überfahren, stehlen oder jemanden überfallen und Andere beleidigen. Bei einem Großteil der Kinder bleiben somit ethisch-moralische Transfers von der Realität in die virtuelle Welt aus.

Situationen im Alltag der Kinder, die sie an Bilder aus Computerspielen erinnern, kommen bei 80% vor. Diese Transfers in die mediale oder in die reale Welt, finden auf der metaphorischen Ebene statt. Zu visuellen assoziativen Transfers aus der virtuellen in die mediale Welt kommt es bei 20% der Kinder. 48,3% der Kinder werden an Bilder aus Computerspielen erinnert, wenn sie Fußball spielen, Szenen mit Autos oder Autounfälle sehen oder Ähnliches. Bei 11,7% der Kinder kam es zu einer Verbindung von gewaltsamen Begebenheiten mit Bildern aus Computerspielen.

Auch Geräusche und Musik im Alltag können Kinder an Geräusche oder Musik in Computerspielen erinnern. Zu sogenannten auditiven assoziativen Transfers kam es bei 93,3% der Kinder. Wenn Kinder Musik im Radio oder Fernsehen aus ihnen bekannten Computerspielen erkannten, kam es zu einem Transfer von der virtuellen in die mediale Welt. Geräusche von Autos oder Motorrädern, aus der Natur, schuss- und kampfähnliche Geräusche oder menschenähnliche Stimmen

assoziiieren Kinder mit Spielen und transferieren sie somit von der virtuellen in die reale Welt.

Es konnte auch herausgefunden werden, dass 68,3% der Meinung sind, etwas Brauchbares aus realistischen Spielen zu lernen, wobei 11,7% davon ausgehen, Negatives aus solchen Spielen zu lernen. 11,7% eignen sich hauptsächlich in Strategiespielen Fakten und Kenntnisse über Geschichte, Autos, Fußball, Mathematik, Physik und Technik an. Dabei wird auf der Fact-Ebene transferiert. 18,3% zufolge wurden Handlungsmuster wie Tricks aus Kampf- und Fußballspielen (Skript- und Print-Ebene), Elemente des richtigen Autofahrens bzw. Flugzeugfliegens oder Abläufe bei Tisch, wirklichkeitsnahen Spielen entnommen. Von 38,3% (Transfer auf metaphorischer oder dynamischer Ebene) der Kinder waren 21,7% der Meinung, dass man in aggressionsorientierten Spielen lernen kann, „dass man sich im Alltag mit Blick auf die möglichen Konsequenzen gerade nicht gewalttätig verhalten soll.“ (Kyas 2007, S. 265) Aus Spielen wie 'Sims' könne man vernünftiges und höfliches Verhalten lernen. Die hier vorgestellten informationell-realiitätsstrukturierenden Transfers vollzogen sich demnach entweder in die mentale oder in die reale Welt.

Aus realistischen Computerspielen könnte man laut 58,3% der Kinder lernen, wie die Welt funktioniert. Somit wird auf der Fact-Ebene transferiert. Am häufigsten wurden bei dieser Frage Dinge wie Familie und Erziehung genannt. Auch Informationen über den Krieg, richtiger Umgang mit Geld und Wissen über die Tier- und Pflanzenwelt können durch solche Spiele angeeignet werden. Das am häufigsten genannte Spiel 'Sims' trägt laut der Kinder zur Erlernung dieser Dinge bei. Es werden aber auch Lern- und Strategiespiele erwähnt, die dabei hilfreich sein sollen.

Ein großer Teil der Kinder (95%) kann sich an Elemente aus früheren Lieblingsspielen erinnern. Erinnert wurden die geforderten Handlungsmuster (Spielaufgabe), die zu steuernden Spielfiguren, die Spielumgebung, die soziale Spielsituation und die dabei auftretenden Gefühle, sowie der Spielerfolg. Dieser kognitive oder auf das Gedächtnis bezogene Transfer verlief von der virtuellen in die mentale Welt. Der Transfer der geforderten Handlungsmuster findet auf der Skript- bzw. Print-Ebene statt.

78,9% erinnern sich an diese Elemente, weil sie das Spiel oft und gern gespielt haben, 14% weil sie es erst kürzlich wieder gesehen oder gespielt haben und bei 7% tritt das Spiel durch andere Spiele wieder in Erinnerung.

Ein zeitlicher Transfer in Form von „Vergessen“ der Zeit im Spiel tritt bei 93,3% der Kinder auf. Während dem Spielen vertiefen sie sich so stark in das Spiel, dass sie ihre Umgebung für eine Zeit nicht beachten.

Einzuschätzen, wie viel Zeit während des Spielens eines Computerspiels vergangen ist, fällt 90% der Kinder schwer. Würden sie während dem Spiel gefragt, wie spät es ist, würden sie es demnach nicht wissen.

Viele Kinder (90%) ärgern sich darüber, dass sie die Zeit „vergessen“ und dass dann sehr viel Zeit vergangen ist, ohne es zu bemerken. 8,3% ärgern sich dabei über eine Strafe von Seiten der Eltern, 70% ärgern sich, wenn sie etwas Wichtiges verpasst haben und 11,7% ärgern sich über die verschwendete Zeit, wenn sie zu lange vor dem Computer gesessen sind. Ein Kind klagte auch über Augenschmerzen und Einschlafschwierigkeiten nach zu langen Spielsitzungen.

66,7% der Befragten fühlen sich nach einem schnellen Spiel unruhig oder verrichten Alltägliches schneller als üblich. Wobei bei 36,7% dieser Zustand kurz anhält und 30% diesen Zustand länger anhaltend erleben.

Mit Dingen aus Computerspielen sind 85% der Kinder tagsüber in deren Phantasie beschäftigt. Die Spieler transferieren unterschiedliche Elemente von der virtuellen in die mentale Welt. Dazu gehören die Weiterführung des Spielverlaufs im Kopf, Überlegungen zum Realismusgehalt der Spiele, das Nachdenken über abgeschlossene Spielhandlungen, die Beschäftigung mit Spielfiguren und das erträumen eigener Spiele und Levels.

Phantasiebezogene Transfers kommen auch in Träumen vor. In der Traumwelt spielten 51,7% der Kinder schon einmal einen Helden und 20% der Kinder berichteten von Begegnungen mit Monstern in Träumen und wachten folglich auf. 86,7% der Kinder haben sich schon einmal vorgestellt, folgende Dinge in Wirklichkeit zu besitzen: Waffe (20%), Auto (18,3%), Fußball (6,7%), Kleidung (5%) und Fahrrad (5%). 5% stellen sich schon einmal vor, eine Spielfigur aus einem Spiel zu sein. Es wurden also Phantasien von der virtuellen in die mentale Welt transferiert.

### 3.2.3 Zusammenfassung

Durch den Stand der Forschung über Transfers wurden zahlreiche Übertragungen aus und in Computer- und Konsolenspielen in und aus anderen Lebensweltbereichen sichtbar. Für den weiteren Verlauf werden Transfers zusammenfassend dargestellt, bei welchen die Spieler möglicherweise etwas in Spielen Gelerntes in ihren Alltag übertragen haben. Der problemlösende Transfer fällt somit beispielsweise weg, weil, wenn im Spiel auf ein Problem gestoßen wird und nach der Lösung in einer Zeitschrift gesucht wird, dann wird keine im Spiel gelernte Fähigkeit übertragen, sondern ein Problem. Von Interesse sind erlernte Handlungsmuster, erworbene Informationen, der Umgang mit Emotionen usw. Es könnte auch gesagt werden, dass Übertragungen herausgearbeitet werden, die das Leben der Befragten in irgendeiner Form bereichern.

Jugendliche und Erwachsene transferierten von der virtuellen in die reale Welt Handlungsschemata in den Bereich des Sports. Manche vollzogen diese auf der Print-Ebene, indem sie tatsächlich Tricks aus Sportspielen in einer realen Sportart ausprobierten. Andere transferierten auf der metaphorischen Ebene die Taktik eines Spiels und nicht tatsächliche Handlungsmuster. Es kam aber auch zu instrumentell-handlungsorientierten Transfers auf den Bereich des strategischen Denkens. Dabei vollzog sich der Transfer auf der metaphorischen oder dynamischen Ebene. Transfers von Handlungsmustern die von Ego-Shootern in die reale Welt vollzogen wurden, fanden auf der Print- und der metaphorischen Ebene statt. Ein weiterer instrumentell-handlungsorientierter Transfer, der bei Jugendlichen und Erwachsenen auftrat, bezieht sich auf Handlungsmuster, die aufgrund strategischer Gemeinsamkeiten von der virtuellen in die Spielwelt (Brettspiele) übertragen werden.

Informationell-realiitätsstrukturierende Transfers treten bei Jugendlichen und Erwachsenen von der virtuellen in die reale Welt in folgenden Formen auf: zum einen werden Informationen aus Simulationen entnommen und zum anderen kommt es zum physischen (Reaktion und Geschicklichkeit) und mentalen (logisches und räumliches Denken) Training durch Computerspiele.

Der das Verbalverhalten betreffende Transfer zeigt sich bei Erwachsenen und Jugendlichen von der virtuellen in die reale Welt bei Redewendungen, Zurufen und Sprachstilen.

Bei Kindern treten instrumentell-handlungsorientierte Transfers von der virtuellen in die Spielwelt auf der Skript- und auf der Print-Ebene auf. Dabei werden Tricks aus Sportspielen und Kampfszenen nachgestellt. Manche Kinder waren auch der Meinung, dass sich durch das Spielen von Schießspielen ihre Schießleistung verbessert.

Es kommt bei Kindern weiters zu ethisch-moralischen Transfers von der virtuellen in die reale Welt. Sie geben an, dass sie in Spielen lernen, sich anständig zu verhalten, die Toilette richtig zu benutzen, Ordnung zu halten sowie Vorschriften zu beachten, keine Verbrechen oder Morde zu begehen. Skript- und Print-Ebene sind bei diesen Transfers beteiligt.

Informationell-realitätsstrukturierende Transfers kommen bei Kindern von der virtuellen in die mentale Welt oder in die reale Welt vor. Sie nennen zahlreiche Transfermöglichkeiten. Angeeignet werden können Kenntnisse über Geschichte, Autos, Fußball, Mathematik, Physik und Technik. Diese Transfers finden auf der Fact-Ebene statt. Aber auch Handlungsmuster wie Tricks aus Kampf- und Fußballspielen, Elemente des richtigen Autofahrens bzw. Flugzeugfliegens oder Abläufe bei Tisch könnten gelernt werden. Von diesen Transfers ist die Print- und die Skript-Ebene betroffen. Genannt wird auch die Möglichkeit zu erfahren, wie die Welt funktioniert. Zu diesem Transfer auf der Fact-Ebene gehört die Fähigkeit, mit Geld umgehen zu können, Informationen über Kriege zu erhalten sowie Wissen über Tiere und Pflanzen zu erwerben. Informationell-realitätsstrukturierende Transfers treten bei den Kindern aber auch auf der metaphorischen bzw. dynamischen Ebene auf. Sie lernen demnach in Computerspielen vernünftiges und höfliches Verhalten.

Wie kommt es dazu, dass der Transfer von Handlungsmustern, wie bei Tricks aus Sportspielen beispielsweise, als informationell-realitätsstrukturierender und als instrumentell-handlungsorientierter Transfer bezeichnet wird?

Dazu ist es notwendig sich den Unterschied dieser beiden Transfers anzusehen. Beim instrumentell-handlungsorientierten Transfer werden „im Computerspiel geforderte Handlungsmuster (...) in der realen Welt bzw. in der Spielwelt erprobt und gezielt angewendet.“ (Fritz 2003, S. 11) Hingegen beim realitätsstrukturierenden Transfer werden „Erfahrungen im Spiel (...) auf die Einschätzung und Bewertung der realen Welt bezogen.“ (Fritz 2003, S. 11) Der Unterschied liegt also darin, dass beim realitätsstrukturierenden Transfer keine tatsächliche Handlung in der Realität ausgeführt wird. Transferiert wird lediglich ein im Spiel erworbenes Verständnis von Realität.

Die Ergebnisse der Jugendlichen und Erwachsenen sind schwer mit den Ergebnissen der Kinder zu vergleichen. Erstens wurden nicht beide Gruppen dasselbe gefragt und zweitens haben Erwachsene einen größeren Handlungsspielraum im Alltag. Z.B. fällt bei den Kindern die Möglichkeit weg, Handlungsmuster des Autofahrens im realen Straßenverkehr anzuwenden.

Dennoch wurde festgestellt, dass beide Gruppierungen Tricks aus Sportspielen von der virtuellen in die reale Welt transferieren und dass sich beide Informationen aus Simulationen aneignen.

Informative Inhalte und realitätsstrukturierende Elemente von Computer- und Konsolenspielen scheinen sich also als besonders brauchbar für die Realität heraus zu kristallisieren, denn diese Transfers werden häufig und vielfältig genannt. Auch einzelne Handlungsmuster wie Tricks aus virtuellen Sportspielen werden übertragen. Ob diese Transfers bei den zu befragenden Kindern ebenfalls auftreten, wird sich zeigen. Konkret wird in dieser Arbeit untersucht werden, ob bei Kindern kognitive, sensomotorische und emotionale in Computer- und Konsolenspielen erworbene Fähigkeiten in ihrem Alltag Anwendung finden. Von Interesse sind somit Transfers von der virtuellen Welt in andere Lebensweltbereiche der Kinder. Es wird sich auch zeigen auf welchen Ebenen diese Transfers stattfinden.

## 4 Forschungsfrage

Computer- und Konsolenspiele sind ein wesentlicher Teil der Freizeitbeschäftigung von Kindern. Eine Aufgabe der Medienpädagogik ist es, Theorien zum Verständnis der Freizeit von Kindern zu entwickeln. Diese Arbeit leistet einen Beitrag zur Untersuchung der Freizeit von Kindern, da sie deren subjektive Wahrnehmung zu einer sehr beliebten Freizeitbeschäftigung untersucht.

Mit der Darstellung des Forschungsstandes zum Thema Transfers bei Computerspielen konnten verschiedene Transfers von Jugendlichen, Erwachsenen und Kindern von Computerspielen in verschiedene Bereiche ihrer Lebenswelt aufgezeigt werden. Einigen der angeführten Untersuchungen (Ladas (2002), Kyas (2007)) ging es u.a. um die Behandlung des Gewaltthemas. Die Betonung lag dabei auf dem Aspekt der Gewalt und inwiefern sie Transfereignung besitzt bzw. inwiefern sie in andere Bereiche der Lebenswelt transferiert wird. Sie untersuchten folglich, ob gewalthaltige Transfers auftreten und damit eine Gefahr von gewalthaltigen Computerspielen ausgeht.

Der Fokus dieser Arbeit liegt auf positiven Effekten von Computer- und Konsolenspielen. Bei Kraam-Aulenbach (2003) wurden kognitive Lerneffekte von Computerspielen bei Kindern sichtbar. Fromme (2000) sprach direkt zahlreiche Kompetenzanforderungen der Spiele an und kam so zu dem Ergebnis, dass Kinder die kognitiven Herausforderungen der Spiele mögen. Viel wichtiger zu fragen scheint es, ob Kinder das in Computer- und Konsolenspielen Gelernte auch im Alltag anwenden.

Festgestellt wurde, dass die Kinder Anforderungen wahrnehmen. Wenn sie diese wahrnehmen, müssten sie also auch in der Lage sein über die möglicherweise auftretenden Übertragungen in den Alltag zu berichten. Denn „(...) wir müssten aus pädagogischer Sicht zunächst genauer untersuchen, wie diese spielerischen Aneignungsprozesse verlaufen und wie die Spielenden selbst sie wahrnehmen und deuten, bevor über eventuelle pädagogische Interventionen oder Anregungen nachgedacht werden kann.“ (Fromme 2000, S. 12)

„Dass Spielende beim Computerspielen lernen, die im Spiel gelernten Anforderungen immer besser zu bewältigen und die dabei entwickelten Schemata und gemachten Erfahrungen auf Spiele mit ähnlichen Aufgaben zu übertragen, kann als gesichert gelten (vgl. auch Kraam in diesem Heft)“ (Gebel u.a. 2004, S. 19). Die Transfers von Computer- und Konsolenspielen zu anderen Computer- und Konsolenspielen sind also nachweislich vorhanden. Die Klärung der Frage, ob es, laut Kindern auch Transfers von in Computer- und Konsolenspielen Brauchbarem in den Alltag gibt, wird hier untersucht werden.

Durch die Darstellung des Forschungsstandes konnte gezeigt werden, dass bisher keine Kinder zu ihrer subjektiven Wahrnehmung in Bezug auf Übertragungen von kompetenzfördernden Aspekten von Computer- und Konsolenspielen in andere Lebensweltbereiche befragt wurden.

Fromme u.a. (2000) haben lediglich gefragt, ob die Kinder die Spiele mögen und nicht die Transferleistung der abgefragten Fähigkeiten untersucht. Auch Kraam-Aulenbach (2003) klammerte die Frage nach dem Transfer der Spielanforderungen aus.

Witting und Esser (2003) ging es um die Vielfalt von Transferprozessen und um die Bedingungen, die das Zustandekommen begünstigen. Witting (2007) beleuchtete die Austauschprozesse zwischen der virtuellen Welt und weiteren Teilen der Lebenswelt von Computerspielnutzern. Ladas (2002) erforschte die Gründe für die Auswahl von gewalthaltigen Computerspielen, deren Wirkungen sowie die Wahrnehmung und den Sinn von virtueller Gewalt. Diese drei Forschungen fokussierten Transfers bei Jugendlichen und Erwachsenen.

Müsgens (2000) untersuchte die Wirkung von Computerspielen bei Kindern und Kyas (2007) begab sich auf die Suche nach den Wechselwirkungsbeziehungen von Computerspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren.

Es wird herauszufinden sein, in welchen Kompetenzbereichen Fertigkeiten geschöpft werden und in welchen Bereichen aus subjektiver Sicht der Kinder Transfers vorkommen. Es geht um die Übertragung von kompetenzfördernden Aspekten von Computer- und Konsolenspielen bei Kindern in ihre Alltagswelt.



Die Forschungsfragen dieser Arbeit lauten also:

- Was lernen Kinder in Computer- und Konsolenspielen ihrer Meinung nach?
- Wie wenden Kinder in Computer- und Konsolenspielen Gelerntes im Alltag ihrer Ansicht nach an?

Allerdings geht es nicht nur um den Transfer von in Computer- und Konsolenspielen Gelerntem, sondern um die tatsächliche Anwendung des Gelernten. Denn, „dass ein Transfer stattfindet, bedeutet nicht unbedingt, dass die Person die beobachtete oder gelernte Verhaltensweise auch bei der nächstbesten Gelegenheit anwendet.“ (Wesener 2004, S. 26)

Im nächsten Punkt dieser Arbeit wird gezeigt werden, wie die Forschungsfrage zu beantworten ist. Zum einfangen subjektiver Sichtweisen eignen sich besonders Interviews. Die Kinder können nur selbst davon berichten, was sie ihrer Meinung nach in Computer- und Konsolenspielen lernen und was sie wohin transferieren. Laut Fritz werden Transfers bewusst, „wenn es wichtig wird, etwas darüber zu wissen. Das kann dann der Fall sein, wenn das Interesse, über Transferprozesse etwas zu erfahren, an den Spieler herangetragen wird.“ (Fritz 2003, S. 16) Das ist ein eindeutiger Hinweis darauf, dass es Sinn macht, Computer- und KonsolenspielerInnen über Transfers zu befragen. Denn „indem der Spieler, über seine Erfahrungen, Gefühle und Gedanken in Hinblick auf die Transferprozesse beim Computerspiel spricht, werden sie ihm und anderen bewusst. Mit dem Bewusstsein über die Transferprozesse erlangt der Spieler Einflussmöglichkeiten auf diesen Prozess – und der Wissenschaftler Erkenntnisse.“ (Fritz 2003, S. 16) Kinder reflektieren also während dem Interview ihre Transfers und es kann ihnen dadurch möglich werden, die Transfers zu ihrem Nutzen einzusetzen. Zumindest stellen sie sich, durch die Positionierung zu diesem Thema, aber in ein reflexives Verhältnis zum Spiel. Dem Forscher kommen durch die Reflexion des Interviewten Einschätzungen bezüglich seiner Transferprozesse zu.

## 5 Qualitative Studie

### 5.1 Methode

Um die Forschungsfrage beantworten zu können dienen qualitative Interviews als Methode. Forschungsmethoden umfassen „ein System von Regeln, das einen intersubjektiv nachvollziehbaren Zugang zur sozialen Wirklichkeit sicherstellen soll.“ (Krüger 2006, S. 175) Der Forschungsvorgang wird durch Explikation nachvollziehbar gemacht.

Die Besonderheit der Interviews liegt darin, dass Kinder befragt werden. Durchforstet man die Literatur zur Kindheitsforschung bzw. zur Führung qualitativer Interviews mit Kindern, stößt man auf einige Probleme, die dabei auftreten können. Forscher berichten von Kommunikationsproblemen, weil Kinder in ihrem sprachlichen Ausdruck begrenzt sind (Fuhs 2000; Petermann/Windmann 1993; Heinzel 2003). Bei Interviews mit Kindern könne auch nie ganz ausgeschlossen werden, dass die Kinder sich lediglich etwas ausdenken. Sebald (1995, S. 142) meint, dass die Manipulierbarkeit von Kindern daher rührt, dass „sie oft übertreiben, daß sie sich den Wünschen der Erwachsenen anpassen, daß sie sich leicht verunsichern lassen, daß sie dazu neigen, mit Lügen zu experimentieren oder daß ihr Erinnerungsvermögen durch Vorurteile und Nöte verringert sein kann.“ (Fuhs 2000, S. 91)

Speziell „im moralischen Bereich geben Kinder nicht selten die Urteile der Eltern wieder (BEHNKEN).“ (Heinzel 2003, S. 409) Besonders im Bereich der Ego-Shooter oder sonstigen Killerspielen ist zu vermuten, dass diese nicht alle Kinder kennen, aber dennoch über solche Spiele urteilen, und zwar anhand der Meinung ihrer Eltern.

Werden subjektive Sinnwelten erforscht, kommt der Bedeutung der Sprache besondere Bedeutung zu (vgl. Fuhs 2000, S. 89). Allerdings muss „damit gerechnet werden, dass Kinder unterschiedlichen Alters unterschiedlich gut ihre subjektive Welt sprachlich ausdrücken können.“ (Fuhs 2000, S. 90) Aus diesem

Grund sollten die Kommunikationsprozesse an den Fähigkeiten und Interessen der jeweiligen Altersstadien ausgerichtet werden (vgl. Schorb/Theunert 2000, S. 42).

Petermann und Windmann raten „vor allem aus Gründen der Verfälschbarkeit der Angaben und der uneinheitlichen Verwendung von Sprache“ (1993, S. 131) sogar von Interviews als einziger Methode der Datenerhebung ab. Um Realität abbilden zu können ist man dennoch auf Aussagen von Menschen angewiesen. Bei Interviews sind dies sprachliche Aussagen. Ohne die Sprache wäre es also in diesem Fall nicht möglich Realität abzubilden. Oder wie könnte man Menschen in Interviews befragen ohne die Sprache?

Wie auch bei der Führung von Interviews mit Erwachsenen, gilt es bei Interviews mit Kindern verschiedene Regeln zu beachten, bzw. scheint es sinnvoll in diesem Bereich gemachte Erfahrungen zu beachten, um das Gelingen der Interviews möglich zu machen. „Einigkeit besteht darüber, dass der sorgfältigen Gestaltung der Erhebungssituation und einer empathischen Befragungshaltung der Interviewenden eine besondere Aufmerksamkeit zu schenken ist“ (Fuhs 2000, S. 92).

Hinzu bemerkt Norbert Neuß, dass es besonders wichtig ist, dem Kind Akzeptanz zu signalisieren. Weiters sollen die Fragen möglichst einfach gestellt werden und die Antworten der Kinder in Paraphrasen zusammengefasst werden, um dadurch weitere Fragen stellen zu können. Bei den Interviews ist es wichtig, dass den Kindern keine Antwortmöglichkeiten vorgegeben werden und dass normative Bewertungen vermieden werden (vgl. Neuß 2000, S. 139).

Friederike Heinzl befragte erfahrene Forscher zur nötigen Grundhaltung, die benötigt wird um Interviews mit Kindern zu führen. Die Eigenschaften des Interviewers sollten demnach freundlich, unterstützend, ermutigend, geduldig, zugewandt, rücksichtsvoll, vorsichtig, abwartend, annehmend und aufgeschlossen sein (vgl. Heinzl 2003, S. 407). Die Herausforderung des Interviewers liegt darin, sich für Interviews mit Kindern diese verschiedenen Eigenschaften anzueignen und darauf zu achten, die Gesprächsführung danach auszurichten.

Das qualitative Interview ist ein Erhebungsverfahren, das durch eine offene Gesprächstechnik gekennzeichnet ist. Dies bedeutet, dass vom Interviewer keine Antworten vorgegeben werden. Bei dieser Untersuchung handelt es sich um teilstandardisierte Interviews, weil ein Leitfaden herangezogen wurde, um garantieren zu können, dass jedes Kind auf die selben Anforderungsbereiche der Spiele angesprochen wird. Durch diesen Interviewleitfaden waren bestimmte Fragen fix vorgegeben, andere wurden während des Interviews flexibel, je nach Aussagen der Kinder, hinzugenommen bzw. weggelassen. Abgefragt wurden die Kinder anhand der Anforderungen nach Fromme u.a. (2000). Zu diesen hinzugenommen wurde die Fähigkeit, zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden zu können, weil sie als eine wichtige und möglicherweise als in einigen Spielen vorkommende Anforderung gesehen werden kann.

Bei der Erarbeitung des Interviewleitfadens stellte sich die Frage, ob Kinder bei direktem Nachfragen zum Thema lernen in Computerspielen eventuell sagen, dass sie dabei nichts lernen, weil sie beim lernen erstmal an die Schule denken und Computerspiele nichts mit Schule zu tun haben. Nach dem Probeinterview, das gemacht wurde, um den Leitfaden zu testen, konnte diese Vermutung annulliert werden. Auch in den weiteren Interviews stellte sich heraus, dass kein Kind sagte, es würde in Computerspielen prinzipiell nichts lernen.

Die Kinder wurden in einer Freizeiteinrichtung in Wien angesprochen, welche Computer- und Konsolenspieleworkshops kostenlos für Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren anbietet. Nachdem sie an einem Computer- und Konsolenspieleworkshop teilnahmen, wurden sie gefragt, ob sie Lust hätten, ein Interview über Computer- und Konsolenspiele zu machen. Die Kinder zeigten sich dabei größtenteils begeistert bzw. erfreut. „Kinder dieses Alters (M.K.: Vorschulalter) freuen sich in der Regel darüber, wenn Erwachsene mit ihnen reden wollen, sich für ihre Meinungen interessieren und sie somit ernst nehmen.“ (Süss 2000, S. 111) Beim Ansprechen der Kinder konnte festgestellt werden, dass sich auch ältere Kinder als Kinder im Vorschulalter freuen. Die Kinder waren begeistert Auskunft über ihre Spielerfahrungen machen zu dürfen und tauschten so bereitwillig Telefonnummern mit der Interviewerin aus. Per Telefon wurde dann ein Termin vereinbart, an dem das Interview stattfinden sollte. Die Interviews fanden

hauptsächlich bei den Kindern zu Hause statt. Mit einem Kind wurde das Interview direkt in der Freizeiteinrichtung durchgeführt und mit einem Kind wurde ein Termin in einem Caféhaus vereinbart. Kelle rät, „Orte für das Gespräch zu wählen, die den Kindern vertraut sind.“ (...) Er „stellte fest, dass die Kinder verunsichert waren, als die Gespräche in der Universität stattfanden (KELLE).“ (Heinzel 2003, S. 405) Bei dem Kind mit dem das Interview in der Freizeiteinrichtung geführt wurde, konnte keine Verunsicherung festgestellt werden. Auch bei dem Kind mit dem das Interview in einem Kaffeehaus stattfand, war keinerlei verunsichertes Verhalten zu bemerken. Dies führte wahrscheinlich auch daher, dass die Interviewerin am Workshop teilgenommen hatte, der aus Vorstellungsrunde, Computer- und Konsolenspielen, Pause mit Bewegungsspiel, Computer- und Konsolenspielen und einer Abschlussrunde bestand und durch das Kennenlernen eine gewisse Vertrautheit zwischen den Kindern und der Interviewerin entstanden ist. In der Vorstellungsrunde konnte auch festgestellt werden, ob die Kinder über genügend Computer- und Konsolenspielerfahrung verfügten, um darüber Auskunft in Interviews zu geben. So wurden die Kinder nach dem Workshop angesprochen, welche mindestens ein paar Mal in der Woche spielten.

Die Kinder wurden als Experten ihres Computerspielverhaltens verstanden und wurden auch demnach behandelt. „Place the child in the role of the expert“, betont Garrow (1960) (zit. nach Neuß 2000, S. 138).

Dem Kind wurde kurz vor dem Interview genau erklärt, weshalb das Interview durchgeführt wird und worum es in dem Interview gehen wird. Dabei war auch wichtig, das Kind darauf hinzuweisen, dass es nicht um richtige oder falsche Antworten geht, sondern dass die eigene Meinung bezüglich Computer- und Konsolenspielen wichtig ist.

Nach dem Probeinterview konnte festgestellt werden, dass die Dauer des Interviews (ungefähr 40 Minuten) ohne Pause für ein Kind im Alter von neun Jahren zumutbar ist.

Die Aufmerksamkeit der Kinder war bei allen Interviews vorhanden, ohne in Langeweile oder Müdigkeit zu verfallen. Bei jedem Interview gab es zwar mindestens eine kurze Ablenkung, die Kinder waren dennoch wieder schnell auf das Interview konzentriert.

Als besonders bedeutungsvoll stellte sich im Laufe der Interviews heraus, den Kindern genügend Zeit beim Überlegen ihrer Antworten zu geben.

Die Interviews wurden mit Hilfe eines Diktiergerätes aufgezeichnet und danach wörtlich transkribiert. Danach folgte die inhaltsanalytische Auswertung der Interviews nach Philipp Mayring (2007). Ziel der Inhaltsanalyse ist, (...), die Analyse von Material, das aus irgendeiner Art von *Kommunikation* stammt.“ (Mayring 2007, S. 11) Allerdings ist die Inhaltsanalyse „kein Standardinstrument, das immer gleich aussieht; sie muß an den konkreten Gegenstand, das Material angepaßt sein und auf die spezifische Fragestellung hin konstruiert werden.“ (Mayring 2007, S. 43)

Da es sich bei den Befragten um Kinder handelt, sollte bei der Analyse darauf geachtet werden, Offenheit auszuüben und eine überhebliche und normative Erwachsenenperspektive zu verhindern (vgl. Heinzl 2003, S. 409f.). Fuhs beschreibt dies so: „Kindheitsforschung bewegt sich (...) in einem generellen Konflikt, wie es möglich ist, die subjektive Welt der Kinder so zu übersetzen, dass die Aussagen der Kinder bei der Interpretation nicht wieder durch eine Erwachsenenansicht in Frage gestellt werden“ (Fuhs 2000, S. 90).

Bei Interviews mit Kindern können auch Widersprüche auftreten. Diese sollten interpretiert werden „und nicht als mangelnde Zuverlässigkeit der Aussagen abgetan werden (OSWALD und PETILLON). In Interviews mit Kindern kann es nämlich nicht darum gehen, qualitativ gleiche oder „richtige“ Antworten zu erhalten, sondern die Intention sollte sein, die Sicht von Kindern auf die sie betreffenden Dinge zu erkennen, um ihre Hoffnungen und Wünsche, Ansichten und Forderungen dokumentieren zu können.“ (Heinzl 2003, S. 409) Der Umgang mit Widersprüchen in Interviews mit Kindern stellt demnach eine besondere Herausforderung dar.

### 5.1.1 Vorgangsweise der Auswertung

Dem allgemeinen inhaltsanalytischen Ablaufmodell von Mayring (2007) wurde nicht vollständig gefolgt. Vielmehr wurden relevante Schritte zur Auswertung der Interviews herangezogen und irrelevante Schritte weggelassen, sodass sich eine eigene Vorgangsweise bei der Auswertung ergab. Ein irrelevanter Schritt ist die zweite Reduktion, die sich an dieser Stelle als unnötig herausstellte, weil schon nach der ersten Reduktion Kategorien gebildet werden konnten, die für die Auswertung der Interviews adäquates Material darstellten. So wurden durch die erste Reduktion schon interpretierbare Kategorien gebildet.

Als Anhaltspunkt bei der Auswertung galt die qualitative Technik der Zusammenfassung. Das Ziel der Zusammenfassung ist es, „das Material so zu reduzieren, daß die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben, durch Abstraktion einen überschaubaren Corpus schaffen, der immer noch Abbild des Grundmaterials ist.“ (Mayring 2007, S. 58)

Zunächst wurden die inhaltstragenden Textstellen paraphrasiert. D.h. es wurden ausschmückende, wiederholende und verdeutlichende Wendungen weggestrichen und die inhaltstragenden Textstellen auf eine einheitliche Sprachebene übersetzt. Diese wurden dann auf eine grammatikalische Kurzform transformiert und in eine erste Spalte mit dem Namen *Paraphrase* eingetragen. Nach der Bestimmung des angestrebten Abstraktionsniveaus wurden die Paraphrasen unter diesem Abstraktionsniveau generalisiert und es ergab sich eine zweite Spalte namens *Generalisierung*. In einer dritten Spalte (*Reduktion*) wurden dann Kategorien gebildet, unter die die durch Selektion reduzierten Paraphrasen subsumiert wurden. In diesem Schritt wurden bedeutungsgleiche Paraphrasen gestrichen. Die Kategorien wurden anhand des Leitfadens gebildet, welcher Anforderungen der Spiele (K1), in Spielen erworbene Fähigkeiten (K2) und Anwendung im Alltag (K3) abfragte. Eine Kategorie vereint dabei alle ähnlichen Aussagen. Die sich daraus ergebenden Tabellen sind unter dem Punkt *Darstellung der Ergebnisse* zu finden.

Die einzelnen in Computer- und Konsolenspielen erworbenen Fähigkeiten sowie die Angaben der Kinder über die Brauchbarkeit verschiedener Fähigkeiten im Alltag, wurden danach in die Anforderungsbereiche (sensomotorisch, kognitiv und emotional) zusammengefasst und so konnte das Material interpretiert werden. Von den Kindern wurden auch in den Spielen erworbene Fähigkeiten genannt, die nicht von der Interviewerin angesprochen wurden. Diese wurden ebenfalls den Anforderungsbereichen zugeordnet. Auf Transfers geschlossen wurde dann durch die Angaben der Kinder über die Brauchbarkeit der erworbenen Fähigkeiten im Alltag.

## **5.2 Stichprobe**

Zur Untersuchung der Forschungsfrage wurden sechs Kinder interviewt, wobei das Geschlechterverhältnis ausgewogen angelegt wurde. Es wurden also drei Mädchen und drei Jungen befragt. Die Kinder waren zwischen neun und zwölf Jahren alt. Ein Kind war neun Jahre alt, drei Kinder waren elf Jahre alt und zwei Kinder waren zwölf Jahre alt.

In der Vorstellungsrunde der Computer- und Konsolenspieleworkshops wurden die Kinder zu ihren Erfahrungen mit Computer- und Konsolenspielen befragt. Durch das kennen lernen der Kinder auf diese Weise konnte ausgeschlossen werden, dass jüngere Kinder angesprochen werden, da diese größtenteils eher schüchtern waren.

Ein Kind besuchte zum Befragungszeitpunkt noch die Volksschule, drei Kinder ein Gymnasium, ein Kind ein Sportgymnasium und ein Kind ein Gymnasium mit bildnerischem Zweig.



## 5.3 Darstellung der Ergebnisse

### 5.3.1 Interview A

49

Int.	S.	Nr.	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion
A	1	1	Hat drei Lieblingsspiele: auf der Wii: Super Paper Mario auf der PSP: Ratchet and Clank: Size Matters auf dem DS: Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft	Lieblingsspiele: Super Paper Mario, Ratchet and Clank und Sonic Chronicles	K 1 Anforderungen des Spiels <ul style="list-style-type: none"> <li>● Auto steuern</li> <li>● schnell reagieren</li> <li>● zurecht finden</li> <li>● Gegner angreifen</li> <li>● Viele Dinge gleichzeitig machen</li> <li>● Geduld haben</li> <li>● wissen was wichtig ist und was nicht</li> <li>● cool bleiben</li> <li>● Zielgenauigkeit</li> <li>● ruhige Hand haben</li> </ul> K 2 Erworbene Fähigkeiten <ul style="list-style-type: none"> <li>● im Computerspiel:               <ul style="list-style-type: none"> <li>-Auto steuern</li> <li>-zurecht finden</li> <li>-Gegner abschießen</li> <li>-cool bleiben</li> <li>-schnell reagieren</li> <li>-Zielgenauigkeit</li> </ul> </li> </ul>
A	1	2	Findet an Mario Kart die Lenkung toll	Mario Kart: Lenkung toll	
A	1	3	Man muss sich aber eingewöhnen (Lenkung)	Lenkung gewöhnungsbedürftig	
A	1	4	Mit dem Autolenkrad lenkt man einfach	Lenken mit Autolenkrad	
A	1	5	Es gibt Items	Es gibt Items	
A	1	6	Es ist ein Rennspiel	Rennspiel	
A	1	7	Man muss Erster werden	Ziel des Spiels = Erster werden	
A	1	9	Man muss eine ruhige Hand haben um das Spiel gut einzubehalten und nicht auf einmal einen Dreher macht	Ruhige Hand wird benötigt	
A	1	10	Konnte Spiel am Anfang nicht so gut	Spiel am Anfang schwer	
A	1-2	11	Man muss üben um besser zu werden	Durch Übung Verbesserung im	

				Spiel
A	2	12	Man macht ein paar Rennen und dann wird man immer besser	Durch Übung wird man besser
A	2	13	Man muss ein Auto steuern	Steuern eines Autos
A	2	14	Hat gelernt das Auto zu steuern	Steuern des Autos im Spiel gelernt
A	2	15	Später wird er das Auto steuern für den Führerschein brauchen	Später steuern des Autos für den Führerschein brauchbar
A	2	16	Manchmal muss man bei dem Spiel schnell reagieren	Schnell reagieren
A	2	17	Kann schnell reagieren	Schnell reagieren gelernt
A	2	18	Hat das schnell reagieren in den verschiedensten Spielen gelernt	In den verschiedensten Spielen
A	2	19	In Sonic Chronicles muss man in Einlagen ganz schnell auf eingeblendete Icons tippen	In einem Spiel durch schnelles antippen von Icons
A	2	20	Hat schnell reagieren im Alltag und im Spiel gelernt	Im Alltag und im Spiel gelernt
A	2	21	Falls ihn mal ein Auto anfährt könnte er schnelles reagieren vielleicht brauchen oder beim Skateboard fahren	Schnelles reagieren brauchbar bei Gefahr auf Straße oder beim Skateboard fahren
A	2	22	Bei dem Spiel muss man schnell wissen was man tun muss	Schnell wissen was man tun muss
A	2	23	Man lernt sehr schnell zu wissen was man tun muss, weil es das Spiel auch für den DS gibt	Sehr schnell erlernt zu wissen was man tun muss durch Übung desselben Spiels auf anderer

- viele Dinge gleichzeitig machen
- woanders:
- schnell reagieren (in anderen Spielen)
- zurecht finden (Sportart und bei anderen Konsolenspielen)
- viele Dinge gleichzeitig machen (telefonieren und trinken, wenn in Eile)
- Zielgenauigkeit (Sportbogen)
- zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden

### K 3 Anwendung im Alltag

- später Auto steuern für den Führerschein brauchbar
- schnell reagieren brauchbar um nicht von Auto angefahren zu werden oder beim Skateboard fahren
- viele Dinge gleichzeitig machen unter Zeitdruck brauchbar (jetzt und wenn Erwachsen)
- bei Katastrophe cool bleiben
- zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden brauchbar (damit begnügen was man bekommt)
- geduldig sein, wenn man auf

				Konsole
A	2-3	24	Man lernt recht schnell was man tun muss, weil man einfach weiß, dass das ein Rennspiel ist und da geht es nur darum als Erster ins Ziel zu kommen	Sehr schnell erlernt zu wissen was man tun muss
A	3	25	Kann sich gut zurecht finden in dem Spiel	Gelernt sich gut zurecht zu finden
A	3	26	Als Konsolenspieler lernt man das mit der Zeit sich zurecht zu finden	Lernt man als Konsolenspieler
A	3	27	Sich zurecht finden kann man vielleicht auf einem Ferienlager beim ausprobieren einer neuen Sportart lernen	Erlernbar beim ausprobieren einer Sportart
A	3	28	Bei dem Spiel muss man nicht planen, eher bei Spielen wo man ein Bürgermeister ist	Nicht planen
A	3	29	Man muss bei dem Spiel einen Gegner angreifen um weiter nach vorn zu kommen	Gegner angreifen um zu gewinnen
A	3	30	Mit Items kann man die Gegner abschießen	Abschießen der Gegner mit Items
A	3	31	Kann Gegner schon gut angreifen	Gelernt Gegner anzugreifen
A	3	32	Hat im Spiel gelernt Gegner abzuschießen	Im Spiel gelernt Gegner abzuschießen
A	3	33	Schießt keine Gegner im realen Leben ab, außer er ist beim Militär, wenn der dritte Weltkrieg ausbrechen sollte	Schießt keine Gegner im realen Leben ab, außer bei Militär

- Freund wartet brauchbar schießt in Realität niemanden ab, außer im Militär falls dritter Weltkrieg ausbrechen würde

A	3	34	Bei dem Spiel muss man nicht viel wissen, weil es kein Quiz ist	Nicht viel wissen
A	3	35	Zum Teil muss man viele Dinge gleichzeitig machen bei dem Spiel und zum Teil nicht	Viele Dinge gleichzeitig machen
A	3	36	Falls man einer Gefahr auf der Strecke ausweichen muss und gleichzeitig ein Item abschießt, damit man schneller voran kommt, ist das schwer	Gefahr auf der Strecke ausweichen und gleichzeitig ein Item abschießen
A	3	37	Kann gut viele Dinge gleichzeitig machen	Gelernt viele Dinge gleichzeitig zu machen
A	3	38	Hat viele Dinge gleichzeitig machen vielleicht auch ein bisschen anders gelernt als nur im Spiel	Nicht nur im Spiel gelernt
A	3	39	Weiß nicht wie er viele Dinge gleichzeitig machen gelernt hat	Viele Dinge gleichzeitig machen gelernt, aber keine Idee wie
A	3	40	Wenn er unter Zeitdruck ist kann er es brauchen viele Dinge gleichzeitig machen zu können (jetzt und wenn Erwachsen)	Wenn unter Zeitdruck viele Dinge gleichzeitig machen brauchbar (jetzt und wenn Erwachsen)
A	4	41	Beispiel: etwas trinken und gleichzeitig telefonieren	Trinken und gleichzeitig telefonieren
A	4	42	Mit der Zeit lernt man was wichtig ist und was nicht, wenn man das DS Spiel schon hatte	Durch Übung des Spiels gelernt was wichtig ist und was nicht
A	4	43	Das Spiel ist leicht zu verstehen	Spiel leicht zu verstehen
A	4	44	Kann für das reale Leben brauchen zu	Zu unterscheiden was wichtig ist

			unterscheiden was wichtig ist und was nicht	und was nicht brauchbar
A	4	45	Beispiel: Man sollte sich zu Weihnachten damit begnügen, wenn man nicht die neueste Konsole bekommt	Damit begnügen was man bekommt
A	4	46	Das lernt er aber nicht in diesem Computerspiel	Nicht im Computerspiel gelernt
A	4	47	Bei dem Spiel muss man nicht logisch denken	Nicht logisch denken
A	4	48	Man muss keine Phantasie haben bei dem Spiel	Keine Phantasie bei dem Spiel nötig
A	4	49	Bei einem Stadt-Kreator-Spiel muss man Phantasie haben	Phantasie bei Stadt-Kreator-Spiel nötig
A	4	50	Bei dem Spiel muss man keine Rätsel lösen	Keine Rätsel lösen
A	4	51	Wenn es eine besonders lange Rennstrecke ist, dauert das Spiel an manchen Stellen lange	Dauert an manchen Stellen lange
A	4	52	Durch das Spiel ist er geduldiger geworden	Durch das Spiel geduldiger geworden
A	4	53	War schon vorher ziemlich geduldig	Schon vorher geduldig
A	4	54	Vielleicht kann man das geduldig sein brauchen, wenn man sich mit einem Freund treffen will und der kommt lange nicht, man sollte dann einfach warten, außer man hat einen wichtigen	Geduldig sein brauchbar, wenn man auf Freund wartet

			Termin	
A	4-5	55	Bei dem Spiel muss man cool bleiben, weil wenn man Letzter ist bekommt man die besten Items und wenn man ganz vorn ist bekommt man die schlechtesten Items	Cool bleiben
A	5	56	Hat das cool bleiben durch das Spiel gelernt	Cool bleiben im Spiel gelernt
A	5	57	Kann das cool sein brauchen wenn etwas Schreckliches passiert	Cool sein brauchbar für Katastrophe
A	5	58	In so einer Situation kann er dann vielleicht cool bleiben	Bei Katastrophe vielleicht cool bleiben
A	5	59	Bei dem Spiel soll man einfach losfahren und einfach Spaß haben	Losfahren und Spaß haben
A	5	60	Bei dem Spiel braucht man Zielgenauigkeit, wenn man kein Item hat das nicht automatisch trifft	Zielgenauigkeit bei abschießen der Gegner erforderlich
A	5	61	Hat im Spiel Zielgenauigkeit gelernt, aber auch zu Hause mit dem Sportbogen	Zielgenauigkeit im Spiel gelernt und mit Sportbogen
A	5	62	Man muss gut lenken können bei dem Spiel, aber man muss sich erst eingewöhnen	Gut lenken können wird benötigt
A	5	63	Wenn man drei Tage eine Stunde pro Tag spielt dann wird man das schon richtig können	Eine Stunde/Tag, drei Tage lang, dann Spiel schaffbar
A	5	64	Das Spiel bringt Spaß	Spiel bringt Spaß

A	5	65	Wenn man dann für die Führerscheinprüfung übt kann man zu Hause trainieren und dann setzt man sich vor die Wii und fährt	Brauchbar für Führerscheinprüfung
A	5	66	Glaubt, dass man sich durch das Spiel im echten Leben beim echten fahren leichter tut	Brauchbar für fahren mit echtem Auto

Dieser Interviewpartner wurde laut seinen Aussagen besonders im sensomotorischen Bereich gefordert. Dies lässt sich an den genannten erworbenen Fähigkeiten erkennen. Fünfmal nannte er Fähigkeiten die die Sensomotorik betreffen. Im Konsolenspiel *Mario Kart*, welches er auf der Wii<sup>2</sup> gespielt hat, hat er seiner Ansicht nach gelernt, ein Auto zu steuern, Gegner abzuschießen, schnell zu reagieren, viele Dinge gleichzeitig zu machen sowie Zielgenauigkeit. Im kognitiven Bereich lernte er seiner Auffassung nach, sich schnell zu recht zu finden und im emotionalen Bereich lernte er, cool zu bleiben.

Schnelles reagieren, zurecht finden, viele Dinge gleichzeitig machen und Zielgenauigkeit hat er sich, laut Aussage, aber auch in anderen Bereichen seiner Lebenswelt angeeignet und somit nicht ausschließlich in dem Spiel *Mario Kart*.

Aus dem Spiel *Mario Kart* sind die Fähigkeiten ein Auto steuern, schnell reagieren, viele Dinge gleichzeitig machen und cool bleiben, laut Interviewpartner für das reale Leben brauchbar. Die einzige Fähigkeit, die in seinem jetzigen Alltag anwendbar ist, ist die Fähigkeit viele Dinge gleichzeitig machen. Sie wendet er seiner Ansicht nach unter Zeitdruck an. Überdies glaubt er, dass diese Fähigkeit, wenn er erwachsen ist, auch brauchbar sein wird. Der Interviewpartner geht davon aus, dass die anderen Fähigkeiten erst zu einem späteren Zeitpunkt in seinem Leben relevant werden. Von ihnen wurde bisher noch kein Gebrauch gemacht.

Schon Erfahrungen mit der Steuerung eines Autos gemacht zu haben, könnte später, laut Aussagen des Interviewpartners, für den Führerschein nützlich sein. Der Interviewpartner geht somit davon aus, dass das steuern eines realen Autos, dem steuern eines Autos im Konsolenspiel ähnlich ist. Schnell reagieren zu können, kann vom Interviewpartner gebraucht werden, um zu verhindern, von einem anderen Auto angefahren zu werden sowie beim fahren eines Skateboards. Beim Eintritt einer möglichen Katastrophe könnte es, so der Interviewpartner, nützlich sein, cool zu bleiben.

---

<sup>2</sup> Die Wii ist eine neuartige Konsole, auf der durch Bewegung eines Controllers die Bewegung der Figur auf dem Bildschirm herbeigeführt wird. So wird bei dem Spiel *Mario Kart* der Controller in der Luft hin und her bewegt um mit dem Auto auf dem Bildschirm in die gewünschte Richtung zu fahren.



Im Alltag brauchbar werden somit, laut Interviewpartner, eventuell sensomotorische und emotionale Fähigkeiten.

Die im Konsolenspiel erlernte Fähigkeit, Gegner abzuschießen, wendet der Interviewpartner nicht in der Wirklichkeit an. Wenn er allerdings im Militär wäre und der dritte Weltkrieg ausbrechen würde, würde er seine Gegner abschießen.

### 5.3.2 Interview B

Int.	S.	Nr.	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion
B	1	1	Zwei Lieblingsspiele: Need for Speed und World of Warcraft	Lieblingsspiele: Need for Speed Underground 2 und World of Warcraft	<p>K1 Anforderungen des Spiels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Rennen fahren</li> <li>● Auto tunen, Sachen einbauen, Vinyls</li> <li>● Möglichst weit vorne fahren</li> <li>● Shops finden</li> <li>● planen</li> <li>● viele Sachen wissen</li> <li>● viele Dinge gleichzeitig machen</li> <li>● Logisch denken</li> <li>● cool bleiben</li> <li>● gezielt irgendwo hinfahren</li> </ul> <p>K2 Erworbene Fähigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● im Computerspiel: <ul style="list-style-type: none"> <li>-zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden</li> <li>-zurecht finden</li> <li>-planen</li> <li>-viele Dinge gleichzeitig machen</li> <li>-cool bleiben</li> </ul> </li> <li>● woanders: <ul style="list-style-type: none"> <li>-wie Spiel funktioniert</li> </ul> </li> </ul>
B	1	1a	Stellt sich manchmal vor stark zu sein	Manchmal Vorstellung stark zu sein	
B	1	2	Bei Need for Speed lustig das Auto innerlich und äußerlich stylen	Need for Speed Underground 2: toll Auto innerlich und äußerlich stylen	
B	1-2	3	Es geht darum Rennen zu fahren, davon Geld zu bekommen, damit Auto tunen und immer weiter	Rennen fahren und Auto tunen	
B	2	4	Je mehr Sachen man einbaut desto besser wird Auto	Auto besser wenn mehr Sachen	
B	2	5	Computer findet es gut, wenn möglichst viele Vinyls auf Auto sind, weil viel Geld investiert wurde, aber sieht hässlich aus	Vinyls auf Auto wird gut bewertet, sieht aber hässlich aus	
B	2	6	Wenn Auto gut ist, bekommt man specially wins und dadurch viel Geld	Gute Bewertung des Autos bringt specially wins und Geld	
B	2	7	Es geht auch um Rufpunkte	Es geht um Rufpunkte	
B	2	8	Die bekommst du wenn du möglichst	Möglichst weit weg von Gegner	

			weit von Gegner weg bist	viele Rufpunkte
B	2	9	Durch Rufpunkte bekommt man mehr specially wins	Durch Rufpunkte mehr specially wins
B	2	10	Je weiter man vorne war desto mehr Rufpunkte bekommt man	Je weiter vorne desto mehr Rufpunkte
B	2	11	Wenn man Rufpunkte hat bekommt man Sponsoren	Durch Rufpunkte mehr Sponsoren
B	2	12	Wenn man einen Ruf hat bekommt man bessere Sponsoren und dadurch mehr Geld und bessere Tuningteile	Durch Ruf mehr Geld und bessere Tuningteile
B	2-3	13	Im wirklichen Leben bedeutet einen Ruf haben, dass viele Leute einen kennen und über einen geredet wird	Einen Ruf haben=man ist bekannt
B	3	14	Im Spiel ist es nicht so wie in Wirklichkeit, im Spiel kannst du Hunderttausend haben und gar keinen Ruf haben und umgekehrt	Need for Speed nicht wie Wirklichkeit
B	3	15	Hast du in Wirklichkeit kein Geld dann kannst du keine Werbung machen	Ohne Geld keine Werbung
B	3	16	Im Spiel gibt es keine Werbung	Im Spiel keine Werbung
B	3	17	Hat nicht versucht in Wirklichkeit mit Autos in irgendeine Wände zu fahren um einen Ruf zu bekommen	Kein Transfer in Bezug auf Ruf
B	3	18	Hat in der Schule noch nichts für seinen Ruf getan	Kein Bemühen in Bezug auf Ruf
B	3	19	Um in der Schule einen Ruf zu	Ruf bekommen in der Schule

(Freund)  
 -planen (Taschengeld einteilen)  
 -überholen (bei anderem Spiel)  
 -steuern des Autos (von Oma)

### K3 Anwendung im Alltag

- Planung des Taschengeldes auch für Spiel brauchbar
- Transfer von Spiel in Wirklichkeit möglich
- Lernspiele bringen was für das reale Leben
- wird eigenes Auto später nicht wie im Spiel tunen
- in Lernspielen Gelerntes kaum im Alltag eingesetzt
- zurecht finden im Alltag brauchbar um Geschäft wieder zu finden
- Wunsch nach Wiederholungsmöglichkeit in Wirklichkeit
- steuern des Autos in Spiel transferiert

			bekommen gibt man Anderen Süßigkeiten oder man lässt sie zuschauen, während man ein digitales Gerät benutzt	durch Süßigkeiten abgeben oder andere beim digitales Gerät benutzen zuschauen lassen
B	4	20	Wer in der Schule am meisten Geld hat kann sich am meisten Süßigkeiten kaufen, dadurch mehr abgeben und wird dadurch beliebter	Ruf bekommen (beliebt werden) in der Schule
B	4	21	Glaubt, dass sein Freund ihm erklärt hat wie das Spiel funktioniert, aber es kann auch sein, dass er es sich selbst beigebracht hat	Freund hat Spiel beigebracht oder sich selbst gelernt
B	4	22	Das SMS-System des Spiels hat ihm gesagt, dass es gut ist wenn man weiter vorne ist	SMS-System gibt Tipps
B	4	23	Tuningshop wurde ihm automatisch gezeigt	Ort des Tuningshops stand fest
B	4	24	Die anderen Shops muss man finden	Andere Shops auffinden
B	5	25	Hat die Shops im vorbei fahren gefunden und ist dann mal reingefahren	Shops im vorbei fahren gefunden
B	5	26	Man muss keine Figur steuern	Keine Figur steuern
B	5	27	Es kommt nicht darauf an, dass man die ganze Zeit schnell reagiert	Schnell reagieren nicht nötig
B	5	28	Hat von seiner Oma gelernt wie man ein Auto am besten steuert	Von Oma Autosteuerung gelernt

B	5	29	Oma hat ihm erklärt wie es in Wirklichkeit geht und das funktioniert im Spiel auch	Von Oma Autosteuerung gelernt
B	6	30	Kann sich nicht vorstellen, dass mit dem reagieren auch in Wirklichkeit zu brauchen, weil erstens Auto dann sehr schnell kaputt wäre und zweitens er in den Knast kommt	Kein Transfer in Bezug auf schnell reagieren mit Auto
B	6	31	Spiele sind spannender wenn sie nicht realistisch sind	Spiele spannender wenn nicht realistisch
B	6	32	Man muss wissen was man tun muss und gezielt irgendwo hin fahren	Wissen was man tun muss (gezielt irgendwo hin fahren)
B	6	33	Das GPS-System zeigt dir an wo es möglich ist hin zu fahren	GPS-System zeigt mögliche Wege an
B	6	34	Kann sich gut zurecht finden in dem Spiel	Gelernt sich zurecht zu finden
B	6	35	Hat sich gut zurecht finden in dem Spiel gelernt	Zurecht finden im Spiel gelernt
B	6	36	Hat sich zurecht finden gelernt durch herum fahren	Gelernt durch herum fahren
B	7	37	In Wirklichkeit muss man auch Spieleshop finden und dann weiß man wo man hingehen muss	Zurecht finden für Alltag brauchbar
B	7	38	Man muss bei dem Spiel planen	Planen
B	7-8	39	Planen beim Spiel und woanders gelernt, aber nicht von anderen Computerspielen	Planen im Spiel und woanders gelernt (nicht in anderen Computerspielen)

B	8	40	In Wirklichkeit muss man auch planen, Beispiel: geh ich spazieren oder bleib ich im Bett	In Wirklichkeit Planung notwendig
B	8	41	Aber das ist eine andere Planung als im Spiel	Andere Planung als im Spiel
B	8	42	Hat Planung gelernt als er das erste Mal Taschengeld bekam und sich entscheiden musste welche Süßigkeit er sich damit kauft	Planung durch einteilen von Taschengeld gelernt
B	8	43	Solche Planungen wie mit dem Taschengeld kann er auch für das Spiel brauchen	Transfer von Wirklichkeit in Spiel
B	9	44	Glaubt, dass es Dinge gibt die er im Spiel gelernt hat und dann in Wirklichkeit so gemacht hat, kann aber kein Beispiel sagen	Transfer von Spiel in Wirklichkeit möglich
B	9	45	Hat überholen bei einem anderen Spiel gelernt	Überholen bei anderem Spiel gelernt
B	9	46	Hat schon mal jemanden beim Rad fahren überholt, aber es war kein Wettrennen	In Wirklichkeit jmd. beim Rad fahren überholt
B	10	47	Bei dem Spiel muss man viele Sachen wissen	Viele Sachen wissen
B	10	48	Glaubt nicht, dass er Auto in Wirklichkeit so unglaublich aufmotzen wird	Wird eigenes Auto nicht aufmotzen wie im Spiel
B	10	49	Glaubt, dass es besser ist, wenn man	Besseres Auto kaufen statt

			sich in Wirklichkeit ein besseres Auto kauft anstatt es aufzutunen	auftunen
B	10	50	Man muss bei dem Spiel auf viele Sachen gleichzeitig achten	Auf viele Sachen gleichzeitig achten
B	10	51	Hat beim Spiel gelernt auf viele Sachen gleichzeitig zu achten	Beim Spiel gelernt auf viele Sachen gleichzeitig zu achten
B	11	52	Weiß kein Beispiel dafür, dass er viele Dinge gleichzeitig machen in Wirklichkeit schon mal gebraucht hätte	In Wirklichkeit nicht benötigt viele Dinge gleichzeitig machen
B	11	53	Hat bei Lernspielen praktische Sachen gelernt (ohne Beispiel)	Praktische Sachen bei Lernspielen erlernt
B	11	54	Konnte die Sachen die er bei Lernspielen gelernt hat bisher kaum einsetzen	In Lernspielen Erlerntes noch nicht eingesetzt
B	11	55	Weiß was wichtig ist und was nicht in dem Spiel	Gelernt zwischen wichtig und unwichtig zu unterscheiden
B	12	56	Hat in dem Spiel gelernt was wichtig ist und was nicht	Im Spiel erlernt was wichtig und was nicht
B	12	57	In dem Spiel gibt es Dinge die in Wirklichkeit nicht so sind	Spiel und Wirklichkeit unterschiedlich
B	12	58	Ist in Wirklichkeit auch so, dass er sich verschiedene Sachen aussuchen kann und dann überlegt was wichtig ist und was nicht	In Wirklichkeit auch nötig zu unterscheiden was wichtig und was nicht
B	12	59	Entscheidungen in Wirklichkeit und Entscheidungen im Spiel unterscheiden sich	Entscheidungen im Spiel und in Wirklichkeit anders

B	13	60	Manchmal muss man bei dem Spiel logisch denken	Logisch denken
B	13	61	Kann nicht beurteilen, ob er gut logisch denken kann oder nicht	Teilweise gelernt logisch zu denken
B	13	62	Muss in der Schule auch logisch denken	Logisch denken in der Schule benötigt
B	13	63	Verwendet in Computerspielen erworbenes logisches Denken nicht in der Schule und umgekehrt auch nicht	Kein Transfer von Computerspielen in Wirklichkeit noch umgekehrt in Bezug auf logisches denken
B	13	64	Man braucht keine Phantasie in dem Spiel	Keine Phantasie benötigt
B	13	65	Man muss keine Rätsel lösen bei dem Spiel	Keine Rätsel lösen benötigt
B	13	66	Bei dem Spiel muss man nicht geduldig sein	Keine Geduld benötigt
B	14	67	Man muss cool bleiben bei dem Spiel	Cool bleiben
B	14	68	Ärgert sich im Spiel schon manchmal	Manchmal Ärger über Spiel
B	14	69	In Wirklichkeit muss man auch manchmal cool bleiben, aber das ist anders, weil man das Spiel neu starten kann	In Wirklichkeit cool bleiben benötigt, Unterschied Spiel - Wirklichkeit
B	14	69a	Wär cool wenn man in Wirklichkeit etwas wiederholen könnte	Wunsch nach Wiederholungsmöglichkeit in Wirklichkeit
B	14	70	Kann in Wirklichkeit nicht so gut cool	In Wirklichkeit nicht cool



			bleiben	
B	14	70a	Cool bleiben im Spiel gelernt	Cool bleiben im Spiel gelernt
B	14	71	Lernspiele bringen was fürs reale Leben, Beispiel: besser Englisch gelernt mit Addy-Spiel	Lernspiele bringen was fürs reale Leben, Beispiel: Englisch lernen

Besonders im kognitiven Bereich konnte dieser Interviewpartner vom Spiel *Need for Speed Underground 2*, laut seinen Aussagen, profitieren. Er hat berichtet, im Computerspiel die Fähigkeiten sich schnell zurecht zu finden, zu planen und zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden gelernt zu haben. Er denkt, auch im sensomotorischen Bereich gelernt zu haben und nennt dabei die Fähigkeit, vieles gleichzeitig machen zu können. Im emotionalen Bereich hat er, seinen Angaben zufolge, die Fähigkeit cool bleiben, gelernt.

Berichtet hat der Interviewpartner von der zusätzlich im realen Leben erworbenen Planungsfähigkeit, und zwar bei der Einteilung seines Taschengeldes.

Generell glaubt dieser Interviewpartner, dass es Dinge gibt, die er im Computerspiel gelernt hat und dann in Wirklichkeit angewandt hat. Hierzu kann er allerdings kein Beispiel nennen. Seiner Meinung nach sind Lernspiele in jedem Fall für das reale Leben brauchbar, z.B. um Englisch zu lernen. Selbst hat er in Lernspielen Gelerntes aber kaum im Alltag eingesetzt.

Für den Alltag brauchbar ist für diesen Interviewpartner das schnelle zurecht finden. Speziell wenn er ein Geschäft wieder finden soll, kann er die Fähigkeit benötigen, sich zurecht zu finden. Somit ist für diesen Interviewpartner eine Fähigkeit aus dem kognitiven Bereich brauchbar.

Weiters treten zahlreiche Übertragungsüberlegungen bei dem Interviewpartner auf. Er äußert den Wunsch, eine Wiederholungsmöglichkeit wie im Spiel für reale Handlungen in der Wirklichkeit zu haben. Er stellt sich also vor, bei im realen Leben misslungenen Situationen die Möglichkeit der Wiederholung zu erhalten.

Seiner Einschätzung nach wird der Interviewpartner später sein eigenes Auto nicht so wie im Spiel tunen, bzw. mit Aufklebern bekleben. Somit stellt auch dieser Interviewpartner einen Bezug vom Computerspiel zu seinem späteren Leben her.

Planungen die das Taschengeld betreffen sind laut diesem Interviewpartner auch für das Computerspiel brauchbar. Auch die Erklärung der Oma wie die Steuerung eines Autos funktioniert, konnte vom Interviewpartner im Spiel Anwendung finden.

Bei diesem Interviewpartner wird deutlich, dass er einen großen Unterschied zwischen dem Spiel und der Wirklichkeit ausmacht. Speziell hervorgehoben wird dieser Unterschied beim sprechen über das cool bleiben, über den Ruf, über das planen sowie beim logischen denken.

### 5.3.3 Interview C

88

Int.	S.	Nr.	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion
C	1	1	Lieblingsspiele: Strategiespiele, Beispiel: Zoo Tycoon	Lieblingsspiel: Zoo Tycoon	<p>K1 Anforderungen des Spiels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Zoo bauen</li> <li>● Gehege für Tiere bauen und anpassen</li> <li>● schnell reagieren wenn Tier krank</li> <li>● schnell reagieren bei einer Kampagne</li> <li>● viele Dinge gleichzeitig machen</li> <li>● logisch denken und überlegen</li> <li>● Geduld üben</li> </ul> <p>K2 Erworbene Fähigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● im Computerspiel: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Informationen über Tiere</li> <li>-schnell reagieren</li> <li>-viele Dinge gleichzeitig machen</li> <li>-logisch denken</li> <li>-mit Geld umgehen</li> </ul> </li> <li>● woanders: <ul style="list-style-type: none"> <li>-viele Dinge gleichzeitig machen</li> </ul> </li> </ul>
C	1	2	Man muss einen eigenen Zoo bauen	Einen Zoo bauen	
C	1	3	Findet Spiel gut, weil man selbst etwas erschaffen muss, weil man mit nichts anfängt und dann eigene Sachen baut	Spiel gut, weil Möglichkeit zur eigenen Schaffung von Dingen	
C	1	4	Man beginnt mit Grundstück und Eingang, man muss Gehege für ein Tier bauen und Gehege an das Tier anpassen, z.B. die Pflanzen	Gehege für Tiere bauen und an das Tier anpassen	
C	1	5	Je besser das Gehege dem Tier angepasst umso glücklicher; desto glücklicher das Tier umso glücklicher die Besucher und umso mehr Geld	Tier glücklich, wenn Gehege gut angepasst Tier glücklich, Besucher glücklich Besucher glücklich mehr Geld	
C	1	6	Spiel oft gespielt um zu wissen wie es geht	Durch Übung Spiel gelernt zu spielen	
C	1	7	Mama am Anfang ein paar Sachen gefragt und ausprobiert	Mama ein paar Sachen gefragt und ausprobiert	
C	1	8	Man kann alles wieder rückgängig machen oder verkaufen und neu bauen	Alles wieder rückgängig zu machen	

C	1	9	Man muss bei dem Spiel nicht sehr viel können, aber man lernt viel dazu über die Tiere (wo sie leben)	Nicht nötig viel zu können, dazulernenbar	<p>-logisch denken -mit Geld umgehen</p> <p>K3 Anwendung im Alltag</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen über Tiere im Biologieunterricht brauchbar</li> <li>• schnell reagieren auch für das reale Leben brauchbar</li> <li>• schnell wissen was man tun muss für reales Leben brauchbar, wenn man später Firma besitzt</li> <li>• viele Dinge gleichzeitig machen in der Schule (zuhören und wegräumen) brauchbar</li> <li>• logisch denken und überlegen auch im realen Leben brauchbar</li> <li>• mit Geld umgehen im realen Leben brauchbar</li> </ul>
C	2	10	Dinge die er über die Tiere im Spiel gelernt hat kann er im Biologieunterricht brauchen	Informationen über Tiere im Biologieunterricht brauchbar	
C	2	11	Weiß jetzt welches Biom ein Tier mag	Gelernt welches Biom ein Tier mag	
C	2	12	Man kann das Spiel nicht können oder nicht können, man kann nur besser werden	Man kann besser werden in dem Spiel	
C	2	13	Am Anfang weiß man nicht so genau was die Tiere mögen und was nicht, das lernt man mit der Zeit	Lernbar was Tiere mögen und was nicht	
C	2	14	Durch ausprobieren lernt man was in dem Spiel zu tun ist	Durch ausprobieren lernbar was in dem Spiel zu tun ist	
C	2	15	Wenn bei dem Tier ein roter Smiley erscheint macht man alles wieder rückgängig, wenn ein grüner erscheint, passt alles	Roter Smiley=rückgängig machen grüner Smiley=passt	
C	2	16	Bei dem Spiel muss man keine Figur steuern	Keine Figur steuern	
C	2	17	Glaubt nicht, dass man eine Figur steuern auch für das reale Leben brauchen kann	Figur steuern nicht für das reale Leben brauchbar	
C	2-3	18	Wenn ein Tier krank ist muss man schnell reagieren, sonst kann man	Schnell reagieren wenn Tier krank ist	

			sich für alles Zeit lassen	
C	3	19	Bei einer Kampagne muss man es in einer bestimmten Zeit schaffen, die Besucher möglichst zufrieden zu stellen	Schnell reagieren bei einer Kampagne nötig
C	3	20	Dies geschieht in dem man Toiletten und Getränkestände baut	Besucher mit Toiletten und Getränkeständen zufrieden stellen
C	3	21	Wenn einem das Geld ausgeht muss man lange Zeit warten	Lange warten, wenn Geld ausgeht
C	3	22	Man lernt beim spielen schnell zu reagieren	Schnell reagieren im Spiel lernbar
C	3	23	Glauvt dass man das schnell reagieren auch für das reale Leben brauchen kann (ohne Beispiel)	Schnell reagieren auch für das reale Leben brauchbar
C	3	24	Es bleibt einem immer genügend Zeit	Genug Zeit für Spiel
C	3	25	Man muss nicht schnell wissen was man tun muss, weil man gesagt bekommt was man tun muss	Nicht schnell wissen was man tun muss
C	4	26	Schnell wissen was man tun muss kann man im realen Leben auch brauchen, wenn man mal eine Firma besitzt und man sieht man macht weniger Gewinn und dann muss man halt handeln und irgendetwas machen	Schnell wissen was man tun muss im realen Leben brauchbar für späteren Besitz einer Firma
C	4	27	Man muss bei dem Spiel nicht so viel planen, weil man genügend Platz	Planen nicht so wichtig

			und immer genügend Zeit hat	
C	4	28	Man muss bei dem Spiel keinen Gegner angreifen	Keinen Gegner angreifen
C	4	29	Bei dem Spiel muss man überhaupt nichts wissen	Nichts wissen
C	4-5	30	Bei dem Spiel muss man viele Dinge gleichzeitig machen, vor allem wenn man schon viele Tiere hat	Viele Dinge gleichzeitig machen, wenn viele Tiere
C	5	31	Hat das viele Dinge gleichzeitig machen im Spiel gelernt	Viele Dinge gleichzeitig machen im Spiel gelernt
C	5	32	Kann viele Dinge gleichzeitig machen in der Schule brauchen, zum Beispiel: er kann gleichzeitig zuhören und etwas wegräumen	Viele Dinge gleichzeitig machen in der Schule brauchbar
C	5	33	Hat viele Dinge gleichzeitig machen auch im Spiel gelernt und auch im wirklichen Leben	Viele Dinge gleichzeitig machen im Spiel und in der Wirklichkeit gelernt
C	5	34	Weiß was wichtig ist in dem Spiel und was nicht, alles gleich wichtig	Alles gleich wichtig in dem Spiel
C	6	35	Wusste schon, dass alles gleich wichtig ist bei dem Spiel	Wusste schon, dass alles gleich wichtig ist
C	6	36	Man muss logisch denken und überlegen bei dem Spiel	Logisch denken und überlegen
C	6	37	Hat logisch denken auch im Spiel gelernt, aber man weiß von Anfang an viel und beim Spiel lernt man dann halt noch mehr	Logisch denken auch im Spiel gelernt

C	6	38	Kann das logisch denken und das überlegen auch im realen Leben brauchen	Logisch denken und überlegen auch im realen Leben brauchbar
C	6	39	Bei dem Spiel muss man keine Phantasie haben	Keine Phantasie haben
C	6	40	Bei dem Spiel muss man keine Rätsel lösen	Keine Rätsel lösen
C	6	41	Das Spiel dauert an manchen Stellen lange	Dauert an manchen Stellen lange
C	6-7	42	Wenn das Geld ausgeht wird er ungeduldig	Ungeduldig, wenn Geld ausgeht
C	7	43	Ist sehr ungeduldig	Ist sehr ungeduldig
C	7	44	Man muss bei dem Spiel nicht sonderlich cool bleiben	Cool bleiben nicht so wichtig
C	7	45	War schon immer cool	Immer schon cool gewesen
C	7	46	Kam bis jetzt nicht vor, dass er cool bleiben musste im realen Leben	Keine Situation im realen Leben mit cool bleiben
C	8	47	Im Computerspiel hat er für das reale Leben gelernt mit Geld umzugehen	Mit Geld umgehen im realen Leben brauchbar
C	8	48	Hat mit Geld umgehen auch im Spiel gelernt	Mit Geld umgehen auch im Spiel gelernt
C	8	49	Mit Geld umgehen: hat schon immer gewusst das Geld wertvoll ist und hat nie Geld ausgegeben	Mit Geld umgehen: schon immer gewusst dass Geld wertvoll ist und nie Geld ausgegeben
C	8	50	Bekommt für gute Schularbeiten Geld und spart es sich dann auf	Geld für gute Schularbeiten wird gespart



Der Meinung dieses Interviewpartners zufolge erwarb er Fähigkeiten im kognitiven und im sensomotorischen Bereich in dem Computerspiel *Zoo Tycoon*. Im kognitiven Bereich berichtete er vom Erwerb von Informationen über Tiere sowie von der erworbenen Fähigkeit, logisch zu denken. Eine Fähigkeit, die von der Interviewerin nicht angesprochen wurde, aber dennoch im Spiel, laut Interviewpartner erworben wurde, ist die Fähigkeit mit Geld umgehen zu können. Sie wird auch dem kognitiven Bereich zugeordnet. Im sensomotorischen Bereich gab der Interviewpartner an, schnell zu reagieren und viele Dinge gleichzeitig zu machen gelernt zu haben.

Die Fähigkeiten, viele Dinge gleichzeitig machen zu können, logisch zu denken und mit Geld umgehen zu können wurden aber, nach Ansicht des Interviewpartners, nicht ausschließlich im Computerspiel, sondern auch in alltäglichen Situationen erlernt.

Von den im Computerspiel erworbenen Fähigkeiten sind Informationen über Tiere für den Interviewpartner im Biologieunterricht anwendbar. Wenn er in der Schule zuhören muss und gleichzeitig noch etwas weg zu räumen hat, ist es für ihn nützlich, viele Dinge gleichzeitig machen zu können. Auch mit Geld umgehen zu können, ist im Alltag des Interviewpartners brauchbar. Die im Spiel erlangten Fähigkeiten schnell reagieren und logisch denken und überlegen sind für den Interviewpartner auch im Alltag anwendbar, allerdings nennt er hierzu keine Beispiele.

Somit kann dieser Interviewpartner drei Fähigkeiten aus dem kognitiven Bereich und zwei Fähigkeiten aus dem sensomotorischen Bereich für seinen Alltag brauchen.

Im realen Leben brauchbar wäre für diesen Interviewpartner auch die Fähigkeit, sich schnell zurecht zu finden, wenn er später einmal eine Firma besitzen würde. Diese Fähigkeit wurde allerdings nicht im Spiel erworben. Somit bezieht sich zum dritten Mal ein Interviewpartner beim Sprechen über Computer- und Konsolenspiele auf einen späteren Abschnitt seines Lebens.

### 5.3.4 Interview D

74

Int.	S.	Nr.	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion
D	1	1	Mehrere Lieblingsspiele: Sims2, Spiele aus dem Internet (Rätsel lösen, Sachen suchen)	Lieblingsspiele: Sims2 und Rätsel- und Suchspiele im Internet	K1 Anforderungen des Spiels <ul style="list-style-type: none"> <li>● Leben und Aussehen von jemandem bestimmen</li> <li>● Familie erstellen oder aussuchen</li> <li>● Haus einrichten</li> <li>● Job suchen</li> <li>● Entscheidungen treffen</li> <li>● auf Befindlichkeit achten</li> <li>● auf unsachgemäßes Verhalten von Sim achten</li> <li>● Figur steuern</li> <li>● schnell reagieren (manchmal)</li> <li>● zurecht finden (Feuer oder Sim krank)</li> <li>● mit der Maus umgehen können</li> <li>● viele Dinge gleichzeitig machen</li> <li>● logisch denken</li> <li>● Beziehungen aufbauen</li> <li>● Gott sein</li> <li>● Phantasie haben</li> </ul>
D	1	2	Mag an Sims2, dass man Leben von jemandem bestimmen kann (Aussehen)	Sims2: Grund für Sympathie zu Spiel: Leben und Aussehen von jemanden bestimmbar	
D	1	3	Am meisten Spaß mit den Erweiterungen von Sims2, weil es noch mehr Sachen zum anziehen gibt, verschiedene Frisuren, mehr für Einrichtung, Weihnachtsaccessoires	Am meisten Spaß mit Erweiterungen des Spiels	
D	1	4	Spielt das Spiel momentan zu Hause	Spielt Spiel im Moment zu Hause	
D	1	5	Man kann Familie erstellen oder sich eine vorhandene aussuchen	Familie erstellen oder vorhandene aussuchen	
D	1-2	6	Gibt Vor- und Nachnamen ein, bestimmt Geschlecht, Hautfarbe, Statur, Kopfform, Frisur, Make-up, Kleidung, Charakter, Sternzeichen und Laufbahn	Bestimmung von Namen, Geschlecht, Hautfarbe, Statur, Kopfform, Frisur, Make-up, Kleidung, Charakter, Sternzeichen und Laufbahn eines Sims	
D	2	7	Ganz selten gibt es bei den Extras	Selten extra Laufbahn möglich	

			noch eine extra Laufbahn		<p>K2 Erworbene Fähigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>im Computerspiel: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Figur steuern</li> <li>-planen</li> <li>-viele Dinge gleichzeitig machen</li> <li>-zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden</li> <li>-Beziehungen aufbauen</li> <li>-zurecht finden</li> </ul> </li> <li>woanders: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Spiel zu spielen (von Mama)</li> <li>-schnell reagieren (im Alltag, andere Computerspiele)</li> <li>-viele Dinge gleichzeitig machen (in der Schule – Freunde)</li> <li>-logisch denken</li> </ul> </li> </ul>
D	2	8	Die Laufbahn bestimmt, ob der Sim eine Familie gründet oder eher Ruhm im Mittelpunkt steht	Laufbahn bestimmt Lebensweise von Sim	
D	2	9	Erwachsene Sims können entweder Ehepartner oder Geschwister sein	Erwachsene Sims entweder Ehepartner oder Geschwister	
D	2	10	Kinder und Teenager können nicht ohne Erwachsene ins Haus einziehen	Ohne Erwachsene, Kinder und Teenager nicht möglich	
D	2	11	Entweder man richtet Haus vor Einzug der Sims ein oder danach	Einrichten von Haus vor oder nach Einzug der Sims	
D	2	12	Wenn man Haus vorher einrichtet verbrauchen sie nicht so viel Geld, aber Haus kostet dann mehr	Einrichten von Haus vorher ist teuer	
D	2	13	Um einen Sim zu spielen klickt man auf sein Bild am Bildschirmrand	Klicken auf Bild von Sim um diesen zu spielen	
D	2	14	Man kann zwischen den Sims wechseln	Wechsel zwischen Sims möglich	
D	2	15	Man muss Sims einen Job suchen lassen	Sim muss Job suchen	
D	2	16	Job sucht man in der Zeitung oder im Internet, wenn man Computer hat	Job suchen in der Zeitung oder im Internet	
D	2	17	Wenn man Job annimmt wird man abgeholt	Nach Jobannahme wird Sim abgeholt	<p>K3 Anwendung im Alltag</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>schnell reagieren im Alltag brauchbar (schnell von A nach B kommen)</li> <li>planen im Alltag brauchbar (Schule)</li> <li>viele Dinge gleichzeitig machen im Alltag brauchbar (Schule)</li> <li>zwischen unwichtig und wichtig unterscheiden im Alltag brauchbar (fünf Sachen</li> </ul>

D	2	18	Auf zwei verschiedenen Leisten sieht man zum einen die Wünsche des gerade gespielten Sim und zum anderen die Laufbahnanzeige, es gibt dann noch eine Anzeige bei der die Bedürfnisse des Sim erscheinen	Drei Leisten für einen Sim: Leiste mit Wünschen, Leiste mit Laufbahn und Leiste mit Bedürfnissen
D	2	19	Wenn man Wünsche erfüllt kriegt man Laufbahnpunkte	Laufbahnpunkte für Wunscherfüllung
D	2	20	Laufbahnpunkte kann man im Laufbahnkatalog z.B. gegen einen Geldbaum oder ein Jugendelixier eintauschen	Für Laufbahnpunkte im Gegenzug Geldbaum oder Jugendelixier
D	3	21	Den Geldbaum kann man sich im Haus aufstellen, den gibt es am Anfang des Spiels	Am Anfang des Spiels Geldbaum
D	3	22	Das Jugendelixier gibt es am Ende des Spiels	Am Ende des Spiels Jugendelixier
D	3	23	Wenn jemand stirbt ist das Spiel unrealistisch, weil dann kommt der Sensenmann	Wenn Sim stirbt unrealistisch
D	3	24	Man sieht immer das Haus, auch wenn ein Sim in die Arbeit geht	Immer Sicht auf Haus
D	3	25	Wenn kein Sim im Haus ist vergeht die Zeit bis ein Sim nach Hause kommt ganz schnell	Wenn kein Sim im Haus vergeht Zeit schnell
D	3	26	Wenn man befördert wird, wird man manchmal gefragt, was er machen	Nach Beförderung manchmal Entscheidungen für Sim treffen

- gleichzeitig)
- logisches Denken im Alltag brauchbar
  - Phantasie im Alltag brauchbar
  - nicht viele Sachen vom Spiel im Alltag anwendbar
  - Phantasie aus Spiel mitnehmbar
  - bringt für ihr reales Leben nicht wirklich was
  - richtiges reagieren und ein bisschen logisch denken mitnehmbar

			muss, das muss man selber entscheiden	
D	3	27	Jeder Sim hat ein Lebensziel	Sim hat Lebensziel
D	3	28	Es gibt verschiedene Stufen bis zum Lebensziel	Verschiedene Stufen bis zum Lebensziel
D	3	29	Wenn man Lebensziel erfüllt hat, dann steht die Laufbahnanzeige auf Platin	Nach Erfüllung des Lebensziels steht Laufbahnanzeige auf Platin
D	3	30	Danach ist egal wie viele Wünsche man noch erfüllt, die Laufbahnanzeige bleibt auf Platin	Laufbahnanzeige ab dann auf Platin
D	3	31	Man muss wissen welche Entscheidungen man trifft	Wichtig zu wissen welche Entscheidungen man trifft
D	3	32	Man sollte nämlich nicht denken: soll ich jetzt das machen oder das, weil man sollte darauf achten wie gut es einem Sim geht und auf seine Laune, auch auf Hunger und Hygiene achten	Auf Laune, Befindlichkeit, Hygiene und Hunger des Sim achten
D	3	33	Wenn ein Sim nämlich stinkt dann halten sich die anderen fern	Stinkt Sim halten sich andere fern
D	4	34	Man muss schauen, dass es dem Sim so gut wie möglich geht	Schauen, dass es Sim so gut wie möglich geht
D	4	35	Man muss die richtigen Entscheidungen treffen können	Richtige Entscheidungen treffen können
D	4	36	Man muss Entscheidungen treffen	Entscheidungen treffen für die Sims

			für die Sims	
D	4	37	Man ist sozusagen Gott	Man ist Gott
D	4	38	Zu Beginn gibt es drei Nachbarschaften zur Auswahl	Drei Nachbarschaften zur Auswahl
D	4	39	Wenn man das erste Mal installiert gibt es ein Tutorial (Spielanleitung) da wird gezeigt wie das funktioniert	Nach erster Installation Tutorial indem Spielweise demonstriert wird
D	4	40	Wenn man noch nie von dem Spiel gehört hat oder es noch nie gesehen hat, dann ist es am Anfang ein bisschen kompliziert	Kompliziert wenn Spiel unbekannt
D	4	41	Ihr ist es am Anfang gut gegangen, weil die Mama früher Sims gespielt hat und sie zugeschaut hat	Spiel durch zuschauen bei Mama gelernt
D	4	42	Man muss schauen, dass sich die Sims nicht gegenseitig die Köpfe einschlagen oder sich zum prügeln beginnen	Schauen, dass sich Sims nicht gegenseitig prügeln
D	4	43	Sim hat auch eigenen Willen, das ist einstellbar	Sim hat eigenen Willen
D	4-5	44	Steuert Figuren, aber manchmal machen Sims was sie wollen	Figuren steuern
D	5	45	Wenn sich der eigene Wille einschaltet verschwindet die Anzeige mit den Bedürfnissen	Wenn eigener Wille aktiv, verschwindet Bedürfnisanzeige
D	5	46	Hat beim Spiel gelernt Figur zu steuern	Im Spiel gelernt Figur zu steuern

D	5	47	Braucht eine Figur steuern nicht im Alltag	Figur steuern im Alltag nicht brauchbar
D	5	48	Manchmal muss man schnell reagieren	Manchmal schnell reagieren nötig
D	5	49	z.B. wenn der Sim nicht kochen kann und das Essen zu lange im Ofen bleibt, dann brennt der Ofen und wenn man keinen Feuermelder hat muss man schauen dass der Sim das löscht	Beispiel: Feuer löschen wenn Herd brennt
D	5	50	geht meist schief, wenn man nicht die ganze Zeit hintereinander drückt, dass er löschen soll	Um Feuer zu löschen nötig, ständig auf löschen zu drücken
D	5	51	Hat schnell reagieren von anderen Computerspielen gelernt, von den ganzen Playstation-Spielen, aber auch im Alltag	Schnell reagieren in anderen Computerspielen und im Alltag gelernt
D	5	52	Kann von der Reaktion her schnell reagieren im Alltag brauchen	Schnell reagieren im Alltag brauchbar
D	5	53	Man lernt besser aufpassen, dass nichts passiert	Gelernt besser aufpassen, dass nichts passiert
D	5	54	Beispiel aus Alltag: man hat gerade keine Zeit und zwei Sachen dicht hintereinander, dann muss man denken wie man schnell von da nach dort kommt, dann muss man so reagieren, dass man das gerade noch schafft	Beispiel aus Alltag: möglichst schnell von A nach B kommen

D	6	55	Beim Feuer muss man schnell wissen was man tun muss	Schnell wissen was man tun muss, wenn Feuer ausbricht
D	6	56	Aber auch wenn ein Sim krank wird, weil dann braucht er Bettruhe	Schnell wissen was man tun muss, wenn Sim krank
D	6	57	Es wird vom Spiel angezeigt, dass Sim Bettruhe braucht wenn er krank ist	Nötige Bettruhe wird angezeigt
D	6	58	Man muss nicht planen bei dem Spiel	Planen nicht nötig
D	6	59	Man sollte aber wissen was man mit der Familie machen will die man erstellt	Ziel verfolgen mit Familie
D	6	60	Je nachdem wie man eine Familie haben will muss man den Charakter einstellen	Art der Familie durch Charakter einstellbar
D	6	61	Man bestimmt vom Charakter und von der Laufbahn her wie eine Familie ist	Bestimmung der Art der Familie durch Charakter und Laufbahn
D	6	62	Wenn man einen ordentlichen Sim haben will oder einen netten und der Rest aufgeteilt, muss man das dann so einstellen, dann kommt halt das Sternzeichen wobei am nächsten ist	Charakter des Sim einstellbar
D	6	63	Beim Charakter gibt es immer zwei Gegensätze	Möglichkeit zur Einstellung des Charakters auf einer Leiste mit zwei Gegensätzen



D	7	64	Keine Planung bei dem Spiel, weil etwas ganz anderes rauskommen kann als man will	Keine Planung nötig
	7	65	Irgendwie hat man schon einen Plan, aber er funktioniert nicht immer, weil Sims eigenen Willen haben	Plan funktioniert wegen eigenem Willen der Sims nicht immer
D	7	66	Durch üben und öfters probieren hat sie planen gelernt	Planen durch üben und öfters probieren gelernt
D	7	67	Eigentlich kann man planen im Alltag brauchen, aber man muss schauen, dass man es nicht genau falsch herum macht	Planen im Alltag brauchbar
D	7	68	Kann planen in der Schule brauchen, wenn sie Lehrer was fragen muss aber gleichzeitig eine Freundin was von einem will muss man planen was man zuerst macht	Beispiel: in der Schule
D	7	69	Man muss keine Gegner angreifen, aber man kann	Gegner angreifen nicht notwendig, aber möglich
D	7	70	z.B. wenn es gemeine Nachbarn gibt oder jemand den ein Sim nicht mögen soll	Beispiel: bei gemeinen Nachbarn oder jemand den ein Sim nicht mögen soll
D	7	71	Sobald man Nachbarn begrüßt hat können sie ins Haus wenn die Sims da sind	Nach Begrüßung der Nachbarn können sie jederzeit ins Haus
D	7	72	Man sollte Alarmanlage installieren,	Notwendig Alarmanlage zu

			weil es sein kann dass Nachbarn einbrechen	installieren
D	7-8	73	Sobald einer angreift wehrt sich Sim automatisch	Sim wehrt sich bei Angriff selbst
D	8	74	Man kann das Prügeln unterbinden indem man auf die Handlung klickt und dann auf X	Prügeln unterbinden durch klicken auf die Handlung und auf X
D	8	75	Angreifen kann man nur einen Sim den der eigene Sim nicht mag	Nur feindliche Sims können angegriffen werden
D	8	76	Kann Gegner angreifen nicht für den Alltag brauchen	Gegner angreifen nicht für Alltag brauchbar
D	8	77	Man sollte bei dem Spiel wissen wie man mit der Maus umgeht	Mit Maus umgehen können
D	8	78	Man muss nicht wirklich viel wissen um das Spiel zu schaffen, weil wenn man das Tutorial schafft dann ist das Spiel ziemlich leicht	Viel wissen nicht nötig
D	8	79	Wenn man mehrere Sims hat muss man viele Dinge gleichzeitig machen	Viele Dinge gleichzeitig machen bei Steuerung mehrerer Sims
D	8	80	Man kann bis zu acht Sims in einer Familie haben	Möglich bis zu 8 Sims zu steuern
D	8	81	Dem dem es am schlechtesten geht wird zuerst versorgt	Zuerst Versorgung der Sims mit schlechter Befindlichkeit
D	8	82	Nimmt zuerst den dem am schlechtesten geht, weil es sonst passieren kann dass er stirbt	Sonst Möglichkeit des Todes

D	9	83	Einmal ist einer gestorben und so hat sie gelernt, dass man sich zuerst um den kümmern muss dems am schlechtesten geht	Gelernt durch probieren
D	9	84	Sie kann fünf Sims gleichzeitig steuern	Kann fünf Sims gleichzeitig steuern
D	9	85	Hat viele Dinge gleichzeitig machen im Computerspiel und im Alltag gelernt (in der Schule, wenn sie mehrere Freunde gleichzeitig brauchen)	Viele Dinge gleichzeitig machen im Spiel und im Alltag gelernt (in der Schule)
D	9	86	Mehrere Dinge gleichzeitig machen im Alltag brauchbar (siehe oben)	Mehrere Dinge gleichzeitig machen im Alltag brauchbar (in der Schule)
D	9	87	Kann unterscheiden was wichtig ist und was nicht	Unterscheiden was wichtig ist und was nicht gelernt
D	10	88	Hat das im Spiel gelernt	Im Spiel gelernt was wichtig ist und was nicht
D	10	89	Kann unterscheiden zwischen wichtig und unwichtig im Alltag brauchen (wenn man fünf Sachen machen muss, muss man rausfinden welches das wichtigste ist)	Unterscheiden was wichtig ist und was nicht im Alltag brauchbar Beispiel: wenn man fünf Sachen machen muss, muss man rausfinden, welches das wichtigste ist
D	10	90	Konnte unterscheiden was wichtig ist und was nicht schon vorher, hat sich durch Spiel ein bisschen verbessert	Unterscheiden was wichtig ist und was nicht schon vorher gekonnt, aber durch Spiel verbessert

D	10	91	Es gibt schon Sachen wo man logisch denken muss	Logisch denken im Spiel nötig
D	10	92	Es gibt Sachen wo man logisch denken muss, aber manchmal sind auch die unlogischen Sachen die richtigen	Es gibt auch unlogische Sachen
D	10	93	Man muss logisch denken, wenn man eine Beziehung aufbaut oder eine Beziehung beendet	Logisch denken beim Aufbau oder Abbruch einer Beziehung
D	10	94	Hat Beziehungen aufbauen im Spiel gelernt	Beziehungen aufbauen im Spiel gelernt
D	10	95	Kann logisches denken im Alltag brauchen	Logisches denken im Alltag brauchbar
D	10	96	Hat logisches denken nicht im Spiel gelernt	Logisches denken nicht im Spiel gelernt
D	11	97	Man sollte bei dem Spiel Phantasie haben	Phantasie nötig
D	11	98	Damit man sich vorstellen kann, dass das im Spiel existiert	Um sich vorstellen zu können, dass bestimmte Dinge im Spiel existieren
D	11	99	Wenn Spaß auf null ist kommt Hase	Beispiel: wenn Spaß auf null, kommt Hase
D	11	100	Wenn Sim verrückt ist kommt Professor und hypnotisiert den Sim	Beispiel: wenn Sim verrückt kommt Professor und hypnotisiert
D	11	101	Hat schon immer Phantasie gehabt	Schon immer Phantasie gehabt
D	11	102	Kann Phantasie im Alltag brauchen, bei Fantasyspielen die sie mit ihrer	Phantasie im Alltag brauchbar Beispiel: Fantasyspiele mit Freundin

			Freundin spielt	
D	11	103	Man muss keine Rätsel lösen	Keine Rätsel lösen
D	11	104	Wenn Spiel an manchen Stellen lange dauert kann man vorspulen	Durch Möglichkeit zum vorspulen keine Geduld nötig
D	11	105	Man muss nicht cool bleiben	Nicht cool bleiben
D	11	106	Es gibt nicht allzu viele Sachen die man vom Spiel im Alltag anwenden könnte, weil es ein bisschen ein verrücktes Spiel ist	Nicht viele Sachen vom Spiel im Alltag anwendbar, weil verrücktes Spiel
D	11	107	Man kann ein bisschen Phantasie aus dem Spiel mitnehmen	Phantasie aus dem Spiel mitnehmbar
D	12	108	Mit Phantasie kann man besser Geschichten schreiben	Mit Phantasie möglich bessere Geschichten zu schreiben
D	12	109	Bringt für ihr reales Leben nicht wirklich was das Spiel	Bringt für ihr reales Leben nicht wirklich was
D	12	110	Man kann daraus mitnehmen dass man richtig reagieren kann und auch ein bisschen logisch denken	Richtiges reagieren und ein bisschen logisch denken aus Spiel mitnehmbar

Nach Aussage dieses Interviewpartners lernte er im Computerspiel *Sims 2* Figuren zu steuern, zu planen, viele Dinge gleichzeitig zu machen, zwischen wichtig und unwichtig zu unterscheiden, sich schnell zurecht zu finden und Beziehungen aufzubauen. Somit stammen vier Fähigkeiten, nämlich planen, zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden, sich schnell zurecht finden und Beziehungen aufbauen aus dem kognitiven Bereich und zwei Fähigkeiten aus dem sensomotorischen Bereich (Figuren steuern und viele Dinge gleichzeitig machen). Um in dem Spiel Beziehungen aufzubauen, ist es laut Interviewpartner nötig, logisch zu denken. Das ist auch der Grund, weshalb diese Fähigkeit dem kognitiven Bereich zugeordnet wird.

Die Fähigkeit viele Dinge gleichzeitig machen zu können, wurde laut Interviewpartner auch im Alltag, gelernt und zwar in der selben Situation, in der er es auch brauchen kann (siehe unten).

Für den Alltag brauchbar sind für den Interviewpartner die Fähigkeiten planen, viele Dinge gleichzeitig machen und zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden. Die Fähigkeit, etwas zu planen wird vom Interviewpartner im Alltag in der Schule für die Prioritäteneinschätzung benötigt, wenn es darum geht abzuwägen, mit wem ein Gespräch als erstes stattfinden soll. Viele Dinge gleichzeitig machen kann der Interviewpartner ebenfalls in der Schule brauchen, wenn mehrere Freunde gleichzeitig ihn in Anspruch nehmen. Gebraucht werden daher Fähigkeiten aus dem sensomotorischen sowie aus dem kognitiven Bereich. Für die Fähigkeit zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden nennt der Interviewpartner kein Beispiel.

Der Interviewpartner ist der Ansicht, dass Phantasie dem Spiel entnehmbar ist, sowie richtiges reagieren und logisches denken. Seiner Einschätzung nach sind es nicht viele Sachen, die man dem Spiel entnehmen kann. Für sein eigenes Leben bringt das Spiel faktisch wenig.

Berichtet hat dieser Interviewpartner von der in anderen Konsolenspielen gelernten Fähigkeit, schnell zu reagieren, welche er im Alltag brauchen kann.

### 5.3.5 Interview E

Int.	S.	Nr.	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion
E	1	1	Lieblingsspiel: Zoo Tycoon Spezial	Lieblingsspiel: Zoo Tycoon Spezial	<p>K1 Anforderungen des Spiels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● so viele Tierarten wie möglich bauen</li> <li>● so viele Preise wie möglich bekommen (alle Preise bekommen)</li> <li>● sich mit Tieren auskennen</li> <li>● schnell reagieren</li> <li>● schnell wissen was man tun muss</li> <li>● planen</li> <li>● viel wissen</li> <li>● viele Dinge gleichzeitig machen (manchmal)</li> <li>● logisch denken und überlegen</li> <li>● Geduld üben</li> <li>● cool bleiben</li> </ul> <p>K2 Erworbene Fähigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● im Computerspiel: <ul style="list-style-type: none"> <li>-schnell reagieren</li> <li>-planen</li> <li>-viele Dinge gleichzeitig machen</li> <li>-zwischen wichtig und</li> </ul> </li> </ul>
E	1	2	Mag Zoo Tycoon Spezial, weil es Wassertiere, Dinosaurier und die normalen Tiere gibt	Grund für Sympathie zu Spiel: viele unterschiedliche Tiere	
E	1	3	Teil 1, Teil 2 und Teil 3 von Zoo Tycoon sind in diesem Spiel integriert	Spiel fasst alle drei Teile des Spiels zusammen	
E	1	4	Spiel toll, weil man viel über Tierarten erfahren kann (wo Tiere wohnen oder leben, ob sie bedroht sind und wie man ihnen helfen kann)	Grund für Sympathie für Spiel: viel über Tierarten erfahren	
E	1	5	Spielt das Spiel momentan, aber nur wenn schlechtes Wetter ist	Spielt Spiel momentan	
E	1	6	Bei schlechtem Wetter sehr lange	Bei schlechtem Wetter sehr lange	
E	1	7	Geht sonst lieber hinaus etwas anderes machen	Bei schönem Wetter wird nicht gespielt	
E	1	8	Man muss so viele Tierarten wie möglich bauen	So viele Tierarten wie möglich bauen	
E	1	9	Man muss versuchen so viele Preise wie möglich zu bekommen	Versuchen so viele Preise wie möglich zu bekommen	

E	1	10	Es gibt 20 Preise zu gewinnen	20 mögliche Preise
E	1	11	Beispiele für Preise: beste Tiergehegegestaltung, größte Tierartenauswahl	Preise für beste Tiergehegegestaltung oder größte Tierartenauswahl
E	1	12	Wenn man alle 20 Preise hat und finanziell nicht im Minus ist dann hat man das Spiel gewonnen	Spiel gewonnen wenn alle Preise gewonnen und nicht im Minus
E	1	13	Es gibt ein Ende von dem Spiel	Spiel hat Ende
E	1-2	14	Preise gewinnt man wenn man alle Tiere hat und sie sind alle glücklich oder wenn man gute Gehege gebaut hat mit der richtigen Einrichtung	Preis, wenn alle Tierarten im Zoo vorhanden und glücklich oder Gehege gut gebaut
E	2	15	Gewinn erscheint unverhofft auf dem Bildschirm	Gewinn erscheint auf Bildschirm
E	2	16	Wenn man fertig ist, hat man was freigeschaltet, z.B. ein neues Areal oder eine unentdeckte Tierart	Neues Areal oder unentdeckte Tierart wird beim Sieg freigeschaltet
E	2	17	Man müsste sich mit den Tieren gut auskennen, weil man soll nicht ein kleines Tier in ein großes Gehege setzen	Wichtig sich gut mit Tieren auszukennen
E	2	18	Wenn man Tier in ein falsches Gehege setzt könnte es sterben	Tier im falschen Gehege könnte sterben
E	2	19	Hat gelernt Spiel zu spielen durch das spielen des ersten Teils	Aufgrund des ersten Teils gelernt Spiel zu spielen
E	2	20	Hat sich an den ersten Teil gewöhnt	An ersten Teil gewöhnt

- unwichtig unterscheiden
- überlegen
- geduldig sein
- Informationen über Tiere
- viel wissen: Tiere pflegen, Besucher bei Laune halten
- woanders:
  - durch Teil 1 gelernt Spiel zu spielen
  - planen (Schule)
  - viele Dinge gleichzeitig machen (anderes Computerspiel)
  - cool bleiben (Schwester - World of Warcraft)

### K3 Anwendung im Alltag

- schnell reagieren im Alltag brauchbar (Deutschunterricht)
- schnell wissen was man tun muss im Alltag brauchbar
- planen im Alltag brauchbar
- Transfer von Wirklichkeit in Spiel (planen)
- Stopknopf für reales Leben erwünscht
- geduldig sein im Alltag brauchbar (auf jemanden warten)
- cool bleiben wäre bei Schularbeitenrückgabe



E	2	21	Liest sich jetzt vorher immer die Anleitung durch um zu wissen wieviel in ein Gehege passen und solche Dinge	Liest vor Bau eines Geheges immer Anleitung durch
E	3	22	Man muss keine Figur steuern	Keine Figur steuern
E	3	23	Manchmal muss man bei dem Spiel schnell reagieren	Manchmal schnell reagieren nötig
E	3	24	Beispiel: wenn Tier krank ist	Beispiel: wenn Tier krank ist
E	3	25	Wenn Tier stirbt ist das nicht gut für den Ruf des Zoos	Wenn Tier stirbt nicht gut für Ruf des Zoos
E	3	26	Wenn ein Tier krank ist geht das gut, aber wenn drei Tiere krank sind ist das anstrengend	Drei Tiere gleichzeitig gesund pflegen anstrengend
E	3	27	Wenn ein Tier an Altersschwäche stirbt kann sie nichts dafür	Tod eines Tieres durch Altersschwäche tritt unverschuldet ein
E	3	28	Kann mittelgut drei Tiere gesund pflegen	Kann mittelgut drei Tiere gesund pflegen
E	3	29	Hat im Spiel schnell reagieren gelernt	Im Spiel schnell reagieren gelernt
E	3	30	Kann schnell reagieren auch im Alltag brauchen	Schnell reagieren im Alltag brauchbar
E	3	31	Beispiel im Deutschunterricht: manchmal stellt die Frau Professor drei Fragen auf einmal und ich kann zwei davon beantworten und die dritte eben nicht	Beispiel: Deutschprofessorin stellt drei Fragen auf einmal, sie beantwortet zwei

- brauchbar
- cool bleiben im Alltag brauchbar (Maus, Spinne)
  - für Alltag nichts brauchbar
  - viel wissen: Informationen über Tiere im Biologieunterricht brauchbar, kein Transfer von Wissen wie man Zoobesucher bei Laune hält, weil kein Zoodirektor

E	3	32	Man muss schnell wissen was man tun muss, weil wenn Tier krank ist kann es ja sterben, wenn du nicht weißt was zu tun ist	Schnell wissen was man tun muss
E	3	33	Wenn Tier krank ist muss man Tierpfleger in Gehege setzen	Tier krank, Tierpfleger ins Gehege setzen
E	3	34	Hat das gelernt durch das Tutorial	Tiere pflegen durch Tutorial gelernt
E	3	35	Das muss man machen damit man sich auskennt, da wird einem erklärt was man in welchem Fall machen muss	Tutorial am Anfang des Spiels erklärt Spielweise des Spiels
E	4	36	Kann schnell wissen was man tun muss im Alltag brauchen, ist aber noch nicht vorgekommen	Schnell wissen was man tun muss im Alltag brauchbar
E	4	37	Man muss planen	Planen
E	4	38	Plant immer zwischen dem Gehege mit den Pflanzenfressern und dem Gehege mit den Fleischfressern einen Weg, weil der Zaun einbrechen könnte	Planen von Weg zwischen Gehege von Pflanzen- und Fleischfresser
E	4	39	Hat das planen schon vor dem Spiel gekonnt	Planen schon vor Spiel gekonnt
E	4	40	Beispiel: Projekt in der Schule, jeder soll eine eigene Stadt auf einem Zettel aufzeichnen und da hat sie aufgezeichnet, dass die Industrieviertel ganz weit weg sind	Beispiel: planen von Stadt in Schulprojekt: trennt Wohn- und Industrieviertel

			und die Wohnviertel eher in der Mitte	
E	4	41	Hat im Spiel auch gelernt zu planen	Auch im Spiel gelernt zu planen
E	5	42	Kann das planen auch im Alltag brauchen	Planen im Alltag brauchbar
E	5	43	Das was sie in der Schule geplant hat, hat sie im Spiel umgesetzt	In der Schule geplantes im Spiel umgesetzt
E	5	44	Man muss keine Gegner angreifen	Keine Gegner angreifen
E	5	45	Man muss bei dem Spiel viel wissen	Viel wissen
E	5	46	Man muss viel über die Tiere wissen	Viel über Tiere wissen
E	5	47	Man muss wissen wie man die Zoobesucher bei Laune hält	Wissen wie man Zoobesucher bei Laune hält
E	5	48	Man muss wissen was man den Tieren zu essen gibt	Wissen was man den Tieren zu essen gibt
E	5	49	Steht in der Informationszeile was Tier frisst	Nahrung für Tiere steht in Informationszeile
E	5	50	Besucher hält man durch Attraktionen bei Laune	Durch Attraktionen Besucher bei Laune halten
E	5	51	Hat im Tutorial gelernt wie man Besucher unterhält	Im Tutorial gelernt wie man Besucher bei Laune hält
E	5	52	Kann wie man Besucher bei Laune hält nicht im Alltag brauchen weil sie kein Zoodirektor ist	Besucher bei Laune halten nicht im Alltag brauchbar, weil kein Zoodirektor
E	5	53	Kann das was sie über Tiere gelernt hat manchmal im Biologieunterricht	Wissen über Tiere in Biologie brauchbar

			brauchen	
E	5-6	54	Wenn die Frau Professor etwas fragt und sie weiß das aus dem Computerspiel kann sie antworten und wenn sie dann weiterhin erklärt weiß sie wieder mehr und kann das dann im Computerspiel einbringen	Antwortet mit Wissen aus dem Spiel im Unterricht bringt Wissen aus Unterricht im Spiel ein
E	6	55	Man muss nicht viele Dinge gleichzeitig machen	Nicht viele Dinge gleichzeitig machen
E	6	56	Die Besucher unterhalten sich selbst, über die Besucher hat sie keine Macht	Keine Macht über Besucher, unterhalten sich selbst
E	6	57	Manches muss man gleichzeitig machen	Manches gleichzeitig machen
E	6	58	Beispiel: wenn man gerade Karussell baut und dann steht auf einmal ein Tier ist krank	Beispiel: während Bau eines Karussell erkrankt Tier
E	6	59	Hat im Spiel gelernt viele Dinge gleichzeitig zu machen	Im Spiel gelernt viele Dinge gleichzeitig machen
E	6	60	Kann im Spiel nicht so gut viele Dinge gleichzeitig machen	Kann im Spiel nicht so gut viele Dinge gleichzeitig machen
E	6	61	Im Alltag schon, Rekord: Fernsehen, Computerspielen, trinken und essen gleichzeitig	Im Alltag schon, Rekord: vier Dinge gleichzeitig
E	6	62	Hat in einem anderen Computerspiel gelernt viele Dinge gleichzeitig machen	In anderem Computerspiel gelernt viele Dinge gleichzeitig machen

E	7	63	Kann in schnellerem Spiel besser viele Dinge gleichzeitig machen	In schnellerem Spiel leichter viele Dinge gleichzeitig machen
E	7	64	Wenn sie gefordert ist schnell viele Dinge gleichzeitig zu machen kann sie es	Wenn viele Dinge gleichzeitig machen schnell gefordert wird, möglich
E	7	65	Bei Zoo Tycoon geht es nicht um Schnelligkeit	Geht nicht um Schnelligkeit
E	7	66	Weiß was wichtig ist und was nicht bei dem Spiel	Kann zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden
E	77	67	Wichtig dass du Spiel nicht längere Zeit verlassen kannst	Nicht möglich Spiel längere Zeit zu verlassen
E	7	68	Wenn man auf Pause drückt steht das Bild für 20 Sekunden und dann geht Spiel wieder weiter und es kann sein, dass 20 Tiere sterben	Pauseoption hält nur 20 Sekunden, dann geht Spiel weiter
E	7	69	Man müsste Spiel speichern und dann auf Standby-Modus gehen um eine Pause zu machen	Pause durch Spiel speichern und Standby-Modus
E	7	70	Hat wissen was wichtig ist und was nicht im Spiel gelernt	Im Spiel gelernt was wichtig ist und was nicht
E	7	71	Hätte im realen Leben auch gern mal einen Stopknopf	Stopknopf für reales Leben erwünscht
E	7	72	Man muss logisch denken und überlegen bei dem Spiel	Logisch denken und überlegen
E	8	73	Wenn Tier unglücklich ist musst du dir was einfallen lassen damit es wieder glücklich wird	Einfall nötig wenn Tier unglücklich

E	8	74	Dinge die Tiere glücklich machen: für Elephant Boxsack, für Löwen Löwenfelsen	Dinge vorhanden die Tiere glücklich machen
E	8	75	Hat überlegen im Spiel gelernt	Überlegen im Spiel gelernt
E	8	76	Kann das überlegen nicht für den Alltag brauchen	Überlegen nicht für Alltag brauchbar
E	8	77	Man braucht keine Phantasie bei dem Spiel	Keine Phantasie nötig
E	8	78	Man muss keine Rätsel lösen	Keine Rätsel lösen
E	8	79	Spiel dauert an manchen Stellen lange	Dauert an manchen Stellen lange
E	8	80	Beispiel: wenn Tiere krank sind, dauert es länger bis Tier wieder gesund ist	Beispiel: Pflege des Tieres bei Krankheit
E	8	81	Braucht hierfür Geduld	Geduld für Pflege des Tieres nötig
E	8	82	Wird unruhig wenn in dieser Phase anderes Tier krank wird	Unruhig wenn während der Pflege des Tieres anderes Tier krank wird
E	8	83	Spiel hat dazu beigetragen, dass sie geduldiger geworden ist	Durch Spiel geduldiger geworden
E	8	84	Kann das geduldig sein im Alltag brauchen	Geduldig sein im Alltag brauchbar
E	8-9	85	Beispiel: wenn sie auf jemanden wartet der länger braucht, kann sie sich jetzt gedulden	Beispiel: warten auf jemand anders
E	9	86	Kann geduldig sein im Alltag brauchen	Geduldig sein im Alltag brauchbar

E	9	87	Beispiel: beim Theaterkurs, klappt aber nicht	Beispiel: beim Theaterkurs klappts nicht
E	9	88	Man muss cool bleiben in manchen Situationen	Cool bleiben
E	9	89	Beispiel: wenn man mit der Kamera auf dem kranken Tier bleiben muss	Beispiel: Bei Pflege des Tieres
E	9	90	Hat beim ersten Mal Nerven verloren	Nerven verloren bei erstem Spiel
E	9	91	D.h. sie wurde hektisch und hat heilen abgebrochen, ist zum anderen Tier gegangen und dann ist Tier gestorben, dann ist sie narrisch geworden und hat Spiel beendet ohne zu speichern und hat Laptop zugeklappt	Hektik, Abbruch der Pflege, Wechsel zu anderem Tier, Tier gestorben, narrisch geworden, Beendigung des Spiels ohne speichern
E	9	92	Sie wird narrisch wenn ein Tier krank ist und dann noch eins krank wird	Narrisch wenn Tier krank und dann noch eines krank wird
E	9	93	Kann jetzt cool bleiben	Kann jetzt cool bleiben
E	9	94	Hat es bei World of Warcraft gelernt cool zu bleiben	Bei World of Warcraft gelernt cool zu bleiben
E	9	95	Dort war sie am Anfang ganz hektisch, weil drei kleine Monster auf sie losgegangen sind	Hektisch durch Angriff von Monstern
E	9	96	Dann hat ihre Schwester gesagt, dass sie ruhig bleiben soll, weil sie sie besiegen kann und dann hat sie	Tipp von Schwester hat geholfen ruhig zu bleiben

			ruhig bleiben können	
E	10	97	Könnte cool bleiben bei der Schularbeitenrückgabe gebrauchen	Cool bleiben wäre bei Schularbeitenrückgabe brauchbar
E	10	98	Kann cool bleiben im Alltag gebrauchen	Cool bleiben im Alltag brauchbar
E	10	99	Beispiel: wenn die Katze eine Maus nach Hause bringt oder wenn sie eine Spinne sieht	Beispiele: Katze bringt Maus nach Haus, Spinne
E	10	100	Man kann über die Tierarten was lernen	Über Tierarten was lernen
E	10	101	Aber für den Alltag ist da nix drinnen	Für Alltag nix brauchbar
E	11	102	Könnte vielleicht das Wissen über die Tiere mal in einem Biologiereferat verwenden	Wissen über Tiere im Biologiereferat anwendbar



In dem Spiel *Zoo Tycoon Complete Collection* (das Spiel wurde vom Interviewpartner als *Zoo Tycoon Spezial* bezeichnet) erwarb dieser Interviewpartner seiner Ansicht nach die Fähigkeiten planen, überlegen und zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden. Weiters konnte er unterschiedliche Informationen über Tiere erwerben. Auch die Fähigkeit, viel zu wissen, wurde laut Interviewpartner im Spiel gelernt, da man die Tiere zu pflegen sowie die Besucher des Zoos bei Laune zu halten lernt. Diese Fähigkeiten entstammen alle dem kognitiven Bereich. Im sensomotorischen Bereich konnten die Fähigkeiten schnell reagieren und viele Dinge gleichzeitig machen und im emotionalen Bereich konnte die Fähigkeit geduldig sein erworben werden.

Zusätzlich woanders gelernt wurde, laut Aussage des Interviewpartners, die Fähigkeit zu planen.

Für den Alltag brauchbar sind für den Interviewpartner die Fähigkeiten schnell reagieren, planen, geduldig sein und viel wissen. Die Reaktionsschnelligkeit kann der Interviewpartner im Deutschunterricht brauchen, wenn die Professorin drei Fragen stellt. Dann kann er schnell zwei Fragen davon beantworten. Auch das Wissen über Tiere kann der Interviewpartner in der Schule einsetzen, und zwar speziell im Biologieunterricht. Geduldig sein kann der Interviewpartner, wenn er auf jemanden warten muss. Bezüglich der Fähigkeit zu planen, nennt der Interviewpartner kein Beispiel.

Somit kann der Interviewpartner aus allen drei Bereichen (kognitiv, sensomotorisch und emotional) im Spiel erworbene Fähigkeiten im Alltag benötigen.

Erwünscht wird vom Interviewpartner ein Stopknopf, wie er im Computerspiel vorhanden ist, um die Zeit im realen Leben anhalten zu können.

Dieser Interviewpartner berichtet weiters über in der Schule Geplantes, welches er im Spiel *Zoo Tycoon Complete Collection* umsetzen kann.

Im Spiel *World of Warcraft*, also einem anderen Computerspiel, lernte der Interviewpartner cool zu bleiben. Diese Fähigkeit übertrug er dann in den Alltag und so verlor er die Angst vor Mäusen und Spinnen.

### 5.3.6 Interview F

Int.	S.	Nr.	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion
F	1	1	Hat mehrere Lieblingsspiele	Mehrere Lieblingsspiele	<p>K1 Anforderungen des Spiels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reifen durch richtige Bewegung auf Hüften halten</li> <li>● Reifen auf einem Bein fangen</li> <li>● sich selbst bewegen um Bewegung der Spielfigur auszulösen (Unterkörper und Füße)</li> <li>● Balance halten</li> <li>● schnell reagieren</li> <li>● auf Armbewegung der Reifen schmeißenden Personen achten</li> <li>● ein bisschen Phantasie haben</li> </ul> <p>K2 Erworbene Fähigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● im Computerspiel: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reifen schwingen</li> <li>-Figur steuern</li> <li>-auf einem Bein stehen (Balance)</li> <li>-schnell reagieren</li> <li>-zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden</li> <li>-mit fünf Reifen schwingen</li> </ul> </li> </ul>
F	1	2	Welches Spiel sie grad mag kommt drauf an wie weit sie ist	Sympathie für Spiel abhängig von Fortschritt im Spiel	
F	1	3	Wenn sie was neues entdeckt mag sie das Spiel lieber	Sympathie für Spiel aufgrund von Neuentdeckungen	
F	1	4	Mag beim DS Super Mario	Super Mario	
F	1	5	Mag beim Computer Sims	Sims	
F	1	6	Mag bei der Wii das Wii fit und Wii sports	Wii fit und Wii sports	
F	1	7	Spielt jeden Morgen auf dem DS Doktor Kawashima Gehirntraining und macht zwanzig Matheaufgaben	Jeden Morgen 20 Matheaufgaben auf DS mit Dr. Kawashima Gehirntraining	
F	1	8	Das hat Vater so eingeführt	Eingeführt durch Vater	
F	1	9	Mag das aber nicht unbedingt	Mittelmäßige Sympathie für Dr. Kawashima	
F	1	10	Hat die Sims ewig nicht mehr gespielt	Sims lange nicht gespielt	
F	1	11	Spielt am Computer im Moment grad nicht	Momentan kein Computerspielen	
F	1-2	12	Spielt auf der Wii im Moment grad	Momentan kein Wii spielen	

			nicht, weil man den DVD-Rekorder dann umstecken muss	
F	2	13	Hat ungefähr zwei Wochen nicht mehr gespielt	Seit ca. 2 Wochen nicht gespielt
F	2	14	Es ist aber noch nicht so lang her, dass sie gespielt hat, dass sie sich nicht mehr erinnern kann	Kann sich noch an Spiele erinnern
F	2	15	Spricht über das Wii Balance Hula Hoop	Spricht über: Hula Hoop (Wii)
F	2	16	Sie hat es drei Tage hintereinander mit Körpertest gespielt	Spiel drei Tage hintereinander gespielt
F	2	17	Mag das Hula Hoop gern, weil sie es gut kann	Sympathie für Hula Hoop wegen Meisterung des Spiels
F	2	18	Sie kann es und ihre Geschwister nicht	Geschwister meistern Spiel nicht
F	2	19	Spielt zwischendurch wenn sie auf jemanden aus der Familie wartet und wenn andere krank sind	Gespielt wird zwischendurch
F	2	20	Beim Hula Hoop muss man versuchen sich so zu bewegen, dass die Reifen nicht runterfliegen	Spielziel: Reifen auf Hüften behalten durch richtige Bewegung
F	2	21	Man muss auch immer wieder auf einem Bein stehen um Reifen aufzufangen	Fangen des Reifens manchmal auf einem Bein
F	2-3	22	Wenn man sich selbst bewegt, bewegt sich auch Maxerl im Spiel	Bewegung führt zu Bewegung der Figur im Spiel

- einschätzen von Bällen
- woanders:
  - Reifen schwingen
  - Balance halten
  - zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden (beim Reifen schwingen)
  - schnell reagieren (Ballspiel)

### K3 Anwendung im Alltag

- Balance halten brauchbar (Turnen: Weitsprung und auf einem Bein hüpfen), besser durch Spiel
- Figur steuern brauchbar (auf einem Bein stehen)
- schnell reagieren (abspringen im Turnen, einschätzen von Bällen)
- zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden
- mit fünf Reifen schwingen im Alltag durch Spiel möglich

F	3	23	Wichtig Balance zu halten	Balance halten wichtig
F	3	24	Wichtig schon mal Hula Hoop Reifen geschwungen zu haben, weil es sonst keinen Spaß macht	Erfahrung mit Hula Hoop Reifen im realen Leben wichtig für Spaß im Spiel
F	3	25	Hat im realen Leben Hula Hoop Reifen schwingen gelernt	Im realen Leben gelernt Reifen zu schwingen
F	3	26	Und Balance halten auch	Im realen Leben gelernt Balance zu halten
F	3	27	Hat Spiel deshalb von Anfang an gekonnt	Spiel von Anfang an gekonnt durch Erfahrung im realen Leben
F	3	28	Aber die ersten Male wars schon schwierig	Am Anfang Spiel schwierig
F	3	29	Reales Hula Hoop Reifen schwingen und das im Spiel ist anders	Unterschied reales und virtuelles Reifen schwingen
F	3	30	Weil man im Spiel eher mit den Füßen kreisen muss	Im Spiel mit Füßen kreisen, im Alltag mit Hüfte
F	3	31	Der Sensor merkt nicht so gut, wenn man mit der Hüfte kreist	Sensor bemerkt Hüftenkreisen nicht gut
F	3	32	Hat das Hula Hoop Reifen schwingen ein bisschen im Spiel gelernt	Reifen schwingen ein bisschen im Spiel gelernt
F	3	33	Kann Balance halten im Turnen brauchen	Balance halten in Turnen brauchbar
F	3	34	Beim hüpfen (Weitsprung und auf einem Bein hüpfen)	Beim Hüpfen (Weitsprung und auf einem Bein hüpfen)

F	3	35	Kann durch Übung im Spiel im Turnen besser Hula Hoop Reifen schwingen	Durch Übung im Spiel im Turnen besser Reifen schwingen
F	3	36	Balance wird durch Spiel trainiert	Balance durch Spiel trainiert
F	4	37	Muss bei dem Spiel eine Figur steuern, aber nicht so wie bei anderen Spielen, sondern halt eher durch den Unterkörper	Figur steuern durch Bewegung des Unterkörpers
F	4	38	Bewegt sich und Maxerl im Spiel bewegt sich dann auch	Durch Bewegung bewegt sich Spielfigur
F	4	39	Man muss sich mit den Füßen hin und her bewegen und das ist anders wie bei anderen Spielen	Hin-und-her Bewegung mit Füßen
F	4	40	Das ist schwieriger als mit der Hand Knöpfe zu bedienen	Schwieriger als Steuerung mit Knöpfen
F	4	41	Figur steuern im Spiel gelernt	Figur steuern im Spiel gelernt
F	4	42	Man muss Figur steuern in diesem Spiel üben	Tipp: Figur steuern im Spiel üben
F	4	43	Kann Figur steuern im Alltag brauchen wenn sie auf einem Bein stehen muss	Figur steuern im Alltag brauchbar (auf einem Bein stehen)
F	4	44	Kann durch Übung besser auf einem Bein stehen	Durch Spiel besser auf einem Bein stehen
F	4	45	Man muss schnell reagieren, wenn der Reifen schon fast unten ist	Schnell reagieren wenn Reifen fast am Boden ist
F	4	46	Versucht dann das Ganze	Wenn Reifen fast am Boden

			schwungvoller zu machen	Schwung notwendig
F	4	47	Hat das schnell reagieren mit dem Unterkörper im Spiel gelernt	Schnell reagieren im Spiel gelernt
F	5	48	Kann schnell reagieren im Turnunterricht brauchen, beim abspringen	Schnell reagieren im Turnen brauchbar (abspringen)
F	5	49	Nicht schnell wissen was man tun muss, weil es dort steht	Nicht schnell wissen was man tun muss
F	5	50	Man muss nicht planen bei dem Spiel	Nicht planen
F	5	51	Man muss bei dem Spiel keinen Gegner angreifen	Keinen Gegner angreifen
F	5	52	Hula Hoop Spiel kann man, glaubt sie, nicht zu zweit spielen	Nicht zu zweit spielbar
F	5	53	Man muss bei dem Spiel nicht viel wissen	Nicht viel wissen
F	5	54	Man muss bei dem Spiel nicht viele Dinge gleichzeitig machen	Nicht viele Dinge gleichzeitig machen
F	5	55	Wenn man Spiel ein paar Mal spielt, weiß man was man machen muss damit es besser geht	Durch Übung Meisterung des Spiels
F	5	56	Wenn man nur rumwackelt geht der Reifen runter	Wackeln wenig sinnvoll
F	5	57	Wichtig zu wissen, dass man sich mit den Füßen bewegt und nicht mit der Hüfte	Wichtig: Füße bewegen und nicht Hüfte

F	6	58	Es ist wichtig, dass man sich steuern kann	Wichtig sich steuern zu können
F	6	59	Hat zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden im Spiel und im Alltag beim Hula Hoop Reifen schwingen gelernt	Zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden im Spiel und im Alltag gelernt (Reifen schwingen)
F	6	60	Es hilft wenn man weiß was wichtiger ist	Nützlich zwischen wichtig und unwichtig zu unterscheiden
F	6	61	Man muss bei dem Spiel nicht logisch denken oder überlegen	Nicht logisch denken oder überlegen
F	6	62	Man muss bei dem Spiel nicht viel Phantasie haben	Nicht viel Phantasie nötig
F	6	63	Hat Phantasie haben woanders gelernt	Phantasie haben woanders gelernt
F	6	64	Man muss bei dem Spiel keine Rätsel lösen	Keine Rätsel lösen
F	6	65	Das Spiel dauert nicht lange an manchen Stellen, weil es mehrere Stufen gibt	Dauert nicht lange
F	6	66	Man kann die Stufen freispielen, indem man Rekorde schafft	Verschiedene Stufen freispielbar durch meistern von Rekorde
F	6	67	Bei dem Spiel geht es darum wie lange man trainiert	Es geht um Training
F	6	68	Nach einer unbestimmten Trainingszeit bekommt man ein neues Spiel oder eine Steigerung von dem Spiel	Nach unbestimmter Trainingszeit neues Spiel oder Schwierigkeitssteigerung

F	6	69	Man muss bei dem Spiel nicht cool bleiben	Nicht cool bleiben
F	7	70	Ihre Schwester ist verzweifelt, weil sie den Dreh vom Spiel nicht rauskriegt	Schwester meistert Spiel nicht
F	7	71	Sie kann ihr nicht zeigen, weil sie größer oder schwerer ist oder keine Ahnung	Spiel nicht vorzeigbar
F	7	72	Das Spiel bringt für den Alltag insofern was als dass sie das Hula Hoop Reifen schwingen trainiert	Durch Spiel wird Reifen schwingen für Alltag trainiert
F	7	73	Sie kann jetzt im realen Leben schon mit fünf Reifen schwingen	Gelernt im realen Leben mit fünf Reifen schwingen durch Spiel
F	7	74	Beim Wii spielen merkt man nicht, dass es mehrere Reifen sind	Im Spiel mehrere Reifen wie Einer
F	7	75	Mehrere Reifen funktionieren im Spiel wie einer	Im Spiel mehrere Reifen wie Einer
F	7	76	Man muss schauen, weil zwei Personen abwechselnd Reifen schmeißen	Auf zwei Personen achten die Reifen schmeißen
F	7	77	Man muss schnell reagieren können, weil diese zwei versuchen dich zu täuschen	Schnell reagieren wenn sie täuschen
F	8	78	Wenn er bestimmte Bewegung mit Armen macht, dann weiß man welcher Reifen schmeißt und auf das muss man achten	Auf Armbewegung der Personen achten um zu wissen welcher schmeißt



F	8	79	Man muss sich dann schnell aufs rüberbeugen einstellen	Nach Armbewegung aufs beugen einstellen
F	8	80	Hat dieses schnell reagieren im Spiel und im Alltag gelernt	Schnell reagieren im Spiel und im Alltag gelernt
F	8	81	Hat mit ihrer Schwester ein Ballspiel gespielt wo man schnell reagieren muss	Gelernt durch Spiel mit Schwester
F	8	82	Bei mehreren Spielen kann sie das schnell reagieren anwenden	Schnell reagieren bei Spielen brauchbar
F	8	83	Kann dieses schnell reagieren im Turnunterricht anwenden	Schnell reagieren im Turnen brauchbar
F	8	84	Spiel in dem sie Gefängnis bewacht und Bälle aufhalten muss	Bei Ballspiel
F	8	85	Kann jetzt schneller reagieren	Hat gelernt schneller zu reagieren
F	8	86	Kann auch besser einschätzen wo der Ball hinfliegt und ob sie ihn erreicht	Einschätzen des Ballweges gelernt

In dem Konsolenspiel *Hula Hoop* konnte laut Interviewpartner gelernt werden, eine Figur zu steuern, Reifen zu schwingen, fünf Reifen zu schwingen, Balance zu halten, schnell zu reagieren und zwischen wichtig und unwichtig zu unterscheiden. Die Fähigkeiten Reifen schwingen und fünf Reifen schwingen, eine Figur steuern, Balance halten und schnell reagieren, gehören dem sensomotorischen Bereich an. Die Fähigkeit, zwischen wichtig und unwichtig zu unterscheiden zählt zum kognitiven Bereich.

Die Fähigkeiten Reifen schwingen, Balance halten, schnell reagieren und zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden wurden von dem Interviewpartner nicht ausschließlich im Konsolenspiel gelernt. Der Ansicht des Interviewpartners nach hat er die Fähigkeiten den Reifen zu schwingen und die Balance zu halten in der Realität und im Spiel gelernt. Als Begründung hierfür nennt der Interviewpartner die Differenz der Ausführung der Handlungen im Spiel und in der Realität. Deshalb wären die Fähigkeiten auch unterschiedlich zu erlernen.

Vom Interviewpartner für den Alltag als brauchbar eingestuft werden die im Konsolenspiel erworbenen Fähigkeiten Balance halten, Figur steuern, schnell reagieren, zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden und mit fünf Reifen schwingen. Die Reaktionsschnelligkeit wird vom Interviewpartner speziell beim abspringen und beim einschätzen von Bällen im Turnunterricht benötigt. Die Balance zu halten, kann der Interviewpartner ebenfalls im Turnunterricht anwenden und zwar beim Weitsprung und beim Hüpfen auf einem Bein. Mit fünf Reifen auf der Hüfte zu schwingen, kann der Interviewpartner für das reale Hula Hoop benötigen. Da die Steuerung einer Figur bei diesem Spiel bedeutet, den eigenen Körper steuern zu können, kann diese Fähigkeit vom Interviewpartner benötigt werden, um auf einem Bein zu stehen. Für die für den Alltag als brauchbar eingestufte Fähigkeit, zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden zu können, nennt der Interviewpartner kein Beispiel.

Somit sind für den Interviewpartner Fähigkeiten aus dem kognitiven und aus dem sensomotorischen Bereich brauchbar.

## 5.4 Interpretation der Ergebnisse

In den Interviews sprachen die Kinder über die Spiele *Mario Kart*, *Need for Speed Underground 2*, *Zoo Tycoon* und *Zoo Tycoon Complete Collection*, *Sims 2* und *Hula Hoop*. Zwei der Spiele (*Mario Kart* und *Hula Hoop*) wurden auf der Wii gespielt und alle anderen Spiele wurden auf dem Computer gespielt.

Das Spiel *Mario Kart* und das Spiel *Need for Speed Underground 2* wird dem Genre der Rennspiele zugeordnet. *Zoo Tycoon* und *Zoo Tycoon Complete Collection* sind Spiele die dem Genre der Wirtschaftssimulationen angehören. Das Spiel *Sims 2* ist auch eine Simulation und könnte etwas genauer als „Alltagssimulation“ bezeichnet werden (vgl. Witting u.a. 2003, S. 14). Unter dem Titel *Wii fit* sind mehrere Spiele zu finden. Darunter auch das *Hula Hoop*-Spiel, welches zu den Sport- und Fitnessspielen gehört und unter den Aerobicübungen anzutreffen ist.

Die unterschiedlichen Spiele erfordern unterschiedliche Fähigkeiten, um erfolgreich im Spiel bestehen zu können. Drei der Spiele (*Mario Kart*, *Need for Speed Underground 2* und *Hula Hoop*) zählen zu den Spielen, bei denen es größtenteils um Reaktionsschnelligkeit geht. Die anderen drei Spiele (*Sims 2*, *Zoo Tycoon* und *Zoo Tycoon Complete Collection*) zeichnen sich mehr durch komplexe Denkanforderungen aus. Ob diejenigen Fähigkeiten von den Kindern gelernt werden, die das Spielgenre auszeichnet, wird an dieser Stelle herausgearbeitet.

### 5.4.1 Erworbene Fähigkeiten

Dafür ist es notwendig, die von den Kindern erworbenen Fähigkeiten in die Anforderungsbereiche zusammenzufassen. Um zu veranschaulichen, wie viele Fähigkeiten die Kinder in welchen Bereichen ihrer Meinung nach bei den Computer- und Konsolenspielen gelernt haben, wurde die Häufigkeit der genannten erworbenen Fähigkeiten in einer Tabelle aufgelistet. Die Bezeichnung *kog* steht dabei für den kognitiven Bereich, die Bezeichnung *sens* für den

sensomotorischen Bereich und die Bezeichnung *emo* für den emotionalen Bereich.

Kind A	
kog	1
sens	5
emo	1
Kind B	
kog	3
sens	1
emo	1
Kind C	
kog	3
sens	2
emo	0
Kind D	
kog	4
sens	2
emo	0
Kind E	
kog	5
sens	2
emo	1
Kind F	
kog	1
sens	5
emo	0

*Tabelle 1: Summe erworbener Fähigkeiten pro Kind*

Alle erlernten Fähigkeiten der jeweiligen Bereiche zusammengefasst, ergibt folgende Tabelle:

Alle Kinder	
kog	17
sens	17
emo	3

*Tabelle 2: Summe erworbener Fähigkeiten aller Kinder*

Tabelle 2 zeigt, dass im kognitiven sowie im sensomotorischen Bereich insgesamt gleich viele Fähigkeiten nach Aussagen der Kinder gelernt wurden. Im emotionalen Bereich wurden, laut der Kinder, drei Fähigkeiten gelernt.

Die Fähigkeit, viele Dinge gleichzeitig machen, wurde von fünf Kindern in den Computer- und Konsolenspielen erworben. Die von den Kindern genannten Spiele fordern demnach diese Fähigkeit des sensomotorischen Bereichs am stärksten. Von vier Kindern konnten jeweils die Fähigkeiten schnell reagieren und zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden erlernt werden. Von der Hälfte der Kinder konnten die Fähigkeiten zurecht finden, steuern und planen in den Spielen gelernt werden.

#### 5.4.1.1 Kognitiver Bereich

Der kognitive Bereich betrifft die Erkenntnis und bezeichnet das Ergebnis und den Prozess eines durch Einsicht oder Erfahrung erworbenen Wissens. Zu diesem Bereich zählen die Fähigkeiten logisch denken und überlegen, Phantasie haben, sich schnell zurecht finden, Rätsel lösen, planen, zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden und viel wissen. Hinzu kamen folgende, von den Kindern in den Interviews erwähnten, Bereicherungen durch die Spiele: Informationen über Tiere, mit Geld umgehen und Beziehungen aufbauen.

Alle der interviewten Kinder konnten von den kognitiven Anforderungen der Computer- und Konsolenspiele profitieren. Jedes der Kinder nannte mindestens eine Fähigkeit, die es im kognitiven Bereich gelernt hat, obwohl auch über Spiele berichtet wurde, bei denen stärker die Reaktionsschnelligkeit gefordert war. Hier zeigt sich, dass Spiele die einem bestimmten Genre angehören nicht ausschließlich Fähigkeiten aus einem Bereich fördern, sondern, dass es darauf ankommt, welche Handlungen bei einem Spiel vollzogen werden (müssen).

Obwohl das Spiel *Need for Speed Underground 2* dem Genre der Rennspiele zuzuordnen ist und damit sensomotorische Fähigkeiten am meisten gefordert sein müssten, erwirbt Interviewpartner B zu einem größeren Teil kognitive Fähigkeiten. Sich zurecht zu finden, weil man gezielt bestimmte Orte finden muss, planen bei der Wahl der Sponsoren und beim Bekleben des Autos und zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden beim tunen des Autos, werden von diesem Interviewpartner als kognitive Anforderungen des Spiels genannt. Da es bei dem Spiel laut seinen Aussagen nicht nur darum geht, Rennen zu fahren, kann vermutet werden, dass deshalb kognitive Fähigkeiten, laut Aussage dieses Interviewpartners, am stärksten gefördert werden.

Am häufigsten gelernt haben die Kinder die Fähigkeit, zwischen wichtig und unwichtig unterscheiden die im kognitiven Bereich entspricht.

#### 5.4.1.2 Sensomotorischer Bereich

In diesen Bereich fallen die Fähigkeiten eine Figur steuern, schnell reagieren, einen Gegner angreifen und viele Dinge gleichzeitig machen. Zu diesen Fähigkeiten kamen von den Kindern genannte Fähigkeiten wie Zielgenauigkeit, Reifen schwingen und Balance halten hinzu. Von Fromme u.a. (2000) wurde die Fähigkeit, viele Dinge gleichzeitig machen zu können<sup>3</sup> den Bereichen emotional und kognitiv zugeordnet. In den hier durchgeführten Interviews stellte sich allerdings heraus, dass die Kinder diese Fähigkeit dem sensomotorischen Bereich

---

<sup>3</sup>Bei Prensky (2005, S. 99) auch als parallel processing bekannt.

zuordneten. Sie sprachen bei dieser Fähigkeit die Wahrnehmung von Reizeindrücken und Bewegungsabläufe koordinieren zu können, wodurch sensomotorische Fähigkeiten ausgezeichnet sind. Dazu ein Beispiel aus einem Interview:

I: Und musst du bei dem Spiel viele Dinge gleichzeitig machen?

C: Ja also das schon, besonders wenn man's erst n paar Mal spielt und dann hat man hat man schon viele Tiere, da muss man sich natürlich um alle Tiere kümmern und wenn das eine Tier kein Futter findet und das andere Tier irgendwas hat und muss man halt da muss man dafür sorgen dass alle Tiere glücklich sind.

Wenn dieser Interviewpartner wahrnimmt, dass ein Tier Futter benötigt und dann ein Tier krank wird, muss er sich möglichst schnell um beide Tiere gleichzeitig kümmern, also möglichst schnell handeln und die nötige Aktion durch klicken durchführen.

Dasselbe wie für den kognitiven Bereich gilt auch für den sensomotorischen Bereich. D.h. auch hier nannten alle Kinder mindestens eine Fähigkeit, die sie in diesem Bereich gelernt haben.

Bei den Interviewpartnern, die die Spiele *Mario Kart* und *Hula Hoop* gespielt haben, zeigte sich, dass die Fähigkeiten, die sie angaben in den Spielen gelernt zu haben, zum größten Teil im sensomotorischen Bereich lagen. Es wird vermutet, dass dies auf die Eigenart der Wii zurückzuführen ist, welche den eigenen Körpereinsatz erforderlich macht.

Aber auch bei den Interviewpartnern die das Spiel *Zoo Tycoon* spielten, wurden sensomotorische Fähigkeiten gefördert, obwohl davon ausgegangen wird, dass bei Wirtschaftssimulationen der kognitive Bereich am stärksten gefördert wird. Bei beiden Interviewpartnern werden die Fähigkeiten schnell reagieren und viele Dinge gleichzeitig machen gefördert. Viele Dinge gleichzeitig machen erwarben die *Zoo Tycoon* Spieler beide nicht ausschließlich in dem Spiel. Obwohl dies also ein Spiel ist, bei dem es darum geht, bedacht einen Zoo zu führen, bedarf es einer

Portion Schnelligkeit, da diese Fähigkeit dazu führt, bestimmte Katastrophen zu vermeiden.

Vergleicht man die beiden Spieler des Spiels *Zoo Tycoon* weiters, zeigt sich, dass sie von unterschiedlichen erworbenen Fähigkeiten im Spiel ausgehen. Die Spiele werden vermutlich anders wahrgenommen. Allerdings sind es auch nicht idente Typen des Spiels.

Am häufigsten genannt wurde von den Kindern die sensomotorische Fähigkeit, viele Dinge gleichzeitig machen. Dies bedeutet, dass die Kinder die Spiele vielseitig wahrnehmen.

#### 5.4.1.3 Emotionaler Bereich

Im emotionalen Bereich zu finden sind die Fähigkeiten geduldig sein und cool bleiben. In diesem Bereich lernten drei Kinder je eine Fähigkeit. Die seltene Nennung des emotionalen Bereiches mag zum einen daran liegen, dass die Spiele, über die die Kinder sprachen, diese Anforderungen nicht abverlangten und zum anderen, dass in diesem Bereich lediglich zwei Fähigkeiten von der Interviewerin angesprochen wurden. In den beiden Rennspielen konnten die Interviewpartner lernen, cool zu bleiben und im Spiel *Zoo Tycoon* konnte ein Interviewpartner lernen, geduldiger zu sein. In Rennspielen ist es offenbar wichtig cool zu bleiben, da die Spiele recht schnelle Reaktionen abverlangen und das cool bleiben die Garantie für den Verbleib im Spiel darstellt. Wird man nervös, lässt die Aufmerksamkeit für das Spiel nach und man verliert. Von den Kindern wurde auch keine zusätzliche emotionale Fähigkeit genannt.

Es zeigte sich, dass die Kinder ihrer Meinung nach solche Fähigkeiten in den Computer- und Konsolenspielen lernen, die von den Spielen gefordert werden. Dennoch eignen sich die Spieler nicht alle Anforderungen der Spiele an, sondern sie sind der Meinung, meist Fähigkeiten zu erwerben, die sehr spezifisch für das Spiel sind. Oft lernen die Kinder eine Fähigkeit auch nicht nur im Spiel, sondern eignen sie sich zusätzlich in einer anderen Situation ihrer Lebenswelt an. Bei Interviewpartner F zeigt sich deutlich, dass es ein Wechselspiel zwischen dem lernen im Spiel und dem lernen in der Realität ist. Sie lernt viele Fähigkeiten, die



sie für das Spiel Hula Hoop braucht im Spiel, kann aber auch in der Realität erworbene Fertigkeiten für das Spiel brauchen und umgekehrt, da sich Spiel und Realität unterscheiden.

#### **5.4.2 Übertragungen in den Alltag**

Die Ergebnisse der Interviews werden nun auf die Theorie dieser Arbeit rückbezogen. Dabei wird versucht werden, die von den Kindern berichteten Anwendungen der in den Spielen erworbenen Fähigkeiten im Alltag, den Transferformen des Transfermodells nach Jürgen Fritz, bzw. den zusätzlich hinzugekommenen Transferformen und den Transferebenen, zuzuordnen. Die im theoretischen Teil dieser Arbeit dargestellten Transferformen sind: problemlösender Transfer, auf das Gedächtnis bezogener Transfer, emotionaler Transfer, ethisch-moralischer Transfer, instrumentell-handlungsorientierter Transfer, assoziativer Transfer, auf Phantasietätigkeiten bezogener Transfer, Zeit erlebender Transfer, informationell-realitätsstrukturierender Transfer, wahrnehmungsorientierter Transfer sowie das Verbalverhalten betreffender Transfer. Die Transferebenen sind: Fact-Ebene, Skript-Ebene, Print-Ebene, metaphorische Ebene und dynamische Ebene.

Die Ebenen des Transfers beziehen sich auf die abstrakte, inhaltliche Strukturierung des Transfers (Handlungsskripte, Faktenwissen, Metaphern usw.). Und die Formen des Transfers sind konkrete Inhalte (z.B. Problemlösungen, Assoziationen, Kognitionen usw.) (vgl. Wesener 2004, S. 20, zit. nach Fritz 1997)

„Aufgrund ihrer Beschaffenheit sind (...) Transferprozesse auf der Wissens- und Handlungsebene (Facts, Skripts und Prints) von einem intensiveren Transformationsvorgang begleitet als solche auf der psychodynamischen Ebene, da im Fall der erstgenannten die gesamte Handlung bewusst für den Einsatz in der Wirklichkeit der Alltagswelt transformiert werden muss. Emotionen bzw. Metaphern der psychodynamischen Transferebene lassen sich hingegen ohne großen Transformationsaufwand übernehmen, da sie weiterhin Bestandteil der mentalen Welt bleiben.“ (Wesener 2004, S. 137) So muss beispielsweise die

Fähigkeit, geschickt zu steuern bei der Übertragung vom Computerspiel in die Realität modifiziert werden, da sie in den beiden Welten in unterschiedlicher Weise durchgeführt werden.

Unter Facts wird inhaltliches Wissen aus dem Spiel verstanden. Dieses Wissen über die Welt ist in Schemata<sup>4</sup> strukturiert. Skripts sind Schemata für bestimmte Ereignisabläufe. Mit Prints sind einfache Handlungsmuster gemeint, welche losgelöst von sozialen Bezügen und Kontexten sind. Sie vertreten nur sich selbst und verweisen auf keine Bedeutung. Eine Metapher steht für etwas stellvertretend. Mit Hilfe einer Metapher können strukturelle Beziehungen hergestellt werden. Auf der dynamischen Ebene finden sich Grundmuster oder Konzepte nach denen Handeln ausgerichtet ist. In Computerspielen sind dies: Kampf, Verbreitung, Bereicherung, Armierung und Verstärkung, Ziellauf, Ordnung und Verknüpfung. Auf dieser Ebene wird nicht nach Transfers gefragt, sondern es ist lediglich möglich, dass sich durch intensive Nutzung von Computer- und Konsolenspielen „Akzentverschiebungen in Richtung auf spezielle soziodynamische Muster“ (Fritz 2003, S. 11) auf der Seite der Spieler ergeben.

Nur diejenigen von den Kindern erwähnten Übertragungen, können zugeordnet werden, bei welchen die Kinder ein Beispiel nannten. Wenn sie davon ausgingen, dass sie eine Fähigkeit im Alltag anwenden können, aber nicht sagten wofür, ist die Benennung des Transfers nicht möglich. Immer wieder kam es vor, dass die Kinder in Spielen erworbene Fähigkeiten als im Alltag brauchbar einstufen, aber nicht angaben, wofür diese Fähigkeit brauchbar wäre.

Durch den Versuch die von den Kindern erworbenen Fähigkeiten den Transferformen und Transferebenen zuzuordnen, wurde festgestellt, dass die bisherigen Untersuchungen mit dem Transfermodell nur sehr selten den Transferformen Transferebenen zugeordnet wurden. Dies mag zum einen daran

---

<sup>4</sup> Schemata sind Kriterien, anhand derer Reizeindrücke entschlüsselt werden. Durch Reizeindrücke werden aber auch vorhandene Schemata weiterentwickelt und ausdifferenziert, sodass neuronale Muster im Gehirn entstehen. Schemata strukturieren Teile der Lebenswelt des Menschen auf verschiedenen Komplexitäts- bzw. Abstraktionsebenen. Ein Schemata für eine Banküberweisung organisiert das Wissen das ich dafür brauche, um eine Überweisung erfolgreich zu betätigen (vgl. Fritz 2003, S. 3).

liegen, dass es besonders schwierig ist, die Ebenen festzulegen und zum anderen dass es eventuell nicht immer möglich ist.

Auch dürfte das Verständnis von informationell-realitätsstrukturierendem und instrumentell-handlungsorientiertem Transfer nicht bei allen Untersuchungen das gleiche gewesen sein. Denn Ladas versteht unter dem Training von mentalen Fähigkeiten wie z.B. logisches Denken einen informationell-realitätsstrukturierenden Transfer und bei Witting ist ein instrumentell-handlungsorientierter Transfer in den Bereich des strategischen Denkens auf der metaphorischen Ebene unter folgender Aussage ausgemacht:

„VP 25: 'Ich denke mal generell, dass PC-Spielen auch sehr schult, auch logisches Denken schult. Da gibt's Knobelspiele, jede Menge Geschicklichkeitsspiele. Ich denke mal schon, dass das einige Sinne oder einige Fähigkeiten sehr schulen kann. Da bin ich also doch der Meinung, dass man da doch einiges übernehmen kann.“ (Witting 2007, S. 106)

Instrumentell-handlungsorientierte Transfers wurden lediglich von Interviewpartner F durchgeführt. Berichtet wurde von diesem Interviewpartner von der Anwendung der Fähigkeit schnell reagieren im Alltag. Die Reaktionsschnelligkeit, die im Spiel *Hula Hoop* notwendig ist, wenn die Reifen knapp über dem Boden sind, so berichtete der Interviewpartner, kann er im Turnunterricht beim Abspringen gebrauchen. Ein anderes schnell reagieren wird vom Interviewpartner benötigt, wenn die Reifen werfenden Männchen im Spiel eine Täuschung vollziehen. Auch hier ist das schnell reagieren im Turnunterricht bei einem Ballspiel brauchbar. Diese beiden instrumentell-handlungsorientierten Transfers finden von der virtuellen in die reale Welt auf der Print-Ebene statt. Die im Spiel erworbenen Handlungsmuster werden auf die reale Welt übertragen.

Bei weiteren drei Fähigkeiten kommt es bei Interviewpartner F zu instrumentell-handlungsorientierten Transfers auf der Print-Ebene von der virtuellen in die reale Welt. Dies sind Balance halten, mit fünf Reifen schwingen und eine Figur steuern. Die Balance wird laut Interviewpartner im Spiel trainiert und kommt wieder im Turnunterricht beim Weitsprung und beim Hüpfen auf einem Bein zum Einsatz. Mit

fünf Reifen gleichzeitig zu schwingen ist für den Interviewpartner durch das Spiel nun auch im Alltag möglich. Dazu ein Auszug aus dem Interview:

I: Und gibt es noch irgendwelche Dinge in dem Computerspiel in dem Hula Hoop Spiel wo du dir denkst, das ist für meinen Alltag irgendwie, das bringt jetzt was für meinen Alltag oder das ist für meinen Alltag wichtig oder das kann ich brauchen für meinen Alltag?

F: Eigentlich nicht. Nicht viel, außer, dass ich das halt trainiere, irgendwie halt. Also, es geht jetzt schon, ich hab also ich hab immer eigentlich mit zwei oder einem Reifen gekonnt und nachdem ich dann längere Zeit nicht mehr real gehulahoopt habt, sondern nur mehr bei der Wii, da hab ichs dann auch mit fünf Reifen gekonnt. Obwohl das eigentlich nicht so ist mit dem, aber ich hab zwei-, dreimal gebraucht, bis ichs mit fünf konnte.

I: Aber kannst du das jetzt auch im Alltag schon mit fünf?

F: Ja, eben, mein ich ja.

Um im Spiel die Figur steuern zu können ist es notwendig den eigenen Unterkörper zu bewegen. Im Alltag ist laut Interviewpartner diese Fähigkeit brauchbar um besser auf einem Bein stehen zu können.

Da die angesprochenen Handlungsmuster bei diesem Spiel mit dem eigenen Körper durchgeführt werden, ist eine Übertragung in die Realität leicht möglich.

Informationell-realiitätsstrukturierende Transfers von der virtuellen in die reale Welt treten bei den Interviewpartnern auf unterschiedlichen Ebenen auf. „Die eine Form der Wirklichkeit wird mit den Informationen der anderen gedeutet.“ (Wesener 2004, S. 143) Interviewpartner E berichtete von der Anwendung der Fähigkeit schnell reagieren im Alltag. Im Spiel *Zoo Tycoon Complete Collection* gilt es schnell zu reagieren, wenn drei Tiere krank sind, da die Zeit, die Tiere zu heilen, möglicherweise nicht ausreicht, um sie gesund zu pflegen. Dadurch kann es passieren, dass ein Tier stirbt und das ist schlecht für den Ruf des Zoos. Im Alltag ist diese Fähigkeit laut Interviewpartner im Deutschunterricht anwendbar, wenn die Professorin drei Fragen stellt. Sie kann dann zwei Fragen ohne Probleme schnell lösen. Das Spiel dient dem Interviewpartner somit als Interpretationsfolie zum Verständnis der realen Welt. Es ist ein metaphorischer Transfer, da die Interaktionsstruktur der beiden Situationen vom Interviewpartner als ident wahrgenommen wird. Dieser Interviewpartner führt noch einen informationell-

realitätsstrukturierenden Transfer aus und zwar auf der Fact-Ebene, weil im Spiel erworbenes Wissen über Tiere vom Interviewpartner im Biologieunterricht angewandt wird.

Im Spiel *Sims 2* lernt Interviewpartner D die Planung der Eigenschaften der Charaktere. Dazu ist es notwendig, bestimmte Einstellungen durchzuführen, um den Sim nach den eigenen Vorlieben zu gestalten, obwohl dies dem Interviewpartner nicht immer gelingt. In der Realität kann der Interviewpartner diese Fähigkeit in der Schule brauchen, wenn er einschätzen muss, welches Gespräch mit Lehrer oder Mitschülern Priorität hat. Dies ist ein informationell-realiitätsstrukturierender Transfer auf der metaphorischen Ebene, da der Interviewpartner das Verständnis der Planung vom Spiel auf die Realität überträgt.

Bei Interviewpartner C kommt es zu drei informationell-realiitätsstrukturierenden Transfers. Zum einen überträgt er auf der Fact-Ebene, wie Interviewpartner E das im Spiel *Zoo Tycoon* erworbene Wissen über Tiere auf den Biologieunterricht. Der Auszug aus dem Interview:

C: Also eigentlich muss man muss man nicht sehr viel können, aber man lernt viel dazu, über die Tiere lernt man viel dazu, wo sie leben. Und es gibt auch ein Zoolexikon da kann man, man kann über jedes Tier und viele Dinge, kann man, etwas nachlesen.

I: Ja. Das heißt und kannst du die Dinge, die du jetzt da über die Tiere gelernt hast, kannst du das auch so in deinem Alltag brauchen?

C: Ja also ich kanns schon brauchen, zum Beispiel in Biologie, da bringt einem das sehr viel.

I: Ja. Das heißt, du weißt für Biologie, was jetzt ein Tier frisst, zum Beispiel, oder?

C: Ja genau.

I: Und was noch?

C: Welches Biom das Tier mag, ob es lieber im Jungle ist oder in der Savanna. Salzwasser oder Süßwasser.

Der zweite Transfer bezieht sich auf die Fähigkeit, viele Dinge gleichzeitig machen. Diese Fähigkeit wird für den Fall benötigt, dass sich im Zoo schon mehrere Tiere befinden, da dann auf mehrere Dinge gleichzeitig geachtet werden muss. Im Alltag wendet der Interviewpartner die Fähigkeit viele Dinge gleichzeitig machen an, wenn er im Unterricht aufpassen und gleichzeitig noch etwas wegräumen muss. Dieser Transfer findet auf der metaphorischen Ebene statt, da

der Interviewpartner eine strukturelle Beziehung zwischen der Situation im Spiel und der Situation in Wirklichkeit herstellt. Zu einem dritten informationell-realitätsstrukturierenden Transfer kommt es bei Interviewpartner C in Bezug auf den Umgang mit Geld. Im Folgenden berichtet er darüber:

I: Ok, und gibt es sonst noch irgendwelche Dinge im Computerspiel, die für dein reales Leben etwas bringen jetzt zum Beispiel also aus dem Computerspiel, was würdest du sagen, ist noch wichtig oder kannst du sonst noch brauchen?

C: Dass man mit, dass man mit Geld umgehen kann.

I: Mit Geld umgehen. Das hast du also, das ist wichtig. Und hast du das jetzt im Computerspiel gelernt oder hast du das woanders gelernt, mit Geld umgehen?

C: Ja das hab ich schon gelernt, auch im Computerspiel.

I: Auch und sonst noch, wo sonst noch?

C: Und sonst hab ich einfach immer gewusst, es ist wertvoll, ich hab eigentlich fast nie Geld ausgegeben.

I: Ja, also jetzt zum Beispiel, hast du Taschengeld?

C: Nein, ich hab kein Taschengeld, aber ich komm trotzdem eigentlich immer irgendwie zu Geld. Meistens bekomme ich für gute Schularbeiten Geld, und das spar ich mir dann auf.

Im Spiel lernt er die Handhabung von Geld und kann dieses Wissen in die Realität transferieren. Somit ist der Transfer auf der Fact-Ebene verortet.

Zu einem informationell-realitätsstrukturierenden Transfer kommt es auch bei Interviewpartner B. Im Spiel *Need for Speed Underground 2* hat er durch die Erkundung der Gegend mit dem Auto gelernt, sich zurecht zu finden. In Wirklichkeit wäre das zurecht finden genauso notwendig um ein Geschäft zu finden. Im Spiel wird das Umfeld mit dem Auto erkundet und in Wirklichkeit zu Fuß oder mit dem Fahrrad, da der Interviewpartner noch zu jung ist um Auto zu fahren. Es wird also nicht das Handlungsmuster übertragen, sondern das Verständnis, wie man sich zurecht findet auf der metaphorischen Ebene.

Zwei weitere informationell-realitätsstrukturierende Transfers können bei Interviewpartner A ausgemacht werden. Auch er kann die Fähigkeit, viele Dinge gleichzeitig machen, für den Alltag brauchen und zwar unter Zeitdruck, wenn er telefonieren und gleichzeitig etwas trinken möchte. Im Spiel *Mario Kart* kommt es manchmal vor, dass er auf der Strecke einer Gefahr ausweichen muss und

gleichzeitig ein Item abschießen möchte. Er transferiert somit die Struktur des Spiels in Bezug auf die Fähigkeit, viele Dinge gleichzeitig machen auf den Alltag. Dieser Transfer findet auf der metaphorischen Ebene statt. Eine Rolle spielt aber auch das Zeiterleben des Interviewpartners, da er in beiden Situationen unter zeitlichem Druck steht. Der Auszug aus dem Interview verdeutlicht dies:

I: Kannst du das aber fürs reale Leben brauchen, dass du viele gleich Dinge gleichzeitig machen?

A: Ja, wenn ich unter Zeitdruck bin.

I: Wenn du unter Zeitdruck. Was wofür zum Beispiel?

A: Zum Beispiel, wenn, wenn, äh, wenn ich in Eile bin und äh mmm ich mein jetzt ähm wenn ich dann erwachsen bin also.

I: Aber zum Beispiel jetzt, wofür kannst du das gut brauchen, wenn du Dinge gleichzeitig äh tun kannst? Du kannst es jetzt, gemma davon aus, und wofür kannst du's dann im realen Leben brauchen, viele Dinge gleichzeitig machen? Wenn du in Eile bist hast du gemeint, vielleicht. Dann musst du viele Dinge gleichzeitig machen, vielleicht?

A: Na wenn ich Durst hab, noch schnell was trinken und dann gleichzeitig auch noch telefonieren.

I: Aha ok ja. Also dafür kannst du's brauchen?

A: Mh.

Weiters kommt es bei Interviewpartner A zu einem informationell-realitätstrukturierenden Transfer. Er erwähnt, dass er die Fähigkeit, im Spiel ein Auto steuern zu können, für das Absolvieren seines Führerscheins später brauchen werde. Er geht somit davon aus, dass die Steuerung des Autos im Spiel und die Steuerung eines realen Autos dieselbe ist. Sollte er versuchen, diesen Transfer tatsächlich in der Praxis durchzuführen, hätte dies fatale Folgen. Er stellt sich das Spiel *Mario Kart* als Fahrsimulation vor, bei der er üben könnte, ein reales Auto zu steuern. Das Spiel ist alles andere als ein Fahrsimulation, da man sich im Spiel nicht hinter einem Lenkrad befindet, sondern das Auto vor sich sieht. Der Transfer wird bisher lediglich in die mentale Welt auf der metaphorischen Ebene durchgeführt, da er davon ausgeht, dass die Steuerung jeweils die gleiche ist.

Für ihn ist auch die im Spiel erworbene Fähigkeit schnell reagieren im Alltag beim Skateboard fahren brauchbar. Da der Interviewpartner aber kein Beispiel für die Durchführung der Reaktionsschnelligkeit im Spiel angibt, kann dieser Transfer nicht zugeordnet werden.

Bei zwei der Interviewpartner kommt es auch zu emotionalen Transfers. Bei Interviewpartner E sowie bei Interviewpartner A tritt er auf der dynamischen Ebene in Erscheinung, da das Handeln in der jeweiligen Situation zum einen cool und zum anderen geduldig ausgerichtet ist. Interviewpartner E kann durch das Spiel *Zoo Tycoon Complete Collection* geduldiger sein, wenn er auf jemanden wartet. Folgender Absatz ist im Interview zu finden:

I: Bist du geduldiger geworden durch das Spiel?

E: Ja.

I: Ok und kannst du ... also, das heißt, du hast es im Spiel schon gelernt ein bisschen geduldiger zu sein. Und kannst du das auch in deinem Alltag anwenden, dass du jetzt geduldiger bist, also kannst du das brauchen?

E: Ja.

I: Bei welcher Situation zum Beispiel?

E: Zum Beispiel wenn ich jetzt irgendwo warten muss ahm weil jetzt jemand länger braucht z.B. auf der Toilette oder so was dann werden die meisten unruhig weil sie schon so dringend auf die Toilette müssen aber ich kann mich jetzt endlich gedulden.

Interviewpartner A würde bei einer möglichen Katastrophe cool bleiben, weil er diese Fähigkeit im Spiel erworben hat. Der Transfer findet also in die mentale Welt statt, weil er lediglich davon ausgeht cool bleiben zu können.



## 6 Zusammenfassung und Ausblick

In dieser Arbeit wurden Einschätzungen von Kindern eruiert, die sich auf das in Computer- und Konsolenspielen Gelernte sowie auf dessen Übertragung in den Alltag bezogen. Zahlreiche in Spielen erworbene Fähigkeiten finden laut der Kinder Anwendung im Alltag. Die Spiele sind also in der Lage das Leben der Kinder zu bereichern, und zwar nicht nur in Bezug auf den Spaß und die Abreaktion von Wut. Da die Übertragungen von der virtuellen in die reale Welt meist auf einer metaphorischen Ebene stattfinden, zeigt sich, dass die Kinder das Erleben des Spiels in ihre Lebenswelt einbetten. Sie integrieren es in ihrer Lebenswelt, bis auf einen Interviewpartner, immer in der Schule und ihrer Freizeit, aber nicht in die Spielwelt, wie das bei anderen Untersuchungen der Fall war. Wenn also keine Ähnlichkeit mit anderen Spielen für die Kinder zu erkennen ist, dann transferieren sie die Fähigkeiten auch nicht dorthin.

In Bezug auf die Anforderungen der Spiele wurde festgestellt, dass drei Kinder dabei an einen späteren Zeitpunkt in ihrem Leben anknüpfen. Ein Interviewpartner ist der Meinung, sein eigenes Auto später einmal nicht so aufzutunen zu wollen wie im Spiel. Ein anderer Interviewpartner meint, die Steuerung des Autos im Spiel für den Führerschein anwenden zu können und ein dritter Interviewpartner würde die Fähigkeit, sich zurecht zu finden, gut gebrauchen können, sollte er später einmal eine Firma besitzen. Die Spiele werden also nicht nur im Kontext des derzeitigen Lebens der Interviewpartner gesehen, sondern ebenfalls im Kontext des gesamten Lebens. D.h., dass manche Fähigkeiten im Moment nicht anwendbar sind, vermutlich auch deshalb weil die Kinder einen im Spiel größeren Handlungsspielraum haben, also mehrere Handlungsmöglichkeiten durchführen können, als in ihrem realen Leben.

Von diesen begrenzten Einflussmöglichkeiten in der realen Welt bzw. von den uneingeschränkten Handlungsmöglichkeiten in Computer- und Konsolenspielen wird auch an anderen Stellen der Interviews gesprochen. Ein Kind hat vom Wunsch berichtet, in der Wirklichkeit auch eine Wiederholungsmöglichkeit haben zu wollen, gleich wie im Spiel. Denn dort ist es möglich dieselbe Aktion immer und

immer wieder durchzuführen, bis ein Ziel erreicht ist. Ein anderes Kind spricht davon sich einen Stopknopf für das reale Leben zu wünschen, wie es ihn im Spiel gibt. Ein weiteres Kind ist sich durchaus bewusst, wie sehr es auf die Figuren im Spiel Einfluss nimmt und bezeichnet sich im Spiel als Gott. Die Kinder sind sich demnach dem Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit sehr bewusst.

Ausgemacht werden konnten auch Transfers von der Realität in die virtuelle Welt. Ein Interviewpartner berichtet davon, die Fähigkeit, sein Taschengeld einteilen zu können, auch für das Computerspiel *Need for Speed Underground 2* anwenden zu können. Durch seine Oma habe er auch gelernt, wie man richtig in eine Kurve fährt und so wendete er dieses Wissen im Spiel an und es funktionierte. Ein anderer Interviewpartner kann die in der Schule gelernten Planungen für eine Stadt in dem Spiel *Zoo Tycoon Complete Collection* anwenden.

Somit zeigt sich, dass die Bereicherung von virtueller und realer Welt wechselseitig geschieht. Nach Auffassung der Kinder erwerben sie in der realen Welt Fähigkeiten die für die virtuelle Welt brauchbar sind und in der virtuellen Welt erwerben sie zumindest spielbezogene Schemata, für die reale Welt.

Die Spiele der Spielkonsole Wii bieten einen äußerst umfangreichen Rahmen, bestimmte Handlungen wie beispielsweise Turnübungen zu erlernen. Motorische Fähigkeiten spielen dabei eine ganz besondere Rolle, da der eigene Körper zum Einsatz kommt. Die durchzuführenden Handlungen sind denen in der Realität teilweise sehr ähnlich. Insofern wäre eine Untersuchung interessant, die lediglich Übertragungen von in Wii-Spielen Gelerntem sowie den Einfluss der Übung mit Wii-Spielen auf alltägliche motorische Verrichtungen, in den Blick nimmt.

## Literaturverzeichnis

Baacke, Dieter: Die 6- bis 12jährigen. Einführung in Probleme des Kindesalters.- Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 1992, 4. Auflage.

Bergmann, Wolfgang: Computer machen Kinder schlau. Was Kinder beim Computerspielen sehen und fühlen, denken und lernen.- München: Beust, 2000, 1. Auflage.

Fritz, Jürgen: Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen.- Weinheim: Juventa, 1995.

Fritz, Jürgen: Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt.- In: Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten.- Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. (CD-ROM)

Fromme, Johannes: Die Kompetenzanforderungen der Bildschirmspiele aus Sicht der Kinder.- In: Fromme, Johannes u.a.: Computerspiele in der Kinderkultur.- Opladen: Leske + Budrich, 2000, S. 97-127.

Fuhs, Burkhard: Qualitative Interviews mit Kindern. Überlegungen zu einer schwierigen Methode.- In: Heinzel, Friederike (Hrsg.): Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive.- Weinheim: Juventa Verlag, 2000, S. 87-103.

Gebel, Christa u.a.: Kompetenzbezogene Computerspielanalyse.- In: merz, 48. Jahrgang (2004), Nr. 3, S. 18-23.

Heinzel, Friederike: Qualitative Interviews mit Kindern.- In: Friebertshäuser, Barbara/Prenzel, Annedore (Hrsg.): Handbuch qualitative Forschungsmethoden in

der Erziehungswissenschaft.- Weinheim, München: Juventa Verlag, 2003, S. 396-413.

Heitkämper, Peter: Die Kunst erfolgreichen Lernens: Handbuch kreativer Lehr- und Lernformen.- Paderborn: Junfermann, 2000.

Hoffmann, Daniel/Wagner, Volker: Erwachsene beim Computerspiel – Motivationen und Erlebnisformen.- In: Fritz, Jürgen: Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen.- Weinheim: Juventa, 1995, S. 143-167.

Klimmt, Christoph: Der Nutzen von Computerspielen – ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung.- In: merz, 48. Jahrgang (2004), Nr. 3, S. 7-11.

Klimmt, Christoph: Positive Wirkungen von Computerspielen.- In: Fröhlich, Margrit u.a. (Hrsg.): Computerspiele. Faszination und Irritation.- Frankfurt am Main: Brandes und Apsel, 2007, S. 53-66.

Kraam-Aulenbach, Nadia: Spielend schlauer. Computerspiele fordern und fördern die Fähigkeit Probleme zu lösen.- In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten.- Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. (CD-ROM)

Krüger, Heinz-Hermann: Einführung in Theorien und Methoden der Erziehungswissenschaft.- Opladen & Farmington Hills: Verlag Barbara Budrich, 2006.

Kyas, Stephan: Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren.- Frankfurt am Main: Peter Lang, 2007.

Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)?. Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen.- Frankfurt am Main: Lang, 2002.

Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken.- Weinheim/Basel: Beltz Verlag, 2007, 9. Auflage.

Müsgens, Martin: Die Wirkung von Bildschirmspielen auf Kinder im Alter von 6 bis 11 Jahren. Ein empirischer Feldversuch.- In: Bühl, Achim (Hrsg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen.- Münster: LIT, 2000.

Neuß, Norbert: Medienbezogene Kinderzeichnungen als Instrument der qualitativen Rezeptionsforschung.- In: Paus-Haase, Ingrid/Schorb, Bernd (Hrsg.): Qualitative Kinder- und Jugend-Medienforschung.- München: KoPäd-Verlag, 2000, S. 131-154.

Petermann, Franz/ Windmann, Sabine: Sozialwissenschaftliche Erhebungstechniken bei Kindern.- In: Marfeka, Manfred/Neuck, Bernhard (Hrsg.): Handbuch der Kindheitsforschung.- Neuwied: Kriftel, Berlin, 1993, S. 125-139.

Piaget, Jean: Das Weltbild des Kindes.- Stuttgart: Klett-Cotta, 1978, 1. Auflage.

Prensky, Marc: Computer games and learning: digital game-based learning.- In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey H. (Hrsg.): Handbook of computer game studies.- Cambridge: MIT Press, 2005, S. 97-122.

Schorb, Bernd/Theunert, Helga: Kontextuelles Verstehen der Medienaneignung.- In: Paus-Haase, Ingrid/Schorb, Bernd (Hrsg.): Qualitative Kinder- und Jugend-Medienforschung.- München: KoPäd-Verlag, 2000, S. 33-58.

Süss, Daniel: Bilderbuchpräferenzen: Methoden zum Vergleich der Qualitätsansprüche von Kindern und Erwachsenen.- In: Paus-Haase, Ingrid/Schorb, Bernd (Hrsg.): Qualitative Kinder- und Jugend-Medienforschung.- München: KoPäd-Verlag, 2000, S. 101-114.

Vollmer, Nikolaus: Nutzungshäufigkeit und Spielvorlieben.- In: Fromme, Johannes u.a.: Computerspiele in der Kinderkultur.- Opladen: Leske + Budrick, 2000, S. 28-45.

Wesener, Stefan: Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen.- Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004, 1. Auflage.

Wink, Stefan/Lindner, Katharina: Kids und Computerspiele: eine pädagogische Herausforderung.- Mainz: Logophon, 2002, 1. Auflage.

Witting, Tanja u.a.: Ein Computerspiel ist kein Fernsehfilm. Die Inhalte von Computerspielen im Urteil von Spielern und Wissenschaft.- In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten.- Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. (CD-ROM)

Witting, Tanja/Esser, Heike: Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel.- In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten.- Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003.

Witting, Tanja: Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User.- München: kopaed, 2007.

## **Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1: Summe erworbener Fähigkeiten pro Kind .....	108
Tabelle 2: Summe erworbener Fähigkeiten aller Kinder .....	109

# Anhang

## Interviewleitfaden

Nummer des Interviews

Geschlecht

Wie alt bist du?

In welche Schule gehst du?

Welches ist dein Lieblingsspiel von den Computer- oder Konsolenspielen?

Und warum ist es dein Lieblingsspiel? Was findest du speziell gut daran?

Über welches Spiel möchtest du mit mir am liebsten sprechen?

Spielst du dieses Spiel momentan?

Was muss man bei dem Spiel genau machen? Was muss man da alles tun?

Was muss man bei dem Spiel (besonders gut) können? Was ist besonders wichtig bei dem Spiel?

Konntest du das Spiel von Anfang an? Wie hast du das gemacht, dass du es jetzt so gut kannst?

Muss man bei dem Spiel eine Figur steuern?

Hast du bei dem Spiel gelernt die Figur zu steuern? Oder woanders?

Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel schnell reagieren?

Hast du schnell reagieren bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?

Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel schnell wissen was man tun muss?

Hast du zurecht finden bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?

Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel planen?

Hast du planen bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?

Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Musst du bei dem Spiel einen Gegner angreifen?

Hast du den Gegner angreifen bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?

Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel viel wissen?

Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel viele Dinge gleichzeitig machen?

Hast du viele Dinge gleichzeitig machen bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?

Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Wie weißt du was wichtig ist im Spiel und was nicht?

Hast du das beim Spiel gelernt? Oder woanders?



Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel logisch denken oder überlegen?  
Hast du logisch denken bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?  
Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel Phantasie haben?  
Hast du Phantasie bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?  
Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel Rätsel lösen?  
Hast du Rätsel lösen bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?  
Kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Wenn ja, wofür?

Dauert das Spiel an manchen Stellen lange?  
Hast du geduldig sein bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?  
Bringt dir das auch was für das reale Leben? Wenn ja, wofür?

Muss man bei dem Spiel cool bleiben?  
Hast du cool bleiben bei dem Spiel gelernt? Oder woanders?  
Bringt dir das auch was für das reale Leben? Wenn ja, wofür?

Gibt es sonst noch irgendwelche Dinge im Computerspiel die dir für dein reales Leben etwas bringen?

## Interviews

### Interview A

I: Wie alt bist du?

A: Ich bin jetzt neun und ich werd im Mai dann zehn.

I: Ok. Und in welche Schule gehst du?

A: Ich geh in die Xgasse im neunzehnten Bezirk.

I: Äh was ist das für eine Schule? Also, das ist eine Volksschule?

A: Ja. Das ist eine Volksschule.

I: Ja. Gut, dann. Welches ist dein Lieblingsspiel?

A: Mein Lieblingsspiel. Von den Konsolenspielen?

I: Wie du magst du kannst über ein Konsolenspiel sprechen über ein Computerspiel.

A: Über ah ähm zwei Lieblingsspiele von mir. Da ist eins auf der Wii. Das ... nein ich hab eigentlich drei. Das Erste ist auf der Wii, das is Super Paper Mario. Dann das Zweite ist für die PSP Ratchet and Clank: mmm Size Matters und das Dritte ist für den DS Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft.

I: Ja. Ähm ok. Es macht Sinn wenn wir bei dem Interview jetzt über ein Spiel nur sprechen.

Möchtest du jetzt über ein Lieblingsspiel von dir sprechen oder möchtest du über ein Spiel sprechen, dass wir da, dass du da gespielt hast?

A: Über ... eigentlich über ein Spiel, dass ich da...

I: Ok. Über welches Spiel möchtest du da gern sprechen?

A: Über ... ja eigentlich über Mario Kart.

I: Über Mario Kart. Ok. Das gefällt dir gut das Spiel?

A: Ja.

I: Und was findest du so gut daran?

A: Na äh. Ich find das mit der Lenkung so toll. Man muss sich nur erst eingewöhnen.

I: Ja. Was genau? Mit der Lenkung. Erklär das mal wie das funktioniert.

A: Also das ist ungefähr wie das wie ein Autolenkrad. Und dann lenkt man da einfach.

I: Genau. Das ist so in der Luft und so. Das ist ohne Kabel.

A: Ja. Und dann ist das noch so mit den Items und so.

I: Ja. Gut. Und was muss man bei dem Spiel genau machen? Was muss man da alles tun?

A: Es ist eigentlich ein Rennspiel.

I: Ja. Und was musst du da machen?

A: Erster werden.

I: Also du bist ein Autofahrer und musst zum Ziel fahren?

A: Ja.

I: Ok. Ähm. Was muss man bei dem Spiel besonders gut können?

A: Mmm ähm na eigentlich ein ruhige Hand das man das gut einbehält und dann nicht auf einmal so rumreißt.

I: Was passiert dann?

A: Ähm äh dann glaub ich ist es nämlich so, dass er dann einen Dreher macht oder so irgendwas glaub ich.

I: Ja. Ja dann schießt man in die Wand wahrscheinlich rein, oder? Gut ähm. Und konntest du das Spiel von Anfang an? Oder was hast du da machen müssen, damit du das besser gekonnt hast?

A: Also am Anfang konnt ich's noch nicht so gut, aber ...ähm äh eigentlich muss man nur üben, dass ma da besser wird. Mann muss nur....

I: Man muss es üben.

A: Ja. Ein paar Rennen machen und dann wird man eh immer besser.

I: Genau. Muss man bei dem Spiel eine äh Figur steuern?

A: Nicht wirklich. Nur das Auto.

I: Das Auto steuerst du. Äh. Und hast du das bei dem Spiel gelernt die Figur zu steuern also das Auto zu steuern?

A: Mmm. Ja schon.

I: Ja. Und kannst du das auch für das reale Leben brauchen? Das du das steuern kannst? Wenn ja, wofür?

A: Mmmm. Für den Führerschein.

I: Glaubst du das das was bringt, später erst.

A: Ja. Später.

I: Ok. Und muss man bei dem Spiel schnell reagieren?

A: Manchmal schon.

I: Ja. Und kannst du das das schnell reagieren?

A: Ja eigentlich schon.

I: Und hast du das bei dem Spiel gelernt schnell zu reagieren oder hast du das woanders gelernt?

A: Ich hab ich mmmm...Ich hab das in den verschiedensten Spielen gelernt, weil es gibt ja es gibt ja in Sonic Chronicles da gibts ähm auch solche Kämpfe und da sind immer solche Einlagen wo man so ganz schnell auf eingeblendete Icons tippen muss.

I: Ja. Und das hast du bei dem Spiel gelernt? Oder hast du's eher so im Alltag gelernt?

A: Das hab ich eigentlich auch im Alltag auch gelernt.

I: Bei was zum Beispiel?

A: Mmmm.

I: Schnelle Steuerung. Bzw. brau..kanns... also ...Na des schnell reagieren do simma jetzt. Ähm kannst du das auch für das reale Leben brauchen schnell reagieren?

A: Mmm. Vielleicht ja.

I: Vielleicht?

A: Vielleicht schon.

I: Ja. Bei was zum Beispiel also wofür verwendest du das wofür musst du schnell reagieren können?

A: Mmm. Wenn irgendwer sein Skateboard nicht mehr unter Kontrolle hat.

I: Du fährst Skateboard? Oder? Oder nur im Spiel jetzt?

A: Nein. Ja ich hab zu Hause auch ein Skateboard aber ich kann das nicht so gut. Das kann eher mein Bruder gut.

I: Ok. Ja. Das heißt das schnell reagieren das äh kannst du im realen Leben beim Skateboard fahren brauchen?

A: Vielleicht. Oder vielleicht auch äh falls mich mal ein Auto anfährt.

I: Ok. Ja. Äh. Und muss man bei dem Spiel schnell äh wissen was man tun was man zu tun hat?

A: Eigentlich schon. Und man lernts auch sehr schnell, dass ma ... dass ma äh.. das gibts ja auch für den DS auch, also. Also glaub ich dass ma das recht schnell lernt.

I: Ok. Weil man es einfach tun.... Weil man schnell reagieren muss?

A: Weil man einfach weiß, aha, ich denk das ist ein Rennspiel, da gehts einfach nur darum als Erster ins Ziel zu kommen.

I: Ja. Und kannst du dich schon gut zurechtfinden in dem Spiel?

A: Ja, eigentlich schon.

I: Und hast du das ähm im Spiel gelernt oder hast du dich zurecht finden woanders gelernt?

A: Das lernt man auch so mit dem Laufe der Zeit als Konsolenspieler.

I: Ok. Oder man lernts irgendwo sonst auch. Wo lernt mas sonst im Alltag vielleicht?

A: Naja, wenn du zum Beispiel zu so einem Ferienlager gehst. Und da eine Sportart ausprobierst die du vorher noch nicht gmacht hast. Dann vielleicht.

I: Und kannst du das auch für das reale Leben brauchen das du dich zurecht finden musst? Wenn ja, wofür?

A: Da fällt mir jetzt grad nichts ein.

I: Ok. Muss man bei dem Spiel planen?

A: Nicht wirklich. Das ist eher bei den... das ist eher bei den Spielen wo man Bürgermeister also da so...

I: Ja. Muss man bei dem Spiel einen Gegner angreifen?

A: Mmmmm. Ja. Um weiter nach vorn zu kommen. Da gibts dann Items und mit denen kann man die Gegner abschießen.

I: Und kannst du den Gegner schon gut angreifen?

A: Ja, recht gut. Aber es gibt auch äh Items die zielen automatisch auf den Gegner.

I: Ok. ja. Und hast du das im Spiel gelernt wie das geht?

A: Ja.

I: Und kannst du das auch fürs reale Leben brauchen?

A: Eigentlich nicht. Außer ich bin grad beim Militär wie wie wie der dritte Weltkrieg ausbricht, falls es jemals einen geben wird.

I: Ja. Und muss man bei dem Spiel viel wissen?

A: Viel wissen nicht wirklich nein, also es ist ja kein Quiz oder so.

I: Ja. Muss man bei dem Spiel viele Dinge gleichzeitig machen?

A: Zum Teil ja zum Teil nein.

I: Was zum Beispiel gleichzeitig?

A: Gleichzeitig...mmm na man kann ja gleichzeitig ah mmm. Falls du in die Situation kommst, dass du dass du gleichzeitig einer Gefahr auf der Strecke ausweichen musst und gleichzeitig ein ah Item abschießt, damit du damit du schneller voran kommst, das ist dann sehr schwer.

I: Ja. Und kannst du das äh gut viele Dinge gleichzeitig machen?

A: Mmmm. Ja. Eigentlich schon.

I: Ja. Hast du das in dem Spiel gelernt oder irgendwie anders?

A: Ich denk, dass ich's vielleicht auch ein bisschen anders gelernt hab, also.

I: Weißt du vielleicht wie, oder?

A: Nicht wirklich.

I: Kannst du das aber fürs reale Leben brauchen, dass du viele gleich Dinge gleichzeitig machen?

A: Ja, wenn ich unter Zeitdruck bin.

I: Wenn du unter Zeitdruck. Was wofür zum Beispiel?

A: Zum Beispiel wenn wenn äh wenn ich wenn ich in Eile bin und äh mmm ich mein jetzt ähm wenn ich dann erwachsen bin also.

I: Aber zum Beispiel jetzt, wofür kannst du das gut brauchen, wenn du Dinge gleichzeitig äh tun kannst? Du kannst es jetzt gemma davon aus und wofür kannst du's dann im realen Leben brauchen, viele Dinge gleichzeitig machen? Wenn du in Eile bist hast du gemeint vielleicht. Dann musst du welche Dinge gleichzeitig machen vielleicht?

A: Na wenn ich Durst hab noch schnell was trinken und dann gleichzeitig auch noch telefonieren.

I: Aha ok ja. Also dafür kannst du's brauchen?

A: Mh.

I: Und wie weißt du was wichtig ist im Spiel und was nicht?

A: Das das lernt man mit der Zeit wenn man vorher das DS Spiel schon hatte.

I: Also das ist wieder Übung?

A: Ja das ist eigentlich dann Übung. Aber es ist auch aber ist auch dann sehr leicht zu verstehen.

I: Ja. Und weißt du schon gut was wichtig ist und was nicht in dem Spiel?

A: Mmm. Ja eigentlich schon.

I: Und kannst du das auch für's reale Leben brauchen zu unterscheiden was wichtig ist und was nicht?

A: Ja eigentlich schon.

I: Bei was zum Beispiel?

A: Mhh. Dann zum Beispiel zu Weihnachten, wenn du äh jetzt krieg ich nicht die Neueste Konsole und so, aber ich find man sollte sich da damit begnügen was man bekommt eigentlich, weil ...

I: Aber das lernst du jetzt nicht im Computerspiel, oder wahrscheinlich?

A: Nein nicht wirklich.

I: Muss man bei dem Spiel logisch denken?

A: Nicht wirklich logisch denken.

I: Muss man bei dem Spiel Phantasie haben?

A: Bei dem Spiel sag ich mal nicht, aber wenn man so einen so einen Stadt Kreator Spiel dann schon, ja.

I: Ja. Muss man bei dem Spiel Rätsel lösen?

A: Rätsel lösen nicht wirklich.

I: Dauert das Spiel an manchen Stellen lange?

A: Wenn es eine besonders lange Rennstrecke ist.

I: Ja. und bist du schon geduldiger geworden dadurch?

A: Ja.

I: Ja. Oder hast du das auch so schon gelernt, dass man dass man geduldig, also bist du durch das Computerspiel geduldiger geworden oder hast du das so auch schon...

A: Nein ich war auch so schon vorher sehr ziemlich geduldig eigentlich.

I: Ok. Und bringt dir das auch jetzt fürs reale Leben was wenn du jetzt da geduldig äh geduldig bist durch ähm geduldig bist kannst du das auch fürs reale Leben brauchen und wenn ja, wofür?

A: Vielleicht schon. Zum Beispiel bei ähm äh wenn wenn ich mich mit einem Freund treffen will und der kommt dann die ganze Zeit nicht und dann finde ich sollte man einfach warten außer man hat keinen wichtigen Termin.

I: Ok für das kannst du das brauchen.

A: Ja.

I: Und muss man bei dem Spiel cool bleiben?

A: Ja eigentlich schon.

I: Ja. Und kannst du das schon jetzt gut das cool bleiben?

A: Weil wenn du Letzter bist dann kriegst du immer die besten Items und wenn du ganz vorn bist kriegst du eben die Schlechtesten.

I: Und kannst du das schon cool bleiben?

A: Ja.

I: Und hast du das im Spiel durch das Spiel jetzt gelernt oder hast du das vorher schon...

A: Na eigentlich hab ich's durch das Spiel gelernt.

I: Ja. Cool bleiben das hast du sonst nicht so das bist du sonst nicht so gewesen.

A: Nein eigentlich nicht.

I: Und bringt dir das auch was fürs reale Leben das cool bleiben?

A: [Flüstert etwas.]

I: Für welche Situation zum Beispiel?

A: Zum Beispiel wenn irgendwas Schreckliches passiert.

I: Glaubst du dann cool bleiben kannst?

A: Vielleicht.

I: Das ist schwer zu sagen gell, ähm noch zum Schluss was ist besonders wichtig bei dem Spiel was würdest du sagen was besonders wichtig ist?

A: Was besonders wichtig ist. Ähm. Also meine Meinung bei dem Spiel ist eigentlich einfach einfach äh erst mal schauen wie die Lenkung geht und dann losfahren und dann äh loslegen und einfach Spaß haben.

I: Aber was muss man besonders gut können bei dem Spiel?

A: Besonders gut können. Man braucht äh Zielgenauigkeit. Wenn du kein Item hast das das nicht automatisch trifft dann brauchst du eher Zielgenauigkeit.

I: Zielgenauigkeit. Hast du das gelernt im Spiel Zielgenauigkeit?

A: Schon, aber wir haben auch einen Sportbogen aus der Zeit meines Vaters und da haben wir auch Teile gekauft und eine Zielscheibe und da üb ich auch immer zielen.

I: Ok ja. Und was ist sonst noch was musst du sonst noch gut können bei dem Spiel?

A: Was muss ma noch gut können? Da weiß ich jetzt eigentlich nix.

I: Muss man gut lenken können vielleicht?

A: Ja. Da muss ma sich da muss ma sich zwar eingewöhnen wie ich schon vorher gsagt hab, aber... wenn ma wenn ma wenn ma drei Tage mmm eine Stunde spielt pro Tage da wird mas dann schon richtig können.

I: Ok. Und gibt es sonst noch irgendwelche Dinge die jetzt im Computerspiel die für dein Leben wichtig sind oder die für dein Leben etwas bringen?

A: Mmmm. Da weiß ich jetzt nichts. Also, ich glaub nicht.

I: Also Spaß bringen sie dir wahrscheinlich.

A: Ja. Spaß bringen sie. Und wenn ma und wenn ma dann und wenn ma dann für die Führerscheinprüfung äh übt dann sagt man einfach ich geh jetzt nach Hause trainieren und dann setzt man sich vor die Wii und fährt.

I: Ah du glaubst, dass das dann, dass man sich dann leichter tut im echten Leben beim echten fahren?

A: Ja ich denk schon.

I: Ja gut dann vielen Dank. Simma fertig.

## Interview B

I: Geschlecht?

B: Weiblich.

I: Komm.

B: Männlich.

I: Ja das muss man nur dazu sagen, weil das sieht man ja hinterher nicht, n. Ok. Wie alt bist du?

B: Mh. Elf.

I: Ok und in welche Schule gehst du?

B: Xgasse numero 4.

I: Ok. Und welches ist im Moment dein äh Lieblingscomputerspiel?

B: Also nur Computer?

I: Nur von den Computerspielen genau.

B: Hab zwei.

I: Und welche sind das?

B: World of Warcraft und Need for Speed.

I: World of Warcraft und Need for Speed. Need for Speed.

B: Speed genau. Da kann man ordentlich aufspeeda.

I: Was findest du äh gut an den Spielen?

B: An World of Warcraft find ich gut, dass man halt so mit anderen Leuten interagieren kann und sowas. Levels aufschlagen kann und so dem Ziel davon ... [unverständlich] .. halt immer weiter.

I: Das hab ich nicht verstanden. Und Ziel ...

B: Das man halt immer weiter danach eifert besser zu werden und bessere Ausrüstungen und so zu haben, sondern irgendwie sieht man am Anfang wenn irgendein Gebiet kommt wo halt Morps also Computergegner unterwegs sind und man dann gegen die kämpft und man irgendwie schwere Probleme hat einen oder zwei dazu kommen und wenn man dann paar Level später nochmal dahin geht und dann irgendwie die alle einfach so zu Brei hauen kann.

I: Weil man dann stärker geworden ist?

B: Ja. Also so wenn du auf Level 10 irgendwo hin gehst und wenn du auf Level 20 dahin gehst dann kannst du die [unverständlich] schon ziemlich zu Brei kloppen.

I: Mhh. Und stellst du dir das auch manchmal vor, dass du so stark bist?

B: Hmm. Manchmal. Das ist lustig.

I: Das ist lustig sich das vorzustellen.

B: Und bei dem anderen find ichs lustig sein also man hat da halt n Auto und da find ich lustig äußerlich so stylen und halt auch innerlich und da mit anderen so halt ...

I: Innerlich das Auto stylen? Was heißt das?

B: Bessere Sachen einbauen.

I: Na weil. Naja Ok gut. Ok äh. Das ähm. Äh. Das geht ja jetzt aber nur um ein Spiel. Über welches von den beiden Spielen möchtest du am liebsten sprechen?

B: Mhh. Need for Speed. Das Spiel spiel ich im Moment mehr.

I: Need for Speed. Ok, äh spielst du das Spiel im Moment?

B: Ja. hab ich ja grad erst gesagt.

I: Ok. und du hast schon gesagt irgendwie äh man muss dabei irgendwie sein sein Auto äh äh tunen und ähm was muss man da noch bei machen?

B: Also es geht eigentlich nur darum Rennen zu fahren, davon Geld zu kriegen, n Auto zu tunen, besser zu sein, schwerere Rennen zu fahren, mehr Geld kriegen, bessere Sachen einbauen.

I: Und das ist das wichtig ist bei dem Spiel, immer mehr Geld besseres Auto, mehr Geld besseres Auto oder sind noch andere Sachen wichtig?

B: Also es ist auch so du musst schon du kannst dann irgendwie schauen was du äußerlich tunest und je besser du halt tunest desdo mehr Sachen und so du einbaust desdo besser wirds, aber du kannst natürlich dein Auto mit allem vollkleistern, das dann natürlich dein, der PC unglaublich schön findet, für dich aber potthässlich is, und man kann irgendwie so Vinlis ganz viele übereinanderklotzen, das heißt außen so Farbsachen irgendwie Flammen und so machen und ich hab glaub ich ein oder zwei und man kann vier, weil das sieht einfach potthässlich aus würd ich noch mehr dran tun und ich war dann plötzlich vorne und hinten noch ähm Sachen machen kann was ich jetzt noch nicht kann, damit es einfach besser aussieht, weil wenn ich jetzt an die Seiten noch viel mehr dran mache dann sieht das potthässlich aus.

I: Ok. Und was heißt der PC findet das gut?

B: Also du kannst alle Optionen machen überall so Werbesticker und so draufmachen überall Vinlis das sieht dann äußerlich für den Menschen total hässlich aus, aber der Computer siehds dann so,

dass du viel Geld und so dafür ausgegeben hast und auch wenn es in echt total hässlich ist findet der s dann schön, weil du möglichst viele Sachen dran gebaut hast.

I: Ok. Das heißt der Computer entscheidet da drüber ob das Auto gut ist?

B: Also wenn der Computer findet das das Auto gut ist gibt es so specially wins von denen kriegst du sehr viel Geld.

I: Ja.

B: Und desdo besser dein Auto ist desdo mehr kriegst du davon aber es geht auch um Rufpunkte die kriegst du wenn du zum Beispiel du kannst ganz knapp vor einem Gegner sein kriegst du keine Rufpunkte aber wenn du ziemlich weit von nem Gegner bist dann kriegst du um so mehr Rufpunkte und davon hängt am meisten ab.

I: Und wenn du Rufpunkte hast was ist dann der Vorteil?

B: Dann kriegst du mehr specially wins also mehr Geld und bessere Tuningteile somit besseres Aussehen wieder mehr Rufpunkte mehr Tuningteile.

I: Und was bedeutet ein Rufpunkt?

B: Also das geht eher so um es gibt 0, 100, 200 und 300 desdo weiter du vorne warst also mehr hatte ich bisher noch nicht und desdo weiter du vorne warst desdo mehr Rufpunkte kriegst du halt.

I: Und was heißt... Kannst du erklären was Rufpunkt bedeutet?

B: Also dann kriegst du Sponsoren. Und Sponsoren dann kriegst du Sponsorenrennen die sind besonders schwer also an einem hab ich heute glaube ich insgesamt ne halbe Stunde oder so gekaut bis ich das geschafft habe weil ich's immer wieder irgendwie versaubeutelt habe und die sind halt sehr schwer, bringen also bei mir momentan drei mal soviel Geld, wenn du den Sponsor abgeschlossen hast, dafür brauchst du irgendwie ne bestimmte äh ne Mindestanzahl von DVD Covern das sind dann halt Spezialevents in denen du Photos machen kannst und halt so was.

I: Und is und is was bedeutet einen Ruf haben dabei?

B: Das man bessere Sponsoren kriegt, und das heißt natürlich wieder mehr Geld bessere Tuningteile und so weiter.

I: Ok. Weißt du was das im im wirklichen Leben heißt einen Ruf haben?

B: Das man halt, dass viele Leute einen kennen und über einen geredet wird. Zum Beispiel wenn der Justin Timberlake trotzdem irgendwie so n Sänger wär und keinen Ruf hätte, irgendwie in irgendwelchen Kneipen mit ner Gitarre rumklimpert dann wär das und er könnte trotzdem so gut singen, weil es gibt viele Leute die besser oder genau so gut wie Justin Timberlake Musik machen können sind aber trotzdem nicht so berühmt. Weil zum Beispiel wenn zum Beispiel der ... also Paris Hilton die is total berühmt, aber die ist nicht berühmt, weil die irgendwie gute Sachen gemacht hat, sondern weil ihr Vater und so also ihre Familie schon so berühmt war und die nämlich extrem viel Geld geerbt hat, also die hat sich nicht selber berühmt gemacht, sondern ist aus Glück berühmt geworden.

I: Mhh. Ok. Ist das ist das mit dem berühmt sein und so n Ruf haben ist das in Wirklichkeit ähnlich wie in dem Spiel, also weil in dem Spiel ist das ja auch so viel Geld viel, also der Ruf wird besser wenn du viel Geld hast.

B: Nein, nein nein, so ist das nicht. Du kannst Millionen haben, also Millionen, irgendwie Hunderttausend haben, das ist im Spiel extrem viel, und gar keinen Ruf haben, und du kannst keinen Pfennig haben und einen extrem guten Ruf haben.

I: Und ist das in Wirklichkeit auch so?

B: Nein.

I: Wo ist der Unterschied?

B: Das wenn du kein Geld hast dann kannst du halt zum Beispiel keine Werbung machen und so und das, Werbung ist in dem Spiel halt noch nicht eingebaut. Es gibt schon viel viel neuere Versionen davon, da spielen Ruf... spielt da keine Rolle mehr. Das find ich eigentlich blöd, weil es ist dabei so wenn du viel besser als die anderen bist und viel besser fährst, kriegst du umso mehr Rufpunkte und bei den anderen ist es einfach so Hauptsache du gewinnst der Rest ist vollkommen egal.

I: Hast du schon mal probiert irgendwie sowas also wenns wrenns jetzt um deinen Ruf geht in der Schule äh sowas zu machen was du in dem Spiel gesehen hast?

B: Ich hab nicht versucht mit Autos in irgendwelche Wände zu fahren um nen Ruf zu kriegen. Also so ist das nicht.

I: Aber vielleicht was ähnliches. Also das du gedacht hast irgendwie du musst was für deinen Ruf tun und dann irgendwie mal äh.

B: Also noch nicht.

I: Könntest du dir das denn vorstellen?

B: Also so das höchste mit dem man da Ruf kriegen kann is entweder einem Süßigkeiten abzugeben oder beim irgend nen digitales Gerät benutzen zuschauen.

I: Ok. Das heißt wenn du jetzt zum Beispiel deinen deinen ähm ...

B: Game Boy.

I: ... DS ähm.

B: Ich hab keinen DS. Ich hab ne PSP.

I: Wenn du den die PSP mit in die Schule mitnehmen würdest und die anderen dürften mal kucken oder vielleicht sogar damit spielen dann würde dein Ruf besser werden.

B: Ja.

I: Und das funktioniert bei dem Spiel ähnlich?

B: Ne. Also wenn du andere mit deinem Auto fahren lässt dann ist das ja total langweilig.

I: Das kann man bei dem Spiel andere mit deinem Auto fahren lassen?

B: Nein nein nein.

I: Ah das geht gar nicht.

B: Nein.

I: Ah du kannst andere Auto kucken lassen.

B: Ja das schon.

I: Ok also wäre die Strategie ... aber das heißt das ist im Spiel überhaupt nicht so wie das in Wirklichkeit funktioniert?

B: Nein also in der Schule ist das eher so wer am meisten Geld hat kann sich am meisten [unverständlich] und Süßigkeiten holen kann mehr abgeben und wird dadurch beliebter.

I: Ok. Ähm. Als du angefangen hast das Need for Speed zu spielen ähm wie hast du das wie hast du das rausgekriegt wie das funktioniert?

B: Ich also ganz am Anfang, als ich das erste Mal gespielt hab da kann ich mich kaum mehr dran erinnern.

I: Was schätzt du wie lange das her ist?

B: Schon n paar Jahre, zwei, drei. Also ich ... ein Jahr hab ich das ziemlich intensiv gespielt ich hab auch noch den Account der ist sehr gut und die Rennen sind halt entsprechend schwer und die schaff ich jetzt nicht mehr deshalb hab ich mir nen neuen gemacht.

I: Du musst es jetzt neu lernen? Also n bisschen.

B: Nein also ich bin im fahrerischen nicht mehr so gut wie früher. Und ich glaub das erste Mal hab ich bei meinem Freund gespielt und der hat mir halt die meisten Sachen erklärt.

I: Ok. Das heißt n Freund hat dir das erklärt wie das funktioniert.

B: Ich glaub schon, aber es kann auch sein, dass ich's selber gemacht habe. Es gibt so SMS-System ich hab noch nicht gecheckt wie man das Fenster dazu öffnen muss.

I: In dem Spiel gibts SMS-Systeme?

B: Ja. Und da hat mir irgendwann irgend n SMS-System mal verklickert dass es gut ist wenn man mehr weiter vorne ist.

I: Wenn man was? Wenn man ...

B: Wenn man weiter vorne ist bei dem Rennen. Und seit dem hab ich mir angewöhnt in der ersten so wegzurushen dass du überhaupt keine Chance mehr hast. Deren [unverständlich] sind eh unter aller Sau und so krieg ich viele Rufpunkte.

I: Ok. Das heißt das Spiel hat dir gesagt was du machen musst damit du da viele Punkte kriegst.

B: Ich glaub schon. Also ich glaub ich wusste es eh schon, aber ich weiß nicht.

I: Und bei anderen Sachen wie hast du das rausgekriegt? Also das du zum Beispiel das Vinyl auf das Auto kleben musst? Also diese diese äh...

B: Also ich bin du musst die meisten also du hast am Anfang den Tuningshop und den Autoshop.

I: Und wie bist du auf den Tuningshop gekommen?

B: Der wurde mir automatisch gezeigt.

I: Ok.

B: Und die anderen musst du finden, die sind irgendwo auf der Karte, das Teil zeigt dir das nicht an und ich wusste halt bei vielen schon wo die sind, weil ich das recht lang gespielt habe und ich konnte mir den Karrosserieshop schon holen und den Vinlishop auch und ich also am Anfang fand ichs halt cool, ich kann geile Flammen auf mein Auto kleben, sofort gemacht. Und das beste ist: ich kann sie anmalen.

I: Und da hat dich das Spiel von alleine hingebacht?

B: Ja. Nein eigentlich nicht. Ich musste schon dahin fahren.

I: Und wie bist du draufgekommen, dass man dahin fahren kann? War da irgendwie ne Anzeige in dem Spiel?



B: Ich hab gerade n Rennen gemacht also es gibt so Autorennen das heißt du fährst auf der offenen Karte irgendwo rum gegen nen anderen und ich bin an so nem Teil vorbeigefahren und dachte ich hmmm da fahr ich mal rein, bin da reingefahren und dann konnte ich halt Sachen auf mein Auto picken.

I: Und dann war das sozusagen so n Vinylshop?

B: Ja.

I: Aja ok.

B: Also Lacontego shop heißt das.

I: Ist das bei dem Spiel so dass man dass man ne Figur steuern muss?

B: Nein nur das Auto.

I: Nur das Auto. Also Figur kommt überhaupt nicht vor?

B: Nein. Also doch schon n bisschen aber nie deine eigene. Nur andere.

I: Bist du denn das Auto oder derjenige der das Auto fährt?

B: Also ich bin eigentlich der der das Auto fährt, aber den sieht man nie also eigentlich bin ich das Auto.

I: Ok. Also man muss nicht wirklich ne Figur steuern die da rumläuft.

B: Nein.

I: Ok. Kommts denn drauf an wenn du mit dem Auto fährst, dass du schnell reagierst?

B: Eigentlich kommts drauf an wie du reagierst, weil wenn es bringt dir noch so wenig wenn du zum richtigen Moment in ne Kurve fährst und einfach nur auf lenken und Gas geben nach wie vor fährst dann fährst du so und so in die Wand. Aber wenn du dann abbremsst und irgendwie auf den Pfeiltasten richtig herumklickerst dann kannst du langsamer reagieren und kriegst die Kurve trotzdem besser.

I: Ok. Das heißt es kommt nich irgendwie drauf an, dass man die ganze Zeit schnell reagiert. Wie hast du das äh hast du diesen Trick was du gerade gesagt hast das es also wie man das Auto am besten steuert, hast du das beim Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt wie man solche Autos steuert?

B: Also am Anfang wars so ich bin immer so möglichst rasant wie möglich immer gefahren und hab mich meistens da sind da kann man halt nicht aus dem Rennen rausfallen und bin und hab mich an der Wand entlanggleiten lassen das hat natürlich ziemlich viel Geschwindigkeit gekostet und irgendwann hab ich mir das von meiner Oma erklären lassen, dass man abbre... vom Gas gehen abbremsen in der Kurve wieder aufs Gas gehen und seitdem mach ich das so und kanns viel besser.

I: Ok. Aber die spielt das Spiel aber nicht deine Oma.

B: Aber das muss man in echt so machen und das funktioniert auch im Spiel gut. Das weiß ich noch wir haben mal ein älteres zusammen gespielt und das war das erste Mal dass du das gespielt hast und du warst trotzdem viel besser, weil man das in echt ähnlich machen muss.

I: Ah das war das war aber genau dieses Spiel da musste man driften, n?

B: Nein.

I: War n anderes?

B: Also nein, man kann da auch driften, aber dann kommt man einfach scheiße um die Kurven dann kriegt man Nitro aber um die Kurven ist nicht mit driften, weil dann verlierst du erstens extrem viel Geschwindigkeit du kommst schon sehr gut um die Kurven, aber du wirst einfach um so viel langsamer, dass es sich wiederum nicht auszahlt.

I: Ok. Das heißt aber du hast jetzt von deiner Oma sozusagen gelernt wie man in Wirklichkeit Auto fährt und hast das dann für das Spiel benutzt?

B: Nein. Also am Anfang hab ich gedacht ja mach mal das ist nur Simulation, aber auf die Dauer hab ich dann angefangen davor vom Gas zu gehen und dann ran und jetzt mach ich halt Gas geben direkt vor der Kurve einmal auf Bremse klicken und dann wieder auf Gas.

I: Aber du hattest vorhin gesagt, dass deine Oma dir gesagt hatte, dass ...

B: Ja sie hats mir mal also sie hats mir halt beigebracht sozusagen.

I: Halt beigebracht. Kannst du dir auch vorstellen dass das umgekehrt funktioniert, dass man dass du was du jetzt im Spiel lernst wie man wie man irgendwie reagieren muss, dass du das in Wirklichkeit brauchen kannst?

B: Nein.

I: Kannst du dir nicht vorstellen?

B: Also wenn ich so fahre wie im Spiel ist erstens mein Auto sehr schnell kaputt und zweitens bin ich sehr schnell im Knast.

I: Ok. Das kann einem im dem Spiel ja auch passieren, n?

B: Nein, nein, nein, nein. In den Knast kommen kann man nicht. Es gibt noch nicht einmal Polizei.

I: Ah das war die alte Version bei der es auch Polizei gab, n?

B: Es gibt es gab eine alte, dann gabs eine nicht ganz so alte bei den einen gab es Polizei, dann gabs die bei der gibt es keine Polizei, und bei den neueren außer es gibt eine Version jetzt die ist ganz neu rausgekommen bei den fährst du keine illegale Rennen, bei denen fährst du legale Rennen, aber das ist sowas von legal, das ist schon verdammt realistisch, aber das ist so realistisch, das es wiederum scheiße ist.

I: Das heißt es ist eigentlich nicht interessant dass die Spiele realistisch sind, sondern die sind eigentlich spannender wenn sie nicht realistisch sind.

B: Genau.

I: Ok. Ist das bei dem bei dem Need for Speed äh Underground zwei so, dass du dass man schnell wissen muss ähm was man tun muss?

B: Also wenn du einfach nur herumguckst dann bringst du zu wenig.

I: Ok das heißt du musst irgendwie wissen was man tun muss und gezielt irgendwo hin fahren?

B: Ja.

I: Ok.

B: Es gibt eh n GPS System.

I: Und das sagt dir dann wo du hinfahren sollst?

B: Du musst schon entscheiden wo es dir zeigen soll wo du hinfahren musst.

I: Ok. Und kriegst du das gut raus. Kannst du dich gut zurecht finden bei dem Spiel?

B: Ja schon.

I: Und hast du das irgendwie in dem Spiel gelernt?

B: Ja.

I: Ok. diese Art und Weise sich zurecht zu finden, wie hast du das rausgekriegt wie man das macht?

B: Also am Anfang wars so ich bin einfach nur die Rennen gefahren und funktioniert, aber wenn es so ist dass du auch mal n bisschen herumfährst und Autorennen das heißt außer du kannst überall hinfahren und dann erstens kannst du dabei Geld verdienen und zweitens kommst du dann halt rum sozusagen also kommst du überall mal hin und siehst du wo die Shops sind.

I: Ah ok. Und kannst du dir und dann gehst du in die Shops rein und dann kannst dann irgendwie dein Auto auf...

B: Und dann werden sie auf der Karte angezeigt und dann kann ich immer hinfahren.

I: Du musst erstmal dahin gefahren sein und dann werden sie auf der Karte angezeigt. Ok, kannst du dir vorstellen dass sowas irgendwie wie das finden von so Shops oder dass sie dann auf deiner Karte gespeichert sind das sowas auch in Wirklichkeit vorkommt?

B: Also sowas ähnliches, zum Beispiel das ich n Spieleshop muss ich erst finden dann wirds in meinem Hirn gespeichert cool ein Spieleshop da und dahin, sozusagen.

I: Und danach kannst du dann da selber hin gehen, das heißt das is n bisschen so wie in Wirklichkeit.

B: Dann weiß ich der ist gut der ist blöd ich geh zu dem. Kann ich mir zur Not von wem zeigen lassen wo der is, aber dann weiß ich wo ich hingehen muss.

I: Ok, ist das in dem Spiel auch so dass du dir von anderen zeigen lassen kannst von den von den ...

B: Vom GPS-System.

I: Von dem GPS-System kannst du dir zeigen lassen wie man dahin kommt.

B: Also zu den meisten Stellen kann ich selber fahren, aber es gibt halt so Autobahn mit Brücken und so und das is da kann man sich manchmal schon ziemlich verfransen.

I: Ok. Muss man bei dem Spiel auch was planen?

B: Bisschen schon. Also mit den Sponsoren ist es so, du kannst Sponsoren nehmen da sind die Karriererennen leichter das heißt die schweren Rennen sind nicht ganz so schwer, weil es andere Renntypen sind und dafür kriegst du weniger Geld und sowas. Ich hab halt jetzt eher nen leichten genommen, weil dann gabs die leichtesten Rennen, nicht ganz so viel Geld, aber dann konnt ich halt das war auch der langwierigste so musst ich erstens nicht so schnell nen neuen machen und zweitens konnt ich den halt von der Zeit her schneller machen weil die Rennen davon leichter sind und daher musst ich nicht so lange dran kauen und es ist halt schon n bisschen auch planmäßig und es ist auch so wenn du total hä... Sachen die du total hässlich findest auf dein Auto machst, die aber der Computer schön findet hast du am Anfang am Ende irgendwie so n Wrack das nach Kacke aussieht, und dann kannst du nicht mehr umstellen weil du das Geld dazu nicht hast.

I: Ok. Das heißt bei der Planung musst du immer auch auf die auf die Strategie achten und kucken irgendwie wofür du viele Punkte kriegst und wofür du wenig Punkte kriegst und so.

B: Also das ist nicht unbedingt so beim Auto musst bei den Aussehensachen musst du auch kucken was du schön findest und nicht nur was der PC schön findet.

I: Ok. Und hast du das das wie man sowas plant hast du das bei dem Spiel gelernt oder konntest du das vorher schon?

B: Also, teils, teils.

I: Was hast du davon bei dem Spiel gelernt?

B: Also am Anfang wars so ich hab alles was ich wollte was geht auf mein Auto geklotzt nach einer Weile bin ich drauf gekommen, dass das hässlich aussieht und hab dann alles wieder abgebaut was natürlich ein extremer Geldaufwand war.

I: Mhh. Und was hast du vorher schon gelernt oder vorher schon gekonnt?

B: Also ich hatte schon am Anfang gecheckt, dass man also den Sinn des Spieles hab ich schon geschnallt Rennen fahren, tunen gehen, mehr bessere Rennen, schwerere Rennen fahren, mehr Geld kriegen, besser tunen gehen usw.

I: Und kanntest du solche Planungssachen schon von anderen Computerspielen?

B: Mhhhh. Also die Art von Planung noch nicht so viel.

I: Die Art von Planung noch nicht. Und kommt das in Wirklichkeit auch mal vor, das man sowas so planen muss?

B: Ja schon.

I: Wo kommt das in der Wirklichkeit vor?

B: Zum Beispiel geh ich jetzt mit X spazieren, also mit meiner Mutter spazieren oder bleib ich hier und lieg im Bett.

I: Und das ist dann ne ähnliche Planung wie die Planung die du für das Spiel machst?

B: Nein eher nicht, weil es ist so raff ich mich auf, mach n bisschen unangenehme Sachen um danach ne schönere Sache zu machen oder bleib ich faul pflanz mich ins Bett und mach gar nix.

I: Das heißt das ist ganz anders als in dem Spiel?

B: Ja.

I: Also Planung kommt schon vor, aber die Planung ist ganz anders als die in ...

B: Also Planung, wenn du bei einer Sache Planung lernen dann kanntest du auch bei anderen Sachen gut planen.

I: Und bei welcher Sache hast du Planung gelernt?

B: Pfff. Halt allgemein überall.

I: Kannst du mal n Beispiel sagen?

B: Das erste Mal hab ich äh geplant als ich mich entscheiden musste, ob ich mir ne kleine Süßigkeit kaufe oder eine Woche warte und davon eine Große kaufe.

I: Ok. Als du das erste Mal Taschengeld gekriegt hast.

B: Ja. Also davon hab ich eigentlich Planung am meisten gelernt, weil zum Beispiel ich hab jetzt ziemlich viel Geld von meinem Geburtstag und ich könnts verprassen gehen und ich will mir davon jetzt halt nen neuen Gameboy kaufen statt diesen. Und früher wars so Taschengeld die ... ich hab höchstens ein bis zwei Tage das Geld behalten und danach wars weg.

I: Ok. Und solche Planungen die du in Wirklichkeit jetzt gelernt hast mit dem Taschengeld, ähm die kanntest du dann auch für das Spiel benutzen, weil das da ähnlich läuft?

B: Ja.

I: Ok. Und ist das manchmal umgekehrt das du so n so Tricks im Spiel gelernt hast und das in Wirklichkeit ...

B: Ja.

I: Und kanntest du da n Beispiel für sagen?

B: Zum Beispiel bei dem anderen Spiel bei dem World of Warcraft ist es so das man halt Ausrüstungen und so haben kann und man besser kämpfen kann, kann ich sagen verkauf ich das Stück das mir diese und diese Sachen bringt oder nehm ich das und das ist halt schon brauch ich dann schon etwas Planung. Oder wofür geb ich halt mein Geld aus.

I: Ok. Und gibts da n Beispiel für in Wirklichkeit wo du das in Wirklichkeit benutzen kanntest?

B: Ja manchmal schon, zum Beispiel geh ich mir mit diesen Sachen kiloweise Süßkram kaufen oder mach ich das und das mit dem.

I: Ja aber das konntest du ja vorher schon. Das wäre ja dann was was du vorher schon konntest und im Spiel dann benutzt. Gibts denn was was du im Spiel gelernt hast und dann hinterher in Wirklichkeit so gemacht hast?

B: Puh, also es gibt bestimmt n paar Sachen, aber ich kann jetzt so direkt kein Beispiel nennen.

I: Ok, ist das bei dem bei dem Need for Speed auch so, dass man Gegner angreifen muss?

B: Angreifen also, man kann halt rammen und so aber wirklich gewaltsam bekämpfen außer chraschen, ne, nein.

I: Muss man nicht. Aber man muss ihn mit dem Auto sozusagen, also nicht nicht jetzt das du mit der Figur gegen die andere Figur kämpfst, aber du musst mit deinem Auto gegen das Auto von dem Gegner fahren.

B: Du musst nicht dagegen fahren, also du musst sozusagen schneller fahren als er, also du bekämpfst sie sozusagen friedlich.

I: Ah, ja, du musst ihn aber schon überholen, also wenn du jetzt hinter dem fährst musst du quasi angreifen und überholen.

B: Ja.

I: Ok, hast du das hast du sowas irgendwie bei dem Spiel gelernt oder konntest du das vorher schon?

B: Was?

I: Gegner angreifen.

B: Also Gegner angreifen. In welchem Sinn?

I: Ja stimmt das ist nicht so eindeutig. Beim überholen. Wie ist das beim überholen irgendwie also wenn du jetzt wenn jetzt in dem Sinne das du den überholst, konntest du das hast du sowas vorher schon Mal gemacht oder hast du das in dem Spiel gelernt?

B: Überholen...also ich hab davor schon mal so ein Spiel gespielt da hab ich auch immer überholt.

I: Und kommt das vor, dass du in Wirklichkeit also weißt du in Wirklichkeit n Beispiel wo du mal jemanden überholt hast?

B: Überholen, also jetzt nicht mit dem Auto.

I: Ne nicht mit dem Auto, aber beim rennen oder Rad fahren.

B: Beim Rad fahren schon. Man muss immer, also wenn mas, aber beim Rad fahren wars nicht so, dass ich ein Wettrennen gemacht habe, also bei dem ist es so, du wenn du direkt hinter dem fährst, also im Windschatten kriegst du Nitro. Und dann musst du manchmal ist es immer so, wenn das, also wenn ich hinter ihm bin und er vor mir ist, fahr ich so lange bis ich fast an ihm anstoße dann fahr ich äh zur Seite ab, und manchmal ramm ich ihm in die Seite, wenn die anderen weit genug weg sind und wenn die anderen in der Nähe sind, schau ich obs ne enge Straße ist, wenn ja ramm ich ihn auch, weil sie dann in ihn reinfahren könnten und wens ne breite Straße is dann überhol ich ihn einfach, weil mein Auto meistens besser ist.

I: Ok. Und weißt du ob das in in Wirklichkeit auch so funktioniert?

B: Also bei Chrashrennen wo man auch wos auch ums rammen geht, schon.

I: Und das mit dem Windschatten.

B: Also beim Windschatten kriegt man füllt sich zwar die Nitroflasche nicht, aber ich glaub schon, dass man dann ne bessere Beschleunigung und so hat.

I: Ja, aber du hast das noch nie irgendwie mal benutzt, dass du beim Fahrrad fahren, wenn du jetzt mit jemandem Rennen machst, dass du erst im Windschatten von dem fährst und den dann...

B: Also beim Fahrrad fahren kann man nicht so im Windschatten fahren.

I: Ok. Ähm muss man bei dem Spiel bei dem Need for Speed viel wissen? Oder viele Sachen irgendwie lernen?

B: N paar Sachen schon: du musst wissen wie du dein Auto tunest, für was du Geld aus gibst, wie du Kurven fährst, wie du am besten beschleunigst, wann du dein Nitro verbrauchst, wie du Nitro bekommst, also schon, das häuft sich schon.

I: Ok also man muss ne Menge wissen und diese Sachen so wie wie du irgendwie dein Auto am besten tunest und so kannst du dir vorstellen das im wirklichen Leben mal zu benutzen?

B: Also ich glaub nicht, dass ich mein Auto so unglaublich aufmotzen werde, vielleicht werd ichs umstreichen lassen, aber ich werd glaub ich keine Vinlis oder sowas draufkleben.

I: Ich muss noch mal auf die V.... was sagst du immer? Vin... Vinlis?

B: Vinlis.

I: Vinyl. Das heißt Vinyl. Vinlis, ok. Aber das heißt du du hast du schon mal darüber nachgedacht irgendwie wenn du mal n Auto hast wenn du größer bist irgendwie das du dann irgendwie vielleicht umlackieren lässt oder ahmmmm den Motor tunest oder sowas?

B: Also den Motor tunen da ist es glaub ich lukrativer sich n besseres Auto zu kaufen das so n Motor aufzutunen bringt im bei nem wirklichen Auto glaub ich reichlich wenig, außer du willst jetzt wirklich Rennen damit fahren.

I: Und in dem Spiel ist das anders?

B: Ja, weil da fährst du ja Rennen.

I: Ja, klar aber das mit dem auftunen von dem Motor das bringt mehr oder das bringt...

B: Na, also Motor tunen bringt nicht so viel.

I: Du brauchst eigentlich n dickeres Auto. Also es is wie in Wirklichkeit.

B: Also du brauchst eher so ECU oder so heißt das. Da, zum Beispiel bei ECU gibt es Sachen die man tunen muss, die heißt ECU und die bringt am meisten. Und da kann man halt....

I: Aber du weißt gar nicht was das ist?

B: Bringt am meisten.

I: Bringt am meisten.

B: Und Getriebe kann man gut tunen und Fahrwerk, bringt viel Handling. Und so weiter. Also Turbo bringt sehr sehr viel Handling und sehr sehr viel [unverständlich].

I: Und hättest du Lust dazu mal irgendwie Autorennen zu fahren?

B: Also wenn mit nem ferngesteuerten Auto aber ...

I: Aber nicht selber drinsitzen.

B: Schlechte Idee.

I: Ok. Ok. Musst du bei dem Spiel immer auf viele Sachen gleichzeitig achten?

B: Hmm, kommt drauf an wo ich gerade bin, in nem Rennen schon, muss ich kucken wo der Gegner ist, wie er mich rammen kann, wie ich ihn rammen kann, wann die nächste Kurve kommt und so weiter und so fort.

I: Ok. Und hast du das in dem Spiel gelernt, dass du auf diese ganzen Sachen gleichzeitig achtest?

B: Ja schon.

I: Ok. Und ahm und auch wieder irgendwie wie das in Wirklichkeit ist. Kommts in der Wirklichkeit auch schon mal vor? Also hast du das hast du das vorher schon gekonnt, dass du viele Sachen gleichzeitig machst?

B: Schon n bisschen, aber nicht ganz so gut.

I: Ok. Weißt du n Beispiel wo du das vorher schon gemacht hast? Das du auf mehrere Sachen gleichzeitig achtest.

B: Mhh. Ich hab schon mal gleichzeitig Kekse gegessen und Schach gespielt.

I: Gleichzeitig Kekse essen und Schach spielen, ok.

B: Oder Kakao trinken und lesen, oder Kekse essen, Schach spielen und lesen. Oder Musik hören, Computer spielen und ...

I: Oder Kakao trinken, Kekse essen, Schach spielen und lesen. Und telefonieren. Ok. Ist das denn so dass die die dieses mehrere Sachen gleichzeitig machen, was du in dem Spiel machst, dass du das in Wirklichkeit auch mal gemacht hast oder das du das irgendwo benutzen konntest?

B: Was?

I: Mehrere Sachen gleichzeitig machen.

B: Manchmal schon.

I: Weißt du da n Beispiel für?

B: Es ist sehr praktisch Kekse essen und Schach spielen gleichzeitig.

I: Ok das konntest du glaub ich schon bevor du das Computerspiel gespielt hast, oder ?

B: Schon. Klavier spielen und ... na gut Klavierspielen und lesen hab ich beim Klavier spielen gelernt.

I: Ok, aber fällt dir jetzt kein Beispiel ein wo du was in nem Spiel gelernt hast was du dann in Wirklichkeit auch gemacht hast?

B: Nein noch nicht. Also es gibt Lernspiele da hab ich schon ganz praktische Sachen gelernt, aber ....

I: Bei den Lernspielen ja. Aber das waren dann nicht irgendwie jetzt so Sachen wie die Geschicklichkeit oder das gleichzeitig machen ...

B: Doch manchmal schon, also es gibt es gibt so Addy heißt das, das hab ich glaub ich eh, das verstaubt momentan irgendwo.

I: Das war auch glaub ich Volksschule erste Klasse, n?

B: Das war aber ganz lustig.

I: Und da hast du aber jetzt nicht irgendwie nicht gelernt mehrere Sachen gleichzeitig machen zu machen, sondern das waren Leseübungen, oder?

B: Nein, das war Englisch.

I: Englisch war das.

B: Nein hab ich nicht bei dem. Bei dem nicht, also bisher konnte ich die Sachen die ich dort gelernt hab noch kaum einsetzen.

I: Ok. Noch mal zu dem Need for Speed. Weißt du was bei dem Spiel wichtig ist und was nicht?

B: Also nicht wichtig ist es also also jetzt so Zivilisten also so halt die nicht an Rennen beteiligt ist also die [unverständlich] haben ist überhaupt nicht lukrativ, weil erstens es macht n bisschen Nitro weg, zweitens es nimmt extrem viel Geschwindigkeit weg und drittens es ist also es sieht manchmal cool aus, wenn du irgendwem rammst mit so nem Geländewagen und der dann in der

Gegend herumfliegt und du einfach gemütlich weiterfährst, aber sonst ist das eigentlich nicht lukrativ. Und am wichtigsten ist es eigentlich sein Auto gut zu tunen.

I: Ok. Und wie hast du das rausgekriegt was wichtig ist in dem Spiel und was nicht?

B: Es ist nicht so schwer zu wissen dass es du musst gegen andere Autos zu fahren.

I: Ok. Und das hast du aber jetzt also das das in dem Spiel wichtig ist, hast du in dem Spiel gelernt oder war das jetzt irgendwie was du gerade gesagt hattest, was was du dir aus dem wirklichen Leben dann für das Spiel so gedacht hast?

B: Nein, nein das hab ich schon in dem Spiel gelernt glaub ich. Also es kann sein dass ich so und so schon dachte lieber nicht in andere Autos reinfahren, aber...

I: Kommen denn in dem Spiel Sachen vor äh wo das nicht so ist, dass es in Wirklichkeit ähnlich ist?

B: Ja schon.

I: Weißt du da n Beispiel für?

B: Zum Beispiel ist es in Wirklichkeit unwahrscheinlich dass man jetzt illegale Rennen fährt, also es wär schon möglich, aber nicht in dem Stil in dem die das da machen. Also schon so ähnlich, aber ich glaub nicht dass die dann ne echte Rennstrecke aufbrechen um da drauf zu fahrn, das machen die da manchmal, das glaub ich nicht das das je passiert ist.

I: Mhh. Also du hast nicht den Eindruck das das was die Geschichte von dem Spiel ungefähr so ist wie das in Wirklichkeit?

B: Doch ungefähr schon, ungefähr schon.

I: Also da gibts schon Ähnlichkeiten.

B: Ja schon n paar.

I: Ok, aber du hast nicht so viel Bock irgendwie in ne illegale Rennszene einzusteigen, darum scheint dir das mit dem die die Vergleichbarkeit mit der Wirklichkeit nicht so besonders.

B: Es gibt Leute denen das Spaß macht, aber ich denk erstens gibts ziemlich hohe Strafen dafür, zweitens kostets n heiden Geld dein Auto so aufzumotzen das es wirklich so schnell fährt, drittens wo willst du das aufmotzen und viertens halt ichs für vollkommen unnötig und nicht rentabel.

I: Mhh. Ok. Jetzt hast du grade gesagt, dass du bei dem Spiel äh gelernt hast dass manche Sachen wichtiger sind und andere unwichtiger und dass du dann eher wenn du in dem Spiel gut abschneiden willst die Sachen machst die wichtiger sind.

B: Ja.

I: Ok. Is sowas in Wirklichkeit auch manchmal so, dass es dass du verschiedene Sachen dir aussuchen kannst und dir dann überlegst was ist wichtiger und was ist unwichtiger?

B: Ja schon. Hab ich grade eh schon n Beispiel genannt.

I: Sags mir nochmal.

B: Ob ich lieber mit meiner Mutter spazieren gehe oder im Bett liegen bleibe.

I: Ok und ist die Art also wenn du das wenn du das in dem Spiel entscheidest ist das dann ähnlich wie die Entscheidung in Wirklichkeit oder nicht?

B: Kann ich nicht so gut sagen.

I: Eher verschieden?

B: Kann ich nicht sagen.

I: Eher ähnlich? Wann könnte das ähnlich sein und wann könnte es verschieden sein?

B: Also ich glaub nicht, dass ich jemals entscheiden werde was ich in meinem Auto aus- und einbauen werde, aber ... manchmal ist es schon also vom Prinzip ...

I: Oder das du in dem Autorennspiel entscheidest ob du spazieren gehst oder im Bett liegen bleibst.

B: Ja.

I: Also das sind ganz verschiedene Sachen für dich?

B: Ja.

I: Und diese diese das die Schwierigkeit sich zu entscheiden ist nicht ähnlich?

B: Ja. Müssen wir das noch lange machen, weil einen Blick auf die Uhr?

I: Ja das sind, es dauert nicht mehr so lange ne. Ahm. Muss man bei dem Spiel logisch denken?

B: Manchmal schon.

I: Man muss logisch denken.

B: Mhh. Ja manchmal.

I: Ok. Und kannst du das gut?

B: Also kann ich jetzt nicht so gut beurteilen, weil ich nicht so unglaublich viele Beispiele habe die auch dieses Spiel spielen, weil das veraltet ist, aber...

I: Ok. Ah hast du noch andere weißt du noch andere Stellen wos in deinem Leben wos drauf ankommt logisch zu denken?

B: Mhh Schule hauptsächlich.

I: In der Schule zum Beispiel. Und kannst du das in der Schule gut?  
 B: Also ja.  
 I: Und ist das eher so, dass du dieses logische denken was du in der Schule lernst dann auch für die Computerspiele benutzt oder ist es eher so dass du das logische denken was du in den Computerspielen lernst auch für die Schule benutzt?  
 B: Beides nicht.  
 I: Ganz andere Logik hat nichts miteinander zu tun.  
 B: In der Stunde mit irgend nem [unverständlich] aufkreuzen würde.  
 I: Ok. Also das heißt das würde nur funktionieren, wenn du in der Schule auch mit nem dicken Auto aufkreuzst.  
 B: Ja und auch damit fahre.  
 I: Ok und die die Logik die du in der Schule zum Beispiel in der Schulstunde brauchst die hat da nichts mit zu tun.  
 B: Nein.  
 I: Ok. Muss man bei dem Spiel Phantasie haben?  
 B: Nein eigentlich nicht.  
 I: Keine Phantasie.  
 B: Also..., nein eigentlich nicht.  
 I: Nicht wirklich. Muss man dabei Rätsel lösen?  
 B: Nein auch nicht, eigentlich.  
 I: Keine Rätsel. Musst du nicht irgendwie versuchen rauszukriegen wo du Tuningteile kriegst oder ähm... wie man ...ah das ist nicht wirklich n Rätsel oder?  
 B: Also das kann ich nebenbei während ich Rennen fahre kann ich das auskucken aber sonst.  
 I: Ok. Ist das bei dem Spiel so, dass man manchmal irgendwie so, dass da Sachen irgendwie so ablaufen, und man lange warten muss bis man wieder weiterspielen kann oder geht das die ganze Zeit eins nach dem anderen immer weiter?  
 B: Also die höchsten Wartezeiten die ich bisher hatte waren zehn Sekunden oder sowas.  
 I: Das heißt man muss nicht irgendwie geduldig sein bei dem Spiel oder lernen ...  
 B: Manchmal schon, am Anfang. Es gibt so Rennen die man total langweilig findet, die man aber machen muss.  
 I: Und das ist dann irgendwie was wo man dann geduldig sein muss, aber du fährst dann ja das Rennen, von daher ist es jetzt nicht so, dass du irgendwie sehr geduldig sein musst, n. Ok. Muss man bei dem Spiel cool bleiben?  
 B: Also man darf sich nicht unglaublich aufregen und die Tastatur irgendwo hinprügeln, wenn der Gegner einen Fitzel vor einem fährt, aber ...  
 I: Also muss man schon n bisschen cool bleiben?  
 B: Ja.  
 I: Und sich beherrschen und darf sich nicht so sehr aufregen. ok. Kannst du das gut denn irgendwie cool zu bleiben?  
 B: Also neulich wars so, dass ich meiner Meinung nach vor dem Gegner ins Ziel gekommen bin, des Computers Meinungs nach nicht und das hat mich schon n bisschen aufgeregt, weil das war wieder so n Karriererennen das ich schon fünf oder sechs Mal gefahren bin und ich sag zu mir „ha endlich gewonnen, mein Auto fährt schneller, jetzt bin ich vor dir ins Ziel gekommen“ und dann war ich zweiter und ich musste es gewinnen.  
 I: Mh. Und dann hast du dich geärgert?  
 B: Ja.  
 I: Ok. Aber dann war das Rennen ja auch vorbei dann konntest du auf die Tastatur hauen, oder?  
 B: Ne, ich habs einfach neu gestartet und bin dann weggecurst.  
 I: Ok. Ist das manchmal in Wirklichkeit auch so, dass man was verliert und sich dann irgendwie cool, das man dann cool bleiben muss und ...?  
 B: Mhh. Aber das ist anders. Da...  
 I: Kannst du kannst du versuchen...also das heißt das ist n das ist nicht so wie in dem Spiel wenn man in Wirklichkeit cool bleiben muss. Kannst du versuchen zu beschreiben wo der Unterschied is?  
 B: Also es is beim Spiel so, dass zum Beispiel wenn dich jemand ärgert dann ist es im Spiel so nicht wenn du einmal verlierst dass da dann immer wieder steht verloren, verloren, verloren, verloren, verloren, sondern dass mans dann neu starten kann und vielleicht gewinnen kann.  
 I: Und das ist in Wirklichkeit nicht so, dass man das wiederholen kann?  
 B: Ja. Also wär cool.  
 I: Aber klappt nicht. Und äh klappt das denn bei dir auch dass du in Wirklichkeit cool bleibst?

B: Nicht ganz so gut.

I: Nicht ganz so gut. Ok, das heißt das ist das is also in dem Spiel ganz anders und das das du das cool bleiben in dem Spiel gelernt hast, das ist deswegen ganz ... also das hilft dir in Wirklichkeit nichts, weil du in dem Spiel das einfach neu starten kannst und das in Wirklichkeit nicht geht.

B: Ja.

I: Ok. Gibts noch irgendwas was dir zu den Computerspielen einfällt wo du sagen würdest das nützt dir in Wirklichkeit was?

B: Nein. Eigentlich nicht.

I: Eigentlich nicht, sind zwei ganz verschiedene Sachen.

B: Also bei so Spaßcomputerspielen fällt mir jetzt direkt nix ein.

I: Aber bei Lernspielen wäre das anders.

B: Ja.

I: Ok. Und bei Lernspielen ist das aber schon so, dass die was fürs reale Leben bringen.

B: Ja.

I: Zum Beispiel.

B: Bei dem Addy hab ich besser Englisch gelernt.



## Interview C

I: Wie alt bist du?

C: Ich bin 11 Jahre alt.

I: Ja. Und in welche Schule gehst du?

C: Auf die X.

I: Ah. Was ist das für eine Schule. Also ist das eine Sportschule, oder?

C: Ja es ist eine Sportschule.

I: Ja.

C: Und es ist eine große Schule.

I: Ja, ok. Und ist das ein Gymnasium?

C: Ja das ist ein Gymnasium.

I: Ein Sportgymnasium, oder?

C: Ja.

I: Ok, ahm. Welches ist dein Lieblingscomputer- oder Lieblingskonsolenspiel?

C: Also, ich hab eigentlich viele, aber am liebsten spiele ich Strategiespiele.

I: Ok. Und hast du da ein Lieblingsstrategiespiel?

C: Ja und zwar ZooTycoon, da muss man sich einen eigenen Zoo bauen.

I: Ok. Äh, weißt du warum das dein Lieblingsspiel ist?

C: Naja also wahrscheinlich weil weil man da selbst etwas erschaffen muss, weil man mit nichts anfängt und dann eigene Sachen baut.

I: Ja. Ok, also du hast einfach nur Geld zur Verfügung und dann kannst du anfangen? Ok. Ahm. Es geht also die Fragen die ich dir stell die die die beziehen sich in dem Fall auf das Spiel, wenn das recht ist. Also das du immer bei einem Spiel bleibst, nicht das wir immer so wechseln. Ist das gut, ja?

C: Mhh.

I: Ähm, also was muss man bei dem Spiel genau machen? Also wenn du da dir da vorstellst du beginnst jetzt...

C: Man fängt an mit einem kom.. mit einem einfachen Grundstück mit einem Eingang und da muss man halt anfangen mal ein Gehege für ein Tier zu bauen und das Gehege muss man dann an das jeweilige Tier anpassen, zum Beispiel die Pflanzen, nicht jedes Tier mag jede Pflanze und beim Tier steht welche Pflanze es mag und die muss man dann reintun und umso glücklicher umso mehr man das anpasst umso glücklicher wird das Tier umso glücklicher das Tier ist umso glücklicher werden die Besucher und umso mehr spenden sie zum Beispiel.

I: Wie bist du da draufgekommen dass du das so machen musst?

C: Ich habs einfach oft gespielt das Spiel.

I: Ja, also das erste Mal hast du einfach ausprobiert oder wie bist du draufgekommen, dass du das so machen musst?

C: Beim ersten Mal hab ich einfach mal gespielt hab die Mama ein paar Sachen gefragt und hab einfach drauf los gespielt, ich konnte bei diesem Spiel einfach alles ausprobieren.

I: Ja. Also man praktisch du hast jetzt es ist nichts passiert, wenn du irgendwas ...

C: Ja und man kann alles rückgängig machen oder verkaufen und neu bauen.

I: Ok, ähm. Und was muss man jetzt bei dem Spiel besonders gut können?

C: Also eigentlich muss man muss man nicht sehr viel können, aber man lernt viel dazu über die Tiere lernt man viel dazu wo sie leben. Und es gibt auch ein Zoolexikon da kann man, man kann über jedes Tier und viele Dinge kann man etwas nachlesen.

I: Ja. Das heißt und kannst du die Dinge die du jetzt da über die Tiere gelernt hast, kannst du das auch so in deinem Alltag brauchen?

C: Ja also ich kanns schon brauchen zum Beispiel in Biologie da bringt einem das sehr viel.

I: Ja. Das heißt du weißt für Biologie was jetzt ein Tier frisst zum Beispiel, oder?

C: Ja genau.

I: Und was noch?

C: Welches Biom das Tier mag, ob es lieber im Jungle ist oder in der Savanna. Salzwasser oder Süßwasser.

I: Aja. Gut ok, und hast du das Spiel von Anfang an gekonnt, du hast schon gesagt eben dass du mit der Zeit halt praktisch....

C: Nein, also also man kann also man kanns nicht können oder nicht können, man kann nur halt besser werden, aber ganz am Anfang waren mein Tiere sehr unglücklich und die Besucher haben dauern gesagt sie finden irgendetwas nicht und wenn ich das aber jetzt spiel dann bau ich

schon von Anfang alles genau so wie es die Tiere mögen und so. Also man weiß dann bei vielen Tieren weiß man dann schon ganz genau was die mögen und was sie nicht mögen.

I: Ja, ok. Das heißt du hast es irgendwie durch aus... würdest du sagen wenn du zusammenfasst durch ausprobieren, oder?

C: Ich hab's ja durch ausprobieren. Man baut was hin und bei dem Tier kommt entweder ein grüner oder ein roter Smile, wenn der rote kommt macht man's einfach wieder rückgängig und probiert was Neues.

I: Ok. So lange bis du bis das Tier halt zufrieden ist oder so?

C: Genau.

I: Ok. ahm. Muss man bei dem Spiel eine Figur steuern?

C: Also bei ZooTycoon1 überhaupt nicht aber es gibt auch schon ZooTycoon2 da kann man...

I: Aber du sprichst über ZooTycoon1 stimmt das?

C: Ja. Und da kann man da kann man selbst so ein Tierpfleger oder Wartungsarbeiter sein und dann und dann versetzt man sich in die in den Zoobesuchermodus heißt das dann geht man selbst herum kann Gehege reparieren oder Futter nachfüllen.

I: Ok, und hast du das bei dem Spiel gelernt die Figur zu steuern oder hast du das woanders gelernt?

C: Also die Figur zu steuern ist total einfach, einfach nur mit den Pfeiltasten und es wird und wenn man etwas machen möchte steht jedes mal oben mit der Leertaste es gibt eigentlich nur die Pfeiltasten und die Leertaste also es ist total einfach.

I: Also es ist im Spiel beschrieben wie du die Figur steuerst?

C: Ja.

I: Das heißt du hast in dem Spiel gelernt wie du die Figur steuerst?

C: Genau.

I: Und kannst du jetzt das auch so in deinem im realen Leben brauchen dass du die so eine Figur steuern kannst, wie zum Beispiel den Zoowärter oder so?

C: Naja, also eigentlich glaub ich nicht, dass man es brauchen könnte, aber es ist fürs Spiel ist es sehr sehr praktisch.

I: Fürs Spiel, für das oder für ein anderes Spiel?

C: Na für das eine Spiel.

I: Ok, das heißt du verwendest es jetzt sonst nirgends nur in dem Spiel kannst du brauchen, dass du die Figur steuern kannst. Ok. Musst du bei dem Spiel schnell reagieren können?

C: Also bei dem Spiel muss ich wenn jetzt steht ein Tier ist sehr krank oder so dann muss ich schon schnell reagieren, aber sonst kann man sich für alles Zeit lassen.

I: Ja, also es gibt nicht so, dass du in einer gewissen Zeit zu einem gewissen Ziel kommen musst, sondern du musst einfach schauen, dass es dem Tier so schnell wie möglich wieder gut geht?

C: Das das gibt es schon, und zwar kann man wählen eine Kampagne, da muss man dann in einer bestimmten Zeit zum Beispiel so und so viel so und so zufrieden müssen die Besucher sein. Ganz unten gibt es eine Liste mit Anzeigen wie viele wie hoch also in Prozent wie glücklich die Tiere, die Mensch... und die Besucher halt sind.

I: Und was musst du da genau dann machen? Also.. Du musst schauen dass die Besucher dann zufrieden sind? Oder was hat das jetzt mit schnell reagieren zu tun?

C: Ja. Na also da steht dann einfach, na man hat zum Beispiel es gibt auch eine Zeitanzeige und und bei den bei der Herausforderung von der Kampagne steht man muss das und das schaffen in zum Beispiel sechs Monaten, muss müssen die Besucher zu achtzig Prozent zufrieden sein. Da muss man eben auch für die Besucher viele Dinge bauen: Toiletten und Getränkestände.

I: Ah verstehe, das ist eine Kampagne?

C: Ja. Und wenn einem das Geld ausgeht muss man muss man natürlich warten und das kann sehr viel Zeit kosten.

I: D.h. du musst schnell reagieren wenn die Besucher unzufrieden sind und wenn die Tiere krank sind oder so.

C: Genau, ja.

I: Ok. Und hast du das jetzt beim Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt?

C: Ja, also das ist das lernt man einfach beim Spiel, man weiß auch man weiß auch wenn man das Spiel das erste Mal spielt, so muss man das machen, es ist überhaupt nix kompliziert.

I: Ja, ok und kannst du jetzt also das was du jetzt also das mit dem schnell reagieren, ähm, kannst du das auch fürs reale Leben brauchen?

C: Ja bei dem glaub ich schon dass man es brauchen kann.

I: Und kannst du auch brauchen. Also fällt dir vielleicht ein Beispiel ein wo du in deinem Alltag vielleicht brauchen kannst das schnell reagieren?

C: Also mir fällt jetzt auf die Schnelle nichts ein aber es gibt bestimmt einige Dinge.

I: Ja, fällt dir nichts ein. Also zum Beispiel wenn du ... ich mein du bist jetzt kein Zoodirektor, aber vielleicht bei anderen Dingen, ähm, wenn du zum Beispiel im Sport oder so ja, wenn du schnell reagieren musst, weil jetzt gerade ein Ball auf dich zu kommt oder so, kann man das mit so etwas vergleichen vielleicht?

C: Nein also mit dem kann man es nicht vergleichen, es bleibt trotzdem immer genug Zeit, also. Auch wenn ein Tier zum Beispiel schwer krank ist, bleibt einem trotzdem noch genug Zeit einen Tierpfleger dort hin zu schicken oder so.

I: Das ist jetzt eine andere Schnelligkeit wie beim Sport oder so.

C: Ja das ist eine andere Schnelligkeit.

I: Gut, muss man bei dem Spiel schnell wissen was man tun muss?

C: Naja also wissen tut man's eigentlich schon von Anfang an, weil oben hat man eine Liste da steht immer in den da stehen immer zum Beispiel die Besucher suchen Toiletten oder ein Tier ist krank oder so das steht immer oben und wenn man dann etwas ließt und man ist schnell dort, dann kann man auch handeln. Und so groß ist der Zoo eigentlich nicht. Und es gibt auch eine kleine Karte wenn man dort irgendwo draufdrückt, dann ist man sofort dort.

I: Ja. Das heißt man muss halt lesen können, oder, das man überhaupt das erledigen kann was das Spiel verlangt, oder?

C: Naja eigentlich muss man nicht lesen können, die Tiere zum Beispiel sind mit Bildern und mein kleiner Bruder spielt das auch schon.

I: Ah wirklich, wie alt ist der?

C: Der ist jetzt sechs Jahre alt, wird im Jänner sieben.

I: Das heißt der weiß schon was er tun muss ohne das zu lesen?

C: Ja. Und er spielt zwar nicht oft, aber er kennt sich trotzdem schon aus.

I: Gut, das heißt ähm du hast das auch praktisch im Spiel gelernt was die Bilder bedeuten und so. Und kannst du das jetzt äh mit dem schnell wissen was du tun musst, kannst du das im realen Leben auch brauchen?

C: Ja ich glaub schon, wenn man wenn man mal vielleicht eine Firma besitzt oder so und man sieht man macht weniger Gewinn und dann muss man halt handeln und irgendetwas machen.

I: Ok, das heißt du kannst es wahrscheinlich erst später brauchen, jetzt in deinem Leben spielt noch keine Rolle. Mhh. Und muss man bei dem Spiel planen?

C: Ja also planen. Eigentlich man kann alles überall hinbauen und es ist eigentlich ziemlich egal, also wenn man wenn man halt noch bestimmte Dinge hinbauen will muss man halt bei dem wenn man Gehege baut Platz lassen aber sonst...

I: Für andere Gehege, oder?

C: Ja auch, aber der Zoo ist eigentlich. Es gibt drei [unverständlich] Größen: klein, mittel, groß. Und sogar wenn man klein einstellt ist der Zoo eigentlich noch ziemlich groß.

I: Aha. Ok. Das heißt du würdest eher sagen man muss nicht so viel planen, jetzt im Vorhinein.

C: Im Vorhinein muss man eigentlich überhaupt nicht planen. Also, man beginnt mit einem Spiel und macht halt einfach ein Gehege und ...

I: Aber du musst also wenn jetzt ein paar sagen wir es sind jetzt drei Tiere krank dann musst du schon planen welches du zuerst versorgst oder wie machst du das dann?

C: Naja also solange die Tiere nicht schwer krank sind, lässt man schicken man vielleicht einen Tierpfleger hin oder kauft sich einen Tierpfleger der das dann macht und der geht dann hin und heilt das Tier und wenn ein Tier jetzt wenn jetzt mehrere Tiere schwer verletzt sind muss ich halt schnell zu einem Tier hin das heilen und es bleibt eigentlich trotzdem immer... man hat lang genug Zeit.

I: Ok, das heißt eigentlich macht der Computer dir den Plan, also so wie du vorgehen musst, kann man das so sagen. Das Spiel macht dir den Plan?

C: Ja es werden auch nie mehrere Tiere gleichzeitig krank, das ist einfach so.

I: Ja, und bei der Kampagne musst du auch nicht planen, würdest du sagen, oder?

C: Nein, man muss eigentlich nicht.

I: Ja, gut. Musst du bei dem Spiel bei dem Spiel einen Gegner angreifen?

C: Nein.

I: Und musst du bei dem Spiel viel wissen?

C: Nein man muss eigentlich überhaupt nichts wissen.

I: Im Vorhinein, sondern man lernt viel über Tiere und so, aber man muss es nicht im Vorhinein wissen.

C: Nein.

I: Und musst du bei dem Spiel viele Dinge gleichzeitig machen?

C: Ja also das schon, besonders wenn man's erst n paar Mal spielt und dann hat man hat man schon viele Tiere, da muss man sich natürlich um alle Tiere kümmern und wenn das eine Tier kein Futter findet und das andere Tier irgendwas hat und muss man halt da muss man dafür sorgen dass alle Tiere glücklich sind.

I: Ok. Da musst du schon viele Dinge gleichzeitig machen. Und hast du das im Spiel gelernt viele Dinge gleichzeitig machen oder hast du das woanders gelernt?

C: Das hab ich eigentlich auch im Spiel gelernt.

I: Ja. Und kannst du das auch brauchen für dein reales Leben, dass du viele Dinge gleichzeitig. Du kannst das ja nehm ich an jetzt, oder?

C: Ja schon.

I: Und kannst du das brauchen auch, oder?

C: Ja schon in der Schule zum Beispiel, wenn wir wenn wir etwas machen und ich hab noch viele Dinge die mich ablenken und so kann ich gleichzeitig zuhören und das wegräumen und das ist sehr hilfreich.

I: Ok, Ja. Also das, das hast du würdest du sagen in dem Spiel gelernt?

C: Ja auch.

I: Auch. Also schon auch wahrscheinlich im realen Leben selber hast du das du dich jetzt auf was anderes konzentrieren kannst und zusammenräumen.

C: Ja schon.

I: Ja also beides eher, ok. Und wie weißt du was wichtig ist in dem Spiel und was nicht?

C: Also es is eigentlich alles gleich wichtig. Und wenn man etwas und es gibt eigentlich nicht viel wichtigere Dinge.

I: Was heißt es gibt nicht viel wichtigere Dinge?

C: Es ist alles gleich wichtig es ist egal was man zuerst macht.

I: Aber wenn jetzt wenn jetzt das Tier krank ist und das a... und du pflegst aber das andere das nicht krank ist, ist doch das ist das nicht wichtiger, dass du das Kranke zuerst pflegst?

C: Nein, also das ist eigentlich nicht. Man hat ja Tierpfleger, die gehen zu dem kranken Tier hin und heilen es und füllen auch das Futter nach und wenn ich inzwischen ein neues Gehege bau konzentrier ich mich eigentlich nur auf das.

I: Aha das heißt du musst dem Pfleger nicht sagen, dass der dort hingehet, sondern das macht der von selber?

C: Ja der macht das schon.

I: Aber was musst du dann machen genau? Weil ich hab gedacht du musst dem sagen, dass du dass der das Tier pflegt.

C: Na also es gibt schon hin und wieder wenn wenn der Computer ein bisschen verrückt spielt, das ist bei allen Spielen so dann muss man man kann jeden Tierpfleger nehmen und irgendwo hin setzen, also schon sagen er soll dort hingehen.

I: Also schon.

C: Ja. können tut man es schon, aber es ist normalerweise nicht so wichtig, dass man es ihm sagt und man kann das mach ich meistens gleich wenn ich ein neues Gehege gebaut hab, kann man dem Tierpfleger ein Gehege zuweisen, das heißt ich nehm einen Tierpfleger und sag er muss sich nur um dieses eine Gehege kümmern.

I: Verstehe. Das heißt das wichtige ist, dass du überhaupt einen die Pfleger einstellst.

C: Genau.

I: Ok. also es geht drum, dass wenn du keinen Tierpfleger einstellst, dass dann die Tiere nicht gesund werden. Ok, verstanden. Ok. Ähm und was jetzt wichtig ist und was nicht weißt du, oder ist dir das klar für das Spiel?

C: Also in dem Spiel ist alles gleich wichtig.

I: Ok. ja, ok. Es ist alles gleich wichtig. Dann können wir zur nächsten Frage, weil dann ist das schwer irgendwie oder wo würdest du sagen hast du das gelernt, dass du das weißt, dass da jetzt alles gleich wichtig ist.

C: Das ist einfach so und das muss man nicht lernen das weiß man.

I: Ok das weiß man.

C: Also das Spiel ist selbsterklärend.

I: Ja. Ok. Und muss man bei dem Spiel logisch denken oder überlegen?

C: Naja, n bissi also, man wird keinem Jungletier einen Savannenbaum ins Gehege, das is schon.

I: Also eigentlich muss man schon überlegen?

C: Ja.

I: Was passiert wenn du jetzt das machst, wenn du jetzt dem einen Savannenbaum reingibst, was ist dann?

C: Dann ist der unzufrieden, und dann mach ich das einfach rückgängig und tu ihm einen anderen Baum hinein.

I: Ok, also eben auch viel durch ausprobieren geht da, also würdest du sagen nicht so viel über logisch denken und überlegen oder schon?

C: Naja, also es sind alle Bäume gekennzeichnet mit dem Biom zu dem sie gehören, aber es gibt trotzdem Tiere die Bäume aus ihrem eigenen Biom nicht mögen und denen gibt man dann halt einfach andere Bäume aus dem Biom.

I: Ok.

C: Aber das lernt man dann schon durch ausprobieren.

I: Ja, ok. Aber jetzt das logisch denken oder das überlegen, hast du das beim Spiel gelernt würdest du sagen oder woanders?

C: Hm. Naja, ich habs sicherlich auch beim Spiel gelernt, aber man weiß eigentlich von Anfang an viel und beim Spiel lernt man dann halt noch mehr.

I: Ja. ok. Und kannst du das auch für dein reales Leben brauchen das logisch denken und das überlegen?

C: Ja ganz bestimmt.

I: Ja, aber jetzt nicht unbedingt ähm das hast du nicht unbedingt beim Spiel gelernt oder oder schon?

C: Naja logisch denken, ich konnte es eigentlich schon immer, aber für andere ist es sicherlich praktisch, wenn sie wenn sie das ausweiten ihr eigenes Wissen.

I: Ok, dann meinst du für andere, die können das Spiel spielen und dann können sie besser.

C: Genau.

I: Ok, und muss man bei dem Spiel Phantasie haben?

C: Eigentlich nicht.

I: Muss man bei dem Spiel Rätsel lösen?

C: Nein.

I: Ähm dauert das Spiel an manchen Stellen lange? Also so dass du vielleicht manchmal ein bisschen ungeduldig wirst oder so vielleicht?

C: Wenn einem zum Beispiel das Geld ausgeht dann kanns schon sein, dass man ein bisschen ungeduldig wird, weil das ist dann einfach ein Teufelskreis. Man hat kein Geld mehr und dann kommen mehr Besucher rein, also man hat dann wieder ein bisschen Geld und man hat aber in der Zeit ist man schon so ungeduldig geworden und kaum hat man wieder Geld kauft man sich das nächste, damit die einfach noch zufriedener werden und dann hat man aber wieder wenig Geld und dann wird man wieder ungeduldig während man auf das nächste Geld wartet und das ist dann einfach ein Teufelskreis.

I: Und was machst du dann in der Zeit wenn du jetzt, sitzt du dann vor dem Computer und musst das ganze beobachten wie du zu Geld kommst?

C: Naja eigentlich muss mans nicht beobachten, wenn alles ok ist dann bleibt meistens auch weiterhin auch alles ok.

I: Aber was machst du dann in der Zeit, also wenn du jetzt aufs Geld wartest, was machst du dann?

C: Naja, weiß nicht dann hol ich mir vielleicht etwas zum trinken oder so.

I: Also du lässt einfach die Zeit vergehen.

C: Ja ich lass einfach die Zeit vergehen.

I: Ok und bist du dann sehr ungeduldig würdest du sagen, wenn jetzt wenn du ...

C: Ich bin schon sehr ungeduldig selbst.

I: Ok, ähm das heißt das Spiel trägt jetzt nicht unbedingt dazu bei, dass du geduldiger wirst?

C: Na, aber es bewirkt auch nicht das Gegenteil, also in diesen Sachen bringt das eigentlich nichts, aber es verhindert auch nichts.

I: Also du wirst nicht noch ungeduldiger das nicht, aber du wirst auch nicht geduldiger oder so.

C: So ist es.

I: Ok und ist das nur jetzt in dem Spiel so oder bist du sonst auch ungeduldig?

C: Ich bin sonst auch sehr ungeduldig.

I: Ok ähm und musst du bei dem Spiel cool bleiben?

C: Naja eigentlich nicht. Man soll halt nicht auszucken und verrückt spielen wegen den kleinsten Sachen, aber es ist nicht so schlimm.

I: Ja, ok und ähm kannst du das also kannst du das gut wenn jetzt irgendwas dich aufregt im Spiel kannst du da gut dann cool bleiben?

C: Naja ich denk schon ein bisschen drüber nach aber es ändert eigentlich nicht meine Handlungen in diesem Spiel.

I: Also würdest du sagen schon oder dann kannst du schon cool bleiben, oder?  
C: Ja.  
I: Und hast du das jetzt in dem Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt würdest du sagen das cool bleiben?  
C: Das hab ich schon immer gekonnt.  
I: Ok das bist du einfach?  
C: Ja.  
I: Oder hast du vielleicht irgendwo anders sonst mal gelernt oder so?  
C: Nein eigentlich nicht.  
I: Ok, und bringst dir das auch in anderen Situationen in deinem Leben was das cool bleiben?  
C: Ich weiß nicht, so eine Situation hatte ich eigentlich noch nicht was wirklich wichtig war.  
I: Naja aber vielleicht bist du ja cool und du merkst es gar nicht, oder so, kann das sein?  
C: Kann sein. Vielleicht hab ich mich schon daran gewöhnt.  
I: Aha ok. Also dir fällt jetzt keine Situation ein wo du sagst da kann ich gut cool bleiben in Wirklichkeit jetzt?  
C: Nein mir fällt nix ein.  
I: Ok und gibt es sonst noch irgendwelche Dinge im Computerspiel die für dein reales Leben etwas bringen jetzt zum Beispiel also aus dem Computerspiel was würdest du sagen ist noch wichtig oder kannst du sonst noch brauchen?  
C: Das man mit das man mit Geld umgehen kann.  
I: Mit Geld umgehen. Das hast du also das ist wichtig. Und hast du das jetzt im Computerspiel gelernt oder hast du das woanders gelernt mit Geld umgehen?  
C: Ja das hab ich schon gelernt auch im Computerspiel.  
I: Auch und sonst noch wo sonst noch?  
C: Und sonst hab ich einfach immer gewusst es ist wertvoll ich hab eigentlich fast nie Geld ausgegeben.  
I: Ja also jetzt zum Beispiel hast du Taschengeld?  
C: Nein ich hab kein Taschengeld aber ich komm trotzdem eigentlich immer irgendwie zu Geld. Meistens bekomme ich für gute Schularbeiten Geld und das spar ich mir dann auf.  
I: Ok das heißt du würdest sagen du kannst mit Geld umgehen und du würdest sagen du hast es im Spiel gelernt?  
C: Ja auch.  
I: Und auch, dass du das einfach dir gut einteilst hast du auch in Wirklichkeit gelernt, beides würdest du sagen?  
C: Mhhh.  
I: Gut dann wars das. Vielen Dank.

## Interview D

I: Wie alt bist du?

D: Zwölf.

I: Und in welche Schule gehst du?

D: Xgymnasium in X.

I: Ein Gymnasium ist das?

D: Ja.

I: Und welches ist dein Lieblingsspiel von den Computer- oder Konsolenspielen?

D: Das kann ich jetzt nicht wirklich so sagen. Da gibts mehrere eigentlich.

I: Ok, sag mal die die du gern magst.

D: Es ist eigentlich Sims und die ganzen Sachen und bei bei halt Internetseiten wo ma halt Spiele runterladen kann und sowas.

I: Also Minigames?

D: Ja Minigames und ähm solche Spiele wo ma oft so Rätsel lösen muss oder was suchen.

I: Ok. Und ich weiß nicht hast du vielleicht Lust über das Sims zu reden genauer, oder?

D: Ja.

I: Weil über die Internetgames ist es halt ein bisschen schwer, weil die wirklich oft so kurz sind und so, oder?

D: Ja.

I: Äh, wenn das ok ist dann kannst du vielleicht sagen warum du das Sims so gerne magst und was so gut daran ist?

D: Naja das ist ahm man kann ja auch irgendwie das Leben von denen bestimmen, man kann sich auch aussuchen wie die ausschauen und das da gibts eigentlich jetzt gibts ja auch Erweiterungen wo man noch mehr Sachen machen kann und das da hab ich dann eben mehr Spaß.

I: Ja und was kannst du da zum Beispiel dann noch machen also bei den Erweiterungen?

D: Ahm da kann man auch ahm da gibts mehr Sachen zum anziehen und verschiedene Frisuren noch mehr und es gibt auch ahm bei der beim Charakter gibts dann auch zusätzliche Sachen und fürs einrichten vom Haus gibts ja auch extra da kann ma ah gibts auch so ein Weihnachtsaccessoires da gibts Weihnachtsbäume und so. Das hab ich.

I: Ok. Gut ahm spielst du das Spiel also das Simsspiel momentan? Ist das das Sims1 oder das Sims2?

D: Zwei.

I: Und spielst du das momentan?

D: Ja.

I: Also hast du das Spiel zu Hause oder spielst du es woanders?

D: Ich spiels zu Hause.

I: Ok, ahm und kannst du sagen was du da genau machen musst bei dem Spiel also was du da alles tun musst?

D: Ja, ma muss nicht aber man kann sich als erstes eine Familie erstellen, weil es gibt ja vorher schon Familien die so sind halt.

I: Also das heißt du kannst dir eine Familie aussuchen oder selber eine kreieren?

D: Ja. Und da muss man noch den Familiennamen eingeben als erstes und da kann ma dann auch den Namen vom Sims selbst, das Geschlecht bestimmen, welche Hautfarbe und ob er halt jetzt dünn oder dick ist. Und die Kopfform kann ma sich aussuchen danach kommt die Frisur, ahm dann kommt glaub das Make-up, also da kann ma dann sich aussuchen ob er jetzt es gibt auch verschiedene Arten je nach dem wie man sich schminkt kann ma das dann, danach kann mas ahm anziehen also mit verschiedensten Sachen man kanns entweder nur Leiberl oder Hose oder gleich ganze Kleidung also die was scho zammgestellt ist. Dann kann ma noch also den Charakter kann ma sich aussuchen und welches Sternzeichen und welche Laufbahn man nehmen soll also zuerst gibts ähm vier, fünf Laufbahnen und mit und bei den Extras gibts dann also ganz selten aber nur eine extra Laufbahn.

I: Was ist zum Beispiel so eine Laufbahn?

D: Also ob man eine Familie gründen will oder ähm Ruhm.

I: Aha ok also was das Leben bestimmt?

D: Ja. Und es ahhhhh ja das wars dann eigentlich. Man kann, wenn man mehrere Sims erstellt kann ma auch also wenss jetzt zwei Erwachsene sind kann ma auch so einstellen, dass das Ehepartner sind oder Geschwister und und wenn ma immer wenn ma Kinder oder Teenager erstellt muss ma immer einen Erwachsenen erstellen also sonst kann man gar nicht zum spielen anfangen.

I: Das heißt eigentlich, dass man gar nicht, dass Kinder nicht in einem eigenen Haus wohnen?  
D: Genau. Und ahm das ist ja und wenn ma ma kanns ma muss eigentlich nicht wenn die Sims schon im Haus wohnen muss ma nicht also ma muss die Sims nicht zuerst einziehen lassen bevors bevor man das Haus einrichtet man kann auch vorher schon einrichten, damit damit die dann nicht so viel Geld verbrauchen also natürlich kostet das Haus dann entsprechend mehr und ah man kann eigentlich je nachdem was man macht also man kann jeden Sims spielen indem man auf der Seite am Bildschirm ist so eine kleine Reihe mit den Sims was es gibt und durchs anklicken vom Bild kann man zwischen ihnen wechseln um einen anderen zum anklicken gibts verschiedene Optionen die man anklicken kann und je nachdem ob ma jetzt gemein ist oder nett also wenn sie Freunde oder sie mögen sich gar nicht.  
I: Ok. Musst du da nur die Beziehungen zwischen den Sims irgendwie verbessern oder musst du auch andere Dinge machen?  
D: Nein. Man muss sie auch einen Job suchen lassen.  
I: Wie machst du das?  
D: Naja es äh gibt jeden Tag jemand der was eine Zeitung vor das Haus legt und dann kann man Job suchen oder wenn man einen Computer hat kann man auch im Internet suchen.  
I: Ok und dann suchst du den Job und wie gehts dann weiter?  
D: Ja wenn man gsagt hat den Job annehmen dann wird gsagt wann ma abholt wird und ja. Und es gibt auch ähm es gibt auch zwei verschiedene Leisten also da sieht man welches Sim man grade spielt das eine sind die Wünsche und daneben ist auch noch eine Laufbahnanzeige also wie gut man seine Wünsche erfüllen kann und da daneben ist dann noch äh gibts verschiedene Sachen zum Beispiel welche Bedürfnisse der Sim hat ähm und wenn man Wünsche erfüllt kriegt man Laufbahnpunkte, die kann ma wenn ma genug hat kann ma im Laufbahnkatalog kann man die gegen verschiedene Dinge eintauschen.  
I: Zum Beispiel gegen?  
D: Gegen einen Geldbaum oder sowas oder ein Jugendelixier.  
I: Was ist das? Heißt das das ma da jünger wird?  
D: Ja.  
I: Und Geldbaum?  
D: Da wächst Geld.  
I: Im Haus?  
D: Den kann ma sich im Haus aufstellen dann. Geldbaum und Jugendelixier sind die die was also Geldbaum Anfang und Jugendelixier ganz am Ende.  
I: Ja. Also das heißt irgendwie ist das Spiel schon realistisch, weil du suchst einen Job in einer Zeitung aber irgendwie auch nicht weil Geldbaum gibts ja nicht.  
D: Ja, aber auch wenn jemand stirbt ist es unrealistisch, weil dann kommt der Sensenmann.  
I: Was kommt dann?  
D: Sensenmann.  
I: Aha ok. Und wie schaut das dann aus? Dann wirst du abgeholt zum arbeiten und gehst du dann auch zur Arbeit?  
D: Also das wenn noch Sims da ... also man bleibt immer da.  
I: Wo da?  
D: Im Haus. Und äh das kommt dann drauf an, wenn noch Sims da sind vergeht die Zeit ganz normal und wenn nur der Sim da war oder kein einziger Sim da ist ahm vergeht die Zeit ganz schnell.  
I: Und dann wenn die Zeit schnell vergeht was ist dann?  
D: Also ja das ist dann eigentlich dann passiert gar nichts außer das es später wird und wenn der Sim zurück kommt wird es wieder normal.  
I: Aha ok. Also du gehst nicht zur Arbeit und machst die Aufgaben, sondern du bleibst immer beim Haus?  
D: Ja also bei manchen Aufgaben wenn ma dann vielleicht befördert wird ähm dann wird ma was gfragt also was der eigentlich machen muss muss ma selber entscheiden.  
I: Aha ok. Also fällt dir noch was ein was ma da machen muss? Es geht einfach darum dass du deren Leben beeinflusst oder Wünsche erfüllst und so darum geht's?  
D: Ja.  
I: Und gibts da ein Ziel?  
D: Ja also über der Laufbahnanzeige ist ein Bild wenn ma da draufklickt kann ma die Wünsche sehen also was sie sich wünschen und wenn ma bei der Laufbahnanzeige draufklickt da kann ma den das Lebensziel sehen. Und bei der Laufbahnanzeige da gibts ähm also verschiedene Stufen und wenn ma das Lebensziel erfüllt dann bleibt die Stufe für noch Platin. Also egal was ma macht.



I: Dann ists einfach erfüllt und dann?

D: Dann hat er dann ist egal wie viele Wünsche ma erfüllt der bleibt immer auf Platin die Laufbahnanzeige.

I: Aha, das ist dann so wie ein Preis den du bekommst das Platin?

D: Genau.

I: Und was würdest du sagen was man bei dem Spiel besonders gut können muss damit man jetzt zum Beispiel so ein Ziel erreicht oder was man überhaupt gut können muss?

D: Also man muss auf jeden Fall wissen welche Entscheidungen man trifft. Also man darf jetzt nicht denken ähm was soll ich jetzt machen weil soll ich das machen oder das weil man muss nämlich auch achten auf die Laune und wie guts einem Sim geht und weil der hat ja auch Hunger und die Hygiene also wenn er zum Beispiel stinkt das ist wenn das fängt halt an wenn die Hygiene ziemlich niedrig ist, ah da halten sich die anderen ziemlich fern also das ist.

I: Also du musst irgendwie äh also wenn du jetzt sagen würdest was du gut können musst dann ist das einfach darauf achten, dass der in Balance ist oder wie kann man das sagen?

D: Ja also das es ihm so gut eigentlich so gut wie möglich geht. Und man muss auch die richtigen Entscheidungen treffen können.

I: Richtige Entscheidungen treffen. Würdest du auch sagen, dass ma gut zum Beispiel muss ma da gut lesen können?

D: Manchmal. Auf der Seite rechts oben im Bildschirm wird manchmal angezeigt ahm ob ma jetzt einen, weil es gibt nämlich auch einen wie heißt der nochmal, wenn man was bestimmtes macht jetzt zum Beispiel malen oder Klavier spielen kriegt man einen Kreativitätspunkt oder wenn ma singt das ist aber nur beim Super Deluxe.

I: Aber ich mein jetzt musst du gut lesen können damit du das Spiel ...

D: Ich mein es gibt manchmal Tipps oder wenn man Entscheidungen treffen muss in der Arbeit dann sollte man schon lesen können, aber sonst nicht wirklich.

I: Ok also das wichtigste ist was man gut können muss Entscheidungen treffen und zwar du für die Sims.

D: Ja.

I: Stimmt das?

D: Ja.

I: Ok.

D: Also man ist sozusagen dann Gott.

I: Ja, der Erschaffer. Ok ähm und hast du das Spiel von Anfang an gekonnt? Oder wie hast du das gemacht dass du das Spiel kannst, das du das spielen kannst?

D: Also ganz am Anfang wenn mas das erste Mal installiert kann ma äh links bei der Nachbarschaftsauswahl also äh weil es gibt am Anfang gibts drei man kann sich immer eine neue erstellen und äh gibts das Tutorial also Spielanleitung da wird gezeigt wie das funktioniert also beim Tutorial sollt man schon lesen können, aber sonst muss ma nicht wirklich, weil es wird angezeigt was man machen muss.

I: Das heißt du hast dir das dann angeschaut oder gelesen und dann wusstest du was du machen musst?

D: Ja manche Dinge sind vielleicht ein bisschen komplizierter, aber also wenn ma das Spiel wirklich noch nie, nie davon gehört hat oder noch nie gsehn hat dann ist es am Anfang a bisschen kompliziert.

I: Aber du wie würdest du sagen hast es du ist es dir am Anfang gut gegangen gleich?

D: Ja schon. Weil die Mama hat früher schon Sims gespielt und ich hab zugschaut.

I: Ok. Ahm das heißt du hast einfach das Tutorial dir angeschaut deine Mama hat dir ein paar Tipps vielleicht auch gegeben oder so.

D: Ja.

I: Ok ähm gut dann gemma jetzt einzelne Kompetenzen durch die im Spiel vorkommen oder nicht. Die erste Frage ist ob man bei dem Spiel eine Figur steuern muss.

D: Ahm je nachdem wie viele bei einer Familie sind muss man also wenn jetzt irgendwas ist also man muss schauen dass sie sich jetzt nicht sich zum Beispiel zum prügeln beginnen oder sich jetzt die Köpfe einschlagen oder so Sachen.

[Mutter sagt etwas unverständliches]

D: Ja aber es hat auch einen eigenen Willen. Das kann man aber einstellen.

I: Aber würdest du sagen du steuerst die Figur wie du sagst du bist der Gott?

D: Ja also schon. Nur halt, wenn sie was wenn sie bei bestimmten Sachen zum Beispiel beim Hunger oder bei der Hygiene oder sowas bei anderen nicht so gut geht dann sagen sie haben grad keine Lust dazu weil sie was anderes machen müssen.

I: Ok du tust es irgendwie teilweise steuern?

D: Ja weil dann kann nämlich die Anzeige mit den Bedürfnissen die sie grad haben nämlich auch weggehen und das sieht man dann natürlich nicht.

I: Ok. Und hast du das bei dem Spiel gelernt die Figur zu steuern oder hast du das woanders gelernt?

D: Ah das ist eigentlich erst bei dem Spiel gewesen.

I: Und würdest du sagen, dass du das jetzt auch für dein reales Leben brauchen kannst so eine Figur zu steuern?

D: Ne nicht wirklich.

I: Ist das schwer zu vergleichen?

D: Schwer zu vergleichen.

I: Also das brauchst du nicht in deinem Alltag eine Figur zu steuern.

D: Ja.

I: Ok. Ah muss man bei dem Spiel schnell reagieren?

D: Ahm also je nach Situation, weil also wenn das Sim nicht kochen kann und das alles das Essen zu lang im Ofen lasst oder sowas kann der Herd zu brennen beginnen und wenn man keinen äh Feuermelder hat muss man schauen, dass der Sim das löscht. Das geht meistens schief wenn man nicht die ganze Zeit hintereinander drückt, dass er löschen soll.

I: Das heißt manchmal musst du schon schnell reagieren zum Beispiel beim Feuer. Und hast du das schnell reagieren jetzt im Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt?

D: Nein das hab ich von anderen Computerspielen gelernt und von den ganzen Playstation.

I: Dort musst du auch schnell reagieren und dort hast du gelernt?

D: Ja.

I: Ok also eigentlich nicht im Spiel, sondern in anderen Computerspielen. Und kannst du jetzt schnell reagieren kannst du das auch in deinem Alltag brauchen?

D: Also also von der Reaktion her ja schon, also man lernt ja auch besser aufzupassen, das nix passiert.

I: Und würdest du sagen du hast jetzt ist das das gleiche schnell reagieren wie im Computerspiel, wenn du an ein anderes Computerspiel denkst, oder wenn du jetzt denkst du musst jetzt schnell schnell den Herd da löschen, ist das dann ein ähnliches schnell reagieren wie im Alltag?

D: Manchmal ja. Also das ist das kommt halt auf die Situation drauf an.

I: Vielleicht fällt dir ein Beispiel ein im realen Leben was so ähnlich ist wie im Computerspiel das mit dem schnell reagieren.

D: Also zum Beispiel wenn man grad keine Zeit hat und zwei Sachen dicht hintereinander hat, dann muss ma dran denken wie schaff ich das jetzt dass ich jetzt von dort so schnell da hin komm, dann muss man so reagieren dass mas grad noch schafft, also.

I: Ok, aber würdest du sagen hast du das in einem anderen Computerspiel oder bei den Sims gelernt oder würdest du sagen du hast das eher schon auch im Alltag gelernt?

D: Teils, teils.

I: Teils, teils, ok. Und musst du bei dem Spiel schnell wissen was du tun musst?

D: Ahm, nein eigentlich nicht so wirklich, weil also ...Wie schnell wissen was man tun muss?

I: Eigentlich ist das eh sehr ähnlich mit dem schnell reagieren würd ich sagen, das stimmt schon. Also eigentlich musst du schnell wissen dass du jetzt das Feuer löschen musst, wahrscheinlich oder?

D: Ja.

I: Und gibts vielleicht noch andere Situationen in dem Spiel wo du sagst du musst jetzt schnell wissen was du tun musst, weil sonst passiert irgendwas oder sowas?

D: Es ist eigentlich immer nur halt beim Feuer, wo halt also wenn die Sims krank werden, weil dann brauchen sie auch Bettruhe und das machen die halt nicht immer, weil sie haben [unverständlich] und dann muss man dann halt schauen, dass die das alles schnell machen und dann sofort wieder zurück kommen.

I: Ok, und wie bist du da draufgekommen, dass du also das wenn sie krank sind, dass sie dann Bettruhe brauchen?

D: Ja das wird immer angezeigt oben.

I: Was wird angezeigt?

D: Also wenn er jetzt zum Beispiel eine Lebensmittelvergiftung hat, was eigentlich das häufigste ist, weil wenn man nicht abspült nachher essen die das verdorbene Essen.

I: Ok und dann wird angezeigt das sie jetzt liegen müssen?

D: Also jetzt der Name vom Sim also der und der hat eine Lebensmittelvergiftung mit viel Bettruhe und weiß nicht genau was, äh kommt bestimmt schnell wieder auf die Beine.

I: Ok das ist ein Tipp vom Spiel?

D: Genau. Also das haben die so programmiert dass das angezeigt wird.

I: Ok. Musst du bei dem Spiel planen?

D: Nein, also das planen nicht wirklich, aber ma sollt halt insofern wissen was man mit der Familie macht, die man erstellt hat, also was man machen will, weil sonst erstellt man eigentlich nur ein Familie zum Spaß und lassts dann.

I: Wenn du jetzt sagst du musst wissen was du tun willst, wie weißt du das dann also wie weißt du was du da tun willst?

D: Also meistens denkt ma sich ja das ma was bestimmtes mit einer Familie macht. Und das ist dann halt. Da erstellt ma sich dann eine Familie so wie mas haben will wie mas macht. Und je nachdem kann ma auch den Charakter verändern und so.

I: Ja also das ist irgendwie interessant, weil du sagst ja dass die auch einen freien Willen haben und die haben auch eine Laufbahn, d.h. irgendwie gehen die auch selber in eine Richtung aber du bringst sie auch in eine Richtung. Ist das so irgendwie zu verstehen?

D: Ja.

I: Aber irgendwie wenn du jetzt sagst du willst sie irgendwo hinbringen dann musst du sehr wohl planen, oder? Weil wenn du sie irgendwo haben willst an einem Ziel vielleicht dann musst du das ja planen, oder? Siehst du das nicht so?

D: Doch schon, aber das kann ma vom Charakter her so kann bestimmt werden. Von der Laufbahn selbst auch, weil wenn man jetzt zum Beispiel haben will dass er ein sehr ordentlicher Mensch ist oder äh nur sehr nett und der Rest aufgeteilt ist muss ma dann also so einstellen dass das dann so ist, dann kommt halt das Sternzeichen wos am nächsten ist. Da kann ma dann so gibts verschiedene Punkte, wenn ma alles gleich tut das genau die Hälfte ist bei jedem verschiedenen, weil da gibts ja immer zwei Gegensätze, das sind dann fünf, sechs Spalten da kann man in die Punkte eintragen und wenn ma alles gleich ist dann ist genau die Hälfte.

I: Ja aber wenn du jetzt so ein Sim erstellst, und du tragst das ein, planst du ja das dass der Sim dann so ist, oder nicht?

D: Also bei Kindern kommst dann im Spiel selbst drauf an, was man macht und so. Also aber das kann ma dann selbst nicht wissen.

I: Also du würdest sagen keine Planung bei dem Spiel?

D: Also nicht wirklich planen, weil da kann nämlich manchmal was ganz anderes rauskommen als ma will. Das ist ma nämlich selbst schon passiert, dass was anderes rauskommen ist.

I: Aber irgendwie hast du einen Plan, aber er funktioniert halt nicht, weil sie eben ihren eigenen Willen haben?

D: Genau.

I: Und wie würdest du sagen hast du das gelernt dass du versuchst den Plan anzuwenden. Du versuchst es ja zumindest oder?

D: Ja versuchen schon.

I: Und wie hast du das gelernt?

D: Ahm also Übung und öfters probieren. Also es hängt davon ab wie oft man sowas probiert.

I: Ok und kannst du das auch in deinem Alltag brauchen das planen?

D: Eigentlich kann mas brauchen, aber man muss halt aufpassen dass ma nicht genau das falsch herum macht.

I: Ok und wo würdest du sagen kannst du brauchen, fällt dir ein Beispiel ein?

D: In der Schule wenn ma was machen muss also wenn ma den Lehrer was fragen muss aber gleichzeitig seine Freundin oder Freunde, da muss ma sich dann denken der Lehrer ist jetzt eigentlich wichtiger und ich frag meine Freundin wie lang das jetzt dauert, wenns a bissel länger dauert geh ich zuerst zum Lehrer, also.

I: Für so was kannst du das brauchen?

D: Ja.

I: Ok und muss man bei dem Spiel einen Gegner angreifen?

D: Eigentlich nicht. Außer halt wenns ahm gemeine Nachbarn gibt oder so. Oder jemand den ein Sim halt nicht mögen soll, wenn du den selbst auch nicht leiden kannst. Weil es gibt nämlich wirklich, ja es ist halt, meine Freundin hat nämlich auch das Spiel und da war ein Nachbar der war immer so gemein. Der ist immer kommen und hat egal ob ern kannt hat oder nicht ist ins Haus grannt und hat den verprügelt.

I: Ein Nachbar ist einfach reingekommen und hat den verprügelt?

D: Ja. Weil sobald man die Nachbarn begrüßt hat können sie ins Haus wanns wollen, aber nur wenn die Sims da sind. Also es wär also gut wenn man eine Alarmanlage installiert.

I: Dass ma weiß, dass er kommt.

D: Na dann geht der Alarm los, wenn jemand einbricht.

I: Aso der bricht dann ein, der Nachbar?  
D: Wenn keiner da ist.  
I: Dann bricht er ein? Und dann greifst du den an?  
D: Nein die Alarmanlage geht dann los, wenn kein Sim im Haus ist und jemand einbricht.  
I: Wenn er aber dich angreift greifst du dann zurück an?  
D: Also nachher beginnt eigentlich eine Prügelei.  
I: Ok also du musst dann deinem Sim sagen er soll zurückschlagen?  
D: Also nein, sobald der eine anfängt beginnt meiner auch, also das ist dann.  
I: Und dann?  
D: Aber man kann auch so, dass ah oben links, kommt dann, ah also wird dann immer angezeigt was man machen soll, man kann acht oder zehn Aktivitäten auf einmal also hintereinander und ahm die Erste also wenn jetzt zum Beispiel prügeln dann muss man draufklicken dann kommt ein X und die hören dann gleich auf also nach fünf, zehn Sekunden.  
I: Das heißt das hast du eigentlich beim Spiel gelernt, dass du den angreifst?  
D: Ja. Also man muss dann eigentlich auf den Sim draufklicken auf den anderen dann ich glaub auf streiten und dann also je nachdem wie sehr er ihn mag oder nicht geht das dann.  
I: Und wie hast du das gelernt im Spiel, dass du den angreifst?  
D: Ähm, das ist dann. Also passiert ist mir eigentlich sowas nicht oft, dass mich wer verprügelt, das ist mir zwei, drei Mal passiert. Hat eigentlich schon immer wer anderes angefangen.  
I: Ok und kannst du das auch für deinen Alltag brauchen dass du wen angreifen einen Gegner angreifen kannst?  
D: Nein nicht wirklich.  
I: In deinem Alltag kommt das nicht vor, dass du jemand angreifst?  
D: Nein nicht wirklich.  
I: Und muss man bei dem Spiel viel wissen?  
D: Ähm wie, also in welche Richtung?  
I: Naja, eigentlich egal in welche Richtung, also deiner Einschätzung nach muss man viel wissen oder muss man nicht viel wissen, bestimmte Dinge.  
D: Naja, also man sollt schon ein paar Computerkenntnisse haben. Also auf jeden Fall sollte man also sollt ma wissen wie man mit der Maus auf jeden Fall gut umgehen kann. Und äh und halt auch...  
I: Aber so im Spiel selber Dinge muss man viel wissen. Musst du jetzt viel wissen um das Spiel spielen zu können?  
D: Also nicht wirklich, weil wenn man das Tutorial schafft dann ist es das Spiel eigentlich ziemlich leicht.  
I: Gut, muss man bei dem Spiel viele Dinge gleichzeitig machen?  
D: Also ähm, naja gleichzeitig nur wenn man mehrere Sims hat. Man kann nämlich insgesamt bis zu acht Sims in einer Familie haben.  
I: Ok und dann muss man zum Beispiel viele Dinge gleichzeitig machen.  
D: Genau.  
I: Hast du das schon mal gemacht?  
D: Äh, ja.  
I: Und wie hast du das gelernt, dass du das kannst, dass du das gleichzeitig alles machen kannst?  
D: Also ich also wenn jetzt wenns jetzt mehreren Sims gleichzeitig schlechter geht, dann schau ich schnell bei denen durch. Und dem dems am schlechtesten geht dem geb ich erst amal alle Sachen die er machen muss. Also zuerst das schlechteste und das, weil dann kann er nicht nein sagen das er keine Lust hat, weil und dann schau ich immer wieder bei den anderen durch.  
I: Und wie hast du das gelernt wieso machst du das so also wieso sagst du jetzt dem dems am schlechtesten geht nimmst du zuerst?  
D: Äh weil es weils äh man sollt eigentlich immer den schlechtesten dem was am schlechtesten geht nehmen, weil sonst kanns auch passieren dass der stirbt und der kann und wenn er zu einem Geist wird nachher kann er beide zu Tod erschrecken eigentlich fast.  
I: Und ist dir das schon mal passiert eben, dass einer gestorben ist, weil du so viele andere Dinge machen musstest und dann ist dir einer gestorben?  
D: Ja.  
I: Das heißt so hast dus gelernt?  
D: Ja.  
I: Dann bist du draufgekommen ah der ist jetzt tot, das darf ich das nächste Mal nicht mehr machen.

D: Ja. Also ah wenn jemand gestorben ist, aber du willst ihn nicht verlieren dann muss man vom Grundstück runter gehen also zur Nachbarschaft zurück und wenn einer fragt ob man speichern will geht man auf nein dann ist man in der Nachbarschaft und alles ist und wenn ma nochmal zu dem Haus geht dann ist alles so wie vorher.

I: Kannst du das also viele Dinge gleichzeitig machen? In dem Fall kannst du das oder? Wenn du also wenn du jetzt acht Personen hast, dann kannst du das gut das gleichzeitig machen?

D: Also bei acht Personen [unverständlich]

I: Ok aber jetzt sag ma sechs, sechs sind wahrscheinlich auch schon viel, oder?

D: Äh also fünf geht bei mir. Sechs ist schon sehr schwer.

I: Ok und kannst du das viele Dinge gleichzeitig machen in deinem Alltag brauchen?

D: Äh also da also das mehrere Dinge also gleichzeitig zu machen das ist schon eigentlich gut ja.

I: Das ist brauchbar im Alltag, aber hast du das im Computerspiel gelernt?

D: Halb, halb.

I: Wo hast du sonst noch gelernt würdest du sagen?

D: Naja auch so in der Schule, weil manchmal in der Volksschule ham mich manchmal mehrere Freunde auch gleichzeitig braucht nachher hab ich gsagt, bei uns ist die Pause ja immer eine Viertel Stunde gwesen und da hamma dann halt äh hab ich gsagt wart kurz ich komm gleich ich frag nur schnell was los ist bei ihr weil [unverständlich] dann ist der andere kommen und dann ist noch einer kommen und da hab ich dann schon bissi.

I: Also so hast du das auch gelernt und so kannst du auch brauchen?

D: Ja.

I: Aber ist das das gleiche wie im Spiel, also viele Dinge gleichzeitig machen im Alltag und im Spiel ist das gleich?

D: Äh fast, also zwar nicht ganz gleich, aber man kanns vergleichen.

I: Und wie weißt du was wichtig ist in dem Spiel und was nicht?

D: Äh also es werden die wichtigen Dinge in der Arbeit werden angezeigt, zum Beispiel wenn er jetzt befördert worden ist oder wenn du eine Entscheidung treffen sollst eine wichtige. Oder man muss halt äh vielleicht schauen, ob obs jetzt einem Sim schon besser geht oder welche Bedürfnisse er hat, das ist sehr wichtig, oder die Wünsche. Also wenn ma sehr wenige Wünsche erfüllt und man kauft sich halt was, weil es gibt Nebeneffekte bei der Laufbahnanzeige also es gibt mehr Nebeneffekte solange die Laufbahnanzeige nicht auf voll ist. Also dann muss man dann aufpassen dass man die Wünsche erfüllt, weil dann steigt die Laufbahnanzeige und wenn sie auf Gold kommt werden die Nebeneffekte verringert.

I: Ok aber wie hast du jetzt das gelernt dass du weißt was jetzt da wichtig ist bei dem Spiel und was nicht wie bist du da draufgekommen?

D: Ah das lernt ma beim spielen.

I: Ok im Spiel durch ausprobieren lernt ma was wichtig ist und was nicht?

D: Genau.

I: Und kannst du das das unterscheiden zwischen wichtig und unwichtig kannst du das auch für dein reales Leben brauchen?

D: Ah, manchmal ja.

I: Kannst du ein Beispiel dazu sagen?

D: Also ah also manchmal gibts auch so Situationen wo man halt wo ma sich halt denkt was soll ich jetzt machen ich muss jetzt fünf Sachen machen weiß aber nicht ...aber da.. also ich muss jetzt zum Beispiel fünf Sachen machen gleichzeitig die trotzdem verschieden sind die Sachen man muss halt dann wissen welches das wichtigste ist und welches unwichtig das man das dann so macht das das unwichtige zuletzt kommt.

I: Aber hast du das im Spiel gelernt für den Alltag?

D: Also das ist wieder so halb-halb.

I: Ok also teilweise schon auch im Spiel, aber du hast es schon vorher wahrscheinlich gekonnt, oder?

D: Ja so halbwegs.

I: Oder würdest du sagen hat es sich verbessert durch das Spiel?

D: Bisschen.

I: Und ähm muss man bei dem Spiel logisch denken oder überlegen?

D: Also ja es gibt eigentlich schon Sachen wo man logisch denken muss, aber manchmal sind auch die unlogischen Sachen die richtigen. Wenn bei der wenn ma zum Beispiel ein Versuchskaninchen wird wenn man, nicht Laufbahn, wenn man ein Wissenschaftsjob annimmt da ist das erste was man ist Versuchskaninchen, und da ist bei mir schon mal gwesen, weil ich keinen besseren Job fundn hab. Und weil.. Und der hat mich gfragt also es gibt zwei verschiedene

Lakritzstangen zur Auswahl eine rote und eine blaue, beim ersten Mal wars die rote beim zweiten hab ich nochmal die rote geklickt, aber da war die blaue die richtige.

I: Ok also das bringt oft gar nix weil das ist gar nicht so logisch das Spiel oder wie?

D: Ja. Also das ist dann manchmal muss es logisch sein und manchmal ist es genau umgekehrt.

I: Und was würdest du sagen eine Situation im Spiel bei der du logisch denken musst und bei der es auch irgendwie was bringt, sag ma so?

D: Also eigentlich wenn ma eine Beziehung aufbaut oder eine Beziehung beendet. Also da muss ich dann da muss ma logisch denken wie fang ich jetzt an damit das klappt also da muss ma dann schon schauen was mach ich zuerst, weil wenns dann man sollt anfangs nicht ganz so stark und immer ärger werden also oder immer besser.

I: Und kannst du das also so eine Beziehung aufbauen?

D: Ja ich hab schon etwas geschafft.

I: Ok und hast du das in dem Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt?

D: Ja im Spiel.

I: Ok und kannst du das auch brauchen in deinem Alltag?

D: Nein, das ist... also es man muss zwar logisch denken, aber selbst zu im Spiel selbst schauts irgendwie unlogisch aus, also das kann ma nicht wirklich brauchen, aber das logische denken schon.

I: Das logische Denken kannst du schon brauchen. Hast du das im Spiel gelernt das logische Denken oder hast du das woanders gelernt?

D: Naja das ist. Im Spiel eher weniger, also eher so.

I: Das heißt du kannst es brauchen, aber du hast es nicht im Spiel gelernt?

D: Ja.

I: Und kannst du so Beziehungen aufbauen kannst du das vielleicht in deinem Alltag brauchen?

D: Nein.

I: Muss man bei dem Spiel Phantasie haben?

D: Äh sollte schon, also da gibts noch ein paar unlogische Sachen, weil weil es gibt auch die also das Bedürfnis Spaß und wenn das auf null ist kann ma sagen dreht der Sim fast durch und nachher kommt irgend so ein komischer Hase der kommt dann eigentlich der taucht irgendwo auf und bringt deinen Sim zum lachen. Also und mit dem kannst du alles machen, also prügeln ihn auslachen, alles.

I: Den Hasen kannst du auslachen?

D: Also der Sim kann den Hasen auslachen.

I: Genau ja.

D: Also bei dem kann ma alles machen. Oder wenn ein Sim verrückt geworden ist kommt so ein komischer Professor und hypnotisiert ihn.

I: Aber hat das mit Phantasie zu tun, würdest du sagen, wenn der er eh kommt von selber?

D: Also äh, Phantasie muss man schon haben damit ma sich eigentlich vorstellen kann, dass das im Spiel existiert wirklich.

I: Der Clown und der Professor?

D: Genau, ja.

I: Und hast du das mit der Phantasie haben, hast du das im Spiel gelernt?

D: Nein, das hab ich die Phantasie hab ich eigentlich schon immer ghabt.

I: Das heißt du kannst also das du kannst die Phantasie im Alltag brauchen, aber nicht weil dus im Spiel gelernt hast?

D: Ja, weil ich spiel auch mit meiner Freundin die verrücktesten Sachen, die was eigentlich gar nicht gibt, also so Fantasyfiguren und sowas.

I: Ok muss man bei dem Spiel Rätsel lösen?

D: Nein eigentlich nicht wirklich.

I: Und dauert das Spiel an manchen Stellen lange?

D: Das kommt darauf ...eigentlich das kann ma selbst entscheiden.

I: Ok also nicht, weil du kannst eben vorspulen glaub ich kann ma da.

D: Ja, ma kann die Zeit vorspulen, aber man sollte wenn ma was machen will auf die normale Zeit zurückgehen, weil sonst kann ma nicht gscheit klicken und sowas.

I: Also es ist nicht so, dass du manchmal ungeduldig wirst, weil das so lange dauert.

D: Ja, da kann man auf schneller.

I: Und muss man bei dem Spiel cool bleiben?

D: Nicht wirklich, da kann man sich schon da kann ma schon verrückt werden a bissel, also seiner Phantasie freien Lauf lassen.

I: Und würdest du sagen was fällt dir noch ein was in dem Computerspiel gibt für Dinge die für dein reales Leben für deinen Alltag etwas bringen was du da heraus mitnehmen kannst aus dem Spiel?

D: Naja das sind ja nicht allzu viele Sachen, weil es ist ja auch ein bisschen ein verrücktes Spiel.

I: Also dein Motto ist nicht verrückt werden im Alltag, nicht wie die Sims im Spiel.

D: Verrückt bin ich eh ein bisschen, aber nicht von dem Spiel, das war ich schon immer. Also ähm Phantasie kann man schon ein bisschen mitnehmen, wenn man nicht ganz so viel hat, aber so würd ich sagen eigentlich nix mehr.

I: Sonst nichts Phantasie könntest du in dem Spiel, wenn jetzt jemand nicht so viel Phantasie hat, würdest du zu ihm sagen spiel die Sims dann könntest du mehr Phantasie bekommen, so vielleicht?

D: So grad nicht, aber ich würde mal sagen ich würd halt schon sagen probier mal vielleicht amal das und halt das Spiel und schau mal obs dann vielleicht a bissel mehr Phantasie hast, weil mit Phantasie kann man ja auch besser Geschichten schreiben.

I: Aha ok.

D: Find ich zumindest, weil also früher, also voriges Jahr hab ich nicht so gute Ideen ghabt aber dieses Jahr, weil dieses Jahr denk ich auch vielmehr bin ich vielmehr in meiner Traumwelt und so.

I: Ok das heißt das Spiel bringt für dein reales Leben jetzt nicht so viel?

D: Nicht wirklich, ein paar Sachen kann man schon mitnehmen, halbwegs.

I: Fällt dir irgendwas ein was du draus mitnimmst?

D: Ja also das ma auch richtig reagieren kann und äh und so auch ein bisschen logisch denken.

I: Also für das bringt dir das Spiel schon ein bisschen was?

D: Ja.

I: Gut dann wars das. Vielen Dank.

## Interview E

I: Wie alt bist du?

E: Zwölf.

I: Ja. und ich welche Schule gehst du?

E: In X in die Xgasse.

I: Was für eine Schule ist das genau?

E: Es ist ein Gymnasium, aber kein Privatgymnasium, ein allgemeines Gymnasium.

I: Ok. Und hast du ein Lieblingsspiel von den Computer- oder Konsolenspielen?

E: Ja.

I: Welches ist das?

E: Ich mag Zoo Tycoon.

I: Der erste Teil oder der zweite Teil?

E: Ich mag das Spezial, weil man da alle drei hat. Mit den Wassertieren, den Dinosauriern und mit den Tieren.

I: Das heißt in dem Fall das Spiel heißt Zoo Tycoon Spezial. Und was ist da speziell daran oder speziell?

E: In diesem Spiel sind alle drei Teile zusammengefasst. Die normalen Tiere, die Dinosaurier und die Wassertiere.

I: Das heißt hat jeder Teil normalerweise eine Tierart, ist das so?

E: Der erste Teil hat die normalen Tiere, der zweite hat die Dinosaurier und der dritte Teil hat die Unterwassertiere.

I: Ah ok. Und warum ist das dein Lieblingsspiel?

E: Ich find das toll, weil man ahm da viel über die Tierarten erfahren kann. Man kann über die speziellen Tiere eben etwas nachlesen, z.B. wo sie wohnen oder wie sie leben und ob sie bedroht sind und wie man ihnen helfen kann und so.

I: Und ähm möchtest du auch über das Spiel jetzt sprechen also sollen wir bei dem Spiel bleiben bei den weiteren Fragen ist das für dich ok?

E: Mhhh.

I: Ok und ähm spielst du das Spiel momentan?

E: Ja.

I: Wie oft ungefähr?

E: Naja eigentlich nicht sehr oft. Irgendwie ist der Computer im moment nicht grad sehr toll bei so einem Wetter.

I: Aso du gehst dann lieber was anderes machen?

E: Mhhh.

I: Ok, aber spielst du jetzt eher sehr selten oder ich mein wenn jetzt zum Beispiel schlechtes Wetter ist oder so...

E: Dann spiel ich schon sehr lange.

I: Was muss man da alles tun bei dem Spiel?

E: Also man muss so viele Tierarten wie möglich bauen. Man kann auch alle und ähm du musst versuchen so viele Preise wie möglich zu kriegen. Es gibt 20 Preise zum gewinnen wie z.B. beste Tiergehegegestaltung oder größte Tierartenauswahl oder so etwas. Wenn du alle 20 eben hast und du bist nicht in den Minuspunkten mit dem Geld gesagt dann hast du das Spiel gewonnen.

I: Ok das heißt es gibt ein Ende von dem Spiel?

E: Ja.

I: Und wie machst du das, dass du einen Preis gewinnst?

E: Ja eben wenn ich alle Tiere gebaut hab und sie sind alle glücklich dann krieg ich eben die beste Tierartenplakette und wenn ich gute Gehege gebaut hab mit den richtigen Zaun mit dem richtigen Bogen usw. ....Einrichtung dann krieg ich eben die Tiergehegeplakette und das geht dann immer so weiter. Bis zum zwanzigsten und wenn ich dann mit dem Geld im Plusbereich bin dann bin ich mit dem Spiel fertig.

I: Ok und ähm kommt da einfach wer vorbei im Zoo und schaut sich den Zoo an oder wann bekommst du den Preis?

E: Der geschieht immer ähm das geschieht immer so unverhofft, das kann jetzt einmal mitten in der Nacht sein beim Zoo oder, das kommt unerwartet, da kommt kein Besucher rein, das erscheint dann auf dem Bildschirm, sie haben soeben die blablabla-Plakette gewonnen.

I: Ok nach einer bestimmten Zeit?

E: Ja und wenn ich mit dem Spiel fertig bin hab ich was freigeschaltet, wie z.B. ein neues Areal oder so irgendwas.



I: Ah ok du zielst drauf ab fertig zu werden, weil dann kannst du ist das Spiel nicht ganz fertig, sondern geht's eh weiter.

E: Oder z.B. eine unentdeckte Tierart, ich hab z.B. das Einhorn freigeschaltet, komischerweise.

I: Ok und was würdest du sagen was man bei dem Spiel besonders gut können muss?

E: Also man muss sich mit den Tieren gut auskennen, weil man kann jetzt z.B. ein großes Tier nicht in ein kleines Gehege setzen oder ein kleines Tier in ein riesiges. Man muss schon wissen wie die Tiere [unverständlich].

I: Und warum darfst du das Tier also spezielle Tiere nicht in falsche Gehege sozusagen geben. Was ist dann?

E: Äh es könnte sein, dass diese Tiere dann sterben.

I: Ok und du musst aber schauen, dass der Zoo praktisch dass die Tiere im Zoo leben?

E: Mhh.

I: Ok. Noch was was man besonders gut können muss bei dem Spiel?

E: Eigentlich nicht.

I: Also nur schauen, dass man die Tiere in das richtige Gehege setzt. Ähm und hast du das Spiel von Anfang an gekonnt?

E: Naja also das erste Zoo Tycoon mit den normalen Tieren das hab ich nicht so ganz begriffen, aber jetzt mit all den drei verschiedenen Tieren äh so mit den Wasserdings auch noch und so, das schaff ich jetzt schon ganz gut.

I: Und schaffst du das weil du das andere schon gekannt hast?

E: Ja.

I: Und wie bist du also als du das erste jetzt gemma mal kurz zu dem ersten, was hast du da gemacht, dass du das jetzt kannst?

E: Ich hab mich dran gewöhnt, weil das erste Mal sind mir die ganzen Tiere gestorben, weil ich nicht nachgelesen habe, wie ich sie hineinsetzen zu wievielt und sowas und jetzt les ich mir immer vorher die Anleitung durch.

I: Ok das heißt das ist schon wichtig, dass man die die Spielanleitung ist die so ähm also muss man die von Hand lesen oder kann man das am Computer im Spiel lesen?

E: Also die Spielanleitung ist schon ein kleines Heftchen, aber zu den einzelnen Tieren, wie viel sie sind und sowas, das kann man im Computer schon nachlesen.

I: Und das soll man nachlesen oder die Spielanleitung?

E: Mhh. Im Computer.

I: Im Computer das nachlesen. Das heißt drum kannst du jetzt auch das Zoo Tycoon spezial gut, weil du halt schon das praktisch in dem anderen Spiel geübt hast und gelernt hast. Gut, ok. Muss man bei dem Spiel eine Figur steuern?

E: Nein.

I: Muss man bei dem Spiel schnell reagieren?

E: Manchmal.

I: Bei welchen Situationen zum Beispiel?

E: Zum Beispiel wenn dann auf dem Bildschirm steht ein Tier ist schwerkrank, muss man schon schnell reagieren, weil das Tier ja sonst stirbt. Und das ist nicht gut für den Ruf vom Zoo.

I: Und fällt dir das leicht dann schnell zu reagieren, wenn du siehst das Tier ist jetzt krank?

E: Also wenn ein Tier krank ist, schaff ich das, aber wenn drei Tiere jetzt auf einmal krank werden, ist das schon sehr anstrengend.

I: Aber du schaffst es oder kann das sein, dass halt manchmal eines stirbt oder?

E: Mhh.

I: Manchmal schon oder selten?

E: Ja, aber wenn ein Tier an Altersschwäche stirbt kann ich nichts dafür.

I: Kannst du nichts dafür, ok, ja. Das heißt wenn jetzt drei Tiere krank sind dann musst du schnell reagieren und du würdest sagen du kannst das wie gut?

E: So mittel. Also wenn jetzt drei Tiere krank sind schaff ich dass zwei Tiere gesund werden und beim dritten Tier kann es halt sein dass das halt dann in die ewigen Jagdgründe geht.

I: Ok und wie hast du das schnell reagieren, wie hast du das gelernt? Hast du das im Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt?

E: Nein, im Spiel.

I: Im Spiel. Ok und kannst du das also das schnell reagieren auch in deinem Alltag anwenden irgendwo?

E: Mhh. Eigentlich schon.

I: Ja fällt dir da ein Beispiel ein dazu irgendwo?

E: Im Deutschunterricht. Da stellt die Frau Professor manchmal drei Fragen auf einmal und ich kann zwei davon beantworten und die dritte eben nicht.

I: Und kannst du das weil du das im Computerspiel geübt hast oder kannst du das, weil du das eh schon im Alltag so geübt hast?

E: Nein das ist wegen dem Computerspiel.

I: Ja würdest du sagen. Ok. Muss man bei dem Spiel also das ist jetzt eigentlich eine ähnliche Frage, aber die heißt: muss man bei dem Spiel schnell wissen was man tun muss?

E: Ja eigentlich schon, weil wenn das Tier krank ist und du weißt nicht was du tun sollst stirbt ja eben.

I: Und was musst du tun?

E: Äh ich muss einen Tierpfleger hineinsetzen der das Tier eben gesund pflegt.

I: Ok und wie weißt du das dass du das machen musst?

E: Ähm beim ersten Spiel ahm gibt es ein Vorspiel, das musst du machen, damit du dich gscheit auskennst. Da steht dann immer auf dem Bildschirm oben was du jetzt machen musst. Steht dann jetzt oben z.B. wenn ein Tier krank ist musst du einen Tierpfleger nehmen und das ins Gehege reinsetzen, dann wird sowas simuliert oder wie das auch immer heißt.

I: Ich glaub das heißt Tutorial, kann das sein?

E: Mhh.

I: Wenn ma sowas übt, also bei anderen Spiel heißt das manchmal so. Das heißt du legst die CD rein, dann startet das also dann installierst du das Spiel, dann startet das Spiel und dann kommt zuerst so eine Anleitung sozusagen, also man erklärt dir das Spiel?

E: Genau.

I: Also da kannst du das, das du weißt was du tun musst?

E: Mhh.

I: Und ähm hast du das in dem Spiel gelernt in dem Fall würdest du sagen oder auch noch woanders? Also du hast gesagt durch das lesen der Anleitung aber hast du auch vielleicht woanders noch gelernt?

E: Eigentlich nicht.

I: Nein und kannst du das schnell wissen was man tun muss kannst du das auch in deinem Alltag brauchen?

E: Brauchen schon, ist aber bisher noch nie passiert. Das ich jetzt schnell wissen muss was ich brauch oder was passieren wird oder sowas.

I: Also du meinst du könntest es brauchen, brauchst es aber nicht, weil noch keine Situation. Also würd dir vielleicht irgendeine Situation einfallen oder so wo du brauchen könntest?

E: Im Moment nicht.

I: Aber generell bist du der Meinung, dass es schon wichtig ist dass mans brauchen kann.

E: Mhh.

I: Muss man bei dem Spiel planen?

E: Ja eigentlich schon.

I: Und was musst du da planen?

E: Du musst dir schon im klaren sein, wenn du ein Gehege dicht und immer wieder aneinander baust und dann baust du ein Pflanzenessertier und ein Fleischfresser nebeneinander und dann bricht auf einmal der Zaun ein, ist das nicht grad sehr lustig.

I: Ok und was planst du dann da?

E: Ich bau immer die Pflanzenesser auf die eine Seite und dann einen Weg und dann die Fleischfresser auf die andere Seite. Dann kann nix passieren.

I: Ok also das ist dein Plan. Und hast du das jetzt in dem Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt?

E: Also ich glaub das das hab ich schon vor dem Spiel gekonnt.

I: Ja also generell planen kannst du. Und fällt dir eine Situation ein wo du das gelernt haben könntest vielleicht davor. In einem anderen Computerspiel vielleicht oder irgendwo sonst in deinem Alltag?

E: Wir haben in der Schule so ein Projekt jeder soll seine eigene Stadt auf einem Zettel aufzeichnen. Und da hab ich eben so aufgezeichnet das die Industrieviertel ganz weit weg sind und die Wohnviertel eher in der Mitte und so hab ich das planen eben gelernt.

I: Ok also im Prinzip hast du das schon gekonnt oder, weil also wenn du das so zeichnest hast du dir ja nur den Plan überlegt?

E: Ja.

I: Das heißt in der Schule hast du das kann man sagen auch noch gelernt zu planen. Ok und kannst du das was du im Spiel also hast du auch im Spiel auch gelernt würdest du sagen oder gar nicht oder nur in der Schule?

E: Also im Spiel auch.

I: Das heißt das was du im Spiel für das planen gelernt hast kannst du das auch sonst in deinem Alltag brauchen?

E: Mhh.

I: Fällt dir da eine Situation ein?

E: Jetzt auf die schnelle eigentlich nicht.

I: Ok also aber du würdest jetzt nicht sagen, dass du das ahm was du ...du hast jetzt gerade gesagt du hast das planen auch gelernt in der Schule, aber würdest du sagen dass du das was du im Computerspiel auch gelernt hast übers planen hast du dann das auch dort angewendet in der Schule oder was eher umgekehrt?

E: Also ich glaub es war eher umgekehrt, das was ich in der Schule geplant hab das hab ich dann im Spiel umgesetzt.

I: Ok also du hast eher dort im Alltag was gelernt und dann fürs Spiel verwendet. Und muss man bei dem Spiel Gegner angreifen?

E: Das ist kein Kampfspiel.

I: Na eh. Es geht nur um deine Meinung, ob du der Meinung bist das man da Gegner angreifen muss oder nicht. Prinzipiell ist es ja ein sehr friedliches Spiel, oder?

E: Ja.

I: Und muss man bei dem Spiel viel wissen?

E: Ja eigentlich schon.

I: Was muss man wissen würdest du sagen?

E: Man muss jede Menge über die Tiere halt wissen und ja man muss halt schon wissen wie man die Zoobesucher eben bei Laune hält.

I: Was muss man über die Tiere wissen?

E: Was man ihnen für ein Essen hineinstellen soll. Man kann ja keinem Wolf dann ein Blatt Papier hinlegen.

I: Und wie weißt du dass das so ist?

E: Das steht im Computer drinnen in dieser Informationszeile.

I: Ok das steht eh immer was der Wolf frisst, das gibst du ihm dann. Ok und wie hältst du die Besucher bei Laune, wie machst du das?

E: Da kann man verschiedene Attraktionen hinstellen, wie ein Reptilienhaus oder eben ein Karussell oder so etwas.

I: Und wie bist du da draufgekommen, dass das die Besucher unterhält also wenn du ein Karussell hinstellst und so?

E: Das hab ich im Tutorial gelernt.

I: Das hat dir der Computer auch gesagt. Aber ist eh irgendwie logisch, dass Karusselle ziemlich unterhaltsam sein können, oder?

E: Mhh.

I: Ok und kannst du das also z.B. jetzt Dinge die du gelernt hast über Tiere oder wie man Besucher unterhält kannst du das auch in deinem Alltag anwenden irgendwo?

E: Hm. Eigentlich nicht. Ich muss ja keine Besucher unterhalten.

I: Eh du bist jetzt keine Zoodirektor. Aber z.B. das was du da über die Tiere gelernt hast was du da weißt über die Tiere jetzt kannst du das vielleicht manchmal in deinem Alltag brauchen oder verwendest du?

E: Manchmal in Biologie.

I: Und was machst du da dann mit dem Wissen aus dem Computerspiel?

E: Das bring ich in den Unterricht ein.

I: Wie zum Beispiel?

E: Wenn die Frau Professor etwas fragt und ich weiß das aus dem Computerspiel kann ich ihr antworten und wenn sie dann weiterhin erklärt weiß ich wieder mehr und das kann ich dann im Computerspiel wieder einbringen.

I: Ah ok sie gibt dir auch Wissen über Tiere das du dann im Computerspiel anwenden kannst?

E: Mhh.

I: Muss man bei dem Spiel viele Dinge gleichzeitig machen?

E: Eigentlich nicht nein.

I: Also musst du jetzt zum Beispiel nicht die Besucher unterhalten und die Tiere pflegen gleichzeitig oder so oder wenn ein Tier krank ist das läuft alles nacheinander?

E: Die Besucher unterhalten sich von selbst die gehen einfach durch den Park und wenn ihnen fad ist gehen sie irgendwo rein. Über die Besucher habe ich keine Macht, die machen alles von selbst.

I: Ok, aber wenn die jetzt zum Beispiel, wenn denen fad ist oder so steht da nicht du musst jetzt ein Karussell bauen, weil sonst oder eine Toilette, ich weiß jetzt nicht genau was man da alles machen kann, aber oder muss man bei dem Spiel immer alles nacheinander machen und nie gleichzeitig?

E: Ja eigentlich muss man schon manches gleichzeitig machen.

I: Was muss man gleichzeitig machen?

E: Zum Beispiel wenn man jetzt ahm ein Karussell oder so etwas baut und dann steht das auf einmal ahm ein Tier krank ist dann musst du zu dem Tier hin gehen und dann steht auf einmal wieder dort, dass den Besuchern langweilig ist dann überkreuzt sich das schon manchmal.

I: Also manchmal musst du schon Dinge gleichzeitig machen. Und hast du das im Spiel gelernt also das das gleichzeitig geht?

E: Ja.

I: Oder hast du das woanders gelernt? In dem Spiel. Nicht woanders sonst irgendwo in deinem Alltag oder so. Und würdest du sagen du kannst das gut, viele Dinge gleichzeitig machen?

E: Ja möglich.

I: Oder ist das so wie vorher wie du gesagt hast wenn jetzt zu viele Tiere gleichzeitig krank sind dann kanns schon mal passieren dass es nicht gut geht sozusagen.

E: Nein ich kann eigentlich schon im Alltag viele Dinge gleichzeitig.

I: Ich mein jetzt noch im Spiel. Also dort würdest du sagen kannst du das dort?

E: Also im Spiel fällt's nicht so einfach, ich hab ja nur eine Hand, ok ich hab zwei Hände, aber das ist nicht so einfach.

I: Ah du würdest sogar sagen, dass im Spiel kannst du äh nicht so gut viele Dinge gleichzeitig machen wie im Alltag.

E: Ja.

I: Und im Alltag was kannst du da wieviele Dinge oder zwei Dinge oder so gleichzeitig machen?

E: Nein ich glaub ich schaff sogar mehr. Mein Rekord war fernsehen, Computerspielen, trinken und essen gleichzeitig, das war mein Rekord.

I: Aha ok, aber würdest du sagen hast du das im Computerspiel gelernt dass du das jetzt kannst?

E: Ja glaub ich schon.

I: Dass du viele Dinge gleichzeitig machen kannst? Aber nicht bei dem Spiel oder?

E: Nein.

I: Vielleicht bei einem anderen Spiel?

E: Ja ich glaub es war bei einem anderen Spiel. Ich weiß aber nicht mehr welches.

I: Weil du ja gesagt hast du kannst im Spiel eigentlich schwerer viele Dinge gleichzeitig machen, dann ist es nicht ganz logisch wenn du dann sagst du hast es dort gelernt das du im Alltag besser kannst oder?

E: Also im Spiel hab ich das nicht gelernt, ich glaub das war ein anderes, ich weiß aber nicht mehr welches.

I: Und in dem anderen Spiel kannst du gut viele Dinge gleichzeitig machen?

E: Ja.

I: Ok, ist das ein schnelleres Spiel als das Zoo Tycoon oder ein langsames?

E: Ja das ist schon ein schnelleres.

I: Das heißt wenn du gefordert bist schnell Dinge zu machen dann kannst du auch?

E: Ja.

I: Und bei Zoo Tycoon ist es ja so meiner Meinung nach irgendwie es ist ja ein sehr langsames Spiel oder?

E: Mh.

I: Also es geht nicht um Schnelligkeit. Stimmt das?

E: Ja.

I: Gut, ahm das heißt viele Dinge gleichzeitig machen kannst du fürs reale Leben brauchen beim Computerspielen, fernsehen, essen, trinken gleichzeitig oder woanders vielleicht auch noch?

E: Ich wüsste jetzt nicht was.

I: Weißt du was wichtig ist und was nicht bei dem Spiel?

E: Es ist wichtig, dass du jetzt das Spiel nicht längere Zeit verlassen kannst, du kannst für zwanzig Sekunden oder sowas eben auf Pause drücken und dann spielt das Spiel wieder weiter. Eigentlich das ist das blöde dran.

I: Warum ist das blöd?

E: Naja wenn du jetzt auf die Toilette musst und du drückst auf Pause und dann spielt das Spiel weiter und dann sterben dir zwanzig Tiere, das ist nicht grad lustig.

I: Ok das heißt du müsstest abspeichern und beenden, oder?  
E: Nein ich müsste es speichern und dann könnte ich auf den Standby Modus gehen. Der bleibt länger so.  
I: Ok und dann kannst du aufs Klo gehen?  
E: Ja.  
I: Also das ist schon wichtig äh dass man das weiß, dass das wieder weiter geht nach zwanzig Sekunden. Ist noch irgendwas wichtig in dem Spiel also oder unwichtig also muss man da unterscheiden zwischen unwichtig und wichtig irgendwo?  
E: Nein eigentlich nicht.  
I: Also das ist wichtig, das muss man beachten, aber sonst nicht so wirklich?  
E: Nein.  
I: Und hast du das bei dem Spiel gelernt, das nehme ich mal stark an? Du hast halt irgendwie mal auf Pause gedrückt und dann ist es weitergelaufen nach einer Zeit. So hast du das gelernt?  
E: Ja.  
I: Und das ist jetzt irgendwie eine komische Frage, ob du das brauchen kannst im realen Leben?  
E: Ich hätte schon gern mal einen Stopknopf.  
I: Ja eh aber es geht nicht. Muss man bei dem Spiel logisch denken oder überlegen?  
E: Ja eigentlich schon.  
I: Und wie schaut das genau aus, bei was, bei welcher Situation?  
E: Also eigentlich müsstest du logisch denken, wenn das Tier ähm nicht glücklich ist, musst du etwas machen damit es glücklich ist und das musst du eben dir einfallen lassen. Da musst du schon logisch denken.  
I: Ok ähm aber mehr überlegen oder, weil du vorher hast du ja gesagt, dass das dort steht oder? Also was das Tier frisst.  
E: Aber es steht leider nicht dort was es glücklich macht. Wahrscheinlich musst du irgendwelche [unverständlich] einbauen.  
I: Also nicht nur das Essen macht das Tier glücklich, sondern da gibts auch andere Dinge die das Tier glücklich macht?  
E: Ja.  
I: Zum Beispiel was gibts da für Dinge?  
E: Zum Beispiel für einen Elefanten gibts so einen Boxding, Boxsack oder für die Löwen gibts einen Löwenfelsen oder so irgendwas.  
I: Das heißt zusätzliche Dinge die das Tier glücklich machen, da musst du dir was überlegen. Und hast du das im Spiel gelernt das überlegen?  
E: Ja eigentlich schon. Dieses überlegen schon.  
I: Das ist ein spezielles überlegen oder? Oder hast du das vielleicht auch wo anders gelernt zusätzlich noch?  
E: Nein.  
I: Und kannst du das überlegen auch für deinen Alltag brauchen?  
E: Eigentlich nicht.  
I: Weil das so ein spezielles überlegen ist oder warum nicht?  
E: Wahrscheinlich.  
I: Ok muss man bei dem Spiel Phantasie haben?  
E: Eigentlich nicht.  
I: Muss man bei dem Spiel Rätsel lösen?  
E: Nein.  
I: Dauert das Spiel an manchen Stellen lange?  
E: Manchmal, ja.  
I: Wo zum Beispiel? Also an welcher Stelle?  
E: Also wenn die Tiere eben krank sind, dauert es länger bis das Tier eben wieder gesund ist.  
I: Und musst du da Geduld haben?  
E: Ja, weil ich muss mit der Kamera so lang auf diesem Tier bleiben bis es wieder gesund ist und wenn dann ein anderes Tier krank ist, werde ich schon unruhig.  
I: Da wirst du ungeduldig?  
E: Ja.  
I: Das heißt hat das Spiel jetzt dazu beigetragen, dass du geduldiger geworden bist sonst?  
E: Ja eigentlich schon.  
I: Bist du geduldiger geworden durch das Spiel?  
E: Ja.

I: Ok und kannst du ... also das heißt du hast es im Spiel schon gelernt ein bisschen geduldiger zu sein. Und kannst du das auch in deinem Alltag anwenden dass du jetzt geduldiger bist also kannst du das brauchen?

E: Ja.

I: Bei welcher Situation zum Beispiel?

E: Zum Beispiel wenn ich jetzt irgendwo warten muss ähm weil jetzt jemand länger braucht z.B. auf der Toilette oder so was dann werden die meisten unruhig weil sie schon so dringend auf die Toilette müssen aber ich kann mich jetzt endlich gedulden.

I: Ja bist du geduldiger also sagst nicht mehr: „ah jetzt komm endlich“ oder so?

E: Nein.

I: Kannst du das für noch eine Situation brauchen in deinem Alltag?

E: So auf die spontane nicht.

I: Das geduldig sein, fällt dir nichts ein mehr?

E: Bei unserem Theaterkurs brauch ich auch sehr viel Geduld.

I: Wieso?

E: Unsere Lehrerin versucht ähm macht mit uns alles 400 mal und wir haben, das geht schon da rein und da raus. Da braucht man jede Menge Geduld bei der.

I: Ja. Und bist du dort auch geduldig oder schaffst du es dort nicht so geduldig zu sein?

E: Dort schaff ich das nicht so gut, weil das macht mir wirklich Kopfschmerzen.

I: Das heißt äh dort kannst du einfach nicht anwenden beim Theaterkurs, das du im Spiel so geduldig bist kannst du dort nicht anwenden äh für diese Situation?

E: Ich könnte es, aber das ist ja, da brauch ich jeeeeede Menge Geduld.

I: Na versuchst es das nächste Mal vielleicht. Und muss man bei dem Spiel cool bleiben?

E: Eigentlich in manchen Situationen eben schon. Also wenn man mit der Kamera auf dem kranken Tier bleiben muss, musst du schon cool bleiben damit du jetzt nicht durchdrehst: „mein Tier wird sterben, mein Tier wird sterben, Hilfe!“ Ja das darf halt eben nicht sein. Weil sobald du die Nerven verlierst sterben die Tiere. Das hab ich miterlebt beim ersten Mal.

I: Wenn du die Nerven ...Wie schaut das aus dann wenn du die Nerven verlierst?

E: Na ja ich werde so hektisch und brech dann das heilen ab von dem Tier und dann geh ich zum anderen Tier hin und dann stirbt das erste Tier erst wieder und dann werde ich unnarrisch und beende das Spiel ohne speichern und klapp den Laptop zu und werde ganz narrisch.

I: Das regt dich dann auf wenn das so lange dauert?

E: Es geht nicht ums lange dauern, aber wenn dann steht ein Tier ist krank und dann nach zwei Sekunden ein weiteres Tier ist krank und so dann werde ich da bin ich sehr skeptisch geworden.

I: Weil das so weil man da aneckt also du kannst nicht weiter sozusagen, möchtest aber weiter, weil du möchtest ja das Tier heilen. Ok verstehe. Und hast du das jetzt...würdest du sagen du kannst das nicht so gut oder schon das cool bleiben?

E: Also jetzt kann ich das gut, weil ich war immer so hektisch beim ersten und zweiten Mal.

I: Jetzt kannst du. Und hast du das im Spiel gelernt oder hast du das cool bleiben woanders gelernt?

E: Hm. Ich glaub das war bei einem anderen Spiel. Ich glaub das war bei dem World of Warcraft bei meiner Schwester das cool bleiben.

I: Ja.

E: Am Anfang war ich so hektisch, weil drei kleine Monster auf mich losgegangen sind und hat meine Schwester gesagt „ganz ruhig die sind zwei Level unter dir du kannst die besiegen“ und dann bin ich ganz ruhig geblieben und das hat wirklich funktioniert.

I: Ja.

E: Ja das hat wirklich geholfen.

I: Das heißt in einem anderen Spiel hast du das gelernt cool zu bleiben und hast du dann auch das jetzt in dem Zoo Tycoon anwenden können?

E: Mhhh.

I: Und kannst du das cool bleiben auch noch für andere Situationen brauchen in deinem Leben?

E: Naja, ich könnte es bei meinem bei der Schularbeitenrückgabe mal probieren, das cool bleiben weil da bin ich richtig nervös wenn die Schularbeiten zurückkommen, aber das ist normal.

I: Ok das heißt dort bist du nicht cool und könntest es vielleicht amal gebrauchen oder so?

E: Mhhh.

I: Und gibt's auch eine andere Situation wo du schaffts cool zu bleiben?

E: Eigentlich nicht. Im Moment fällt mir nix ein. .... oh ja wenn die Mimi, unsere Katze eine Maus vor die Tür legt bleib ich cool und sie [vermutlich Mama gemeint] dreht durch. Das schaff ich.

I: Ok und hast du das würdest du sagen im Spiel gelernt?

E: Bei diesem World of Warcraft Spiel von meiner Schwerster eben ja.

I: Da hast du gelernt, dass du bei so einer Situation cool bleibst?

E: Die Dinger sind kleiner, die Dinger sind tot, die Dinger können dir nix tun, da muss ich cool bleiben, passt schon.

I: Ok das ist das Verständnis dafür. Das heißt das hast du vorher davor hast du nicht cool bleiben können wenn sie eine Maus gebracht hat, also bevor du im Spiel gelernt hast?

E: Da hatten wir sie noch nicht. Das ist schon länger her. Aber wenn ich jetzt eine Spinne oder so irgendwas gesehn hab die war nur so groß wir haben schon um die Wette geschrien, wer lauter schreien kann. Jetzt hab ich vor den Spinnen eigentlich überhaupt keine Angst mehr.

I: Aha das hast du glaubst du im Spiel gelernt?

E: Ja.

I: Ok und gibt es noch irgendwelche Dinge in dem Spiel die für deinen Alltag etwas bringen für dein reales Leben?

E: Na ja, aus dem Spiel?

I: Ja.

E: Na ja eigentlich nicht so.

I: Also wir sind jetzt so ein paar Kompetenzen heißt das durchgegangen oder ein paar Dinge die man im Spiel haben muss oder auch nicht und fällt dir da vielleicht zusätzlich noch etwas ein was man da lernen kann in dem Spiel was man dann anwenden kann im Alltag?

E: Also eben man kann über die Tierarten was lernen, wie man irgendwie helfen kann dass die nicht aussterben, und so etwas das find ich halt irre interessant und sowas, aber ich glaub für den Alltag ist da nix drinnen.

I: Was heißt dass das interessiert mich noch, also das Spiel hilft dir dass Tierarten nicht aussterben, aber was müsstest du dann machen damit Tierarten nicht aussterben?

E: Z.B. auf diesem Informationsfeld von den bedrohten Tieren oder auch von allen anderen Tieren, gibt's dann so ein Feld, ein grünes Feld für die nicht bedrohten Tierarten, ein gelbes Feld für die leicht bedrohten Tierarten, z.B. beim Panda beim chinesischen, ist ein rotes Feld und dann steht eben dabei, dass die schon fast ausgerodet werden und ähm ja wenn ihr das Roden stoppen wollt müsst ihr eben irgendwie halt protestieren oder so irgendwas ist da gstanden, das weiß ich eben nicht, protestieren ist es nicht, aber da ist nur gstanden wieso sie ausgerottet werden, also nicht wie mans aufhalten kann, aber wieso sie ausgerottet werden.

I: Ok und das kann man in dem Spiel lernen. Und inwiefern glaubst du das du das noch im Alltag anwenden könntest?

E: Eine Ausrottungsgefahr im Alltag anwenden?

I: Na das du das Wissen z.B. über die ähm das jetzt Pandas gefährdet sind weißt du jetzt hast du jetzt gelernt, könntest du das irgendwo anwenden vielleicht?

E: Vielleicht in einem Biologiereferat über bedrohte Tierarten.

I: Ok da könntest du ein Referat machen und dann das anwenden. Das heißt was du vorher gesagt hast ist gar nicht im Spiel ähm was man tun kann steht gar nicht bei anderen Tieren, bei bedrohten Tieren steht nicht dabei was man tun könnte damit sie nicht weiter aussterben?

E: Nein es steht nur wieso sie eben ausgerodet werden.

I: Sonst noch was was du im Spiel gelernt hast was du brauchen könntest?

E: Nein.

I: Fällt dir nichts mehr ein, gut dann wars das, danke.

## Interview F

I: Wie alt bist du?

F: Also ich werd dieses Jahr zwölf.

I: Ja, also du bist jetzt elf, aber du wirst bald 12?

F: Ja im Dezember.

I: Und in welche Schule gehst du?

F: In die X.

I: Was ist das für eine Schule?

F: Eine mit musischem und bildnerischem Zweig.

I: Ok ein Gymnasium mit musischem und bildnerischem. Und was machst du für einen Zweig?

F: Bildnerischer.

I: Ok. Und welches ist dein Lieblingsspiel von den Computer- oder Konsolenspielen? Hast du da eines oder mehrere?

F: Nein eigentlich nicht, ich mag manchmal das kommt drauf an wie weit man ist bei einem Spiel oder so. Wenn man was Neues entdeckt, dann mag man das lieber und spielt das und das. Und ja.

I: Ok, was magst du z.B. gern für Spiele?

F: Ähm beim Nintendo DS mag ich Super Mario und Computer hab ich eben nur eigentlich die Sims und so andere unten, aber die spiel ich fast nie, also so gut wie nie. Und bei der Wii, äh keine Ahnung, da war ich schon, das Wii Balance und Wii fit da.

I: Was ist der Unterschied?

F: Mit dem Brett ist Wii Balance.

I: Aso ist das nicht das Wii fit?

F: Ja schon, aber es gibt dann auch noch das Wii fit das mit dem Tennis und so.

I: Aso, ok, ja ist das nicht, ich glaub das Wii fit ist das mit dem Board. Und das mit dem Sport ist doch Wii Sports, oder?

F: Ja.

I: Das ist schwierig das alles auseinander zu halten. Also, das heißt du hast kein Lieblingsspiel, sondern du hast mehrere Lieblingsspiele. Jetzt ist es so, dass es gut wär, wenn du dir ein Spiel für dieses Interview aussuchen würdest, weil dann könnten wir nur über ein Spiel reden. Und welches wär das dann?

F: Also beim DS wär das glaub ich Doktor Kawashima Gehirntraining, weil das hat mein Vater so eingeführt, dass wir das morgens immer spielen, also einmal diesen Mathe....Matheaufgaben zwanzig Matheaufgaben und ja.

I: Möchtest du über das reden am liebsten? Magst du das gern?

F: Naja.

I: Es wär schon gut, wens irgendein Spiel wär, z.B. die Sims oder...

F: Das hab ich jetzt ewig nimma gespielt.

I: Hast du ewig nicht mehr gespielt, ok. Und was spielst du grad so am Computer nur das Gehirntraining?

F: Ja, aber das spiel ich am Nintendo DS.

I: Ja. Also am Computer spielst du grad gar nicht?

F: Nein.

I: Und die Wii hast du auch?

F: Ja.

I: Und spielst du dort grad?

F: Auch nicht.

I: Auch nicht, ok.

F: Keine Ahnung, lang nicht mehr gespielt. Das ist weil bei uns ist das mit dem umschließen mit dem DVD-Rekorder und so.

I: Ja, aber wie lang ist das her wo du jetzt die Spiele nicht mehr gespielt hast?

F: Keine Ahnung diese Woche wars erst gar nicht und letzte Woche glaub ich auch nicht, weil ich da also da war ich auf Schullandwoche da wars überhaupt nicht, keine Ahnung.

I: Aber es ist nicht so ganz lang her dass du dich jetzt gar nicht mehr erinnern kannst, oder?

F: Nein.

I: Dann ist es nämlich egal, also es muss nicht so ganz aktuell sein. Also du kannst dir einfach eines aussuchen was du halt gerne spielst, was du gerne magst, wo du einfach schon drüber reden kannst, weil du wirst dann schon merken, dass du drüber reden kannst, glaub ich, auch wenn dus jetzt nicht grad letzte Woche gespielt hast.

F: Dann nehm ich das Wii Balance mit diesem Brett.



I: Das Wii Balance.

F: Ja. Weil das haben wir auch gespielt und da auch versucht jeden Tag, also wir haben so drei Tage hintereinander mal diesen Körpertest da.

I: Ja und da gibts ja auch was ich weiß verschiedene Spiele oder. Da kann man Hula Hoop und Yoga und so.

F: Ja.

I: Und was darauf spielst du speziell gern?

F: Ahm also ich mag das Hula Hoop gern, weil ich das gut kann und dann kann ich als einzige eigentlich richtig das auf dem Seil also auf dem Seil gehen und dann mag ich noch das Kopfball gerne.

I: Ja dann ist es ok wenn wir das Hula Hoop nehmen?

F: Ja.

I: Und kannst du sagen warum du das gerne magst?

F: Keine Ahnung, wir haben das versucht also so durch zuspielen ich und meine Geschwister und ich habs einfach als einzige gekonnt und ja.

I: Weil du gut kannst magst du gern. Ok. Und das spielst du also momentan grad nicht. Wann spielst du?

F: Wir spielen manchmal so wenn wir auf jemanden warten also aus der Familie vorm Essen, so wenn jemand erst in einer halben Stunde kommt oder so oder uns wirklich langweilig ist und wir fragen und ja sowas oder wenn jemand krank ist, dann sitzt der da. Wir haben nämlich auch Mario Kart und das geht halt im sitzen genauso gut.

I: Ja ok das ist mehr so ein zwischendurch spielen?

F: Ja.

I: Und was musst du jetzt bei dem Spiel genau machen?

F: Also bei dem Wii Balance gehts halt darum die Balance zu halten.

I: Na jetzt bei dem Hula Hoop.

F: Aso. Da gehts einfach darum keine Ahnung mit versuchen sich halt so bewegen, dass die Hula Hoops nicht runterfliegen und da muss man immer wieder auf einem Bein stehen und um den nächsten Reifen aufzufangen.

I: Den musst du auf einem Bein fangen den Reifen?

F: Nein. Man steht dann nur auf einem Bein und da beugt sich das dieses Maxerl im Fernseher rüber und dann fliegt der Reifen.

I: Ok weil das so ein Sensor ist?

F: Ja.

I: Da bewegst du dich so, dass du den fangen kannst, ja ok. Und was würdest du sagen was man besonders gut können muss bei dem Spiel? Was ist da wichtig?

F: Also ich glaub man muss dass richtig lernen dadurch das Balance halten.

I: Balance halten ist wichtig?

F: Ja und man sollte sich halt schon Hula Hoop also so sich so bewegen können, dass der Reifen nicht runterfliegt, weil sonst machts auch keinen Spaß.

I: Und wie hast du jetzt das Balance halten wie hast du das Balance halten gelernt?

F: Also das hab ich eigentlich schon gekonnt, weil ich Hula Hoop Reifen hab und ja.

I: Ok das Balance halten hast du durchs Hula Hoop Reifen im realen Leben gelernt?

F: Ja.

I: Und auch das Hula Hoop die Bewegung dazu hast du im realen Leben gelernt?

F: Ja.

I: Ok also nicht im Computerspiel. Und hast du das von Anfang an gekonnt in dem Fall beim Computerspiel?

F: Ja schon. Aber die ersten Male war das natürlich auch schwierig, weil das auch anders ist als im Fernseher.

I: Ist es anders?

F: Ja es ist anders, weil man da eher die Füße bewegen muss so mit den Füßen kreisen, weil wenn du da mit der Hüfte, das merkt das ja nicht so viel.

I: Ok also ist das anders. Das schon?

F: Ja. schon auch.

I: Also hast du schon auch ein bisschen im Computerspiel gelernt?

F: Ja.

I: Ok und kannst du das das Balance halten für deinen Alltag irgendwo anwenden?

F: Ja im Turnen, weil ich jetzt im beim hüpfen, also ich bin eh ziemlich gut im hüpfen, und ähm also wo wir dann Hula Hoop gemacht haben da hab ichs gekonnt, also durch den Fernseher, weil ichs

ich hab auch schon nicht mehr also seit Weihnachten ungefähr nicht mehr so mit einem realen Hula Hoop Reifen gehullert und das ist dann halt in Turnen besser gegangen dadurch dass ich gespielt habe davor, also nicht davor, aber.

I: Ok das Hula Hoop Reifen ist in Turnen besser?

F: Ja.

I: Und was war das mit dem hüpfen, was machts ihr da in Turnen genau?

F: Äh weitspringen und so rumhüpfen auf einem Bein und so und das ist eigentlich auch leichter gegangen, weil man da ja auch so stehen muss auf einem Bein.

I: Aha ok die Balance, die Balance ist beim hüpfen und beim weitspringen in Turnen besser?

F: Ja das trainiert.

I: Ok und das Hula Hoop Reifen hast du auch für den Turnunterricht brauchen können?

F: Ja, weil ich hab halt dadurch das ich das mit der Wii gemacht hab, ist es dann in turnen besser gegangen, wenn ich das nicht mit der Wii gemacht hät, weil dann hät ichs glaub nicht mehr gekonnt richtig, weil ichs schon ewig nicht mehr gemacht habe.

I: Also du hast gesagt du hast das Spiel nicht ganz von Anfang gekonnt, also schon, durch das weil du geübt hast schon im realen Leben aber du hast auch dann noch ein bisschen dazu gelernt halt ok.

F: Genau.

I: Dann gemma jetzt so einzelne Fähigkeiten durch die man bei dem Spiel können muss oder nicht. Das kannst du eben immer sagen. Muss man bei dem Spiel eine Figur steuern?

F: Schon irgendwie halt. Aber nicht so wie mit äh wie bei anderen Spielen, sondern halt eher durch den Unterkörper.

I: Durch Bewegung von dir selber, normalerweise drückst du Knöpfe.

F: Genau, ja und wenn man die Füße muss man so ähm also mit den Füßen man muss sich dann so hin und her bewegen und das ist anders, weil wenn man dann mit den Armen, da ist es eh urleicht dann schon, aber wenn man dann mit den Füßen sich so hin und her bewegen muss dann geht das schwieriger.

I: Ok also du steuerst eine Figur indem du dich selber bewegst? Und hast du das jetzt das Figur steuern hast du das im Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt?

F: Also das mit dem bei dem Wii Balance hab ich eigentlich richtig da erst gelernt.

I: Also wenn wir bei dem Hula Hoop bleiben, dann hast du dass du die Figur steuern kannst so dass sie das macht was du willst hast du im Spiel gelernt?

F: Ja, weil davor geht das einfach nicht, weil das ist ja auch ganz anders, wenn du dann auf einem Bein stehst dann 'fchut' ist man draußen. Und ja das muss man schon üben.

I: Ok im Spiel. Und kannst du das jetzt auch, also dass du jetzt die Figur steuern kannst, kannst du das auch in deinem Alltag brauchen?

F: Ahm naja, weil wir haben einmal wer länger auf einem Bein stehen kann und so und das hab ich dann schon geschafft und das ist schon irgendwie anders.

I: Also es geht jetzt besser oder was ist anders?

F: Ja es geht einfach besser und ja.

I: Aber auf einem Bein hast du vorher das schon gekonnt oder, auf einem Bein stehen?

F: Ja schon, aber ich bin immer dann geschwankt jetzt gehts irgendwie sicherer und ja.

I: Ok und muss man bei dem Spiel schnell reagieren?

F: Hula Hoop nur wenn du wenn der Reifen schon fast unten ist, also da musst du schon reagieren und sonst beim Seil z.B. beim Seiltanzen also Seil rübergehen, wenn der dann so dann schräg dasteht und gleich runterfliegt.

I: Bleib ma bei dem Hula Hoop.

F: Ja.

I: Wenn der Reifen unten ist dann musst du schnell reagieren?

F: Ja.

I: Was machst du dann?

F: Also dann versuch ich erstmal irgendwie also wieder wahrscheinlich denk ich mir das liegt daran, dass ich zu wenig nicht mehr ganz leicht mit den Hüften mich bewegt hab und versuch das dann ähm ja schwungvoller zu machen.

I: Also du musst dann schnell irgendwas machen damit der Reifen wieder raufkommt, oder?

F: Ja.

I: Das heißt du musst schnell reagieren? Und hast du das schnell reagieren also jetzt im Spiel gelernt oder hast du das irgendwo anders gelernt?

F: Also ich glaub das hab ich schon also mit m Unterkörper hab ich im Spiel gelernt, weil mit Händen kann ich das ja so schnell reagieren.

I: Schnell reagieren kannst du mit Händen gut?  
F: Ja.  
I: Aber mit m Unterkörper.  
F: Jetzt gehts eh besser, also so schneller machen.  
I: Und kannst du das jetzt auch für deinen Alltag brauchen das schnell reagieren das Spezielle, wenn du sagst unten das?  
F: Das ist ähm keine Ahnung auch wie bei Turnen so, weil wenn man dann richtig abspringt dann gehts halt auch besser da muss man reagieren, ja schon irgendwie, man kann dann irgendwie schneller starten oder sowas keine Ahnung.  
I: Schneller starten bei was schneller starten?  
F: Wie beim laufen keine Ahnung wenn man so ja. Aber ich kann auch schnell laufen, aber es ist das starten so reagieren schneller.  
I: Ja ok und äh muss man bei dem Spiel schnell wissen was man tun muss?  
F: Naja eigentlich nicht, das wenn dus am Anfang muss man also das steht ja eh am Anfang da und dann zeigen sies auch unten immer wie was du machen musst.  
I: Wie das Spiel funktioniert steht da?  
F: Ja, halt ja.  
I: Das heißt man muss es nicht wissen, weil es steht dort.  
F: Als erster kann ma sichs eh durchlesen dann kommst eh wenn du ja.  
I: Ok das ist also nicht wichtig. Und muss man bei dem Spiel planen?  
F: Nein eigentlich überhaupt nicht.  
I: Und musst du bei dem Spiel einen Gegner angreifen?  
F: Es geht bei manchen Spielen, aber beim Hula Hoop eigentlich nicht.  
I: Beim Hula Hoop nicht, ok.  
F: Das kann man glaub ich auch nicht zu zweit machen, außer wenn man zwei Wii Boards hat, aber das hamma nicht.  
I: Kamma das?  
F: Ich weiß es nicht, aber vielleicht.  
I: Müsste man ausprobieren, aber dann müsste man wahrscheinlich auch niemanden angreifen dann müsste man halt schauen, dass man mehr Ringe als der andere oben hat oder so.  
F: Ja und länger halt.  
I: Ja genau. Ok also keinen Gegner angreifen. Und muss man bei dem Spiel viel wissen?  
F: Nein bei dem nicht.  
I: Und muss man bei dem Spiel viele Dinge gleichzeitig machen?  
F: Naja bei manchmal schon. Also beim Hula Hoop nicht unbedingt, aber bei anderen Wii Spielen.  
I: Und wie weißt du was wichtig ist bei dem Spiel und was nicht?  
F: Also das ist irgendwie wenn mans also schon mal ein paar Mal gespielt hat, dann merkt man sich halt schon was du machen musst, damits besser geht. Also wenn man einfach nur so rumwackelt dann gehts zwar, aber es ist halt immer es sackt halt immer ab der Reifen also geht immer runter und so.  
I: Also was ist wichtig?  
F: Also man lernt irgendwie dazu und deshalb ist es wichtig, dann also dass man eher mit den Füßen als mit der Hüfte sich so bewegt.  
I: Ok man lernt dazu wenn mas öfter spielt?  
F: Ja.  
I: Und was ist unwichtig? Oder gibts nichts?  
F: Nein eigentlich nicht.  
I: Also es ist wichtig, dass man in der Hüfte sich gut bewegt?  
F: Ja. Also dass man sich steuern kann.  
I: Ja also du weißt also was wichtig ist und was nicht und hast du das beim Spiel gelernt oder hast du das woanders gelernt, dass du weißt was wichtig ist und was nicht in dem Spiel?  
F: Halb irgendwie.  
I: Halb, halb.  
F: Ja, ich hab schon auch manches so gelernt, aber es ist jetzt auch anders irgendwie.  
I: Also du meinst du hast im realen Leben durchs Hula Hoop Reifen schwingen hast du das ...  
F: Also man merkt sich schon auch was da wichtig ist und aber das ist ja wieder anders bei der Wii und deshalb merkt man sichs da auch.  
I: Ok also du hast es halb im Spiel und halb im Alltag gelernt?  
F: Ja.

I: Ok und kannst du das jetzt auch für dein reales Leben brauchen zu unterscheiden was wichtig ist und was nicht?

F: Ja schon ja es hilft einem halt, wenn man weiß was wichtiger ist.

I: Ja und kannst du ein Beispiel sagen wo dieses Spezielle unterscheiden, also weil das ist ja ein spezielles unterschieden zwischen wichtig und unwichtig?

F: Puh. Da fällt mir irgendwie keins ein jetzt.

I: Ähm und muss man bei dem Spiel logisch denken oder überlegen?

F: Nein eigentlich nicht.

I: Muss man bei dem Spiel Phantasie haben?

F: Nein also nicht viel.

I: Ein bisschen oder für was würdest du sagen?

F: Ja, weil da muss man sich schon vorstellen, dass wenn man da hin und her mit einem Bein nur mehr droben steht, dass das manchmal sich halt nur rüberbeugt und so. Halt nur wenn man sich rüberbeugt geht das nicht. Und ja es ist so ne Kleinigkeit.

I: Also ein bisschen Phantasie.

F: Ja aber nur wirklich wenig, fast überhaupt nichts.

I: Und würdest du sagen hast du das im Spiel gelernt oder woanders das Phantasie haben?

F: Woanders.

I: Ok. Und muss man bei dem Spiel Rätsel lösen?

F: Nein.

I: Und dauert das Spiel an manchen Stellen lange?

F: Nein eigentlich nicht, es gibt ja mehrere Stufen, man kann die dann immer freispielen, wenn man irgendwie Rekorde schafft oder sowas und ja. Und es geht ja eigentlich bei dem Wii Spiel darum das man wie lang man trainiert und wenn man dann irgendwie mal nach 15 Minuten Training oder so dann kriegt man z.B. ein neues Spiel oder sowas. Oder eine also eine Steigerung von dem Spiel.

I: Das heißt du wirst nicht ungeduldig oder so bei dem Spiel, dass du dir denkst woah jetzt muss ich da so lange warten oder sowas?

F: Nein das ist eher bei anderen Spielen.

I: Ok. Also das Spiel dauert nicht lange an manchen Stellen?

F: Nein.

I: Und musst du bei dem Spiel cool bleiben?

F: Nein eigentlich nicht, nein das ist da gibts nichts wo du eigentlich daran verzweifeln kannst. Außer wenn du keine Ahnung meine Schwester ist dann halt verzweifelt, weil sie sie kriegt den Dreh nicht raus, ich kanns ihr auch nicht zeigen, das bringt nichts, das ist ich bin größer, und keine Ahnung schwerer und dann geht das halt nicht.

I: Ja dann muss man das Gefühl dafür haben.

F: Und sie will dann auch nicht mehr.

I: Also du verzweifelt nicht und musst deshalb auch nicht cool bleiben?

F: Nein.

I: Und gibt es noch irgendwelche Dinge in dem Computerspiel in dem Hula Hoop Spiel wo du dir denkst das ist für meinen Alltag irgendwie das bringt jetzt was für meinen Alltag oder das ist für meinen Alltag wichtig oder das kann ich brauchen für meinen Alltag?

F: Eigentlich nicht. Nicht viel, außer, dass ich das halt trainiere irgendwie halt. Also es geht jetzt schon, ich hab also ich hab immer eigentlich mit zwei oder einem Reifen gekonnt und nachdem ich dann längere Zeit nicht mehr real gehulahoop hab, sondern nur mehr bei der Wii da hab ichs dann auch mit fünf Reifen gekonnt. Obwohl das eigentlich nicht so ist mit dem aber ich hab zwei-, dreimal gebraucht bis ichs mit fünf konnte.

I: Aber kannst du das jetzt auch im Alltag schon mit fünf?

F: Ja eben mein ich ja.

I: Aso wirklich?

F: Ja, aber nur für kurze Zeit. Weil in der Wii macht das nichts, das merkt man nicht, dass das mehr sind, es ist eigentlich wie einer.

I: Ah ok das heißt das bringts, dass du einen Trainingseffekt halt hast.

F: Ja.

I: Was würdest du vielleicht noch sagen oder was ja fällt dir vielleicht sonst noch was ein was man da drinnen machen muss, außer jetzt Balance halten oder die Hüfte schwingen?

F: Man muss sich bewegen.

I: Aber im speziellen die Hüfte, oder?

F: Ja. Und keine Ahnung aber man muss schon auch schauen, ja schauen, weil da kommen manchmal, da gibts zwei und die schmeißen immer abwechselnd Reifen oder einer zweimal hintereinander oder so Reifen die du dann auffangen musst.

I: Also es stehen zwei Personen vor dir, die Reifen werfen.

F: Ja.

I: Und was musst du dabei gut können, musst du da besonders gut schauen können, oder?

F: Nicht besonders gut. Aber manchmal werfen sie also so ziemlich gleichzeitig das ist aber also sie tun so als wären sie gleichzeitig, aber es wirft dann eh nur mehr einer und da muss man dann schon auch schneller reagieren.

I: Aha ok das heißt also weil ähm das ob man viele Dinge gleichzeitig machen muss hast du ja gesagt nein.

F: Nein, aber schauen dann doch eher.

I: Ok vielleicht das noch, also dass das du schaust welchen du zuerst fangst, das musst du schauen, oder?

F: Ja.

I: Weil das ist dann gleichzeitig, ok und was ist da wichtig dabei oder was hast du da gelernt oder was wie kannst du das machen, dass du weißt welchen du zuerst auffangst?

F: Also es geht darum, dass du eigentlich schaust und dann siehst du wie der dann schon so die Arme und dann gehts halt schnell darum ums reagieren auch.

I: Also ums schnell reagieren.

F: Ja. Das man ja das man sich dann halt schnell einstellt damit man sich rüberbeugt.

I: Ok das haben wir ja gehabt das mit dem schnell reagieren. Aber das hast du eigentlich eh schon gesagt. Also man muss schnell reagieren, wenn man sieht dass einer jetzt den Hula Hoop Reifen wirft, dann musst du ihn schnell fangen?

F: Genau, also der fliegt eh nicht so schnell, aber das dieses Männchen da stellt sich nicht so schnell hin.

I: Ja und dieses schnell reagieren dass du jetzt also du schaust du konzentrierst dich ja auf zwei dann in dem Fall, oder, weil du weißt das ja nicht, du kriegst ja kein, die ham ja kein Licht oder so über dem Kopf, dieses schnell reagieren hast du das im Computerspiel gelernt oder hast du das woanders gelernt?

F: Mmhmm. Es ist wieder so dass ich beides gelernt hab. Also auf der einen Seite hab ichs im Computerspiel gelernt und auf der anderen Seite halt real, ja weil ich hab schon auch wir haben so Spiele gespielt, ich und meine Schwester, dass wenn also mehrere Bälle und dann immer so foppen also so tun als ob mans.

I: Aha ok also dort hast du auch ein bisschen gelernt?

F: Ja.

I: Und kannst du jetzt dieses schnell reagieren das ist ja eben das spezielle schnell reagieren, dass du auf zwei Dinge gleichzeitig achtest oder so wie beim foppen, kannst du das auch im Alltag anwenden?

F: Schon auch. Also es ist da gibts mehrere Spiele wo das dann nötig ist, ja bei dem nehm ichs dann schon.

I: Ok also du brauchst dieses schnell reagieren, kannst du in anderen Spielen verwenden, also z.B.?

F: Äh wir spielen das auch in Turnen, und da gibts halt ein Gefängnis und da muss ich halt aufpassen, dass die keine Bälle da hinwerfen und ja. Und irgendwie kann ich jetzt schneller reagieren und ich kann sie also mit dem besser fangen hat das jetzt nicht viel zu tun, aber ich kann schneller reagieren.

I: Also du schaust, dass dort keine Bälle rein kommen?

F: Ja und ich seh das schon, wenn der Ball über mich fliegt, dann ich versuch manchmal aber ich kann das jetzt besser so einschätzen, ob der rüber geht, genau rein, ob ich da noch ran komm oder so, ja.

I: Ok das für das kannst du brauchen also auch für die Spielwelt sozusagen?

F: Genau.

I: Also sonst in deinem Alltag fällt dir keine Situation ein wo du das schnell reagieren jetzt brauchen könntest?

F: Nein.

I: Gut, dann sind wir fertig, danke!

## **Zusammenfassung**

In der Literatur über Potenziale von Computerspielen finden sich Theorien, was, weshalb in Computerspielen gelernt werden kann. Diese Theorien bleiben allerdings auf der Ebene von Überlegungen, da die Lernenden darauf selbst meist nicht angesprochen werden, sondern es bei der Analyse von Computerspielen bleibt. In dieser Arbeit werden Kinder zu ihrer subjektiven Erfahrung bezüglich in Computer- und Konsolenspielen Gelerntem befragt. Weiters wird herauszufinden versucht, ob die von den Kindern erworbenen Fähigkeiten im Alltag Anwendung finden. Wenn in Computerspielen Erworbenes im Alltag angewandt wird, dann müsste es zu sogenannten Transfers kommen. Dabei kommt das Transfermodell von Jürgen Fritz ins Spiel. Sollten die Kinder in Computerspielen Gelerntes im Alltag anwenden, wären dies Transfers von der virtuellen in die reale Welt.

## **Abstract**

Going through the literature about potentials of computer games one finds a lot of theories about what can be learned in these games. These theories remain however on the level of considerations, since the players are not asked about the learning experiences. These considerations stay on the level of computer game analysis. In this thesis children are going to be interviewed about their subjective experiences concerning learning in computer games. Further it is tried to find out whether the acquired abilities find application in the everyday life of children. If this would be the case, then it would have to come to so-called transfers. Here the transfer model of Jürgen Fritz comes up. If the children would use the acquired abilities, learned in computer games, in their daily life, this would be a transfer from the virtual to the real world.

## **Lebenslauf**

Michaela Kempter

Geboren 6.11.1982, in Dornbirn, Vorarlberg

Staatsbürgerschaft: Österreich

## **Schulbildung**

**1989 – 1993** Volksschule Dornbirn Edlach

**1993 – 2001** Bundesrealgymnasium Dornbirn (AHS)

## **Studium**

**2002/2003** Studium der Internationalen Betriebswirtschaftslehre an der Wirtschaftsuniversität Wien

**2003 – 2009** Studium der Pädagogik an der Universität Wien mit den Schwerpunkten Medienpädagogik und Erwachsenenbildung

Freier Wahlbereich: Modul cultural studies, Projektstudium Hochschulforschung und Wissenschaftskommunikation

## **Ausgeübte Tätigkeiten**

**1997/1998** Messestandgestaltung und Messestandbetreuung (Jugendbüro „aha“)

**Juli und September 2004** Pädagogisches Praktikum an der Universität Wien (Kinderuniversität)

**März und April 2005** Wissenschaftliches Praktikum beim Institut für Wissenschaft und Kunst Wien (Lektoratsarbeiten, biographische Datenbanken bearbeiten sowie Analyse und Auswertung historischer Zeitschriften)

**Seit Februar 2006** Assistentin im Dritte Mann Museum

**Juli bis September 2007** Wissenschaftliches Praktikum bei der BuPP – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (Führung von Interviews mit Kindern inklusive Verfassung des Endberichtes)

**Seit September 2007** Freie Mitarbeiterin der wienXtra-spielebox (Betreuung von Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche)

**September 2007** Bühnenprogrammgestaltung des NGO-Bereichs auf der Wiener Game City

**März 2007 bis April 2008** Ausstellung „Under Construction“ an der Universität Wien

**August bis Oktober 2008** Inhaltliche Gestaltung der Info Zone auf der Wiener Game City

**Seit Mai 2009** Abwasserberaterin bei Wien Kanal

### **Sonstiges**

**2001/2002** Au-Pair in Spanien (Bilbao) und Besuch einer Sprachschule

### **Sprachen**

**Deutsch:** Muttersprache

**Englisch:** Flüssiges Sprechen und Schreiben

**Spanisch:** Gute Kenntnisse in Sprache und Schrift



Hiermit erkläre ich, die vorliegende Arbeit selbst verfasst zu haben und keine  
anderen als die angeführten Quellen verwendet zu haben.

Sämtliche aus anderen Arbeiten übernommenen Textstellen sind als solche  
kenntlich gemacht.

Diese Diplomarbeit hat in dieser oder ähnlicher Form weder im In- noch im  
Ausland als Prüfungsarbeit vorgelegen.

Wien, im Mai 2009

Unterschrift