



universität  
wien

# MAGISTERARBEIT

Titel der Magisterarbeit:

**MEIN PONYHOF**

**Die Computer- und Videospielnutzung von Mädchen  
im Alter von 8 bis 10 Jahren**

Verfasserin:

Agnes Wühr

Angestrebter akademischer Grad:

Magistra der Philosophie

(Mag. phil.)

Wien, im Jänner 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt: Magisterstudium Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreuerin: PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker



## **Danksagung**

Zunächst möchte ich den Kindern danken, die sich für Interviews zur Verfügung gestellt haben. Ohne ihre Bereitschaft und die Bereitschaft ihrer Familien würde es diese Arbeit nicht geben. In dem Zusammenhang möchte ich mich auch beim Verein „WienXtra“ für die Zusammenarbeit bedanken, insbesondere bei Sonnja Altrichter und Michaela Kempter. Darüber hinaus möchte ich Herbert Rosenstingl und den VeranstalterInnen und TeilnehmerInnen der FROG (Future and Reality of Gaming) für die Anregungen danken, die ich auf den letzten beiden Tagungen sammeln konnte.

Ein ganz besonderer Dank gilt natürlich meiner Familie, allen voran Robert und Ilse Richter und Verena Wühr, die mich beim Abschluss meines Studiums unterstützt haben und meinen FreundInnen, insbesondere Julia Zeyschek und Susanne Javorszky, die in vielfältiger Weise zu dieser Arbeit beigetragen haben. Nicht zuletzt möchte ich auch Gerit Götzenbrucker für die sicher nicht immer einfache Betreuung meiner Arbeit Dank aussprechen.



# INHALT

I. EINLEITUNG .....	7
II. THEORETISCHER RAHMEN .....	9
1. Begriffsbestimmungen.....	9
2. Computer- und Videospiele .....	11
2.1 Kategorien von Computerspielen.....	12
2.2 Nutzung von Spielen in Österreich .....	14
2.3 Nutzungsmotive und Faszination von Computerspielen .....	17
2.4 Kompetenzerwerb durch Computerspiel.....	20
2.4.1 Medienkompetenz .....	21
2.4.2 Motorische Fähigkeiten .....	22
2.4.3 Kognitive Fähigkeiten .....	23
2.4.4 Soziale Kompetenzen .....	24
2.5 Geschlechtsspezifische Unterschiede .....	24
2.5.1 Technische Ausstattung .....	26
2.5.2 Nutzungshäufigkeit.....	29
2.5.3 Genrepräferenzen .....	31
2.5.4 Einstellungen.....	34
2.5.5 Spielmotivation.....	35
2.6 Geschlechterdarstellungen im Spiel .....	35
2.6.1 Spiele für Mädchen .....	38
2.7 Exkurs: Entwicklungspsychologie und Computerspiel .....	41
3. Modelle zur Erklärung geschlechtsspezifischer Unterschiede der Spielnutzung ...	43
3.1 Entwicklung von Geschlechtsidentität.....	43
3.1.1 Unterschiede in der Erziehung .....	46
3.1.2 Die Bedeutung von Spiel und Spielzeug .....	47
3.2 Konstruktion von Geschlecht .....	50
3.2.1 Sozialkonstruktivismus und Ethnomethodologie .....	51
3.2.2 Das Arrangement der Geschlechter .....	52
3.2.3 Die soziale Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit.....	54
3.2.4 Situative Konstruktionsprozesse und Alltagshandeln (doing gender).....	56
3.3 Sozialisation.....	58
3.3.1 Sozialisationstheorie und Konstruktivismus .....	58
3.3.2 Stereotype .....	60
III. FORSCHUNGSDESIGN .....	63
4. Forschungsleitende Fragestellungen .....	63
5. Methodisches Vorgehen.....	64
5.1 Beobachtung der Kinder .....	65
5.2 Befragung der Kinder (Medienbesuche) .....	66
5.3 Exkurs: Interviews mit Kindern.....	67
5.4 Elternfragebögen .....	70

5.5 Auswertung .....	71
5.6 Methodenreflexion.....	71
IV. ERGEBNISSE .....	75
6. Falldarstellungen .....	75
6.1 Fall A - Michelle.....	75
6.2 Fall B - Susanne.....	80
6.3 Fall C - Bettina.....	86
6.4 Fall D - Sira .....	90
6.5 Fall E - Amina.....	94
6.6 Fall F - Chiara.....	100
6.7 Fall G - Lena .....	103
6.8 Fall H - Julia .....	107
6.9 Fall I - Sarah.....	110
7. Darstellung der Ergebnisse.....	117
7.1 Technische Ausstattung .....	117
7.2 Nutzung.....	118
7.3 Zugang .....	122
7.4 Motivation.....	123
7.5 Interpersonelle Differenzen .....	125
8. Hypothesengenerierung.....	128
V. DISKUSSION DER ERGEBNISSE.....	131
VI. QUELLENVERZEICHNIS.....	137
<b>ANHÄNGE</b>	
ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	145
ELTERNFRAGEBOGEN .....	147
TRANSKRIPTE.....	151
INHALTSANALYSE .....	216
ABSTRACT (DEUTSCH) .....	245
ABSTRACT (ENGLISH).....	246
CURRICULUM VITAE .....	247

## I. EINLEITUNG

Computer- und Videospiele gehören zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen. Petzold bemerkte bereits 1996 in einer Untersuchung mit Kindern von 8 bis 16 Jahren, dass das Bildschirmspiel schon bei Grundschulkindern fest im Freizeitverhalten verankert ist.<sup>1</sup> Steckel et al. stellen fest, dass es bereits ab dem Vorschulalter einen steigenden Trend zur Nutzung von Bildschirmspielen gibt. Dabei zeigt sich allerdings, dass Jungen zum einen mehr Spielgeräte besitzen und zum anderen diese auch häufiger nutzen.<sup>2</sup>

Es zeigen sich also Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen in der Nutzung dieser Spiele. Doch ist das ein Problem? Jungwirth meint, dass Unterschiede prinzipiell kein Problem sind. Wenn das Spiel jedoch mit etwas verbunden wird, was darüber hinausgeht, kann es zu einem Problem werden. So werden Bildschirmspielen, neben vielfältigen Wirkungsvermutungen, oft auch wünschenswerte Effekte zugeschrieben. Dazu zählt zum Beispiel das Vertrautwerden mit dem Computer. Durch ein Spiel kann auch elementares Wissen über die Bedienung des Gerätes vermittelt werden. Weiters wird Mädchen oft ein mangelndes Interesse an mathematischen, naturwissenschaftlichen und technischen Themen attestiert. Damit geht die Befürchtung einher, dass sich dieses mangelnde Interesse auf die Berufschancen in unserer technologisch geprägten Welt auswirken könnte. Nach Jungwirth könnten Computerspiele diese distanzierte Haltung von Mädchen zur Technik verringern.<sup>3</sup>

Die vorliegende Arbeit möchte den Ursachen dieser Distanz auf den Grund gehen und insbesondere aktuelle Erkenntnisse zu dieser Problematik liefern. Das Feld der Computerspieleforschung ist weit und berührt eine Vielzahl von Forschungsgebieten wie beispielsweise die Medienwirkungsforschung. Für die Aussagekraft dieser Arbeit ist es unabdingbar, eine gewisse Eingrenzung vorzunehmen, weshalb hier die Computer- und Videospielnutzung von 8- bis 10-

---

<sup>1</sup> vgl. Petzold: 1996. S. 269.

<sup>2</sup> vgl. Steckel et al.: 1995. S. 201.

<sup>3</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 36ff.

jährigen Mädchen detailliert untersucht wird. Leider sind in diesem Bereich vorwiegend quantitative Studien zu finden, die zwar Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen attestieren, ihnen aber aus methodischen Überlegungen nicht auf den Grund gehen können. Viele Studien setzen auch erst bei einem höheren Alter an. Die vorliegende Arbeit soll erstmals näher auf die Gruppe der 8- bis 10-jährigen Mädchen eingehen und deren Spielnutzung qualitativ untersuchen. Dabei wird von besonderem Interesse sein, ob Mädchen tatsächlich die für sie „maßgeschneiderten“ Spielangebote nutzen, ob ihnen diese Spiele überhaupt gefallen und vor allem, welche Spiele sie besitzen und nutzen und wer diese Spiele auswählt.

Am Beginn der Arbeit werden grundlegende Begriffe geklärt und es wird näher auf verschiedene Aspekte von Computer- und Videospielen eingegangen. So wird erst definiert, was diese Spielformen ausmacht, welche Kategorien von Spielen es gibt und welche Nutzungsmotive und mögliche positive Aspekte (Kompetenzerwerb) diesen Spielen zugeschrieben werden. Dabei soll auch der aktuelle Stand der Forschung, insbesondere in Bezug auf die Spieldatenutzung in Österreich und im Hinblick auf die Unterschiede der Nutzung von Mädchen und Jungen, dargestellt werden. Des Weiteren soll im zweiten Kapitel auch auf Geschlechterdarstellungen im Spiel und auf eigens für Mädchen produzierte Spiele Bezug genommen werden, wenngleich diese Bereiche im Rahmen dieser Arbeit nur gestreift werden können. Ein kurzer Exkurs widmet sich der Entwicklungspsychologie, die als Grundlage für den empirischen Teil gesehen werden kann. Im dritten Kapitel sollen ausgehend von einem konstruktivistischen Genderansatz die Unterschiede der Spieldatenutzung aufgezeigt und analysiert werden.

Der empirische Teil umfasst die Kapitel 4 bis 7, wobei zuerst auf die konkreten Forschungsfragen eingegangen und danach die methodische Herangehensweise erläutert wird. Im Zentrum steht dabei die Methode der „Medienbesuche“, zu der es leider noch kaum Literatur gibt, weshalb auch der Methodenreflexion entsprechend Raum gegeben wird. In Kapitel 6 wird detailliert auf die einzelnen erhobenen Fälle eingegangen und Kapitel 7 stellt die zentralen Ergebnisse in Bezug auf die technische Ausstattung, die Nutzung, die Motivation und den Zugang zu Bildschirmspielen dar, wobei insbesondere auf die Unterschiede zwischen den untersuchten Fällen eingegangen wird.

## **II. THEORETISCHER RAHMEN**

### **1. Begriffsbestimmungen**

Wesentlich für die vorliegende Arbeit ist die Begriffsbestimmung von Computer- bzw. Videospiel. Zuvor soll aber noch kurz auf die Bedeutung des Spiels an sich eingegangen werden, damit auch digitale Spiele und deren Relevanz besser erfasst und eingeordnet werden können. Fritz beschreibt in seiner theoretischen Auseinandersetzung mit dem Begriff „Spiel“, dass eine Definition sehr schwer ist, weil der Begriff für viele verschiedene Phänomene herangezogen wird.<sup>4</sup>

Eine grundlegende Beschreibung liefert der niederländische Kulturhistoriker Huizinga, der als Begründer der modernen Spieltheorie gilt. Entscheidend ist dabei, dass das Spiel immer freiwillig, also eine freie Handlung, ist. Dies gilt sowohl für klassische Formen des Spiels (wie Rollenspiele), als auch für Computer- und Videospiele. Nach Huizinga zeichnet sich das Spiel dadurch aus, dass es nicht mit einem Nutzen verknüpft ist und sich zudem innerhalb einer bestimmten Zeit und in einem bestimmten Raum vollzieht. Die Spielenden sind sich darüber bewusst, dass es sich um ein Spiel handelt und empfinden es als außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend.<sup>5</sup> Böhle beschreibt im Anschluss an Huizinga im Hinblick auf Computerspiele vor allem drei bedeutsame Aspekte aus der Perspektive des Spielens:

1. Es werden Erfahrungsräume jenseits des möglichen Handelns geschaffen (Verlassen der Alltagsrealität).
2. Es kommt zu einer Verschiebung von der Fremd- zur Selbstorganisation im Spiel.
3. Es können praktisch nützliche Kompetenzen erworben werden. Dies geschieht lerntheoretisch gesehen durch informelles Lernen.<sup>6</sup> (vgl. Kapitel 2.4)

---

<sup>4</sup> vgl. Fritz: 2004. S. 13ff.

<sup>5</sup> vgl. Huizinga: 1956. S. 20ff.

<sup>6</sup> vgl. Böhle: 2007. S.113ff.

Aus entwicklungspsychologischer Sicht hat das Spiel die Funktion eines Anpassungsprozesses (neue Dinge entdecken). Nach Piaget geschieht diese Anpassung im Wechselspiel von Assimilation (Anpassung der Umwelt) und Akkommodation (Anpassung an die Umwelt). Es geht also um das Zusammenspiel von Umwelt und kindlicher Denkweise. Das Spiel dient in erster Linie der Assimilation, weil es die Umwelt spielerisch aufbereitet und in die Denkweise des Kindes überführt.<sup>7</sup> Oerter betont die Wichtigkeit des Spielens für Kinder. Spiel ist seiner Ansicht nach eine Form der Lebensbewältigung und ist auch bei der Bearbeitung wichtiger Entwicklungsthematiken, wie zum Beispiel groß sein wollen (insbesondere im Alter von 6 bis 12 Jahren), von Bedeutung. Durch das Spiel (und somit auch durch Computerspiele) können solche Themen bearbeitet und auch attraktive Handlungen (wie beispielsweise Autofahren) vorweg genommen werden.<sup>8</sup>

Nach dieser einleitenden Definition von „Spielen“ und dem Hinweis auf die Bedeutung des Spielens für Kinder steht nun das Video- bzw. Computerspiel im Zentrum dieser Arbeit. Klimmt liefert dazu eine grundlegende Definition:

*„Computer- und Videospiele sind interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden.“<sup>9</sup>*

Wesentlich ist also, dass es sich bei Video- und Computerspielen um Medienangebote handelt, die der Unterhaltung dienen. Dadurch wird auch die Relevanz dieser Spielformen für die Kommunikations- und Medienwissenschaft deutlich. Doch wo liegt der Unterschied zwischen diesen beiden Begriffen? Während Videospiele (oder auch Konsolenspiele) mit einer Konsole am Fernseher oder mit tragbaren Konsolen auch unterwegs gespielt werden können, werden Computerspiele, wie der Name schon sagt, am Computer gespielt. Beide Formen gemeinsam können auch als Bildschirmspiele bezeichnet werden. Klimmt beurteilt den Begriff „Bildschirmspiele“ jedoch als suboptimal, weil sich Technologien immer wieder ändern. Als prägendes Merkmal sieht er vielmehr die

---

<sup>7</sup> vgl. Decker: 1998. S. 85.

<sup>8</sup> vgl. Oerter: 1997. S. 60.

<sup>9</sup> Klimmt: 2004a. S. 696.

Interaktion mit einem Computersystem. Daher verwendet er „Computerspiele“ als Sammelbegriff für alle Computer- und Konsolenspiele.<sup>10</sup> In der vorliegenden Arbeit werden die Begriffe „Computerspiel“ und „Bildschirmspiel“ synonym verwendet. Wenn also von „Computerspiel“ die Rede ist, so sind damit (sofern nicht anders gekennzeichnet) immer auch Videospiele mit eingeschlossen.

## 2. Computer- und Videospiele

Nach dieser einleitenden Begriffsbestimmung soll nun detaillierter auf Computer- und Videospiele eingegangen werden. Die aktuell (Stand: Dezember 2010) am Markt erhältlichen Konsolen sind die Playstation 3, Xbox 360 und Nintendo Wii. Seit der Entwicklung des Gameboy sind auch tragbare Konsolen, aktuell die PSP (Playstation Portable) und der Nintendo DS (Double Screen), sehr beliebt. Sie werden aufgrund ihrer Größe auch als „Handhelds“ bezeichnet. Klimmt betont, dass diese besonders bei Kindern beliebt sind, weil sie überall genutzt werden können. Eine weitere Möglichkeit unterwegs zu spielen, bieten zunehmend Mobiltelefone und teilweise auch MP3-Player an.<sup>11</sup>

Die Spiele selbst sind sehr unterschiedlich und werden in der Literatur auf verschiedenste Weise eingeteilt und charakterisiert. Nach Klimmt gestalten sich Kategorisierungsversuche von Videospiele eher schwierig, weil sie schnell veraltet sind. Eine grobe Einteilung soll in Kapitel 2.1 dennoch versucht werden. Klimmt beschreibt drei grundlegende Merkmale von Computer- und Videospiele:

- den narrativen Kontext,
- die Art der Aufgaben und
- die Darstellungsform.

Bedeutsam ist der narrative Kontext, weil er dem Spiel Sinn gibt, indem er den SpielerInnen Rollen anbietet. Hinsichtlich der Art der Aufgaben ist eine Vielzahl von Unterschieden von Spiel zu Spiel auszumachen. Die wichtigsten und häufigsten Faktoren sind jedoch Zeitdruck und Komplexitätsbewältigung. Unter

---

<sup>10</sup> vgl. Klimmt: 2006, S. 17f.

<sup>11</sup> vgl. Klimmt: 2006, S. 19.

Darstellungsform versteht Klimmt die „Oberfläche“ eines Spiels, also die Darstellung von Raum und Zeit im Spiel. Ein Computer- oder Videospiel wird nach Klimmt durch eine spezifische Kombination dieser drei Faktoren bestimmt, die sich wechselseitig bedingen. So kann zum Beispiel der narrative Kontext erst durch die Darstellungsform für die NutzerInnen sichtbar gemacht werden. Abgesehen von diesen Wechselwirkungen trägt auch die häufig vorhandene MehrspielerInnen-Option zur großen Vielfalt an Spieleangeboten bei.<sup>12</sup>

## **2.1 Kategorien von Computerspielen**

Da die unterschiedlichsten Arten von Video- und Computerspielen auf dem Markt zu finden sind, gibt es eine einheitliche Kategorisierung weder in Fachzeitschriften, noch in der wissenschaftlichen Literatur. Pohlmann beschreibt in seinem einführenden Artikel über Computerspiele die wichtigsten Genres und nennt dabei folgende Bereiche: Action-Adventure, Adventure, Arcade, Denkspiele, Gesellschaftsspiele, Jump&Run-Spiele, Management, Rollenspiele, Shooter, Simulationen, Sportspiele, Strategie und Edutainment-Spiele.

Die Genres Arcade, Gesellschafts-, Denk- und Sportspiele erklären sich von ihrer Namensgebung schon fast von selbst. Arcade-Spiele gehen, wie der Name schon andeutet, auf Spielhallenautomaten zurück. Meist stehen bei diesen Spielen Geschicklichkeit und Schnelligkeit im Vordergrund. Ein besonderer Spielanreiz geht von der Möglichkeit Highscores zu erstellen aus.

Gesellschaftsspiele sind, wie bereits dem Namen unschwer zu entnehmen, Umsetzungen von Brett- oder Kartenspielen für den Computer.

Die Gestaltung von Denkspielen kann sehr unterschiedlich sein. Meist geht es jedoch um das Lösen von Rätseln bzw. Aufgaben. Oft ist aber auch Geschicklichkeit gefragt wie zum Beispiel beim Klassiker „Tetris“.

---

<sup>12</sup> vgl. Klimmt: 2004a. S. 696ff.

Sportspiele sind naturgemäß sehr vielfältig und offerieren die Möglichkeit, diverse Sportarten auf dem Computer nachzuspielen. Dieses Genre hat durch die neuen Möglichkeiten der Nintendo Wii völlig neue Impulse erhalten.

Edutainment-Spiele sollen hier nur am Rande erwähnt werden. Dabei handelt es sich um Lernspiele oder Informationssoftware.

Management-Spiele sind sehr vielseitig und können vom Management einer Firma, einer Fußballmannschaft, eines Zoos bis hin zu einer Stadt oder ganzen Nation reichen.

Bei Simulationen soll die Realität modellhaft abgebildet werden. Am bekanntesten sind wohl Flugsimulatoren. Im Zusammenhang mit dieser Arbeit sind vor allem komplexere Simulationen wie „Die Sims“ von Interesse.

Bei Strategiespielen geht es in erster Linie darum, sich aufgrund einer überlegenen Strategie durchzusetzen. In vielen Strategiespielen kommen auch Management-Elemente vor, da beispielsweise ein funktionierendes Wirtschaftssystem aufgebaut werden muss. Der Wettkampf wird aber letztendlich meist kriegerisch entschieden.

Adventures werden je nach Literatur in verschiedene Subkategorien unterteilt. Wesentlich ist nach Pohlmann, dass dabei eine Abenteuergeschichte durchgespielt wird, wobei unterschiedliche Aufgaben zu lösen sind. Bei Action-Adventures kommt es zudem zu kämpferischen Auseinandersetzungen.

Jump and Run-Spiele wie „Super Mario“ präsentieren eine comicartige Welt, in der die Spielfiguren von Level zu Level manövriert werden müssen. Dabei treffen die SpielerInnen auf zahlreiche Hindernisse, die es zu überwinden gilt, was auch den Namen „Jump and Run“ erklärt.

Rollenspiele sind häufig in mittelalterlich anmutenden Szenarien angesiedelt, wobei kleine Abenteuer in einer umfangreichen Spielgeschichte eingebettet sind. Durch unterschiedliche Aufgaben können die Fähigkeiten der Spielcharaktere

verbessert werden.

So genannte „Shooter“ spielen für die vorliegende Arbeit keine Rolle, da sie von Mädchen der genannten Altersgruppe praktisch nicht gespielt werden. Bei dieser Art von Spielen geht es darum, eine bestimmte Aufgabe zu lösen oder ein Ziel zu erreichen. Dabei müssen meist Gegner mit unterschiedlichen Waffen besiegt werden.<sup>13</sup>

Nach dieser versuchten Kurzcharakterisierung sei auf den Medienpädagogen Jürgen Fritz verwiesen, der mit seiner viel zitierten „Landkarte der Bildschirmspiele“ einen anderen Ansatz verfolgt: Er definiert die Spiele mit Hilfe der Kategorien Denken, Action und Geschichten. Dadurch können auch Mischformen beschrieben werden.<sup>14</sup>

## **2.2 Nutzung von Spielen in Österreich**

Es gibt leider nur wenige Studien, die sich mit Spielenutzung in Österreich beschäftigen, wie auch Toifl und Leopold feststellen.<sup>15</sup> Eine rühmliche Ausnahme in diesem Zusammenhang ist die Oberösterreichische Kinder-Medien-Studie, die vom BildungsMedienZentrum des Landes OÖ im Jahr 2010 bereits zum zweiten Mal durchgeführt wurde. Die Studie ist zwar nur für Oberösterreich repräsentativ, aber dennoch für die vorliegende Arbeit von Bedeutung, da hier Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren untersucht wurden. Eine weitere Studie, auf die in der gebotenen Kürze hingewiesen werden soll, ist die elf/18-Jugendstudie des Instituts für Jugendkulturforschung, die insbesondere aufgrund der detaillierten Ergebnisse zur Spielenutzung relevant ist, wenngleich die Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen untersucht wurde.

Im Rahmen der Oberösterreichischen Kinder-Medien-Studie wurden 503 Kinder im Grundschulalter persönlich interviewt. Es zeigt sich, dass die Kinder eine sehr

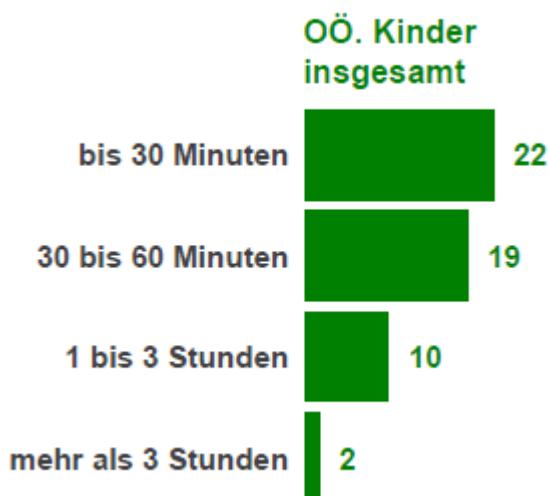
---

<sup>13</sup> vgl. Pohlmann: 2007. S. 9ff.

<sup>14</sup> vgl. Fritz: 1995. S. 23.

<sup>15</sup> vgl. Leopold/Toifl: 2008. S. 31f.

gute Ausstattung an technischen Geräten haben. 93% haben zu Hause einen Computer, 60% einen Gameboy und 56% eine Spielkonsole (wie beispielsweise die Playstation). Immerhin 30% der Kinder besitzen auch schon selbst ein Handy und weitere 30% einen MP3-Player (zum Beispiel: iPod). All diese Daten sind deshalb von Bedeutung, weil diese Geräte auch zum Spielen eingesetzt werden können. In Bezug auf den Zugang zu einem Computer liegen die Mädchen mit 78% fast gleichauf mit den Jungen mit 80%. Interessant ist auch, dass 57% der Kinder mindestens einmal in der Woche jemandem bei Tätigkeiten am Computer zusehen. Bezuglich der Computer- und Konsolenspiele gibt mehr als die Hälfte der Kinder an, täglich zu spielen, wobei die Dauer sehr unterschiedlich ist (siehe Abb. 1.).



**Abb. 1.:** Dauer des täglichen Computer- und Konsolenspielens<sup>16</sup>

Der Großteil der Kinder spielt bis zu 30 bzw. bis zu 60 Minuten pro Tag. Über eine Stunde oder sogar über drei Stunden spielt nur ein geringer Prozentsatz. Weitere 14% gaben an, nur am Wochenende oder in den Ferien zu spielen, 7% machten keine diesbezüglichen Angaben und ganze 27% spielen gar nicht. Die Spiele erhalten die Kinder größtenteils von ihren Eltern (siehe Abb. 2.), immerhin 22% kaufen aber auch welche von ihrem Taschengeld.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> BildungsMedienZentrum des Landes OÖ: 2010. S. 34.

<sup>17</sup> vgl. ebd. S. 2ff.

## Computerspiele bekommt man -

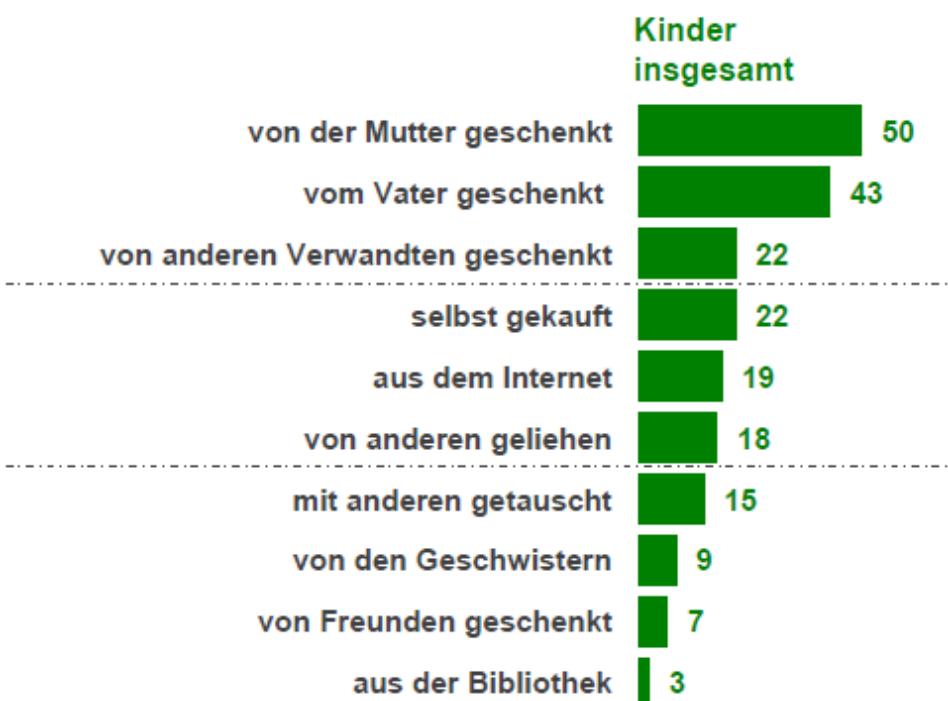
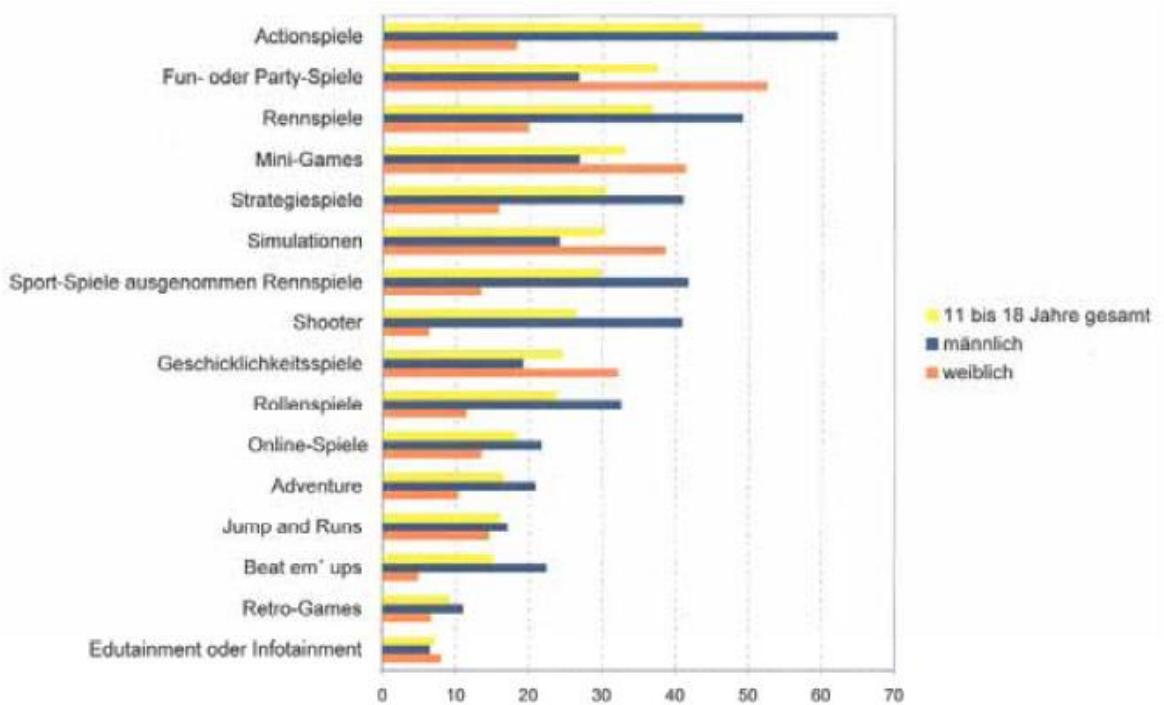


Abb. 2.: Herkunft der Spiele<sup>18</sup>

Eine Studie des Instituts für Jugendkulturforschung, an der 880 Jugendliche im Alter von 11 bis 18 Jahren zwischen November und Oktober 2006 teilnahmen, stellte die Frage nach der Häufigkeit der Spielenutzung. Es zeigt sich ein deutlicher Unterschied zwischen Mädchen und Jungen. Während ganze 30% der Jungen angeben, fast täglich zu spielen, sind es bei den Mädchen nur knapp 10%. Am anderen Ende der Skala sind diejenigen zu finden, die gar nicht spielen und hier sind die Mädchen mit 35% relativ stark vertreten, während nur ca. 10% der Jungen angegeben haben, nicht zu spielen. Eine weitere Frage der Studie bezog sich auf die Genres der Spiele, die bei Jugendlichen beliebt sind. Auch hier (siehe Abb. 3.) zeigen sich deutlich die Unterschiede zwischen Mädchen und Burschen. Für die vorliegende Arbeit ist besonders das Spielverhalten der Mädchen interessant, allerdings wurde bei der Studie des Instituts für Jugendkulturforschung eine ältere Gruppe befragt, weshalb sich die Frage stellt, ob und inwieweit sich diese Ergebnisse auch auf 8- bis 10-Jährige umlegen lassen.

<sup>18</sup> BildungsMedienZentrum des Landes OÖ: 2010. S. 35.



**Abb. 3.:** Welche Spiele werden gespielt?<sup>19</sup>

Bei den befragten Mädchen im Alter von 11 bis 18 Jahren stehen die Fun- und Partyspiele an erster Stelle, danach wurden Minispiele und Simulationen gleich häufig genannt. An vierter Stelle stehen Geschicklichkeitsspiele, die immerhin noch von 32,7% der Mädchen gespielt werden. Rennspiele hingegen interessieren nur 20,5% der Mädchen und Shooter sogar nur 6,6%. Wie aus oben stehender Abbildung ersichtlich, gibt es also deutliche geschlechtsspezifische Unterschiede hinsichtlich der Präferenzen der Spielgenres. Eng damit verknüpft sind auch die Nutzungsmotive.<sup>20</sup>

### **2.3 Nutzungsmotive und Faszination von Computerspielen**

Fritz und Misek-Schneider fanden in einer Untersuchung mit 114 SchülerInnen im Alter von 11 bis 20 Jahren heraus, dass als Anlass zum Spielen fast ausschließlich Langeweile genannt wird. Daraus folgern sie, dass das Bildschirmspiel oft nur zweite Wahl bei den Freizeitbeschäftigungen ist und eher

<sup>19</sup> vgl. Institut für Jugendkulturforschung: 2007

<sup>20</sup> ebd.: 2007

als „Füllmedium“ gebraucht wird. Immerhin 11% der Befragten nannten aber auch das Abreagieren von Wut oder Ärger als Grund für das Spielen. Weitere genannte Motive waren Stressabbau und Ablenkung.<sup>21</sup>

Abgesehen von diesen eher oberflächlichen Spielanlässen stellt sich die Frage, warum Computerspiele eine solche Faszination ausüben. Diesbezüglich gibt es bereits einige Studien und Theorien, wobei grundlegend gilt, dass Computer- und Videospiele gegenüber anderen Medienangeboten eine zentrale Eigenschaft haben: die Interaktivität. Bereits in den 1980er-Jahren nimmt Patricia Greenfield folgende Beschreibung vor: „*Videospiele sind das erste Medium, das visuelle Dynamik mit einer aktiven Teilnehmerrolle für das Kind verbindet.*“<sup>22</sup>

Damit vergleicht sie Videospiele mit dem Medium Fernsehen. Während das Fernsehen vor allem durch visuelle Dynamik fasziniert, kommt beim Videospiel noch eine interaktive Komponente dazu.

Greenfield nennt zudem einen weiteren wichtigen Mechanismus: Aktivitäten, bei denen Kinder selbst mitmachen können, haben eine hohe Anziehungskraft für sie. Dies gilt natürlich auch abseits von digitalen Spielen, aber in Gesprächen mit Kindern konnte Greenfield herausarbeiten, dass Videospiele für Kinder deshalb so attraktiv sind, weil sie das Geschehen im Spiel aktiv kontrollieren können.<sup>23</sup> Auch Klimmt betont, dass SpielerInnen bei den Handlungen im Spiel ein hohes Maß an Selbstwirksamkeit erfahren, was ein wesentlicher Faktor für deren Faszination ist. Dieser Effekt ist übrigens unabhängig von Sinn und Bedeutung der Handlung. Eine weitere Zuwendungsmotivation ist die vom Spielenden empfundene Handlungsnotwendigkeit, die durch verschiedene Handlungsmöglichkeiten provoziert wird.<sup>24</sup> Dieser Effekt wird oft auch als „Spannung und Lösung“ beschrieben.<sup>25</sup> Greenfield hebt weiters die aufsteigende Herausforderung als zentrales Spielprinzip hervor. Sie ist ein Zeichen für den erreichten Fortschritt und bringt dem Spielenden zugleich Abwechslung. Somit

---

<sup>21</sup> vgl. Fritz/Misek-Schneider: 1995. S. 86ff.

<sup>22</sup> Greenfield: 1987. S. 95.

<sup>23</sup> vgl. Greenfield: 1987. S. 95f.

<sup>24</sup> vgl. Klimmt: 2004a. S. 702f.

<sup>25</sup> vgl. Klimmt: 2008. S. 9.

kann die Herausforderung auch als Gratifikation gesehen werden.<sup>26</sup>

Eine weitere Motivation sind Erfolgserlebnisse, die als bedeutsame Gratifikationen bezeichnet werden können. Computerspiele eröffnen den NutzerInnen auch Lebenswelten, die ihnen sonst nicht zugänglich wären, so kann zum Beispiel am PC jede/r einen Rennwagen fahren.<sup>27</sup> Klimmt bezeichnet dies als simulierte Lebens- und Rollenerfahrungen, die einen wichtigen Unterhaltungswert darstellen. Dabei weist er jedoch darauf hin, dass die angebotenen Rollen und Geschichten der meisten Spiele sozialisationsbedingt eher für Jungen attraktiv sind. Klimmt führt diesen Umstand auch als Hauptgrund dafür an, warum Mädchen seltener Computerspiele nutzen und spezifische Spiele wie beispielsweise „Die Sims“ bevorzugen. Insgesamt gibt es seiner Meinung nach wenige Spiele, die Handlungskontexte zur Verfügung stellen, mit denen sich Mädchen identifizieren können.<sup>28</sup>

Weitere mögliche Nutzungsmotive sind laut Kunczik und Zipfel die Bekämpfung von Langeweile, Phantasie, Stress- und Aggressionsabbau, Eskapismus, Herausforderung, Wettbewerb, Geselligkeit, strukturelle Koppelung und das Flow-Erlebnis. Mit struktureller Koppelung ist gemeint, dass Spiele Bezüge zur realen Lebenswelt herstellen können und dadurch attraktiv werden. Das Flow-Erlebnis beschreibt einen emotionalen Zustand, bei dem der Spielende sozusagen mit dem Spiel verschmilzt. Die Handlungen folgen fast automatisch aufeinander. Dieses Gefühl wurde von vielen SpielerInnen beschrieben und kann nur dann zustande kommen, wenn das Spiel weder über- noch unterfordert.<sup>29</sup>

Einen guten Überblick über die Gründe der Faszinationskraft liefern Fritz und Misek-Schneider:

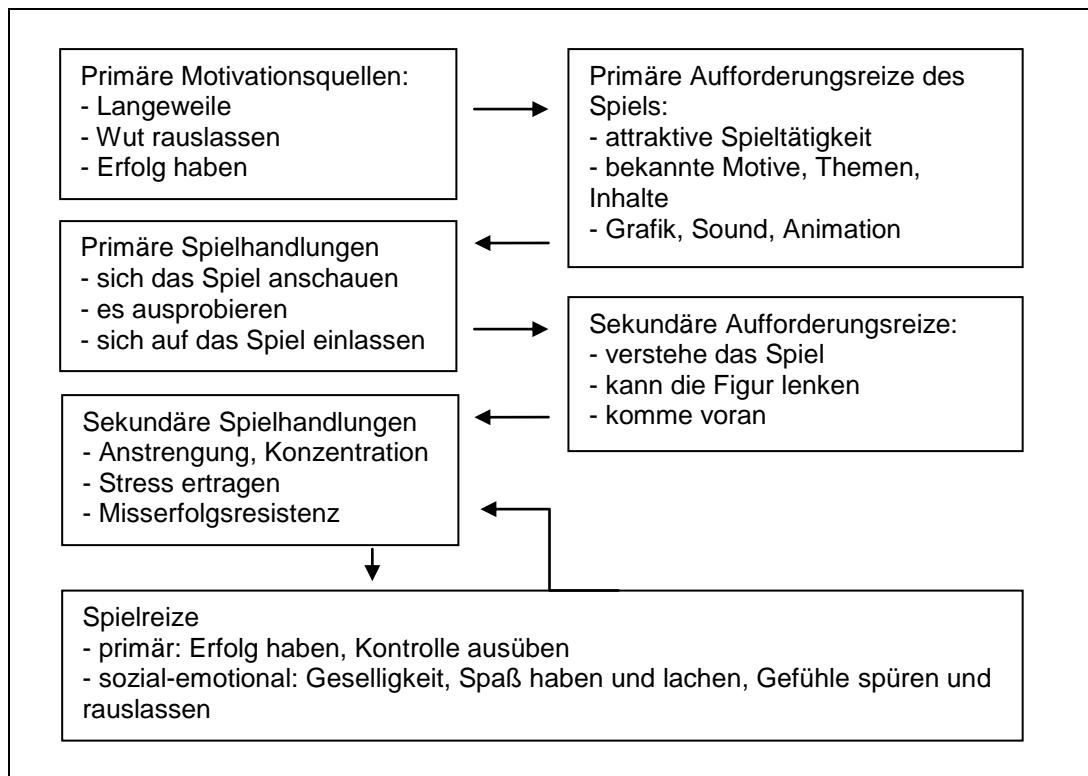
---

<sup>26</sup> vgl. Greenfield: 1987. S. 115.

<sup>27</sup> vgl. Klimmt: 2004a. S. 704.

<sup>28</sup> vgl. Klimmt: 2008. S. 10f.

<sup>29</sup> vgl. Kunczik/Zipfel: 2006. S. 290ff.



**Abb. 4.: Funktionsabläufe der Faszinationskraft<sup>30</sup>**

## 2.4 Kompetenzerwerb durch Computerspiel

Den Befürchtungen negativer Folgen von Bildschirmspielen steht ein möglicher Kompetenzerwerb durch Spiele gegenüber. Gerade durch informelle Prozesse können Kinder leichter Wissen und Fähigkeiten erwerben (vergleiche auch Definition des Spiels in Kapitel 1). Auf der anderen Seite stellt sich natürlich die Frage, ob Kinder, die nicht spielen, gewisse Kompetenzen wie zum Beispiel Medienkompetenz nicht oder weniger erlernen. Gerade in Bezug auf mögliche Benachteiligungsprozesse gilt es daher, den Kompetenzerwerb näher zu beleuchten.

In erster Linie müssen bestimmte Fähigkeiten erworben werden, um Bildschirmspiele zu nutzen. Fritz beschreibt diesbezüglich vier miteinander verwobene Funktionskreise:

- Sensumotorische Synchronisierung: Der/die SpielerIn muss die eigene

<sup>30</sup> vgl. Fritz/Misek-Schneider: 1995. S. 119.

Wahrnehmung und seine/ihre Bewegungen an die Möglichkeiten des Spiels anpassen, damit diese zu angemessenen Bewegungen und Handlungen der Spielfigur werden.

- Bedeutungsübertragung: Der/die SpielerIn deutet das Geschehen im Spiel. Die Übertragung der Bedeutungen ist immer von der Sozialisation und vom kulturellen Umfeld des Spielenden abhängig.
- Regelkompetenz: Die Regeln sind im Computerspiel festgeschrieben und werden durch das Handeln erschlossen.
- Selbstbezug: Es gibt vielfältige Anknüpfungspunkte und Motivationen, durch die sich die SpielerInnen mit dem Spiel in Beziehung setzen können.

Durch den pragmatischen (sensumotorische Synchronisierung), semantischen (Bedeutungsübertragung) und syntaktischen (Regelkompetenz) Funktionskreis wird es möglich, dass sich der/die SpielerIn mit dem Spiel in Beziehung setzen kann. Erst der dynamische Funktionskreis (Selbstbezug) weist darauf hin, mit welcher Motivation dies geschieht.<sup>31</sup>

Nach Klimmt bieten Computerspiele eine Vielzahl von Lerngelegenheiten, die auch eine Vielzahl von Kompetenzen fördern können. So kann beispielsweise über ein Spiel Wissen über komplexe Wirtschaftsabläufe oder historische Begebenheiten erlangt werden, aber auch generelle Kompetenzen im Bereich der Organisation, Koordination oder auch strategische und analytische Fähigkeiten.<sup>32</sup>

#### **2.4.1 Medienkompetenz**

Wie bereits angedeutet, gibt es eine Vielzahl von Kompetenzen, die durch das Computerspiel gefördert werden können. Grundlegend kann in diesem Zusammenhang die Kompetenz im Umgang mit dem Medium „Computer“ genannt werden. Böhle führt diesbezüglich ins Treffen, dass es basale Kenntnisse und Fähigkeiten über die Geräte und ihre Funktion braucht, um

---

<sup>31</sup> vgl. Fritz: 1997, S. 190ff.

<sup>32</sup> vgl. Klimmt: 2004b, S. 10.

Computerspiele nutzen zu können. Als eine solche Fähigkeit ist beispielsweise die Beherrschung der Spielsteuerung zu nennen. Kenntnisse sind vor allem im Hinblick auf die Funktion der Geräte, den Aufbau von Menüstrukturen im Spiel und die Orientierung im Spiel selbst nötig.<sup>33</sup>

## 2.4.2 Motorische Fähigkeiten

Computerspiele setzen gewisse motorische Fähigkeiten voraus. Visuelle Reize werden aufgenommen und müssen unmittelbar in motorische Handlungen umgesetzt werden. Kraam gibt dabei zu bedenken, dass dies je nach Genre innerhalb kürzester Zeit geschehen muss.<sup>34</sup>

Greenfield spricht das Vorurteil an, Videospiele wären Zeitverschwendungen und würden, wenn überhaupt, nur die Auge-Hand-Koordination fördern. In ihrem Buch „Kinder und neue Medien“ weist Greenfield jedoch darauf hin, dass die Auge-Hand-Koordination eine sehr bedeutsame Fähigkeit für viele Berufe darstellt und darüber hinaus bei Piaget als Grundlage für die spätere kognitive Entwicklung gilt.

Des Weiteren vergleicht Greenfield Computerspiele mit Brettspielen und hält fest, dass Computerspiele oft eine wesentlich höhere Komplexität aufweisen. Hindernisse können oft nicht „einfach“ überwunden werden, sondern die Eigenschaften des Hindernisses müssen durch den Spielenden erst induktiv erschlossen werden. Während die Regeln bei Brettspielen vor Spielbeginn feststehen, werden diese beim Computerspiel oftmals erst durch Beobachtung erschlossen. Damit ist gemeint, dass im Spiel Regeln abgeleitet und Handlungsmuster entsprechend variiert werden müssen.<sup>35</sup> Dieser Aspekt kann einerseits als wesentlich für die Förderung induktiver Fähigkeiten gesehen werden, andererseits kann er auch eine Erklärung für die Faszination dieser Spielform sein, denn mit steigender Spielerfahrung lernt der/die SpielerIn auch die Logik des Spiels zu verstehen.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> vgl. Böhle: 2007. S. 118.

<sup>34</sup> vgl. Kraam: 2004. S. 15f.

<sup>35</sup> vgl. ebd. S. 15.

<sup>36</sup> vgl. Greenfield: 1987. S. 101ff.

### **2.4.3 Kognitive Fähigkeiten**

Einige Untersuchungen haben eine Förderung kognitiver Leistungen durch Computerspiele festgestellt. Zu den kognitiven Leistungen zählen zum Beispiel die rasche Wahrnehmung visueller Reize oder das räumliche Vorstellungsvermögen. Grundlegend sind aber Fähigkeiten wie Konzentration, Gedächtnis und logisches, problemlösendes Denken. Viele Spiele erfordern aber auch eine gewisse Strategie oder Taktik, die vielleicht sogar im Spielverlauf angepasst oder variiert werden muss, wodurch das strategische Denken gefordert wird. Nach Böhle muss die Spielsituation analysiert und dementsprechende Handlungen gesetzt werden. Dabei müssen die Regeln nicht nur beachtet, sondern meist auch erst selbst erschlossen werden.<sup>37</sup> Dieses Erschließen der Regeln ordnet Kraam ebenfalls den induktiven Fähigkeiten zu.

Ein weiterer kognitiver Aspekt ist nach Greenfield das „parallel processing“. Dabei vergleicht sie Computerspiele mit den traditionellen Medien, die unter anderem durch die Aneinanderreihung von Worten charakterisiert sind, wodurch sie eine serielle Informationsverarbeitung fördern. Im Gegensatz dazu müssen bei Bildschirmspielen oft Informationen aus verschiedenen Quellen gleichzeitig aufgenommen werden, da es zumeist mehrere dynamische Variablen gibt, was eine kognitive Anforderung bedeutet. Greenfield vertritt die Ansicht, dass solche Fähigkeiten in einer immer komplexer werdenden Welt von großer Bedeutung sind.

Vielfach als positiver Effekt von Computerspielen herausgestrichen wird auch die Entwicklung räumlicher Fähigkeiten. Häufig müssen beim Spielen visuelle Informationen aus unterschiedlichen Perspektiven verbunden werden. Greenfield verweist auch in diesem Zusammenhang auf die intellektuelle Entwicklung nach Piaget (vgl. auch Kapitel 2.7) und die diesbezügliche Bedeutung der räumlichen Fähigkeiten.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> vgl. Böhle: 2007, S. 118f.

<sup>38</sup> vgl. Greenfield: 1987, S. 104ff.

#### **2.4.4 Soziale Kompetenzen**

Böhle betont in Bezug auf das Computerspielen unter anderem die Förderung der sozialen Kompetenzen und der Persönlichkeitskompetenzen, was im krassen Gegensatz zur häufig vermuteten Isolation durch Computerspiele steht. Damit spricht er den emotionalen Aspekt von Bildschirmspielen an. Es kann zu Misserfolgen und Frustration kommen und diese Gefühle müssen bewältigt werden. Ebenso wie Stress, der durch Zeitdruck und Anspannung im Spielprozess entsteht. Soziale Kompetenzen werden insbesondere von Multiplayer-Spielen gefördert.<sup>39</sup>

In der Untersuchung von Fritz und Misek-Schneider gab die Mehrzahl der Befragten an, dass sie lieber gemeinsam als alleine spielen. Nur 8% der Kinder (interessanterweise überwiegend Mädchen) wollten nach eigenen Angaben lieber alleine spielen. Fritz und Misek-Schneider sehen dies darin begründet, dass das Computerspiel oft nur zweite Wahl bei den Freizeitaktivitäten ist. Ihrer Meinung nach erhöht sich der Reiz des Spiels, wenn daraus eine gesellige Aktivität wird.<sup>40</sup>

#### **2.5 Geschlechtsspezifische Unterschiede**

Bereits in Kapitel 2.2 wurden grundlegende Unterschiede in Bezug auf die Nutzungshäufigkeit und die Art der genutzten Spiele im Mädchen-Jungen-Vergleich deutlich. Diesbezüglich sei noch einmal auf die Ergebnisse einer quantitativen Befragung des Instituts für Jugendkulturforschung verwiesen, dass Mädchen insgesamt weniger spielen und vor allem auch andere Genres bevorzugen. Rohlfs resümiert in seiner qualitativen Untersuchung von 21 Kindern, dass es deutliche Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen gibt: „*Es sind nämlich die Mädchen, die nicht so sehr am Computerspielen interessiert sind.*“<sup>41</sup>

In einer Untersuchung mit 155 Grundschulkindern zum Thema Computernutzung stellten Jansen-Schulz und Kastel fest, dass 60% der Kinder als

---

<sup>39</sup> vgl. Böhle: 2007. S. 119.

<sup>40</sup> vgl. Fritz/Misek-Schneider: 1995. S. 110f.

<sup>41</sup> Rohlfs: 2006. S. 75.

Lieblingsprogramm ein Spiel nennen. Die anderen 40% nennen Lernprogramme aus den Kategorien Mathematik, Lesen und Schreiben sowie Malen. Allerdings war der geschlechtsspezifische Unterschied hier sehr groß. So antworteten 80% der Jungen, aber nur 41,3% der Mädchen, dass Spielen ihre liebste Beschäftigung am Computer sei.<sup>42</sup>

Einige AutorInnen zeigen sich über diesen Umstand besorgt. Bereits in den 1980er-Jahren betont Greenfield, dass der Geschlechterunterschied in Bezug auf Computerspiele vielfältige soziale Implikationen aufweist. Sie beobachtete, dass vor allem Jungen in die Spielhallen strömen, um dort an den Automaten zu spielen. Greenfield beurteilt diesen Umstand als sehr problematisch, weil Videospiele für Kinder eine Möglichkeit sind, um den Umgang mit Computern zu lernen. Daher fordert sie, dass Spiele entwickelt werden müssen, die der Phantasiewelt von Mädchen eher entsprechen, damit auch sie sich mehr mit Computern beschäftigen.<sup>43</sup>

Auch Jungwirth hält es für problematisch, wenn Kinder ihre Spielenutzung an Normen für „typisches“ Geschlechterverhalten orientieren. Wenn also beispielsweise Computerspiele von einem Jungen gespielt werden, weil ihn das „männlich“ macht oder ein Mädchen nicht spielt, weil technisches Spielzeug seiner Ansicht nach nichts für Mädchen ist. Das Problem liegt dabei nach Jungwirth immer in der unbedachten Übernahme von Geschlechterbildern und Verhaltensnormen, die von außen kommen.<sup>44</sup> Cassell und Jenkins halten dies insbesondere deshalb für bedenklich, weil unterschiedliche Interessen zu unterschiedlichen Zugängen zu Technik und Computern führen. In weiterer Folge geht es ihrer Ansicht nach beim Computerspiel auch um technische Kompetenzen, die letztlich auch im Berufsleben gefragt sind, wodurch für Mädchen eventuell ein Nachteil entstehen kann.<sup>45</sup> In gleicher Weise zeigen sich auch Subrahmanyam und Greenfield besorgt, dass Frauen einen Nachteil in Bezug auf die Computernutzung haben könnten, weil Computerspiele einen einfachen Einstieg in Computerkenntnisse bieten können.<sup>46</sup>

---

<sup>42</sup> vgl. Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 44f.

<sup>43</sup> vgl. Greenfield: 1987. S. 100.

<sup>44</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 45.

<sup>45</sup> vgl. Cassell/Jenkins: 2000. S. 11.

<sup>46</sup> vgl. Subrahmanyam/Greenfield: 2000. S. 47.

Petzold stellte in einer Untersuchung mit 161 Kindern zwischen 8 und 16 Jahren fest, dass Mädchen weniger Informationsquellen über Computerspiele zur Verfügung stehen. Außerdem unterhalten sich Buben in der Schule öfter mit Freunden über Spiele als Mädchen. Darüber hinaus beziehen Jungen häufiger Spiele (teilweise in Form illegaler Kopien) über Freunde.<sup>47</sup> Es kann also gefolgert werden, dass digitale Spiele in der Freizeitkultur der Burschen fest verankert sind.

### **2.5.1 Technische Ausstattung**

Im dritten Kapitel seines Buches „Computerspielen als Handlung“ fasst Klimmt die bisherigen Forschungsergebnisse zusammen, wobei er auch näher auf die geschlechtsspezifischen Unterschiede eingeht. Als grundlegende Erkenntnis hält er fest, dass Jungen eher Zugang zu Konsolen und anderen Spieleplattformen haben und dass sie diese auch häufiger nutzen im Vergleich zu Mädchen.<sup>48</sup>

Im Rahmen ihrer Untersuchung mit Grundschulkindern konnten Jansen-Schulz und Kastel außerdem ermitteln, dass deutlich mehr Mädchen als Burschen (38,2 zu 26,8%) ihre ersten Computererfahrungen in der Schule machen. Diese Feststellung ist für diese Arbeit von besonderer Relevanz, weil hier Kinder im Alter von 6 bis 9 Jahren befragt wurden und weil darüber hinaus allem Anschein nach Mädchen dieser Altersgruppe im außerschulischen Bereich weniger Zugang zu Computern haben.<sup>49</sup> Nach Jansen-Schulz haben 62% der Mädchen und 64,9% der Jungen einen Computer zu Hause, womit beide Geschlechter, im Gegensatz zu älteren Untersuchungen, in etwa gleichauf liegen.<sup>50</sup> Allerdings weisen Jungen immer noch einen Vorsprung auf, was den Besitz von Computern betrifft. In der Untersuchung von Jansen-Schulz besitzen 28,8% der Mädchen,

---

<sup>47</sup> vgl. Petzold: 1996. S. 265f.

<sup>48</sup> vgl. Klimmt: 2006. S. 26ff.

<sup>49</sup> vgl. Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 44f.

<sup>50</sup> vgl. ebd. S. 47.

aber 34,7% der Buben einen eigenen Computer. Dieser Vorsprung ist mit rund 6% aber doch eher als gering zu beurteilen.<sup>51</sup>

Interessant ist in diesem Zusammenhang jedoch, dass Kinder, die nicht über eigene Geräte verfügen, großteils die Computer von männlichen „Besitzpersonen“ (wie zum Beispiel Vater oder Bruder) verwenden. 21,3% der Mädchen und 24% der Jungen haben Zugang zum Computer einer männlichen Besitzperson, während für 12,6% der Mädchen und 13,3% der Buben der Computer über eine weibliche Besitzperson zugänglich ist. Damit haben Jungen vor allem über gleichgeschlechtliche Besitzpersonen Zugang, während dieses Verhältnis bei Mädchen genau umgekehrt ist. Diesbezüglich weist Jansen-Schulz darauf hin, dass dadurch die männliche Konnotation von Computern (und demnach auch mit Technik allgemein) fortgeschrieben wird. Für Jungen kann dies ihrer Meinung nach dazu führen, dass sie sich durch die Computernutzung in ihrer Männlichkeit bestärkt fühlen. Aber auch bei den Mädchen werden dadurch die gängigen Stereotype verstärkt.<sup>52</sup>

Zentral für die Betrachtung der technischen Ausstattung ist die Kinder und Medien Studie (Kurz: KIM-Studie), die regelmäßig (zuletzt 2008) vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest heraus gegeben wird. Im Rahmen dieser Untersuchung wird der gesamte Medienumgang von Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren untersucht. Allerdings ist fraglich inwieweit sich die Ergebnisse auf Österreich übertragen lassen. Inhaltlich geht es grundsätzlich um die Medienausstattung der Haushalte und im Speziellen um den Medienbesitz der Kinder. Hier zeigen sich starke Unterschiede in Abhängigkeit der ökonomischen Situation der Familie. Insgesamt ist in 88% der Haushalte ein Computer und in 68% der Haushalte eine Spielkonsole (tragbar bzw. nicht tragbar) vorhanden. Bezuglich der Ausstattung der Kinder wurde festgestellt, dass diese am häufigsten eine Spielkonsole besitzen. 53% der untersuchten Kinder sind im Besitz einer tragbaren bzw. nichttragbaren Konsole, wobei der Wert bei Mädchen bei 48%, bei Jungen bei 59% liegt. Ähnlich stellen sich die Werte dar, wenn tragbare und nichttragbare Konsolen getrennt betrachtet werden. 41% der Mädchen und 51% der Burschen besitzen tragbare Konsolen,

---

<sup>51</sup> vgl. Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 48f.

<sup>52</sup> vgl. ebd. S. 49ff.

20% der Mädchen und 30% der Jungen nichttragbare Konsolen. Darüber hinaus verfügen 12% der Mädchen und 18% der Jungen über einen eigenen Computer und interessanterweise 13% der Mädchen und 11% der Jungen über einen Kindercomputer. Handys, die ja ebenfalls zum Spielen genutzt werden können, stehen etwa bei 50% der Kinder im Besitz.<sup>53</sup> Es zeigt sich also, dass Buben in Bezug auf Spielgeräte besser ausgestattet sind als Mädchen.

Klimmt wirft diesbezüglich die Frage auf, ob hier nicht Mechanismen greifen, die zu Unterschieden zwischen den Geschlechtern führen. Wenn Mädchen weniger Erfahrungen mit dem Computer machen, werden sie vielleicht auch im Beruf weniger erfolgreich mit dem Computer arbeiten.<sup>54</sup>

Interessant an den Ergebnissen der KIM-Studie ist auch die Ausstattung mit Computer- und Konsolenspielen. Die durchschnittliche Anzahl eigener Spiele wird von den Befragten mit 14 angegeben. Hier zeigt sich, dass Mädchen mit durchschnittlich 10 Spielen, deutlich weniger eigene Spiele als Jungen mit durchschnittlich 17 Spielen besitzen. Der Spielbesitz steigt natürlich auch mit dem Alter, wobei die für die vorliegende Arbeit interessante Gruppe der 8- bis 9-Jährigen bereits 10 Spiele besitzt. Bei den 10- bis 11-Jährigen sind es bereits 14 Spiele.

Die Spiele erhalten die Kinder in erster Linie von ihren Eltern (vgl. dazu auch Abb. 2.), wobei Burschen ungleich häufiger von ihren Vätern mit Bildschirmspielen beschenkt werden als Mädchen. Informationsquelle über neue Spiele sind vor allem FreundInnen (68%), gefolgt von Fernsehen (35%) und Zeitschriften (22%). Andere Informationsquellen wie Eltern (14%), Internet (13%) oder Geschäfte (12%) spielen hier vergleichsweise nur eine geringe Rolle.<sup>55</sup>

Auf die Frage nach der Auswahl von Bildschirmspielen gaben 22% der Kinder an, die Spiele selbst auszusuchen. Der überwiegende Teil von 54% wählt die Spiele nach eigenen Angaben gemeinsam mit den Eltern aus. Nur bei 6% entscheiden

---

<sup>53</sup> vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2008. S. 7ff.

<sup>54</sup> vgl. Klimmt: 2006. S. 27.

<sup>55</sup> vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2008. S. 29f.

die Eltern über die Auswahl der Spiele. Allerdings gibt es zudem eine relativ große Gruppe von 18%, deren Angaben keine eindeutige Zuordnung erlaubt hat. Die Verfasser der KIM-Studie folgern daraus, dass es wahrscheinlich keine grundsätzlichen Regeln gibt, sondern die Entscheidung in Abhängigkeit des jeweiligen Spiels getroffen wird.<sup>56</sup>

## 2.5.2 Nutzungshäufigkeit

Nachdem es in der Ausstattung deutliche Unterschiede gibt, stellt sich die Frage, ob dies auch auf die Häufigkeit der Nutzung Einfluss hat. Zur Nutzungshäufigkeit von Bildschirmspielen sind zahlreiche Studien vorhanden, wobei sich viele nur auf Jugendliche beziehen. Fromme, Meder und Vollmer fanden in ihrer Untersuchung heraus, dass Jungen deutlich mehr spielen als Mädchen. Fast 40% der Jungen gaben an täglich zu spielen, während es bei den Mädchen nur 12,4% waren. Die Studie bezieht sich zwar auf Deutschland, ist jedoch für diese Arbeit besonders interessant, weil hier bereits Kinder ab dem 7. Lebensjahr erfasst wurden.<sup>57</sup>

Unterschiede in der Computernutzung sieht Götz vor allem in den Angeboten an Computerspielen begründet: „*Diese Differenz ist u.a. im Kontext der Angebote von Computerspielen zu sehen, die mit ihren kampf- und gewaltorientierten Produkten für Mädchen weniger attraktiv sind.*“<sup>58</sup>

Die KIM-Studie 2008 hält fest, dass insgesamt 70% der Kinder zumindest selten Computerspiele nutzen. Der Wert der Nichtspielerinnen liegt mit 36% allerdings wesentlich höher als der Wert der nicht spielenden Buben mit 25%. Auch bei den Kindern, die täglich Spiele nutzen, ist der Wert der Jungen mit 19% mehr als doppelt so hoch wie jener der Mädchen mit 7%.<sup>59</sup>

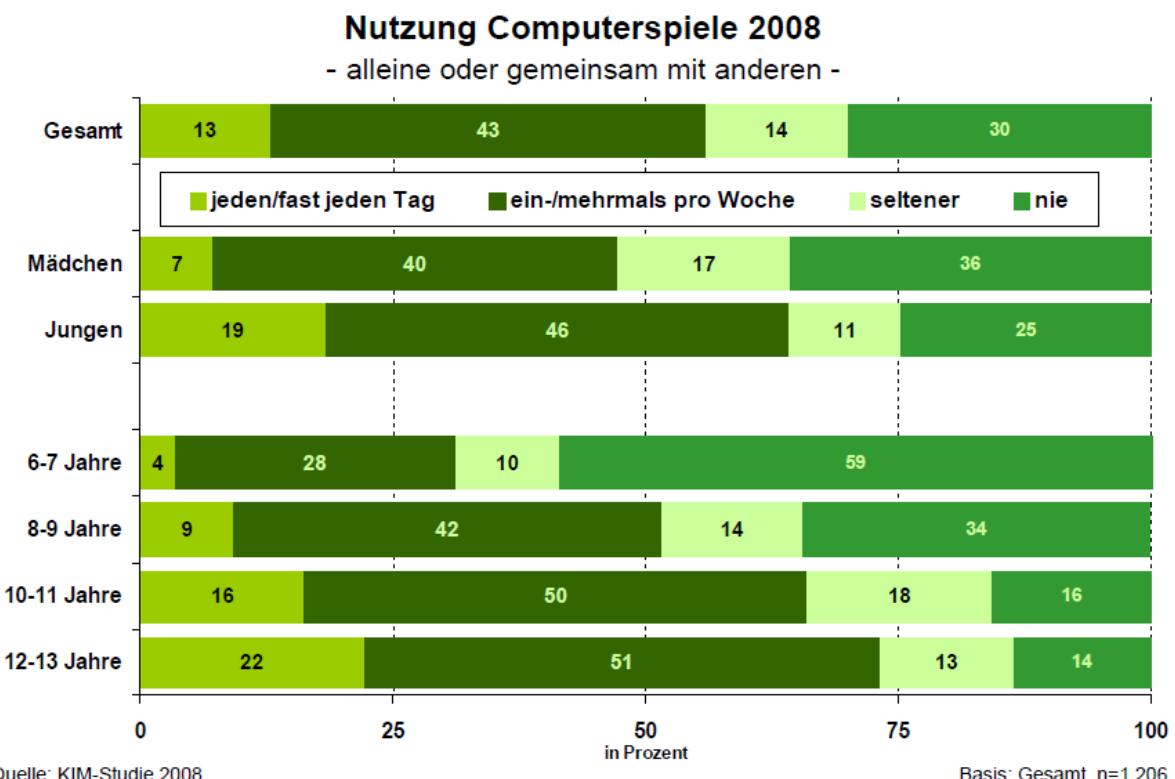
---

<sup>56</sup> vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2008. S. 30.

<sup>57</sup> vgl. Fromme/Meder/Vollmer: 2000. S. 29f.

<sup>58</sup> Götz: 2002. S. 125.

<sup>59</sup> vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2008. S. 28.



**Abb. 5.:** Nutzungshäufigkeiten von Computer- und Videospielen nach Geschlecht<sup>60</sup>

Weiters zeigt sich, dass die Spieldatenutzung mit zunehmendem Alter steigt und der Wert der NichtspielerInnen sinkt.

Von Bedeutung sind aber auch die Ergebnisse bezüglich der Konsolennutzung, wobei diese mit jenen der Computernutzung durchaus vergleichbar sind. Hier wurden in der KIM-Studie tragbare Konsolen (wie z. B. Nintendo DS) und Standgeräte (beispielsweise Nintendo Wii) unterschieden. Die tragbaren Konsolen werden von 16% jeden oder fast jeden Tag, von 36% ein- bis mehrmals pro Woche, von 20% seltener und von 29% nie genutzt. Standgeräte nutzen 9% aller Kinder jeden oder fast jeden Tag, 28% ein- oder mehrmals pro Woche, 22% seltener und 40% nie.

Bei der regelmäßigen Nutzung sind die Unterschiede zwischen Jungen (48% spielen mindestens einmal pro Woche mit Standgeräten) und Mädchen (27%) am deutlichsten ausgeprägt.

<sup>60</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2008. S. 28.

Die tägliche Nutzungsdauer von Bildschirmspielen schätzten 23% der Befragten auf bis zu 30 Minuten. 42% gaben an, 30 Minuten bis zu einer Stunde pro Tag zu spielen und 21% waren der Meinung, mehr als eine Stunde täglich zu spielen. Für 14% war eine zeitliche Einordnung schwierig, dies gilt vor allem für die 6- bis 7-jährigen Kinder. Der Geschlechterunterschied zeigt sich auch hier: Mehr als eine Stunde spielen mit 13% der Mädchen nur halb so viele wie Jungen (27%).<sup>61</sup> Interessant ist in diesem Zusammenhang auch eine Feststellung von Rohlfs, dass das Interesse der Kinder seiner Studie individuell sehr unterschiedlich ist und sich in Phasen zu- und abnehmender Begeisterung konkretisiert.<sup>62</sup>

### **2.5.3 Genrepräferenzen**

Mehrere Untersuchungen haben gezeigt, dass Mädchen und Jungen unterschiedliche Genrepräferenzen aufweisen. Allerdings differieren die einzelnen Ergebnisse der Studien doch ziemlich. Jungwirth versucht dies in seinem Werk „Computerspielen und Geschlechtsrollenbilder“ einerseits dadurch zu erklären, dass der Spieldemarkt von wechselnden Trends geprägt ist, was die Vergleichbarkeit von Studien aus unterschiedlichen Jahren erschwert. So können beispielsweise in einem Jahr besonders viele Geschicklichkeitsspiele auf den Markt kommen, was dann auch die Spielhäufigkeit dieses Genres beeinflusst. Andererseits werden auch bei den Studien ganz unterschiedliche Kategorisierungen vorgenommen bzw. Spiele in mehreren Studien anderen Kategorien zugeordnet.<sup>63</sup>

Schlüter untersuchte anhand von problemzentrierten Interviews die geschlechtsspezifischen Präferenzen beim Computerspielen. Die Stichprobe bestand dabei aus 19 Jugendlichen im Alter von 11 bis 17 Jahren. In der Untersuchung wurde festgestellt, dass Jungen besonders actionreiche Spiele mit aggressiven Tendenzen bevorzugen. Nach Schlüter steht dies in einem direkten Zusammenhang mit den Geschlechtsrollenmustern, demnach ziehen Mädchen vor allem Jump and Run-Spiele vor. Gewalt und Aggression in den Spielen

---

<sup>61</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2008. S. 28f.

<sup>62</sup> vgl. Rohlfs: 2006. S. 79.

<sup>63</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 12.

wurde von den Mädchen größtenteils abgelehnt. Interessant ist allerdings die Erkenntnis, dass sich Mädchen anders verhalten, wenn sie mit Jungen gemeinsam spielen. In solchen Situationen werden nach den Ergebnissen der Studie auch aggressive Spielinhalte von den Mädchen akzeptiert.<sup>64</sup>

Rohlfss stellte bei Interviews mit 21 Grundschulkindern fest, dass Spielen mit Computer und Konsole für Jungen weit wichtiger erscheint, während Mädchen den Computer häufiger für Lernspiele oder auch zum Arbeiten nutzen. Daraus folgert er, dass sich Mädchen durch die unterschiedlichen Tätigkeiten eine viel weitere Welt am Computer erschließen als die Buben.<sup>65</sup>

Auf die Frage nach ihren liebsten Spielen konnten die Befragten bei der KIM-Studie bis zu drei Titel nennen. An erster Stelle der Nennungen steht „Super Mario“ mit 16%, gefolgt von „Die Sims“ mit 11% und „FIFA“ (9%). Weitere genannte Titel waren „Pokémon“ (7 %), Autorennspiele (6 %), „Nintendogs“ (6 %) und „Sponge Bob“ (5 %). Leider sind dem Bericht des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest keine Daten für die einzelnen Geschlechter zu entnehmen. Es wird allerdings darauf hingewiesen, dass Jungen häufiger Sport-, Adventure- und Actionspiele bevorzugen, während Mädchen sich mehr für Strategie-, Fun-, Gesellschafts- und Lernspiele interessieren als Jungen.<sup>66</sup>

Eine mögliche Erklärung für die unterschiedlichen Präferenzen könnte sein, dass SpielerInnen lebenstypisch wählen, wie Witting feststellt. Das heißt, sie bevorzugen Spiele, die Anknüpfungspunkte an ihre Interessen, Hobbys, Wünsche und Fähigkeiten bieten.<sup>67</sup> Diesen Auswahlmechanismus beschreiben auch Fritz und Fehr und nennen ihn „strukturelle Kopplung“ (vgl. Kapitel 2.3). Dabei werden parallele und kompensatorische Kopplung unterschieden. Bei der parallelen Kopplung wählt der/die SpielerIn eher Spiele, die an Lebensumstände anknüpfen. Bei der kompensatorischen Kopplung hingegen werden Spiele genutzt, die Möglichkeiten abseits der realen Welt schaffen.<sup>68</sup> Müsgens hält in

<sup>64</sup> vgl. Schlüter: 2000. S. 163ff.

<sup>65</sup> vgl. Rohlfss: 2006. S. 75f.

<sup>66</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2008. S. 30f.

<sup>67</sup> vgl. Witting: 2007. S. 35.

<sup>68</sup> vgl. Fritz/Fehr: 1997. S. 67f.

seiner qualitativen Untersuchung von 23 Kindern im Grundschulalter fest, dass diese Kopplungen etwa bei jedem zweiten Kind auftreten. Parallele Kopplungen werden nicht nur in Bezug auf sportliche Aktivitäten, sondern auch im Zusammenhang mit beliebten Comics oder Fernsehserien festgestellt. Aber auch kompensatorische Kopplungen zeigten sich in der Untersuchung. So wählten Kinder, die sich selbst als schwach empfinden, bevorzugt starke Spielfiguren. Außerdem wird festgehalten, dass durch das Spielen negative Gefühle wie Wut neutralisiert werden können.<sup>69</sup>

Auch Fritz und Misek-Schneider stellen fest, dass die Mädchen ihrer Untersuchung lustige und comicartige Spiele ohne Gewalt bevorzugen, während Jungen kampforientierte Spiele präferieren. Fritz/Misek-Schneider identifizieren in Folge fünf Gründe für die Spielvorlieben von Mädchen:

- bekanntes Spiel: Mädchen wählen oft Spiele, die ihnen bekannt sind oder ein gewohntes Spielmuster aufweisen, weil dadurch der Spieleinstieg leichter fällt.
- attraktive Spielhandlung: Mädchen bevorzugen Spiele, die aufgrund der Art der Spielhandlung (hüpfen, Rätsel lösen, usw.) Spaß versprechen.
- lustige Spielelemente: Mädchen werden besonders von Spielen angesprochen, die witzige Spielfiguren oder -situationen beinhalten.
- attraktive Bezüge zu Lebenssituationen: Mädchen wählen oft Spiele, in denen sie Anknüpfungspunkte zu ihrem Leben finden (strukturelle Kopplung).
- beabsichtigte Spielerfolge: Die ersten vier Gründe bewirken, dass Mädchen ein Spiel wählen und ausprobieren. Ob es ihnen gefällt und sie dabei bleiben, hängt davon ab, ob es ihnen Erfolge ermöglicht.

Misek-Schneider/ Fritz erläutern weiters, dass Mädchen vorwiegend Erfahrungen mit Funny-Games haben, insbesondere mit comicartigen Figuren wie beispielsweise „Mario“. Daraus wird gefolgert, dass dieses Genre den Interessen und Wünschen der Mädchen besonders entgegen kommt.<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> vgl. Müsgens: 2000. S. 62f.

<sup>70</sup> vgl. Fritz/Misek-Schneider: 1995. S. 90ff.

## 2.5.4 Einstellungen

Des Weiteren ist interessant, dass Mädchen und Jungen unterschiedliche Einstellungen dem Spielen gegenüber haben. In der Studie des Instituts für Jugendkulturforschung (siehe Kapitel 2.2) wurde auf die Frage nach der Einschätzung von positiven und negativen Effekten von Computer- und Videospielen gestellt. Das Ergebnis war, dass die negativen Effekte eher von Mädchen und die positiven Effekte eher von Jungen als zutreffend eingeschätzt wurden.

So sind beispielsweise fast 60% der Burschen der Meinung, dass Computerspielen ein gutes Konzentrationstraining sei, während dies nur 35,6% der Mädchen für richtig halten. Negative Auswirkungen von Gewaltdarstellungen halten dagegen 57% der Mädchen, aber nur 35,1% der Jungen für möglich.

	11 bis 18 Jahre	männlich	weiblich
Beim Computer-/Konsolenspielen übt man, für neue Aufgaben und Probleme rasch eine passende Lösung zu finden	43,0	50,8	35,1
Beim Spielen eignet man sich Computerwissen an; deshalb erlernen Spieler/innen neue Programme, die sie in der Schule/Ausbildung brauchen, schneller als Nicht-Spieler/innen	42,8	52,4	33,2
Computer-/Konsolenspiele sind ein gutes Konzentrationstraining	47,4	59,1	35,6
Wer täglich Computer-/Konsolenspiele spielt, verliert die Fähigkeit, Situationen im Alltag richtig einzuschätzen	43,6	37,4	50,1
Spiele, bei denen man nur durch Einsatz von Gewalt zum Ziel kommt, sind gefährlich, weil sie die Spieler/innen dazu bringen, auch sonst im Alltag Gewalt einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen	46,0	35,1	57,0
Computer-/Konsolenspiele machen süchtig: Wenn man viel spielt, kann man irgendwann einmal gar nicht mehr aufhören – alles andere im Leben wird dann unwichtig	58,0	53,5	63,0
Basis	880	440	440

**Abb. 6.:** Einschätzung positiver und negativer Effekte des Computer- und Konsolenspielens<sup>71</sup>

<sup>71</sup> vgl. Institut für Jugendkulturforschung: 2007

Die Einschätzungen der Effekte sind also sehr unterschiedlich, Buben glauben eher an positive Auswirkungen, während Mädchen häufiger die negativen Aspekte für wahrscheinlich halten. Diesbezüglich stellt sich die Frage, ob das auf die Nutzungshäufigkeit zurückzuführen ist, was aber aus den Ergebnissen dieser Studie nicht abgelesen werden kann.

### **2.5.5 Spielmotivation**

Klimmt geht auch auf die Unterschiede in der Spieldemotivation ein, die aufgrund der vorliegenden Ergebnisse auch auf den Aufbau der Spiele zurückzuführen sein könnten. Viele Spiele zeigen männliche Rollenbilder und bieten daher für Mädchen kaum Möglichkeiten zur Identifikation. Wenn Frauen in den Spielen dargestellt werden, dann meist sehr klischeehaft. Das könnte ein Grund dafür sein, dass Computerspiele für Mädchen weniger attraktiv sind. Als Ausnahme beschreibt Klimmt dabei das Spiel „Die Sims“, das sehr hohe Absatzzahlen hat und vor allem von Frauen gerne gespielt wird. Als Grund wird vor allem die (im Vergleich zu anderen Spielen) schwache Wettbewerbsintensität gesehen. Bei den „Sims“ geht es in erster Linie um die sozialen Beziehungen der Charaktere untereinander.<sup>72</sup>

Reinecke, Trepte und Behr fanden in einer qualitativen Untersuchung anhand von Interviews heraus, dass die Gratifikationen von Frauen mit jenen der Männer überein stimmen. Allerdings beschränkten sie sich bei der Untersuchung auf die Dimensionen Herausforderung, Eskapismus und soziale Interaktion.<sup>73</sup>

## **2.6 Geschlechterdarstellungen im Spiel**

Eine der ersten Untersuchungen zu Geschlechterdarstellungen im Bildschirmspiel führten Fromme und Gecius in den Jahren 1995 und 1996 durch. Dabei wurde der Inhalt von 44 Spielen analysiert. Fromme und Gecius kamen dabei zu dem Schluss, dass weibliche Charaktere deutlich unterrepräsentiert sind

---

<sup>72</sup> vgl. Klimmt: 2006, S 27f.

<sup>73</sup> vgl. Reinecke/Trepte/Behr: 2007, S. 13.

und in den Spielen auch weniger Handlungsrelevanz haben als ihre männlichen Pendants. Sowohl Männer als auch Frauen werden meist stereotyp dargestellt. In Bezug auf die weiblichen Spielfiguren wird festgehalten, dass diese oft stark sexualisiert, teilweise sogar in diskriminierender Weise dargestellt werden. Stereotypisierungen betreffen einerseits das Aussehen der Charaktere und andererseits auch deren Handlungsmuster.<sup>74</sup>

In den letzten Jahren lassen sich jedoch immer mehr weibliche Spielfiguren in Video- und Computerspielen finden. Trotz einer Zunahme weiblicher Charaktere in Bildschirmspielen ist aber immer noch eine Dominanz männlicher Spielfiguren festzustellen. Witting bemerkt in diesem Zusammenhang, dass weibliche Charaktere oft nur als Nebenfiguren vorkommen und über wenig Handlungsrelevanz verfügen. Darüber hinaus werden Frauen auch ihrer Ansicht nach meist stereotypisiert oder sexualisiert dargestellt.<sup>75</sup> Cassell und Jenkins halten in ihrer Abhandlung zu Geschlecht und Computerspiel unter dem Titel „From Barbie to Mortal Kombat“ fest, dass Frauen in Computerspielen entweder als brave, aber passive Prinzessin oder als Konkurrentinnen, die meist erotisiert dargestellt werden, auftauchen.<sup>76</sup>

In einer Untersuchung zu weiblichen Charakteren in Computerspielen im Jahr 2001 stellte ein Forschungsteam unter der Leitung von Richard fest, dass es zwar einen deutlichen Anstieg weiblicher Protagonistinnen gibt, allerdings im untersuchten Zeitraum (1999 bis 2001) keine Anzeichen für eine Gleichheit zwischen weiblichen und männlichen Charakteren. Insbesondere interessierte dabei, ob weibliche Spielfiguren gleichberechtigt agieren und so zum Beispiel auch weibliche Heldinnen männliche Charaktere im Spiel retten können.

Die ForscherInnengruppe stellte fest, dass zwar anzählmäßig mehr Frauen in den untersuchten Spielen vorkommen, jedoch nicht von einer qualitativen Gleichheit gesprochen werden kann. Oft dienen weibliche Charaktere primär als Kaufanreiz auf der Verpackung, im Spiel selbst spielen sie jedoch nur eine

---

<sup>74</sup> vgl. Fromme/Gecius: 1997. S. 126ff.

<sup>75</sup> vgl. Witting: 2007. S. 41.

<sup>76</sup> vgl. Cassell/Jenkins: 2000. S. 8.

untergeordnete Rolle.<sup>77</sup>

Flicker hält in diesem Zusammenhang fest, dass in den Medien grundsätzlich permanent Männlichkeit und Weiblichkeit dargestellt wird. Bei diesen Geschlechterdarstellungen dominiert Heteronormativität.<sup>78</sup> Nach Götz spielt die Kategorie Geschlecht bei jeder Kommunikation eine Rolle und so auch naturgemäß bei der Massenkommunikation. Dieser Faktor ist auch bei den ProduzentInnen von Medieninhalten von Bedeutung und wird so an die RezipientInnen weiter vermittelt. Geschlecht schwingt also immer mit:

*„Die Dominanz stereotyper Darstellungen des Geschlechterverhältnisses und die Machtverteilung innerhalb der Medienproduktion benachteiligt Frauen und Mädchen.“<sup>79</sup>*

Damit beschreibt Götz den Umstand, dass in vielen Unternehmen immer noch die entscheidungstragenden Positionen mit Männern besetzt sind, so auch in Medienunternehmen und auch bei der Produktion von Computerspielen. Daher ist das dargestellte Bild der Frau meist das Bild der Männer von Frauen. Götz erläutert weiters, dass beispielsweise im Kinderfernsehen Mädchen in Hauptrollen unterrepräsentiert sind. Außerdem sind nicht-sexualisierte Wesen wie zum Beispiel die Schlämpe meist wie selbstverständlich männlich. Frauen stellen hier eine Abweichung vom Normalfall dar. Allerdings kommen die Geschichten nicht ganz ohne sie aus. So müssen zum Beispiel männliche Helden jemanden retten oder beschützen. Weibliche Heldinnen kommen zwar zunehmend vor, sind jedoch, wie der Großteil positiv besetzter weiblicher Charaktere, meist klischehaft dargestellt. Beispiele im Bereich der Computerspiele sind dafür „Hannah Montana“ oder „Barbie“. All diese Mädchenfiguren sind hübsch, schlank und haben lange Haare.<sup>80</sup> Schinzel und Ruiz Ben halten in diesem Zusammenhang fest:

*„Viele Computerspiele transportieren Frauenbilder, mit denen sich Mädchen und Frauen keineswegs identifizieren können.“<sup>81</sup>*

---

<sup>77</sup> vgl. Richard: 2001. S. 5f.

<sup>78</sup> vgl. Flicker: 2008. S. 100.

<sup>79</sup> Götz: 2002. S. 117.

<sup>80</sup> vgl. ebd. S. 115f.

<sup>81</sup> Schinzel/Ruiz Ben: 2002. S. 9.

Bildschirmspiele faszinieren jedoch oft aufgrund der Möglichkeit sich in die Spielfigur hinein zu versetzen. Nach Jungwirth bieten Figuren besonders dann eine Fläche zur Identifikation, wenn sich der/die SpielerIn aufgrund gewisser Merkmale als ähnlich empfinden kann. Ein sehr wichtiges Merkmal für die Selbstwahrnehmung ist dabei das Geschlecht. Weibliche Spielfiguren kommen allerdings wesentlich seltener vor als männliche. Darüber hinaus wird die Darstellung von Frauen im Spiel oft nicht einem realistischen und modernen Frauenbild gerecht. Es könnte also durchaus an der Art der Darstellung liegen, warum die Identifikation mit weiblichen Spielfiguren oft schwer fällt.<sup>82</sup> Reinecke, Trepte und Behr stellten in ihren Interviews diesbezüglich fest, dass die meisten Frauen weibliche Avatare bevorzugen und dass eine Identifikation mit den Spielfiguren für sie wichtig ist. Dabei kritisieren auch Teilnehmerinnen der Untersuchung die sexualisierte Darstellung von Frauen im Computerspiel.<sup>83</sup> Richard gibt in diesem Zusammenhang noch zu bedenken, dass das Identifikationsangebot auch vom jeweiligen Spielgenre abhängt. So sind Frauencharaktere in Kampfspielen im Grunde nur eine Design- oder Skinoption, während zum Beispiel in Rollenspielen eine aktive Ausgestaltung des Charakters und damit auch eine höhere Immersion erreicht werden kann.<sup>84</sup>

## 2.6.1 Spiele für Mädchen

Gerade in den letzten Jahren hat sich der Spielemarkt stark verändert. Einerseits wird die Technik natürlich immer weiter entwickelt, andererseits hat es aber auch inhaltliche Veränderungen gegeben, was auch eine Verschiebung der Zielgruppen bewirkt hat. Die Spielindustrie entdeckte Familien, ältere Menschen und Frauen als potentielle SpielerInnen. So genannte „Casual Games“ (Gelegenheitsspiele) können ohne große Spielkenntnis verwendet werden und nehmen oft nur wenig Zeit in Anspruch, Beispiele sind „Wii Fit“, „Gehirn Jogging“ oder auch „SingStar“. Durch solche Spiele sollen neue Zielgruppen erreicht

---

<sup>82</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 26f.

<sup>83</sup> vgl. Reinecke/Trepte/Behr: 2007. S. 11f.

<sup>84</sup> vgl. Richard: 2001. S. 109.

werden.<sup>85</sup> Für die vorliegende Arbeit ist naturgemäß insbesondere die Zielgruppe der Mädchen von Interesse.

Es hat immer schon Spiele gegeben, die auch von Mädchen gerne gespielt wurden, obwohl sie nicht explizit die Zielgruppe dieser Spiele waren, so zum Beispiel „Tetris“ oder „Donkey Kong Country“. Nach Cassell und Jenkins waren Mädchen in diesen Fällen jedoch eher eine zufällig erreichte Teilgruppe des beabsichtigten Marktes:

*“The fact that more boys play computer games means that more games are targeted toward boys.”*<sup>86</sup>

Das erste Spiel, das sich explizit an Mädchen wandte, war „Hawaii High: The Mystery of the Tiki“, das im Jahr 1994 erschienen ist und nicht sehr erfolgreich war, was vermutlich im geringen Budgets dieses innovativen Projekts begründet war. Allerdings folgte eine Reihe weiterer Spiele, die sich an Mädchen richteten. Außerdem wurden schon damals einige Elemente entwickelt, die sich später in Mädchenspielen durchsetzen sollten: mehr Charakterorientierte Handlungen, Themen wie Freundschaft und soziale Beziehungen und fröhliche, bunte Grafiken. Keines dieser Spiele konnte sich allerdings in einer nennenswerten Anzahl verkaufen, bis 1996 „Barbie Fashion Designer“ erschien.<sup>87</sup> Subrahmanyam und Greenfield bezeichnen den Erfolg des Spiels als ironisch, weil gerade die Barbie negative Geschlechtsstereotype perpetuiert – insbesondere das Körper-Image der unnatürlich schlanken, langbeinigen, blonden Frau ist bedenklich.

Subrahmanyam und Greenfield gehen davon aus, dass Mädchen gewaltfreie Spiele bevorzugen, die es ihnen ermöglichen in gewohnten Szenarien mit vertrauten Charakteren ihre Fantasien auszuleben. Den Erfolg von „Barbie Fashion Designer“ analysierend stellten sie fest, dass dieses Spiel sehr viele Bestandteile aufweist, die für Mädchen ansprechend sind, dagegen kaum bis keine unbeliebten Elemente. Zuallererst beinhaltet das Spiel keinerlei aggressiven Inhalt, der Mädchen eindeutig widerstrebt. Außerdem wird der

---

<sup>85</sup> vgl. Mitgutsch/Rosenstingl: 2008. S. 229f.

<sup>86</sup> Cassell/Jenkins: 2000. S. 14.

<sup>87</sup> vgl. ebd. S. 9f.

Computer durch die Möglichkeit, Outfits für Barbies erstellen zu können, zu einem Hilfsmittel im Rollenspiel. Hier stellt das Kreieren des Looks einen Teil des Pflegens dar, was ein sehr beliebtes Thema bei jungen Mädchen ist. „Barbie Fashion Designer“ braucht weder eine komplizierte Spielstrategie noch eine trial-and-error-Herangehensweise; stattdessen stützt es sich auf Menüs und Icons, um den/die SpielerIn durch den Designprozess zu führen.<sup>88</sup>

Cassell und Jenkins haben für die Betrachtung von Mädchenspielen sechs Expertinnen von verschiedenen Spieleherstellern wie Mattel oder Sega befragt. Bei den Interviewten herrschen zwei unterschiedliche Ansätze vor: Einerseits wird nach einem eigenen Mädchen Spiele-Markt verlangt und anderseits wird gefordert, dass der bestehende Spielemarkt erweitert wird und somit sowohl den Interessen von Mädchen als auch von Jungen gerecht wird.<sup>89</sup>

Wiemken kritisiert in seinem Aufsatz „Barbie Modedesigner oder WarCraft?“ den Mädchen Spielemarkt. Er meint den Spielen fehle einerseits der Spielgedanke und andererseits werden alte, stereotype Geschlechtsrollen fortgeschrieben. Als Beispiel nennt er „Barbie – Zauberhafte Pferdewelten“. Insgesamt übt Wiemken an der gesamten Industrie Kritik, die durch „rosa“ Spiele versuche, Mädchen und Frauen als Käuferschicht zu gewinnen.<sup>90</sup>

---

<sup>88</sup> vgl. Subrahmanyam/Greenfield: 2000. S. 63f.

<sup>89</sup> vgl. Cassell/Jenkins: 2000. S. 32.

<sup>90</sup> vgl. Wiemken: 2004. S. 28f.

## 2.7 Exkurs: Entwicklungspsychologie und Computerspiel

Da für die vorliegende Arbeit, insbesondere für die Auswahl eines geeigneten Untersuchungsinstruments, auch entwicklungspsychologische Grundlagen herangezogen werden, soll in diesem kurzen Exkurs auf wesentliche Aspekte eingegangen werden. Dazu wird das Konzept „GameSteps“ nach Mitgutsch einer näheren Betrachtung ausgesetzt. Bei diesem Konzept geht es darum, den Entwicklungsstand der Kinder mit den Herausforderungen bestimmter Computerspiele gegenüber zu stellen. Dabei wurde auf die Theorie der Entwicklung psychischer Operationen nach Garnitschnig zurückgegriffen. Psychische Operationen meinen in diesem Kontext alle Fähigkeiten, die es uns erlauben, mit der Umwelt in einen Austausch zu treten und so in weiterer Folge ein Bild der Welt und von uns selbst zu entwickeln.<sup>91</sup>

Psychische Operation	GameSteps
Bewegen	Bewegung
Wahrnehmen	Graphik/Darstellung
Denken	Spiellogik/Dramaturgie
Sprechen	Kommunikation
Fühlen (sozial-emotionales Handeln)	Interaktion
Wollen	Spielhandlung
Intuieren/schöpferisches Handeln	Lösungswege
Merken/Erinnern	Spielaufbau und Rekonstruktionen

Abb. 7.: Transformation der psychischen Funktionen in GameSteps<sup>92</sup>

Wie oben stehende Grafik zeigt, werden für das Bildschirmspiel alle Operationen benötigt, die den Heranwachsenden im Laufe der Entwicklung zur Verfügung stehen. Garnitschnig und Mitgutsch weisen diese Funktionen in weiterer Folge den fünf Altersphasen nach Piaget zu. Diese Phasen sind:

- Phase 1 (0 bis 2 Jahre): Sensemotorische Intelligenz
- Phase 2 (2 bis 4 Jahre): Symbolisches und vorbegriffliches Denken
- Phase 3 (4 bis 7 Jahre): Anschauliches Denken

<sup>91</sup> vgl. Garnitschnig/Mitgutsch: 2008. S. 24f.

<sup>92</sup> vgl. ebd. S. 27.

- Phase 4 (7 bis 11 Jahre): Konkrete Operationen
- Phase 5 (ab 11 Jahren): Formale Operationen<sup>93</sup>

Garnitschnig und Mitgutsch stellen fest, dass ein Kind unter zwei Jahren die Spielwelt nicht in ihrer Fülle erfassen kann. Vielmehr wird es Bildschirmspiele als vereinzelte, zusammenhanglose, audiovisuelle Reize wahrnehmen. Im Alter von 2 bis 4 Jahren sind Kinder in der Lage, monokausale Zusammenhänge zu verstehen und so kurze Spielsequenzen zu absolvieren. Erst in der dritten Phase können komplexere Handlungen verstanden und durchgeführt werden. Interaktion mit anderen SpielerInnen und Identifikation mit Charakteren werden möglich. Außerdem sind die Kinder in der Lage, erste Schriftzüge zu erkennen. In ihrer Gesamtheit wird die Spielwelt erst in der fünften Phase erfassbar.<sup>94</sup>

Relevant für die vorliegende Arbeit ist naturgemäß insbesondere die vierte Phase der konkreten Operationen, da diese auch die Entwicklung der 8- bis 10-Jährigen umfasst. Nach Piaget wird in dieser Phase das gleichzeitige Erfassen mehrerer Aspekte möglich. Darüber hinaus ist das Kind zu wahrnehmungsunabhängigen Vorstellungen und zu schlussfolgerndem Denken fähig.<sup>95</sup> Garnitschnig und Mitgutsch schließen daraus, dass Kinder ab diesem Alter in der Lage sind, komplexere Zusammenhänge zu erfassen, Strategien zu entwickeln und auch weit entfernte Spielziele zu verfolgen. Aufgrund der schulischen Erziehung können die Kinder in dieser Entwicklungsphase auch komplexere Symbole, Zahlen und schriftliche Anweisungen lesen. Zudem spielt der kommunikative Austausch mit MitspielerInnen eine größere Rolle. Insbesondere ab dem 8. Lebensjahr entwickeln sich diese Fähigkeiten unterschiedlich stark. Außerdem kann es in diesem Alter auch zu einer starken Identifikation mit den Spielfiguren kommen.<sup>96</sup>

---

<sup>93</sup> vgl. beispielhaft Hobmair: 1997. S. 258.

<sup>94</sup> vgl. Garnitschnig/Mitgutsch: 2008. S. 28f.

<sup>95</sup> vgl. Hobmair: 1997. S. 255ff.

<sup>96</sup> vgl Garnitschnig/Mitgutsch: 2008. S. 29.

### **3. Modelle zur Erklärung geschlechtsspezifischer Unterschiede in der Spielenutzung**

Mädchen und Jungen unterscheiden sich, wie im letzten Kapitel ausführlich dargestellt, also recht deutlich in der Nutzung von Video- und Computerspielen. Doch wie kann dieses Phänomen erklärt werden?

Grundlegend für alle möglichen Erklärungsversuche ist nach Jungwirth „*die Vorstellung, „daß [sic!] die Menschen Verhaltensweisen im Zuge ihrer Auseinandersetzung mit der Welt, in der sie leben, entwickeln.“*<sup>97</sup>

Damit wird die Bedeutung der Sozialisation eines Menschen für sein Verhalten angesprochen, das Geschlecht als Kategorie spielt bei dieser Auseinandersetzung mit der Welt eine tragende Rolle.

#### **3.1 Entwicklung von Geschlechtsidentität**

Grundlegend ist die Entwicklung einer Geschlechtsidentität. Nach Goffman entwickelt jede/r ein Gefühl dafür, was und wie er/sie ist, indem er/sie auf die Geschlechtsklassen Bezug nimmt und sich selbst dann dementsprechend beurteilt. Dabei spielen die Idealvorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit eine große Rolle. Durch die Beurteilung der eigenen Person entlang dieser Normen kommt es zu einer Geschlechtsidentität, die nach Goffman eine besondere Rolle bei der Identifikation spielt:

„Anscheinend ist diese Quelle zur Selbstidentifikation eine der wichtigsten, die unsere Gesellschaft zur Verfügung stellt (...).“<sup>98</sup>

Berger und Luckmann bezeichnen die Identität als Schlüssel zur subjektiven Wirklichkeit. Wesentlich ist dabei, dass die menschliche Identität von der Gesellschaft geformt wird.<sup>99</sup>

---

<sup>97</sup> Jungwirth: 1996. S. 20.

<sup>98</sup> Goffman: 2001. S. 110.

<sup>99</sup> vgl. Berger/Luckmann: 2007. S. 185.

*„In der menschlichen Entwicklung können wir eine unverzichtbare und entscheidende Etappe feststellen, die um das 5. Lebensjahr, auf jeden Fall aber mit Schuleintritt, erreicht ist. Diese Etappe ist die Übernahme der eigenen Geschlechtsidentität und die Erkenntnis, daß [sic!] sie unveränderlich und konstant ist.“<sup>100</sup>*

Alfermann beschreibt damit, dass zum Beispiel ein Mädchen im Laufe seiner Entwicklung erkennt, dass es eine weibliche Person ist und dass es immer weiblich sein wird. Diesen Entwicklungsschritt bezeichnet Alfermann als unverzichtbar.<sup>101</sup>

Hageman-White beschreibt in diesem Zusammenhang fünf Entwicklungsaufgaben, die im Alter von 0 bis 6 Jahren zur Aneignung des kulturellen Systems der Zweigeschlechtlichkeit nötig sind:

1. Kinder müssen feststellen, dass sie selbst ein Junge oder ein Mädchen sind.
2. Sie erkennen außerdem, dass alle Menschen entweder weiblich oder männlich sind.
3. Außerdem müssen sie erfassen, dass es bestimmte Merkmale gibt, die die Zugehörigkeit zu einem Geschlecht anzeigen. Das kann sich im Verhalten, in der Erscheinung, aber auch in Bezeichnungen für Funktionen (wie Vater) widerspiegeln.
4. Kinder müssen feststellen, dass der Unterschied der Genitalien für die Zugehörigkeit zu einem Geschlecht ausschlaggebend ist.
5. Zuletzt müssen Kinder auch erkennen, dass das Geschlecht unveränderbar ist und dass sie ihr ganzes Leben männlich oder weiblich sein werden.

Mit der Sprache erwerben Kinder auch die Fähigkeit, sich einem Geschlecht zuzuordnen. Allerdings dauert es einige Zeit, bis sie die Signale für die Geschlechtszuweisung sicher erkennen können. Erst im Alter von 6 bis 8 Jahren

---

<sup>100</sup> Alfermann: 1995. S. 35.

<sup>101</sup> vgl. ebd. S. 35.

haben sie die Alltagstheorie der Zweigeschlechtlichkeit voll übernommen.<sup>102</sup>

Hageman-White weist darauf hin, dass sich Kinder, nachdem sie ihre Geschlechtszugehörigkeit erkannt haben, selbst in Bezug auf geschlechtstypische Eigenschaften sozialisieren.<sup>103</sup> Dem widerspricht Bilden, ihrer Meinung nach bleibt die Entwicklung einer kohärenten Geschlechtsidentität immer eine Fiktion. Die unterschiedlichen Komponenten können verschränkt sein und sich darüber hinaus auch im Laufe des Lebens verändern.<sup>104</sup> Alfermann benutzt dafür den Begriff „psychologisches Geschlecht“. Im Gegensatz zur Übernahme des biologischen Geschlechts bzw. der Geschlechtsidentität ist die Übernahme des psychologischen Geschlechts kein notwendiger Bestandteil der Entwicklung, dennoch hat es eine große Bedeutung in der Entwicklung. Alfermann verweist allerdings auch darauf, dass das psychologische Geschlecht wesentlich variabler ausfallen kann als das biologische.<sup>105</sup>

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Übernahme der Geschlechtsidentität ein wichtiger Entwicklungsschritt in der Kindheit ist. Was nach Alfermann über diesen Schritt hinausgeht, „*sind kognitive Erkenntnisse, Einstellungen, Präferenzen und Handlungsweisen, die üblicherweise mit einem bestimmten Geschlecht verbunden werden: also die Geschlechterrolle und die damit verbundenen Geschlechtsrollenerwartungen.*“<sup>106</sup>

Nach Faulstich-Wieland ist der Aneignungsprozess für Mädchen und Frauen immer eine Gratwanderung zwischen der Übernahme der positiven Aspekte, die mit Weiblichkeit in Verbindung gebracht werden, und der Auseinandersetzung mit den negativen und einschränkenden Aspekten.<sup>107</sup>

Folgt man Miksch, so sind Selbsteinschätzung und auch Selbstbewertung von Mädchen und Jungen abhängig von der Wertschätzung, die unsere Gesellschaft den Geschlechterrollen entgegenbringt. Dabei werden die männliche Rolle und

---

<sup>102</sup> vgl. Hagemann-White: 1984. S. 82f.

<sup>103</sup> vgl. Hagemann-White: 1984. S. 84.

<sup>104</sup> vgl. Bilden: 2006. S. 50.

<sup>105</sup> vgl. Alfermann: 1995. S. 35.

<sup>106</sup> Alfermann: 1995. S. 35.

<sup>107</sup> Faulstich-Wieland: 1999. S. 49.

die ihr zugeschriebenen Eigenschaften (technische Kompetenz, Aktivität) in unserer Gesellschaft höher bewertet werden als die weibliche (Emotionalität, Bereitschaft zur Anpassung, Sanftheit, Anteilnahme, etc.).<sup>108</sup>

### 3.1.1 Unterschiede in der Erziehung

*„Die bisher vorliegenden Forschungen weisen auf die differenzierenden geschlechtsspezifischen Konstruktionen (das doing-gender) hin, die auch im Grundschulalter von Mädchen und Jungen, Lehrerinnen und Lehrern, Müttern und Vätern täglich hergestellt werden.“*<sup>109</sup>

Nach Hagemann-White ist das Erziehungsverhalten in der Familie gegenüber Mädchen und Jungen unterschiedlich, vor allem Väter neigen dazu, auf eine Anpassung zu den Geschlechterstereotypen zu drängen. Mädchen werden im Gegensatz zu Jungen mehr beaufsichtigt, vermutlich aus Angst um ihre körperliche Unversehrtheit. Dies führt allerdings dazu, dass sie stärker in Abhängigkeit gehalten werden und weniger Gelegenheit zu Eigenständigkeit haben. Außerdem wird ihnen eine diffuse Gefährlichkeit der Welt vermittelt, was die Entdeckungs- und Abenteuerlust hemmen kann. Auch der Umgang mit Körperkontakt und Nähe sind je nach Geschlecht unterschiedlich. Die starke normative Besetzung kann zum Versuch führen, Jungen früher die Suche nach Nähe abzugewöhnen als Mädchen. Mögliche Folgen sind eine gesteigerte Aggressivität bei den Jungen und eine höhere Abhängigkeit bei den Mädchen.<sup>110</sup>

Ein weiterer Faktor ist die Erziehung in öffentlichen Einrichtungen, denen eine besondere Bedeutung zukommt, weil sie als Institutionen an der Reproduktion von sozialer Ungleichheit mitwirken. In Kindergärten und Schulen zeigen sich starke Unterschiede in der Behandlung von Jungen und Mädchen. Schon sprachlich wird differenziert, indem die Gruppe der „Jungen“ und die Gruppe der „Mädchen“ oft getrennt angesprochen werden. Es werden also zum Beispiel „die Mädchen“ für ihre Aufmerksamkeit gelobt oder „die Jungen“ für ihre

---

<sup>108</sup> vgl. Miksch: 1992. S. 125.

<sup>109</sup> Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 32.

<sup>110</sup> vgl. Hagemann-White: 1984. S. 58ff.

Unordentlichkeit getadelt. Dabei dient diese Pauschalisierung lediglich der Komplexitätsreduktion in der Erziehungssituation. Dieses Ansprechen richtet sich oft nach Rollenzuweisungen und verstärkt die Abgrenzung der beiden Gruppen voneinander. Grundlegend ist nach Hageman-White, dass die Einschulung von Jungen meist als problematischer gesehen wird als jene der Mädchen. Die größere Aufmerksamkeit, die Jungen im Unterricht gewidmet wird, weil ihnen „mädchenotypische“ Eigenschaften wie „Anpassungsfähigkeit“ fehlen, soll ihre Benachteiligung kompensieren. Sie werden also dahingehend ermutigt, vermeintlich weibliche Eigenschaften zu übernehmen, Mädchen dagegen werden hier nicht speziell gefördert. Den Jungen wird darüber hinaus grundsätzlich mehr Aufmerksamkeit zuteil, während sich die Mädchen daran gewöhnen, weniger beachtet zu werden. Burschen lernen dadurch, sich erfolgreich in den Mittelpunkt zu stellen und auch, dass Widerborstigkeit nützlich sein kann. Unterschiede zeigen sich auch in der Art der Aufmerksamkeit: Jungen werden eher aufgrund mangelnder Disziplin getadelt, bei Mädchen bezieht sich die Kritik vielfach auf ihre Leistungen, was schnell zu Resignation und zum Zweifel an den eigenen Fähigkeiten führen kann.<sup>111</sup>

### **3.1.2 Die Bedeutung von Spiel und Spielzeug**

Das soziale Umfeld ist wesentlich für die Auswahl von Spielen, was sich zum Beispiel in der unterschiedlichen Ausstattung der Kinder mit Spielzeug zeigt. Nach Ansicht von Hagemann-White erhalten Jungen mehr und auch unterschiedlicheres Spielzeug, außerdem bekommen sie oft Spielsachen, die erst zusammen gebaut werden müssen. Mädchen hingegen bekommen eher nette oder hübsche Dinge.<sup>112</sup> Allerdings stellt sich für die vorliegende Arbeit die Frage, ob dieser Befund auch heute noch Gültigkeit hat und ob dies auch auf Bildschirmspiele zutrifft.

„Geschlechtsuntypische“ Spiele werden, zumindest wenn man Hagemann-White folgt, oft aufgrund hoher Anfangsinvestitionen nicht gekauft. So kann es zum Beispiel sein, dass Eltern ihrer Tochter eine Spielkonsole verweigern, sie später jedoch aufgrund des Wunsches eines jüngeren Bruders doch anschaffen.

---

<sup>111</sup> vgl. Hagemann-White: 1984. S. 64ff.

<sup>112</sup> vgl. ebd. S. 60f.

Hagemann-White kritisiert in diesem Zusammenhang, dass das Mädchen dieses untypische Spiel vielleicht viel dringender gebraucht hätte, um sich damit (in diesem Beispiel auch mit der Technologie) vertraut machen zu können.<sup>113</sup> Jungwirth stellt diesbezüglich fest, dass der nicht erfüllte Wunsch nach einem technischen Gerät bei Mädchen zu Resignation führen kann. So können Mädchen die Meinung entwickeln, dass Computer nichts für sie sind, wodurch eine generelle Distanz zu dieser Technik und nicht nur zum Spielen entstehen kann.<sup>114</sup>

In einer österreichischen Untersuchung stellte Miksch fest, dass Eltern für ihre Söhne eher bereit sind ein technisches Gerät (wie einen Computer) anzuschaffen als für die Töchter. Die Mädchen ihrer Untersuchung hatten weniger Computerkenntnisse und auch seltener Zugang zu einem Computer. Allerdings kann dies laut Miksch bei der Stichprobe nicht auf ein geringeres Interesse der Mädchen zurückgeführt werden. Interessant ist darüber hinaus, dass vor allem das Technikinteresse des Vaters Auswirkungen auf die Mädchen hat. So stellte Miksch fest, dass sich bei einem Desinteresse des Vaters auch die Töchter meist nicht für Computer interessieren, während ein Interesse bzw. Desinteresse des Vaters keinen Einfluss auf die Söhne hat.<sup>115</sup> In Bezug auf das soziale Umfeld hält Jungwirth fest, dass der Computer in der „Bubenkultur“ generell von großer Bedeutung ist.<sup>116</sup>

Faulstich-Wieland fasst die Ergebnisse hinsichtlich des sozialen Umfelds folgendermaßen zusammen: „*Im familiären Bereich und in den Freizeitaktivitäten finden wir also für Mädchen und Jungen unterschiedliche Anforderungen wie unterschiedliche Unterstützungsleistungen, die jeweils eine Verstärkung der traditionellen Geschlechterrollen bewirken.*“<sup>117</sup>

Die Sozialisation hat jedoch nicht nur Auswirkungen auf die Entwicklung von Geschlechtsrollen und -vorstellungen, sondern – wie bereits in diesem Abschnitt

---

<sup>113</sup> vgl. Hagemann-White: 1984. S. 62.

<sup>114</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 33f.

<sup>115</sup> vgl. Miksch: 1992. S. 124ff.

<sup>116</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 34.

<sup>117</sup> Faulstich-Wieland: 1999. S. 54.

angedeutet – auch auf Gewohnheiten im Umgang mit Videospielen.

Sowohl Jungwirth als auch Miksch führen die unterschiedlichen Verhaltensweisen gegenüber dem Medium Computer auf die Geschlechtsrollensozialisation zurück.<sup>118</sup> Jungwirth fasst zusammen, dass Jungen und Mädchen in unserer Gesellschaft ein unterschiedliches Verhältnis zu Technik entwickeln und meint, dass Mädchen ihr durchschnittlich distanzierter gegenüberstehen als Jungen.<sup>119</sup> Nach Jungwirth gilt Technik also weiterhin als männliche Domäne. Nachdem Computer- und auch Videospiele als technisches Spielzeug bezeichnet werden können, ist dies ein möglicher Erklärungsansatz für die unterschiedliche Nutzung. Diesbezüglich gibt Jansen-Schulz weiters zu bedenken, dass Technikkompetenz von Jungen und Mädchen, vor allem in deren peer-groups, unterschiedlich bewertet wird. Das führt so weit, dass Jungen und Mädchen durch Zur-Schaustellen bzw. Ignorieren der technischen Kompetenzen ihre Geschlechtszugehörigkeit definieren.<sup>120</sup> Nach Hagemann-White wird „gleiches Verhalten unterschiedlich wahrgenommen und bewertet (...), je nachdem, ob eine Frau oder ein Mann es tut.“<sup>121</sup>

Dieser Aspekt ist auch im Hinblick auf die Bewertung von Videospielen relevant. Es könnte demnach gefolgert werden, dass Videospiele bei Mädchen unter Umständen weniger anerkannt ist als bei Jungen. Allerdings hält Hagemann-White auch fest, dass Mädchen und Buben generell unterschiedliche Aktivitäten angeboten werden. Als Beispiel sei an dieser Stelle Fußballspielen genannt, das eher Jungen angeboten wird, wodurch sie die Gelegenheit erhalten, ihre Grobmotorik zu trainieren. Durch die unterschiedlichen Angebote bekommen Mädchen und Jungen naturgemäß unterschiedliche Möglichkeiten, gewisse Fähigkeiten zu üben.<sup>122</sup> Croissier verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass ErzieherInnen und Eltern durch ein entsprechendes Bekräftigungsverhalten versuchen, Einfluss auf die Entwicklung geschlechtsspezifischer Spielinteressen bei den Kindern zu nehmen. Ein besonderer Druck wird hier auf Jungen

---

<sup>118</sup> vgl. Jungwirth: 1992. S. 105 und Miksch: 1992. S. 125.

<sup>119</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 21.

<sup>120</sup> vgl. Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 28.

<sup>121</sup> Hagemann-White: 1984. S. 14.

<sup>122</sup> vgl. ebd. S. 16.

ausgeübt, deren atypisches Verhalten meist negativ sanktioniert wird.<sup>123</sup>

Spielzeuge verstärken nach Faulstich-Wieland die geschlechterstereotype Zuordnung und werden daher für eines der beiden Geschlechter präsentiert und dargestellt. Diese offensichtliche Zuordnung kann daher auch eine sozialisatorische Wirkung haben.<sup>124</sup>

Hagemann-White räumt jedoch ein, dass der Einfluss der Eltern in Bezug auf die geschlechtsspezifische Verteilung von Spielsachen oft überschätzt wird. So kommt es schon im Vorschulalter dazu, dass sich Mädchen und Burschen bestimmte Spielsachen wünschen. Diese Wünsche entspringen häufig den Normen der umgebenden Gesellschaft, wobei, so Hagemann-White, aller Wahrscheinlichkeit nach auch die Werbung eine wesentliche Rolle spielt.<sup>125</sup>

### **3.2 Konstruktion von Geschlecht**

In Bezug auf die Konstruktion von Geschlecht können unterschiedliche Theoriestränge differenziert werden. Grundlegend ist der von Berger und Luckmann in den 1960er-Jahren formulierte Sozialkonstruktivismus. Gemeinsam mit der Ethnomethodologie geht es dabei um die Frage nach den sozialen und kulturellen Prozessen der Konstruktion sozialer Wirklichkeit.<sup>126</sup> Wesentlich sind auch die Ausführungen von Goffman zum Arrangement der Geschlechter. Darüber hinaus ist die in der Soziologie vorherrschende Perspektive der sozialen Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit und ihre alltägliche Reproduktion (doing gender) anzuführen. Kognitionstheoretische Ansätze des Konstruktivismus sind meist biologisch begründet und werden daher im Rahmen dieser Arbeit nicht behandelt.<sup>127</sup>

---

<sup>123</sup> vgl. Croissier: 1979, S. 113.

<sup>124</sup> vgl. Faulstich-Wieland: 1999, S. 53.

<sup>125</sup> vgl. Hagemann-White: 1984, S. 60f.

<sup>126</sup> vgl. Bilden: 2006, S. 8.

<sup>127</sup> vgl. Kahlert: 2000, S. 21f.

### 3.2.1 Sozialkonstruktivismus und Ethnomethodologie

Die Ethnomethodologie befasst sich mit den Strukturen des Alltagswissens und stellt die Frage, wie die Mitglieder einer Gesellschaft ihre Wirklichkeit konstruieren.<sup>128</sup> Dabei spielt auch die Zweigeschlechtlichkeit eine nicht unwesentliche Rolle.

In seinem Werk „Studies in ethnomethodology“ beschreibt Garfinkel, der als Begründer der Ethnomethodologie gilt, anhand einer Fallstudie, die einen Transsexuellen begleitet, den Übergang in ein anderes Geschlecht.<sup>129</sup> Dementsprechend fällt auch seine Definition von Geschlecht aus: „*The members of the normal population (...) are essentially, originally, in the first place, always have been, and always will be, once for all, in the final analysis, either ‘male’ or ‘female’.*“<sup>130</sup>

Jansen-Schulz und Kastel analysieren den ethnomethodologischen Standpunkt und stellen fest, dass aus dieser Perspektive Geschlecht etwas ist, das wir selbst herstellen und resümieren folgendermaßen:

„*Wir machen uns selbst täglich zu Mädchen und Jungen, Frauen und Männern und interagieren auf einer Ebene der Zweigeschlechtlichkeit.*“<sup>131</sup>

Nach Kahlert schließt die Debatte um die Konstruktion von Geschlecht in der Ethnomethodologie an Alltagswissen und Alltagshandlungen an. Die zentrale Frage ist dabei, wie Zweigeschlechtlichkeit interaktiv konstruiert wird. Wichtig ist aber auch, wie diese Konstruktionsprozesse verändert werden können, da eine Vervielfältigung der Geschlechter als Ziel angesehen werden kann.<sup>132</sup>

Ähnlich ist die Theorie von Berger und Luckmann, bereits im Titel ihres Buches „Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit“ ist ihre wichtigste These angeführt: Wirklichkeit ist gesellschaftlich konstruiert.

„*Gesellschaft ist ein menschliches Produkt. Gesellschaft ist eine objektive*

---

<sup>128</sup> vgl. Hirschauer: 1996. S. 243.

<sup>129</sup> vgl. Garfinkel: 1967. S. 116ff.

<sup>130</sup> ebd. S. 122.

<sup>131</sup> Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 22.

<sup>132</sup> vgl. Kahlert: 2000. S. 40.

*Wirklichkeit. Der Mensch ist ein gesellschaftliches Produkt.“<sup>133</sup>*

Wirklichkeit und Wissen sind relativ und vom gesellschaftlichen Kontext abhängig. Luckmann und Berger veranschaulichen dies anhand des vergleichenden Beispiels eines tibetanischen Mönches und eines amerikanischen Geschäftsmannes. Was für einen der beiden „wirklich“ ist, muss für den anderen nicht unbedingt Wirklichkeit sein. Woraus sie folgern, dass Wirklichkeit ein gesellschaftliches Konstrukt ist. Folgt man ihren Darstellungen, gibt es also unterschiedliche Wirklichkeiten. Die Alltagswelt bezeichnen Berger und Luckmann als die „oberste Wirklichkeit“ oder als „Wirklichkeit par excellence“; im Gegensatz zu anderen Wirklichkeiten ist sie intersubjektiv. Das bedeutet, dass sie für andere genauso wirklich ist wie für mich – im Gegensatz zur Traumwelt.<sup>134</sup>

Fritz postuliert in diesem Zusammenhang, dass Menschen ihre Realität in Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt konstruieren. In der Sozialisation entwickeln sich diese Realitätskonstruktionen, die zur Gesellschaft passen.<sup>135</sup>

### **3.2.2 Das Arrangement der Geschlechter**

Goffmans Ausführungen erschienen erstmals in „Theory and Society“ im Jahr 1977 unter dem Titel „The arrangement between the sexes“. Der darin vertretene Ansatz kann als Verbindung der Ethnomethodologie und des symbolischen Interaktionismus verstanden werden. Im Mittelpunkt stehen die alltäglichen Aushandlungs- und Interpretationsprozesse.<sup>136</sup>

Nach Goffman ordnet die Gesellschaft ihre Mitglieder Geschlechtsklassen zu<sup>137</sup>, was für das Individuum bereits bei der Geburt beginnt:

*„In allen Gesellschaften bildet die anfängliche Zuordnung zu einer Geschlechtsklasse den ersten Schritt in einem fortwährenden*

---

<sup>133</sup> Berger/Luckmann: 2007. S. 65.

<sup>134</sup> vgl. ebd. S. 3f.

<sup>135</sup> Fritz: 2004. S. 129.

<sup>136</sup> vgl. Kahlert: 2000. S. 25.

<sup>137</sup> vgl. Goffman: 2001. S. 108.

*Sortierungsvorgang, der die Angehörigen beider Klassen einer unterschiedlichen Sozialisation unterwirft.“<sup>138</sup>*

Diese Unterscheidung beginnt also im Prinzip schon bei der Geburt, bei der anhand bestimmter Körperteile eine Kategorisierung erfolgt.<sup>139</sup> Diese Einordnung in die Geschlechtsklassen beansprucht laut Goffman lebenslange Geltung und kann als Musterbeispiel sozialer Klassifikation betrachtet werden. Mädchen und Jungen werden demnach unterschiedlich behandelt, sind unterschiedlichen Erwartungen ausgesetzt und machen demzufolge auch unterschiedliche Erfahrungen.<sup>140</sup>

*„Jede Gesellschaft scheint ihre eigenen Konzepte davon zu entwickeln, was das »Wesentliche« und das Charakteristische an den beiden Geschlechtsklassen ist, wobei diese Konzepte sowohl lobens- als auch tadelnswerte Züge einschließen. Dazu gehören Idealbilder von Männlichkeit und Weiblichkeit (...).“<sup>141</sup>*

In Bezug auf Goffman hält Pasero fest, die Frage nach der sozialen Konstruktion der Geschlechter dahingehend verschärft zu haben, dass „er nicht nur die Herstellung der Differenz in alltäglichen face-to-face-Interaktionen beschrieb, sondern überhaupt erst einmal die Frage nach der sozialen Notwendigkeit ihrer trennscharfen Unterscheidung aufwarf, die weit über den Erhalt der Gattung hinauszielt.“<sup>142</sup>

Nach Pasero gibt es als Resultat der Annahme, dass Geschlecht zum natürlichen Inventar des Menschen gehört, eine Vielzahl geschlechterdifferenter Muster.<sup>143</sup> Goffman beschreibt im Vergleich zu allen anderen die biologischen Unterschiede als gering; dennoch führen sie zu sozialen Konsequenzen<sup>144</sup>, was er doch recht nüchtern kommentiert:

---

<sup>138</sup> Goffman: 2001. S. 109.

<sup>139</sup> vgl. Hirschauer: 1996. S. 243.

<sup>140</sup> vgl. Goffman: 2001. S. 108f.

<sup>141</sup> ebd. S. 109f.

<sup>142</sup> Pasero: 1995. S. 53f.

<sup>143</sup> vgl. ebd: 1995. S. 54.

<sup>144</sup> vgl. Goffman: 2001. S. 106.

*„Der soziologisch interessante Aspekt an einer benachteiligten Gruppe ist nicht die Schmerzlichkeit ihrer Benachteiligung, sondern der Einfluß [sic!] der Sozialstruktur auf die Entstehung und Stabilität der Benachteiligung. (...) Der interessante Punkt ist also nicht, daß [sic!] Frauen weniger bekommen, sondern in welchen Arrangements dies geschieht und welche symbolische Bedeutung diesen Arrangements zukommt.“<sup>145</sup>*

### **3.2.3 Die soziale Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit**

Zur Betrachtung von Geschlecht ist neben der biologischen und psychologischen (Geschlechtsidentität) vor allem die soziologische Konzeption, das ist die These von der sozialen Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit, relevant. Dieses Konzept greift auf den Konstruktivismus einerseits und auf Interaktionstheorien (wie Goffman 1994) zurück.

Hirschauer beschreibt die Zweigeschlechtlichkeit „als ein komplexes Klassifikationssystem, das Gesellschaftsmitglieder in allen Situationen und ihr Leben lang in zwei Kategorien unterscheidet. Die Geschlechterunterscheidung ist eine permanent stattfindende soziale Praxis, die ein Wissenssystem reproduziert.“<sup>146</sup>

Damit verweist die Soziologie auf den bedeutsamen Aspekt, dass der Geschlechtsunterschied nicht nur eine biologische Tatsache ist. Alfermann weist darauf hin, dass zwar nach dem biologischen Geschlecht differenziert wird; allerdings werden mit dem biologischen Geschlecht oft Eigenschaften oder Handlungsweisen verknüpft, die für das Geschlecht als typisch angesehen werden. Diese können jedoch meist weniger als biologisch, sondern eher als sozial erworben angesehen werden.<sup>147</sup>

In der Soziologie wird außerdem davon ausgegangen, dass die Kategorisierung nach dem Geschlecht dazu dient, Gesellschaften Ordnung zu geben. Das findet in der Weise statt, dass in einer Gesellschaft der biologische Unterschied zwischen den Geschlechtern so interpretiert und auch ausgestaltet wird, dass er

---

<sup>145</sup> Goffman: 2001. S. 116f.

<sup>146</sup> Hirschauer: 1996. S. 242.

<sup>147</sup> vgl. Alfermann: 1995. S. 34.

für Männer und Frauen bzw. für Jungen und Mädchen zu einer sozialen Wirklichkeit mit vielfältigen Folgen wird. Es werden Tätigkeiten, Eigenschaften und auch Positionen einem bestimmten Geschlecht zugeschrieben und damit werden auch Handlungsspielräume, Verhaltensmöglichkeiten und Machtressourcen bestimmt. Damit wird die Zweigeschlechtlichkeit zu einer folgenreichen, sozialen Institution. Diese Erkenntnis kann nach Hirschauer als Grundannahme der soziologischen Geschlechtskonzeption betrachtet werden. Diese Institution schlägt sich in permanenten Unterscheidungsakten von Personen, deren Handlungen und Gesten nieder. Auch Medien tragen durch die Darstellung der Geschlechter zur Reproduktion des Systems bei, als Beispiel sei dafür die Werbung genannt.<sup>148</sup>

Scarbath merkt diesbezüglich an, dass Merkmale wie Kleidung, Haltung, Gestik und Mimik dazu gebraucht werden, um eine Zuordnung vorzunehmen. Diese trivialen Aspekte scheinen ausreichende Anhaltspunkte zu geben um eine Festlegung zu treffen, die für das Individuum jedoch einige Konsequenzen mit sich zieht. Scarbath kritisiert dabei, dass diese Zuordnung in den meisten Situationen des Alltags völlig unbedeutend ist und resümiert, dass es dennoch keinen Ausweg aus dieser zweigeschlechtlichen Kodierung und Dekodierung zu geben scheint.<sup>149</sup>

Hagemann-White weist darauf hin, dass es keineswegs eindeutig ist, was als „geschlechtstypisch“ angesehen wird, was unter anderem daran liegt, dass die Bandbreite der Variationen innerhalb eines Geschlechts meist sehr groß ist. Außerdem sind selbst die größten Unterschiede zwischen den Geschlechtern meist geringer als die Variationen innerhalb eines Geschlechts, wohingegen die Unterschiede zwischen sozialen Schichten meist größer sind.<sup>150</sup> Daher bezeichnet Hagemann-White die Einteilung in zwei Geschlechter als kulturelle Setzung.<sup>151</sup>

---

<sup>148</sup> vgl. Hirschauer: 1996. S. 240ff.

<sup>149</sup> vgl. Scarbath: 1999. S. 7.

<sup>150</sup> vgl. Hagemann-White: 1984. S. 12f.

<sup>151</sup> vgl. ebd. S. 78.

*„Dabei werden die an beiden Enden des Kontinuums erkennbaren Unterschiede intensiviert wahrgenommen, die Wahrnehmung wird aber wiederum von dem ‚Wissen‘ um die Zugehörigkeit gelenkt.“<sup>152</sup>*

Aufbauend auf die Alltagstheorie der Zweigeschlechtlichkeit hat sich der Begriff „Geschlechterwissen“ etabliert. Dabei ist zentral, dass das Wissen Einfluss auf das Verhalten hat. Wetterer wirft in diesem Zusammenhang die Frage auf, was ein Mensch „im Kopf“ hat, wenn er handelt bzw. wenn er durch seine Handlungen an der Reproduktion der sozialen Ordnung mitwirkt. Grundlegende Annahmen der Zweigeschlechtlichkeit ermöglichen eine selektive Wahrnehmung. Hier gibt es ein regelrechtes Repertoire an Praktiken, die in Sekundenbruchteilen greifen. Damit ist das Geschlechterwissen im Alltag des „doing gender“ unverzichtbar<sup>153</sup> und wird zu einem Erwartungswissen, das eine Art rezepthaftes Umgehen ermöglicht. Dadurch führt Geschlechterwissen zu einer Komplexitätsreduktion im Alltag.<sup>154</sup>

### **3.2.4 Situative Konstruktionsprozesse und Alltagshandeln (doing gender)**

Die Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit äußert sich auch im Alltagshandeln und wird im Regelfall als „doing gender“ bezeichnet. Zur Betrachtung von Geschlechtsunterschieden hat sich eine Differenzierung in die Begriffe „sex“ und „gender“ durchgesetzt. Während „sex“ im Englischen das rein biologische Geschlecht meint, wird mit „gender“ das soziale Geschlecht bezeichnet.

Das biologische Geschlecht ist im Gegensatz zum sozialen wenig beeinflussbar. Das soziale Geschlecht dagegen wird durch gesellschaftliche Werte und Normen beeinflusst und ist damit auch veränderbar. Eine besondere Rolle spielen in dieser Hinsicht auch soziale Instanzen wie Schule und Familie. Der Begriff „gender“ hat sich auch in der deutschen Sprache durchgesetzt.<sup>155</sup>

---

<sup>152</sup> Hagemann-White: 1984. S. 78.

<sup>153</sup> vgl. Wetterer: 2008. S. 9ff.

<sup>154</sup> vgl. Flicker: 2008. S. 101.

<sup>155</sup> vgl. Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 15.

*„Der prozessualisierte Geschlechtsbegriff des ‚doing gender‘ verweist (...) auf eine fortlaufende Praxis der Herstellung sexuierter Individuen und sozialer Arrangements.“<sup>156</sup>*

„Doing gender“ meint also das ständige Herstellen von Geschlechterverhältnissen im Alltag:

*„Das Geschlecht, in dieser Sicht, ist nicht etwas, was wir ‚haben‘ oder ‚sind‘, sondern etwas, was wir tun.“<sup>157</sup>*

Nach Kelle steht beim „doing gender“-Konzept die interaktive Konstruktion im Vordergrund, womit nicht die Person über die Art, wie sie sich darstellt, entscheidet, sondern die Situation sowie Interaktionen mit anderen.<sup>158</sup>

*„Darstellungen und Attributionen greifen in einem Interaktionsprozess ineinander, in dem Gesellschaftsmitglieder ihre Geschlechtszugehörigkeit wechselseitig kommunizieren, anerkennen und aufrechterhalten.“<sup>159</sup>*

Hirschauer beschreibt damit die praktische Durchführung der Geschlechterunterscheidung. Im Alltagswissen ist verankert, dass es Männer und Frauen gibt. Durch unseren Habitus verkörpern wir eines der beiden Geschlechter und ermöglichen es so unserem Gegenüber, uns im Hinblick auf das Geschlecht zu identifizieren. Diese Darstellung und Zuschreibung des Geschlechts ist eine permanent stattfindende soziale Realität.<sup>160</sup>

Götz weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass Medienkommunikation auch als „doing gender“ verstanden werden kann und betont auch die Bedeutung für die Individualkommunikation:

*„Ein für eine geschlechterreflektierende Medienpädagogik sehr hilfreicher Ansatz der Geschlechterforschung ist es, die Kategorie Geschlecht nicht nur als etwas zu verstehen, was von Kultur und Gesellschaft gemacht wird, sondern was von Einzelnen [sic!] immer wieder neu hergestellt wird.“<sup>161</sup>*

---

<sup>156</sup> Hirschauer: 1995. S. 69.

<sup>157</sup> Hagemann-White: 1995. S. 183.

<sup>158</sup> vgl. Kelle: 2006. S. 119.

<sup>159</sup> Hirschauer: 1996. S. 248.

<sup>160</sup> vgl. ebd. S. 248.

<sup>161</sup> Götz: 2002. S. 122.

### **3.3 Sozialisation**

Croissier hält fest, dass „*nach den bisher vorliegenden Erkenntnissen die These von der absoluten biologischen Bedingtheit der psychischen Geschlechtsunterschiede nicht aufrecht zu halten ist.*“<sup>162</sup>

Nach Hagemann-White sind praktisch keine Unterschiede in den kognitiven Fähigkeiten der Geschlechter festzustellen.<sup>163</sup> Unterschiede zwischen den Geschlechtern bzw. unterschiedliche Geschlechtsrollen werden also in der Sozialisation geschaffen.

„*Für die Person selbst erfolgt im Sozialisationsprozeß [sic!] die Entwicklung einer eigenen Identität, die die Person zu etwas Einzigartigem macht, das dennoch nicht isoliert und unverbunden dasteht. Das Geschlecht ist für diese Identität ein zentrales Moment.*“<sup>164</sup>

#### **3.3.1 Sozialisationstheorie und Konstruktivismus**

In der konstruktivistischen Sozialisationstheorie wird davon ausgegangen, dass Geschlecht nicht nur angeboren, sondern gesellschaftlich bedingt ist. Das bedeutet nach Jansen-Schulz und Kastel, dass „*das soziale Geschlecht (Gender) nicht biologisch determiniert ist, sondern sowohl gesellschaftlich konstruiert wird als auch sich selbst konstruiert. Geschlecht wird in unserer Gesellschaft ständig sowohl in den zwischenmenschlichen Interaktionen und Alltagshandlungsinterpretationen als auch institutionell organisiert hergestellt (doing gender).*“<sup>165</sup>

Sozialisation kann definiert werden als „*grundlegende und allseitige Einführung des Individuums in die objektive Welt einer Gesellschaft oder eines Teiles einer Gesellschaft.*“<sup>166</sup>

Faulstich-Wieland weist allerdings darauf hin, dass dieser Prozess nicht von

---

<sup>162</sup> Croissier: 1979. S. 68.

<sup>163</sup> vgl. Hagemann-White: 1984. S. 43.

<sup>164</sup> Faulstich-Wieland: 1999. S. 49.

<sup>165</sup> Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 21.

<sup>166</sup> Berger/Luckmann: 2007. S. 140f.

einem passiven Geprägtwerden gekennzeichnet ist: „*Vielmehr kennzeichnet dieser Begriff den Prozeß [sic!], in dem ein Mensch zum integrierten Angehörigen seiner kulturellen und gesellschaftlichen Bezugsgruppe wird. Sozialisation geschieht in einer aktiven Auseinandersetzung des einzelnen mit seiner materiellen wie sozialen Umwelt.*“<sup>167</sup>

Bilden weist darauf hin, dass Sozialisation auch immer Vergeschlechtlichung bedeutet, weil unsere Gesellschaft nach Geschlecht strukturiert ist.<sup>168</sup>

Diese Einführung in die Gesellschaft geschieht durch so genannte „Sozialisationsinstanzen“. Die primäre Sozialisation findet in der Kindheit statt und kann als erste Einführung bezeichnet werden. Bei der sekundären Sozialisation wird eine bereits sozialisierte Person in einen bestimmten Bereich, zum Beispiel in die Arbeitswelt, eingeführt. Für die vorliegende Arbeit ist also insbesondere die primäre Sozialisation interessant. Im Rahmen der primären Sozialisation übernimmt das Kind Rollen und Einstellungen, die ihm – meist von der Familie – vorgelebt werden.<sup>169</sup> Nach Trautner sind neben der Familie vor allem Gleichaltrige, die Schule und auch Medien relevante Einflüsse in der Sozialisation.<sup>170</sup> Berger und Luckmann betonen, dass die Sozialisation niemals abgeschlossen ist.<sup>171</sup>

Nach Berger und Luckmann wird in der primären Sozialisation die erste Welt des Menschen konstruiert. Dabei werden Lernsequenzen eingesetzt, die gesellschaftlich festgelegt sind. Diese Programme bestimmen wahrscheinlich auch, was Jungen und was Mädchen lernen müssen. So wird Jungen beispielsweise beigebracht, dass sie tapfer sein müssen. Diese Anweisungen und Begründungen werden internalisiert und dienen auch dazu, sich von anderen, zum Beispiel Mädchen, abzugrenzen. Durch diese Mechanismen wird letztlich ein ganzer Legitimierungsapparat internalisiert.<sup>172</sup> Trautner hält in diesem Zusammenhang fest, dass bei Mädchen und Jungen unterschiedliche Verhaltensweisen erwartet und auch gefördert werden. So werden sie von den

---

<sup>167</sup> Faulstich-Wieland: 1999. S. 49.

<sup>168</sup> vgl. Bilden: 2006. S. 46.

<sup>169</sup> vgl. Berger/Luckmann: 2007. S. 139ff.

<sup>170</sup> vgl. Trautner: 2006. S. 101.

<sup>171</sup> vgl. Berger/Luckmann: 2007. S. 157.

<sup>172</sup> vgl. ebd. S. 145ff.

Eltern unterschiedlich behandelt: Gleiches Verhalten wird unterschiedlich bewertet. Während ein Mädchen beim Puppenspiel oder beim Schminken Unterstützung und Lob erhält, wird ein Junge bei den gleichen Tätigkeiten in vielen Fällen geschimpft oder lächerlich gemacht. Trautner weist weiters darauf hin, dass in unserer Gesellschaft Zuständigkeiten und Arbeitsbereiche oft geschlechterspezifisch verteilt sind. Im Rahmen einer im Jahr 1996 durchgeföhrten Untersuchung stellte er fest, dass Kinder zu 80 bis 90% ihre Mütter bei häuslichen Tätigkeiten wie Putzen oder Kochen beobachten konnten, während Väter im Haus meist für Reparaturen zuständig waren.<sup>173</sup> Jungwirth hält in diesem Zusammenhang fest, dass diese Geschlechtsrollenvorstellungen im Laufe der Sozialisation vermittelt werden und so als Orientierungsmuster dienen. Die Sozialisation ist also geschlechtsspezifisch und lehrt dem Menschen, wie er sich als Mann oder Frau verhalten soll. Die Sozialisation kann auch Auswirkungen auf die Nutzung von Bildschirmspielen haben, was in den folgenden Kapiteln ausführlich erörtert wird.<sup>174</sup>

*„Für unsere Betrachtung der weiblichen Sozialisation können wir insgesamt als leitende Erziehungsnorm das Bild eines Mädchens erkennen, das die typisch weiblichen Tugenden der zärtlichen, hilfsbereiten und sozialen Frau kombiniert mit Bildungswillen, Anstrengungsbereitschaft und der Fähigkeit zu kritischer Selbstbehauptung.“<sup>175</sup>*

### **3.3.2 Stereotype**

*„Stereotype stellen verbreitete und allgemeine Annahmen über die relevanten Eigenschaften einer Personengruppe dar. Sie werden als kognitive Wissensbestände im Laufe der Sozialisation erworben.“<sup>176</sup>*

Stereotype werden also im Sozialisationsprozess erworben. Nach Alfermann kann das sowohl aufgrund eigener Beobachtungen, als auch durch Aussagen anderer geschehen. So können auch mediale Aussagen zur Bildung von

---

<sup>173</sup> vgl. Trautner: 2006. S. 109ff.

<sup>174</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 20.

<sup>175</sup> Faulstich-Wieland: 1999. S. 57.

<sup>176</sup> Alfermann: 1995. S. 30.

Stereotypen beitragen. Jedenfalls liegt Stereotypen immer ein Kategorisierungsprozess zugrunde. Mit einer Kategorie werden Eigenschaften verbunden, die als Annahmen über Menschen in dieser Kategorie fungieren. Diese Kategorien helfen, die Komplexität der Welt zu reduzieren. Als wahrscheinlich bedeutendste Kategorie identifiziert Alfermann das biologische Geschlecht. Wesentlich ist, dass Menschen innerhalb einer Kategorie als ähnlich angesehen, während Menschen unterschiedlicher Kategorien als unähnlich gesehen werden.

Alfermann erklärt die grundlegende Funktion von Stereotypen folgendermaßen: Sie tragen dazu bei, die bestehende gesellschaftliche Ordnung zu rechtfertigen und damit auch zu perpetuieren. So können Stereotype zum Beispiel für die Rechtfertigung der Benachteiligung von Frauen in einer Gesellschaft einen wesentlichen Beitrag leisten. Eng damit verknüpft ist die Tendenz, dass dominante Gruppen einer Gesellschaft meist von positiveren Stereotypen gekennzeichnet sind. So weist zum Beispiel das männliche Stereotyp mehr positive Eigenschaften wie Kompetenz und Durchsetzungsfähigkeit im Vergleich zum mit Emotionalität und Passivität versehenen weiblichen Stereotyp auf, was auch ein Hinweis für die Höherwertigkeit des männlichen Geschlechts in unserer Kultur ist.<sup>177</sup> Die Differenzierung der Geschlechter führt demnach in weiterer Folge auch zu einer Hierarchisierung und dadurch zu einem Benachteiligungsmechanismus.<sup>178</sup>

Folgt man Alfermann so sind Geschlechterstereotype „*Bestandteil des Alltagswissens in jeder Kultur und werden schon sehr früh in der kindlichen Entwicklung erworben.*“<sup>179</sup>

Diesbezüglich weisen Scarbath et al. darauf hin, dass in der alltäglichen Sozialisation geschlechtsstereotype Muster und Normen reproduziert werden.<sup>180</sup>

---

<sup>177</sup> vgl. Alfermann: 1995. S. 30ff.

<sup>178</sup> vgl. Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 21.

<sup>179</sup> Alfermann: 1995. S. 31f.

<sup>180</sup> vgl. Scarbath et al.: 1999. S. 8f.



### III. FORSCHUNGSDESIGN

#### 4. Forschungsleitende Fragestellungen

In Kapitel 2 wurden die Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen beim Bildschirmspiel erörtert, wobei unter anderem festgestellt wurde, dass unterschiedliche Spielgenres bevorzugt werden. Eingangs wurde diesbezüglich die Frage gestellt ob Mädchen tatsächlich die für sie „maßgeschneiderten“ Spielangebote nutzen, ob ihnen diese Spiele überhaupt gefallen und vor allem, welche Spiele sie besitzen und nutzen und wer diese Spiele auswählt.

Da es aufgrund einiger hier bereits präsentierter Untersuchungsbefunde durchaus sein könnte, dass Eltern, Geschwister bzw. FreundeInnen bestimmen, was gespielt wird, stellt sich auch die Frage, ob die Spieleangebote für Mädchen nicht generell durch die Gesellschaft determiniert sind (vergleiche dazu auch Kapitel 3) und somit wieder zu einer Geschlechterkonstruktion beitragen.

Konkret sollen anhand der gewählten methodischen Vorgehensweise (siehe dazu Kapitel 5) folgende Fragen beantwortet werden:

- **Technische Ausstattung:** Welche Spielgeräte und Spiele besitzen Mädchen im Alter von 8 bis 10 Jahren? Zu welchen Konsolen- oder Computerspielen haben sie Zugang?
- **Nutzung:** Welche Video- und Computerspiele nutzen Mädchen im Alter von 8 bis 10 Jahren? Welche Spiele gefallen ihnen besonders und warum? Welche Spielthematiken und -inhalte werden von Mädchen besonders oft genutzt?
- **Zugang:** Woher bekommen Mädchen diese Spiele bzw. wo spielen sie?
- **Motivation:** Warum spielen sie genau diese Spiele und nicht andere?
- **Interpersonelle Differenzen:** Gibt es unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Lebensumstände (Familienstruktur, Geschwistersituation, Migrationshintergrund) Unterschiede in der Spieldatenutzung zwischen den Mädchen?

## **5. Methodisches Vorgehen**

Leopold und Toifl weisen in ihrem Review qualitativer Untersuchungen zum Thema „Kinder und Computerspiele“ darauf hin, dass Kinder nur selten direkt befragt wurden. Meist wurden eher PädagogInnen oder Eltern interviewt oder die Kinder beobachtet. Daher vermuten sie, dass es an adäquaten Forschungsmethoden mangelt. Gerade deshalb kommt diesem Forschungsbereich eine besondere Bedeutung zu und es ist notwendig, hier neue Methoden zu entwickeln bzw. weiter zu entwickeln. Leopold und Toifl resümieren folglich, dass Kinder unter 11 Jahren in der bisherigen Computerspielforschung vernachlässigt wurden und insbesondere im Wissenschaftsraum Österreich keine qualitativen Untersuchungen zu Kindern und Computerspiel existieren, was auf einen Forschungsbedarf hinweist.<sup>181</sup>

Um die Spielenutzung von Mädchen im Alter von 8 bis 10 Jahren zu untersuchen, soll daher in der vorliegenden Arbeit eine Triangulation von Methoden angewendet werden. Im Zentrum steht dabei die qualitative Befragung von etwa 10 Kindern. Da Befragungen in dieser Altersgruppe oft problematisch sind, sollen so genannte „Medienbesuche“ (auch „Home Visits“ genannt) durchgeführt werden. Dabei werden die Kinder zu Hause besucht und können so zu Beginn ihre Ausstattung an Medien herzeigen. An dieses Herzeigen der eigenen Spiele und Spielgeräte anschließend können die weiteren Fragen gestellt werden. Ziel ist es, die Kinder altersgerecht (durch stimulierendes Material) zu befragen. Um eine möglichst heterogene Auswahl an Interviewpartnerinnen zu erhalten, werden die Mädchen über Workshops angesprochen. Diese Computer- und Konsolenspiele-Workshops werden vom Verein „WienXtra“ im 8. Bezirk in Wien angeboten und richten sich sowohl an Burschen als auch an Mädchen. Für die vorliegende Untersuchung dienen diese Workshops zu einem ersten Kennenlernen der Kinder und zur Beobachtung ihres Verhaltens beim Spielen im Workshop. Der dritte Pfeiler der Untersuchung, neben Beobachtung und Befragung der Kinder, sollen Elternfragebögen sein, um auch die Sichtweise der Eltern zu erfassen und die Darstellungen der Kinder

---

<sup>181</sup> vgl. Leopold/Toifl: 2008, S. 31f.

unter Umständen relativieren zu können.

## **5.1 Beobachtung der Kinder**

Die „WienXtra“-Computer- und Konsolenspieleworkshops finden etwa zwei Mal im Monat statt, wobei ein Workshop eineinhalb Stunden dauert. Zunächst sitzen die Kinder in einem Sesselkreis und es folgt eine kurze Vorstellungsrunde, in der die Kinder nach ihrem Alter und ihrem derzeitigen Lieblingsspiel gefragt werden. Danach wird besprochen, welches Kind sich mit welchem Spiel befassen möchte. Die Kinder können aus einem Angebot verschiedenster Spiele frei wählen. Dafür steht ein eigener Raum mit einigen PCs, einer Nintendo Wii, einer Sony Playstation3, einer Microsoft Xbox360 und einem Nintendo DS zur Verfügung. Der Workshop wird immer von zwei PädagogInnen begleitet, die den Kindern die ausgewählten Spiele vorbereiten und dann auch für Fragen zur Verfügung stehen. Nach der Hälfte des Workshops (etwa nach 40 min.) wird eine Pause eingelegt, bei der es Getränke und Knabbereien gibt. Außerdem wird in der Pause ein Bewegungsspiel angeboten. Ziel dieser Unterbrechung ist es, den Kindern zu zeigen, dass sie auch zu Hause solche Pausen beim Spielen einlegen sollten. In der Pause wird auch darüber gesprochen, was die Kinder bis jetzt gespielt haben und mit welchem Spiel sie die restliche Zeit des Workshops spielen wollen.

Durch die Struktur der Workshops bietet sich eine „teilnehmende Beobachtung“ als Forschungsmethode regelrecht an. Vor allem in der Vorstellungsrunde, aber auch in der Pause können erste Kontakte geknüpft werden, zudem besteht die Möglichkeit – wenn auch nur sehr kurz – mit den Kindern zu spielen.

Das gewählte Vorgehen in Form der teilnehmenden Beobachtung darf jedoch nicht streng im Sinne der deskriptiven Feldforschung verstanden werden, weil es hier nicht um ein Eintauchen in das Feld für längere Zeit geht. Im Rahmen dieser Workshops besteht lediglich die Möglichkeit, kurzfristig an den Gruppeninteraktionen teilzunehmen (zum Beispiel bei der Vorstellungsrunde oder beim Bewegungsspiel in der Pause) und die Kinder in den Spielphasen passiv zu

beobachten.<sup>182</sup>

Für die vorliegende Arbeit soll diese eingeschränkte teilnehmende Beobachtung lediglich dem Knüpfen der Kontakte und einer ersten Einschätzung des Spielverhaltens dienen. Daher wird, auch um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen, auf Beobachtungsprotokolle und eine Darstellung der Beobachtungen im Ergebnisteil (Kapitel 7) verzichtet.

## **5.2 Befragung der Kinder (Medienbesuche)**

Zur Beantwortung der zu Beginn dieses Kapitels gestellten Forschungsfragen wurde im Februar 2010 eine qualitativ ausgerichtete Befragung in Form eines teilstrukturierten Interviews mit neun Kindern durchgeführt.

Die Interviews mit den Kindern fanden jeweils bei ihnen zuhause in Form so genannter „Medienbesuche“ statt. Dabei sollten sie herzeigen, welche Spiele und Spielgeräte sie selbst besitzen bzw. welche Geräte sich im Haushalt befinden, um die Frage nach der technischen Ausstattung beantworten zu können. Teilweise wurden dabei auch Fotos von den Zimmern der Kinder oder von ihren Spielgeräten gemacht. Zentrales Ziel war es, über die vorhandenen Spiele ein Gespräch aufzubauen und so anhand der unten stehenden Leitfragen die Antworten zu den hier interessierenden Forschungsfragen zu erarbeiten.

### **Leitfragen:**

- Welche Computerspiele und Spielgeräte hast du?
- Kennst du auch noch andere Spielgeräte?
- Spielst du auch am Computer?
- Welche Spiele spielst du am meisten?
- Wie oft spielst du ungefähr?
- Wo spielst du am liebsten?
- Spielst du gerne alleine? Spielst du auch mit FreundInnen/Geschwistern?
- Welche Spiele gefallen dir besonders?
- Warum gefällt dir gerade dieses Spiel? Was gefällt dir daran?

---

<sup>182</sup> vgl. Schreier: 2004, S. 383f.

- Hat sich das geändert? Was hast du denn früher gespielt?
- Woher bekommst du die Spiele? Kaufst du sie dir selber? Bekommst du sie geschenkt? Wenn ja: von wem?
- Wenn du Spiele bekommst – wer sucht diese aus?
- Woher kennst du ein Spiel, das du dir wünschst?
- Gibt es Spiele, die dir deine Eltern nicht erlauben?

### **5.3 Exkurs: Interviews mit Kindern**

In der Medienrezeptionsforschung mit Kindern hat sich insbesondere das qualitative Interview bewährt. Dabei sind allerdings einige Aspekte wie zum Beispiel das Arrangement der Interventionsituation zu beachten. Da Kinder standardisierten Verfahren weniger zugänglich sind, hat sich eine Vielzahl von Interview-Formen entwickelt. Dazu zählen zum Beispiel Handpuppen-Interviews, die besonders im Kindergartenalter eingesetzt werden, oder auch die Kombination von Interviews mit Kinderzeichnungen oder Sceno-Tests, bei denen Kinder aufgefordert werden mit Holzklötzen bestimmte Szenen aufzubauen.<sup>183</sup> Eine weitere Methode stellt der Medienbesuch (vgl. Kapitel 5.2) dar, der für die vorliegende Arbeit als Untersuchungsmethode gewählt wurde.

Wittmann bezeichnet es als unabdingbar, Kinder selbst zu befragen, da nur sie selbst über ihr subjektives Erleben berichten können.<sup>184</sup> Fuhs meint dazu in seinen Ausführungen über Interviews mit Kindern:

*„Kindheit ist eine Form der Wirklichkeit, die Erwachsenen tendenziell fremd ist.“*

<sup>185</sup>

Paus-Haase et al. weisen darauf hin, dass entwicklungspsychologische Voraussetzungen der Kinder berücksichtigt werden müssen (vgl. auch Kapitel 2.7), beispielsweise die Sprachfähigkeit. Die Untersuchungsmethode muss sich unbedingt an den Kindern orientieren, so sind zum Beispiel komplizierte Satzkonstruktionen zu vermeiden. Paus-Haase et al. raten weiters eher zu „Und-

---

<sup>183</sup> vgl. Aufenager: 2006. S 106f.

<sup>184</sup> vgl. Wittmann: 1988. S. 159.

<sup>185</sup> Fuhs: 2000. S. 88.

dann“-Fragen und empfehlen teilstandardisierte Leitfadeninterviews für die Befragung von Kindern.<sup>186</sup>

Für die vorliegende Arbeit wurden in Anbetracht oben angeführter Überlegungen mit den Mädchen teilstrukturierte, offene, qualitative Interviews geführt. Durch die Formulierung offener Fragen müssen die Teilnehmerinnen mit eigenen Worten antworten, wodurch subjektive Bedeutungen und Relevanzsysteme sichtbar werden können. Dazu wurde ein Leitfaden ausgearbeitet, der festlegt, welche Themen im Interviewverlauf angesprochen werden sollen, was die Vergleichbarkeit der einzelnen Interviews gewährleistet. Ein Vorteil des teilstrukturierten Interviews ist, dass die konkrete Formulierung und Reihung der Fragen an den/die GesprächspartnerIn angepasst werden kann.<sup>187</sup>

Da es sich bei den Interviewpartnerinnen um Kinder handelt, gilt es einige wichtige Bedingungen zu beachten, da Kinder nicht wie Erwachsene befragt werden können. Fuhs weist darauf hin, dass es während der Interviews sinnvoll ist, sprachliche Äußerungen mit anderen Ausdrucksformen (zum Beispiel Zeichnen, Spielen, Zeigen von Dingen usw.) zu kombinieren.<sup>188</sup> Auch stimulierendes Material und eine vertraute Umgebung sind für das Gespräch mit Kindern förderlich – beides ist durch die Methode der Medienbesuche möglich.

Kögel hält in ihren Ausführungen zu Mediengesprächen im Kindergarten fest, dass Kinder gerne von ihren alltäglichen Erlebnissen und demnach auch von ihren Medienerfahrungen sprechen. Wichtig ist dabei allerdings, dass auch der/die befragende Erwachsene einen ähnlichen Erfahrungshintergrund hat, damit es nicht zu Verständigungsproblemen kommt. Der/die InterviewerIn muss sich also mit den Medieninhalten, die Kinder konsumieren, auseinandersetzen.<sup>189</sup> Diese Erkenntnis ist auch für die Interviewsituation dieser Arbeit von besonderer Bedeutung: Die interviewende Person muss die aktuellen Konsolen und Spiele benennen können und sollte im Idealfall zumindest einige kennen.

---

<sup>186</sup> vgl. Paus-Haase/Eckstein/Bollig: 2001. S. 101.

<sup>187</sup> vgl. Schreier: 2004. S. 379f.

<sup>188</sup> vgl. Fuhs: 2000. S. 90.

<sup>189</sup> vgl. Kögel: 1995. S. 100f.

Auch die Atmosphäre ist nach Kögel für Gespräche mit Kindern sehr wichtig. Darüber hinaus bewirken Körperhaltung, Mimik, Gestik und Tonfall des/der Interviewers/in unterschiedliche Reaktionen bei den Kindern.<sup>190</sup> Für die vorliegende Untersuchung soll die angenehme Atmosphäre vor allem dadurch geschaffen werden, dass die Kinder bei sich zuhause, also in vertrauter Umgebung, befragt werden. Dies wird auch von Paus-Haase et al. empfohlen, demnach sind Face-to-face-Befragungen am besten in der Lebenswelt der Kinder, also in einer alltäglichen Umgebung, durchführbar. Weiters ist zu berücksichtigen, dass die Fragen so formuliert werden, dass sie den Kindern die Möglichkeit für Assoziationen lassen.<sup>191</sup> Kögel betont außerdem die Wichtigkeit eines partnerschaftlichen Gesprächsstils. Dazu gehören die Wertschätzung des Gesprächspartners, Zuhören-Können, Offenheit sowie dem Gespräch entsprechend Raum und Zeit zu geben. Nur so fühlen sich die Kinder ernst genommen und können Vertrauen fassen.<sup>192</sup> Auch Wittmann bezeichnet das Vertrauen als wichtige Voraussetzung für das Gespräch. Eine Befragung stellt in der Regel eine ungewohnte Situation für Kinder dar und nur durch das Vertrauen kann eine entspannte Gesprächssituation entstehen<sup>193</sup>, weshalb Paus-Haase et al. eine Kennenlernphase vor der eigentlichen Befragung empfehlen, was zum Beispiel durch gemeinsame Spielphasen realisiert werden kann.<sup>194</sup> In der vorliegenden Untersuchung soll dies durch Kontaktaufnahme und gemeinsames Spiel bei den Workshops geschehen. Nach Wittmann ist auch der Einstieg in das Gespräch von großer Bedeutung. Die ersten Fragen beeinflussen insbesondere die Beziehung, die zwischen Kind und InterviewerIn entsteht, weshalb Wittmann empfiehlt mit Fragen zu beginnen, die für das Kind besonders interessant sind.<sup>195</sup> Als Gesprächseinstieg rät Kögel unter anderem zu gemeinsamem Tun. Kinder können zum Beispiel ein Spiel herzeigen oder es kann gemeinsam gespielt werden. So kann das Gespräch über die Spielenutzung aufgebaut werden. Eine weitere Möglichkeit ist es, Fragen über Inhalte bestimmter Spiele zu stellen, weil dann die Kinder darüber erzählen können.<sup>196</sup>

---

<sup>190</sup> vgl. Kögel: 1995. S. 103.

<sup>191</sup> vgl. Paus-Haase/Eckstein/Bollig: 2001. S. 101.

<sup>192</sup> vgl. Kögel: 1995. S. 104f.

<sup>193</sup> vgl. Wittmann: 1988. S. 163.

<sup>194</sup> vgl. Paus-Haase/Eckstein/Bollig: 2001. S. 102.

<sup>195</sup> vgl. Wittmann: 1988. S. 168.

<sup>196</sup> vgl. Kögel: 1995. S. 106f.

Während die Sprache bei Kindern im Grundschulalter meist kein Problem mehr darstellt, können nach Böhme-Dürr mangelndes Zeitverständen, Gedächtnis- und Sprachfähigkeit problematisch für die Befragung sein.<sup>197</sup> Diesbezüglich merkt Fuhs an, dass Kinder ab dem Grundschulalter schon besser befragt werden können, weil hier die Gedächtnisstärke und Sprachfähigkeit bereits besser entwickelt sind und die Kinder daher auch recht zuverlässige Berichte abgeben können. Nach Fuhs ist allerdings aufgrund der Problematiken bei Interviews mit Kindern eine besondere Sorgfalt in der Forschung angebracht. Die sprachlichen Kompetenzen der Kinder bezeichnet er als individuell sehr unterschiedlich und auch von Familiensituation und sozialem Status abhängig.<sup>198</sup>

## **5.4 Elternfragebögen**

Petermann und Windmann weisen darauf hin, dass Selbstauskünfte von Kindern oft situationsabhängig sind, weshalb sie zusätzlich eine Befragung der Bezugspersonen anraten.<sup>199</sup> Auch Wittmann empfiehlt die Daten der Befragung über die Eltern zu validieren.<sup>200</sup> Für die vorliegende Arbeit wurden daher parallel zur Befragung der Kinder, die in Abwesenheit der Eltern geschehen sollte, auch Fragebögen für die Eltern entwickelt, wodurch die Aussagen der Kinder bestätigt oder relativiert werden sollen. Ein Vergleich beider Sichtweisen ist hier sicher interessant. Außerdem sollen so die Eltern in die Untersuchung mit einbezogen werden.

Dabei stehen die Fragen nach der Nutzung (Häufigkeit, Vorlieben, technische Ausstattung usw.) im Vordergrund. Der komplette Fragebogen befindet sich im Anhang.

Bei der Befragung der Eltern müssen allerdings einige Zerrfaktoren berücksichtigt werden. So kommt hier unter Umständen der Effekt der sozialen Erwünschtheit zum Tragen und auch in vielen Fällen das mangelnde Wissen über den tatsächlichen Medienkonsum der Kinder.<sup>201</sup>

---

<sup>197</sup> vgl. Böhme-Dürr: 1988. S. 100f.

<sup>198</sup> vgl. Fuhs: 2000. S. 90f.

<sup>199</sup> vgl. Petermann/Windmann: 1993. S. 132.

<sup>200</sup> vgl. Wittmann: 1988. S. 167.

<sup>201</sup> vgl. Böhme-Dürr: 1988. S. 100.

## **5.5 Auswertung**

Zur Auswertung der Interview-Transkripte wird auf die qualitativ-strukturierende Inhaltsanalyse nach Mayring<sup>202</sup> zurückgegriffen. Ein Vorteil dieses Verfahrens ist es, dass das Kategoriensystem sukzessive induktiv an das Textmaterial angepasst wird.<sup>203</sup> Für die Transkription wurde, wie in der erziehungswissenschaftlichen Forschung üblich, auf komplizierte Notationssysteme zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichtet.<sup>204</sup> Eine Aufstellung der Transkriptions- und Analyseregeln befinden sich im Anhang. Es wurde vollständig und wörtlich transkribiert, wobei der Stil geglättet wurde. Das heißt, der Dialekt wurde bereinigt und ins Schriftdeutsch übertragen. Pausen und andere Auffälligkeiten wie beispielsweise Lachen wurden dagegen notiert. Auf zusätzliche Informationen wurde aufgrund der besseren Lesbarkeit verzichtet.<sup>205</sup>

## **5.6 Methodenreflexion**

Petermann und Windmann kritisieren, dass Probleme der Datenerhebung bei Kindern selten thematisiert werden.<sup>206</sup> Da über die Methode der Medienbesuche noch recht wenig Literatur vorhanden ist, erscheint eine Reflexion dieser Methode einschließlich der aufgetretenen Schwierigkeiten von besonderem Interesse. Die gewählte Methode des Medienbesuchs erwies sich im Rückblick als angemessen. Durch die vertraute Atmosphäre bei den Kindern zuhause konnte leicht ein Gespräch aufgebaut werden, wobei angemerkt sei, dass große interpersonelle Unterschiede zwischen den Mädchen festzustellen waren. In den folgenden Ausführungen werden insbesondere die Probleme beschrieben, die bei der Methode der Medienbesuche auftreten können, da diese Erkenntnisse für weitere Untersuchungen von Relevanz sein könnten.

Entgegen der Annahme (vgl. Kapitel 5.3), dass die Sprache in der zu befragenden Altersgruppe meist kein Problem mehr darstellt, tauchte bei

---

<sup>202</sup> vgl. Mayring: 2008. S. 62ff.

<sup>203</sup> vgl. Schreier: 2004. S. 387.

<sup>204</sup> vgl. Langer: 2010. S. 521.

<sup>205</sup> vgl. Mayring: 1999. S. 70f.

<sup>206</sup> vgl. Petermann/Windmann: 1993. S.125.

manchen Interviews die Schwierigkeit auf, dass die Kinder nur sehr knapp antworteten („ja“, „nein“, „ich weiß nicht“). Diesen Antwortstil vermerkt auch Böhme-Dürr in ihren Ausführungen, schränkt allerdings ein, dass eher Gespräche mit jüngeren Kindern davon betroffen sind.<sup>207</sup> Daher kann angenommen werden, dass es von der Persönlichkeit und der Tagesverfassung eines Kindes abhängt, inwieweit es bereit ist, sich auf ein Interview einzulassen. Eine Möglichkeit, diesbezüglich Klarheit zu bekommen, wäre, diese Kinder erneut zu besuchen. Nachdem dies in der vorliegenden Untersuchung zu Beginn nicht vorgesehen und dementsprechend auch mit den Eltern nicht abgesprochen war, wird im Rahmen dieser Untersuchung davon abgesehen. Dennoch könnte dieser Hinweis für weitere Forschungsvorhaben, die sich der Methode des Medienbesuchs bedienen, relevant sein.

Als wesentlich hat sich auch die Kommunikation mit den Eltern herausgestellt, hier konnten in Abhängigkeit der jeweiligen Familie große Unterschiede festgestellt werden. Grundsätzlich ist es wichtig, bereits zu Beginn zu klären, dass das Interview mit den Kindern geführt werden soll und dies im Idealfall in Abwesenheit der Eltern. In den meisten Fällen der vorliegenden Untersuchung stellte dies kein Problem dar, weil sich die Eltern nach dem einleitenden Gespräch zurückgezogen haben.

Als sinnvoll hat sich in diesem Zusammenhang auch der Elternfragebogen erwiesen. Neben der Erhebung der gewünschten Daten hatte der Fragebogen nämlich den zusätzlichen Effekt, dass sich die Eltern einerseits auch ernst genommen fühlten und andererseits gleich zu Beginn des Interviews selbst beschäftigt waren und so die nötige Ruhe für einen Intervieweintrag mit den Kindern gegeben war. Eine Mutter (Fall G) retournierte den Fragebogen nach kurzer Zeit und stellte Fragen zum Inhalt, weil sie Probleme mit der deutschen Sprache und daher auch mit dem Verstehen einzelner Fragen hatte. Dies bedeutete für das Interview jedoch nur eine kurze Unterbrechung, wobei vermutet werden kann, dass dieser kurze Besuch im Kinderzimmer aus Sicht der Mutter notwendig war, um herauszufinden, was dort genau vor sich geht. In drei Fällen (Fall C, E und H) kam es während der Interviews zu kurzen Kontakten mit

---

<sup>207</sup> vgl. Böhme-Dürr: 1988. S. 101.

den Eltern, weil im Verlauf des Gesprächs der Raum gewechselt wurde, um Spielgeräte oder Computer in anderen Zimmern zu begutachten.

Ein Problem ergab sich durch die Familiensituation in Fall D. Das Mädchen teilt sich ihr Zimmer mit ihren drei Brüdern und ansonsten steht nur ein Wohnzimmer zur Verfügung. Die Mutter und die drei Brüder waren beim Interview anwesend und aufgrund von Sprachproblemen war es nicht möglich, der Mutter zu erklären, dass sie dem Interview eigentlich nicht beiwohnen sollte. Diesbezüglich muss jedoch eingeräumt werden, dass dies allein aufgrund der räumlichen Situation nicht möglich gewesen wäre. Diese Problematik gilt für die Fälle C und D: Beide Kinder haben Migrationshintergrund und verfügten zum Zeitpunkt des Interviews nicht über ein eigenes Zimmer. In beiden Fällen waren auch die Brüder bei den Interviews anwesend. Es erscheint durchaus möglich, dass dieses Problem häufiger bei Familien mit vergleichbarer ökonomischer Situation auftritt. Wenn also Unterschiede zwischen Kindern unterschiedlicher Herkunfts米尔ieus betrachtet werden sollen und daher nicht auf die Befragung einzelner Kinder verzichtet werden kann, muss nach Lösungen gesucht werden, um diese Kinder dennoch befragen zu können. Aus diesem Grund wurden die Interviews für die vorliegende Arbeit in Anwesenheit bzw. teilweiser Anwesenheit der Brüder und Mütter durchgeführt. Bei Fall C war es zumindest teilweise möglich, sich zurückzuziehen. Für zukünftige Forschungsvorhaben könnten die Rahmenbedingungen durch eine zweite/n Interviewerin verbessert werden, der/die während der Gespräche mit den Kindern beispielsweise mit der Mutter oder den Geschwistern spricht.

Als letztes aufgetretenes Problem soll die Ablenkung durch das Spielen erwähnt sein, was bei einem Interview (Fall I) aufgetreten ist. Bereits zu Beginn des Interviews begann das Mädchen zu spielen und trotz mehrmaliger Versuche, sie davon abzubringen, spielte sie letztlich nahezu während des gesamten Gesprächs. Diesbezüglich ist anzumerken, dass Kinder nicht jederzeit das Spiel abbrechen können oder wollen, weshalb versucht wurde, die Interviewpartnerin zu motivieren auch andere Konsolen herzuzeigen, nachdem sie ein bestimmtes Level abgeschlossen hatte. Leider hat diese Vorgehensweise nicht den erwünschten Erfolg gebracht. Dieses Mädchen machte bereits bei der

Kontaktaufnahme und während der Beobachtung beim Spieleworkshop einen sehr schüchternen Eindruck. Es kann daher angenommen werden, dass das Spielen vielleicht auch als eine Art Schutz gebraucht wurde, um sich der Interviewsituation nicht stellen zu müssen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass sich die Methode der Medienbesuche durchaus eignet, um Kinder zu befragen und so detaillierte Informationen über deren Lebensumstände und ihre Mediennutzung zu erhalten. Allerdings muss eingeräumt werden, dass Spielen auch ablenken und so in Abhängigkeit der Persönlichkeit des jeweiligen Kindes eventuell sogar zu einem Störfaktor werden kann.

Des Weiteren ist die Kommunikation mit den Eltern zu beachten. Von Anfang an ist zu verdeutlichen, dass das Interview mit den Kindern in Abwesenheit anderer Personen geführt werden soll. Probleme können sich hier durch beengte Wohnverhältnisse oder mangelnde Sprachkenntnisse ergeben.

## IV. ERGEBNISSE

Die in diesem Kapitel dargestellten Ergebnisse beruhen auf Interpretationen des Datenmaterials, das anhand der in Kapitel 5 beschriebenen Methoden erhoben werden konnte. Bei Folgerungen bezüglich der Persönlichkeit der befragten Mädchen handelt es sich um auf Beobachtungen gestützte Vermutungen der Interviewerin (in Ausschnitten abgekürzt mit „I“). Alle Interviews wurden von der Autorin selbst durchgeführt. Die in diesem Kapitel folgenden Fotos, mit Ausnahme der Screenshots, wurden bei den Interviews gemacht.

## 6. Falldarstellungen

### 6.1 Fall A - Michelle

#### Informationen zum Kontext

Michelle (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 10 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihren Eltern und zwei Brüdern (18 und 3 Jahre alt) in Niederösterreich nahe der steirischen Grenze. Der Vater, der auch den Elternfragebogen ausfüllt, ist Maschinenführer und hat eine Lehre abgeschlossen, die Mutter kümmert sich um den Haushalt.



Abb. 8.: Michelles Kinderzimmer

## Technische Ausstattung

Die Familie ist in technischer Hinsicht sehr gut ausgestattet und verfügt über eine Nintendo Wii und eine Sony Playstation, die gemeinsam mit einem großen Flachbildfernseher im Kinderzimmer von Michelle (siehe Abb. 8.) stehen. Sie besitzen einige Spiele, für die Nintendo Wii auch einige gebrannte. Weiters kann Michelle den Computer ihres Vaters nutzen, für den sie auch ein paar Spiele hat. Michelle selbst besitzt einen rosafarbenen Nintendo DS mit einer Speicherkarte, auf der 50 Spiele gespeichert sind. Der Vater gibt außerdem an, dass eine Sony PSP und ein Vtech-Computer im Haushalt vorhanden sind, wobei Michelle diese anscheinend nicht nutzt, da sie diese Geräte im Interview nicht erwähnt.

## Nutzung

In Bezug auf die Spielenutzung gibt Michelle an, etwa ein bis zwei Stunden pro Tag zu spielen, wobei es am Wochenende auch länger sein kann. Dagegen geben ihre Eltern an, dass sie nur zwei bis drei Mal pro Woche ein bis zwei Stunden spielt.

*I: Also was glaubst du, wie viel du am Tag ca. spielst? Mit den ganzen Konsolen?*

*Halbe Stunde oder dreiviertel Stunde oder eine Stunde?*

*M: Nein eher so eine, fast zwei Stunden.*

*I: Jeden Tag oder ist es am Wochenende mehr oder weniger?*

*M: Am Wochenende mehr.*

(vgl. Transkript Fall A – Zeile 177-181)



**Abb.9.:** Michelles Lieblingsspiele „Cooking Mama 3“<sup>208</sup> und „Littlest Pet Shop“<sup>209</sup>

<sup>208</sup> <http://blog.media-freaks.com/wp-content/uploads/2009/10/free-hidden-object-games-36.jpg>

<sup>209</sup> [http://www.mommygoggles.com/wp-content/uploads/2009/05/61jd89sn2bvl\\_aa280\\_.jpg](http://www.mommygoggles.com/wp-content/uploads/2009/05/61jd89sn2bvl_aa280_.jpg)

In Bezug auf die Spielvorlieben beschreibt Michelle, dass sich ihr Lieblingsspiel immer wieder ändert. Derzeit sind ihre Lieblingsspiele auf dem Nintendo DS „Cooking Mama 3“ und „Littlest Pet Shop“ (siehe Abb. 9.).

Am Computer spielt sie am liebsten „Johannas Hotel“, auf den anderen Konsolen „Wii Music“ und „Singstar“. Am liebsten spielt sie jedoch mit dem Nintendo DS. In Übereinstimmung mit den Angaben ihres Vaters erzählt Michelle, dass sie vorwiegend alleine spielt. Manchmal spielt sie auch mit FreundInnen oder ihren Brüdern.

Michelle zeigt auch Interesse an genderuntypischen Spielen. So sagt sie beispielsweise, dass sie gerne ein Wrestlingspiel hätte und nutzt auch Autorennspiele, wie „Grand Prix Challenge“ auf der Playstation. Michelle darf ihrem Vater auch beim Spielen von Ego-Shootern zuschauen, interessiert sich jedoch nicht für dieses Genre. Bezuglich ihrer Spielvorlieben kann festgehalten werden, dass sie Spielinhalte mit Alltagsbezug (strukturelle Kopplung) und Leistungsorientierung bevorzugt. Außerdem faszinieren Michelle Tierspiele, so wählte sie zum Beispiel beim Spieletutorial das Spiel „Dogz“ und war früher im Besitz eines Pferdespiels, das lange Zeit auch ihr Lieblingsspiel war. Die Wahl der Spiele trifft sie stimmungsabhängig. Michelle beschreibt, dass ihr Autorennen helfen können, Wut abzubauen, wohingegen andere Spiele wie „Cooking Mama“ eine wütende Stimmung sogar noch zu steigern vermögen.

*I: Aber so, wenn du allein bist, würdest du dann Autorennen spielen oder spielst du dann lieber andere Sachen?*

*M: Na, das kommt drauf an, wie ich gelaunt bin eigentlich. Wenn ich schlecht gelaunt bin, und ich bin halt wütend, dann spiel ich Autorennen.*

(vgl. Transkript Fall A – Zeile 264-267)

## Zugang

Die Spiele erhält Michelle von ihrem Vater, teilweise auch ohne bestimmten Anlass. Allerdings sucht sie Spiele, die sie bekommt, zum Teil auch selbst aus. Dabei orientiert sie sich vorwiegend an der Werbung und an FreundInnen.

*I: Und wenn du dir ein Spiel wünscht, woher kennst du das dann?*

*M: Vom Fernsehen. Da machen sie immer so eine Werbung.*

*I: Mhm.*

*M: Und da sag ich immer: „Papa, komm her, dieses Spiel wünsch ich mir!“*

*(vgl. Transkript Fall A – Zeile 223-226)*

Im Gegensatz dazu gibt der Vater an, dass die Eltern die Spiele auswählen, die gekauft werden.

## **Motivation**

Die Frage nach der Spielmotivation ist für Michelle schwer zu beantworten, sie erzählt aber, dass sie unterschiedliche Spiele in Abhängigkeit der jeweiligen Stimmung bevorzugt. So kann Wut die Motivation sein, um Autorennen zu spielen, während „Cooking Mama“ eher aus Langeweile oder wegen fehlender Beschäftigungsalternativen genutzt wird. An „Cooking Mama“ gefällt Michelle, dass man für die Familie kochen kann und dass man für die gekochten Speisen ein Zeugnis bekommt. Bei diesem Spiel stehen also Alltagsnähe und Leistungsorientierung im Vordergrund. Bei ihrem zweiten Lieblingsspiel „Littlest Pet Shop“ kann mit verschiedenen Tieren gespielt werden. Michelle betont mehrmals, dass sie die Tiere selbst benennen kann und dass sie mit ihnen singen kann.

## **Sonstige Erkenntnisse**

Von Interesse ist außerdem ein Aspekt, der bei diesem Interview aufgefallen ist und den Nintendo DS betrifft. Michelle erzählt, dass sie ihn immer wieder fallen lässt, weil sie hofft, dass sie den neuen DS-i bekommt, sobald ihr aktuelles Gerät kaputt geht. In diesem Zusammenhang erzählt sie weiters, dass sie den DS-i haben möchte, weil ihn schon fast alle in ihrer Schulkasse haben.

*I: Und hast du dir den rosanen selber ausgesucht?*

*M: Ja, aber jetzt gefällt er mir nicht mehr so. Ich versuch ihn manchmal so kaputt zu machen und ihn am Boden runter zu hauen, damit ich wieder einen neuen bekomme.*

*I: Boh, ich sag's deiner Mama nicht. (lacht) (..) Was hättest du denn jetzt gerne für einen?*

*M: Einen Nintendo DS-i, damit kann man fotografieren und jetzt hat ihn schon fast die ganze Klasse. Und wenn ihn dann schon fast die ganze Klasse hat und du hast so einen fast alten, dann fühlt man sich schon irgendwie, keine Ahnung (.) dumm halt.*

(vgl. Transkript Fall A – Zeile 21-27)

Im Verlauf des Interviews kommen die unterschiedlichen Spielvorlieben von Mädchen und Buben zur Sprache. Michelle erzählt, dass sie bei ihrem Freund Tobias auch Autorennen mit ihm spielt, wobei sie anscheinend einen Nachteil aufgrund fehlender Übung beim Kurvenfahren hat. Dieser Aspekt könnte unter anderem möglicherweise dafür verantwortlich sein, dass Mädchen solche Spiele weniger nutzen.

*I: Und was spielt ihr dann, wenn ihr dann bei ihm spielt?*

*M: Ja, wir spielen öfters halt. Er spielt am liebsten Autorennen.*

*I: Und da musst du auch Autorennen spielen?*

*M: Ja, aber mir macht das nichts, ich verliere sowieso immer, weil ich immer bei den Kurven, wenn ich nicht lenken kann, fahr ich immer an und das nervt dann die Kurve.*

(vgl. Transkript Fall A – Zeile 257-261)

### Zusammenfassung

Michelle hat eine Nintendo Wii und eine Sony Playstation im eigenen Zimmer. Außerdem hat sie einen rosafarbenen Nintendo DS und kann zudem den Computer ihres Vaters zum Spielen nutzen. Sie spielt nach eigenen Angaben ein bis zwei Stunden pro Tag, wobei es am Wochenende auch länger sein kann. Michelle spielt vorwiegend alleine. Ihre Spielvorlieben ändern sich immer wieder. Am liebsten spielt sie derzeit mit dem Nintendo DS, ihre aktuellen Lieblingsspiele sind „Cooking Mama 3“ und „Littlest Pet Shop“. Diese Spiele sind als gendertypisch zu beschreiben. Michelle hat aber auch Interesse an genderuntypischen Spielen, so sagt sie beispielsweise, dass sie gerne ein Wrestlingspiel hätte und nutzt auch Autorennspiele. Michelle merkt an, dass sie stimmungsabhängig verschiedene Spiele bevorzugt, so kann beispielsweise Wut die Motivation sein, um Autorennen zu spielen. Generell bevorzugt sie

Spielinhalte mit Alltagsnähe und Leistungsorientierung. Die Spiele erhält Michelle von ihrem Vater, sucht sie – zumindest nach eigenen Angaben – jedoch selbst aus. Dabei orientiert sie sich vorwiegend an der Werbung und an ihren FreundInnen.

## **6.2 Fall B - Susanne**

### **Informationen zum Kontext**

Susanne (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 9 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihrer Mutter und ihrer 10 Monate alten Schwester im 18. Bezirk in Wien. Die Mutter, die auch den Elternfragebogen ausfüllt, hat eine Fachschule abgeschlossen und arbeitet als Hauswartin. Zu ihrem Vater besteht ein guter Kontakt. Im Moment renoviert er gerade eine Wohnung im 21. Bezirk, in der sie dann auch ein eigenes Zimmer haben wird.

### **Technische Ausstattung**

Die technische Ausstattung in Susannes Familie ist beachtlich. Susanne hat in ihrem Zimmer einen eigenen Computer mit einigen Spielen. Vom Spielen abgesehen kann sie diesen aber auch zum Fernsehen nutzen. Im Wohnzimmer gibt es zudem einen großen Flachbildfernseher und eine Nintendo Wii mit einigen Spielen. Darüber hinaus besitzt Susanne selbst einen rosafarbenen Nintendo DS, den sie mit Pferdestickern beklebt hat und eine Sony PSP.

### **Nutzung**

Susannes Mutter gibt an, dass ihre Tochter zwei bis drei Mal wöchentlich etwa ein bis zwei Stunden spielt. Susanne erzählt, dass sie nicht jeden Tag spielt und dass sie insgesamt etwa fünf Stunden pro Woche spielt. Die Antworten der beiden stimmen in dieser Hinsicht also überein. Susannes Spielevorlieben ändern sich immer wieder, derzeit spielt sie am liebsten „Dogz“ am Nintendo DS. Auch beim Spieleworkshop hat sie zunächst „Dogz“ gespielt, später aber dann noch „Ratatouille“ ausprobiert. Weitere Lieblingsspiele sind „Hello Kitty Party Planer“ am Nintendo DS, „Die Sims“ und „Ab durch die Hecke“ auf der Sony

PSP, „Jessy“ am PC und „Mario Kart“ auf der Nintendo Wii. Insgesamt kann festgehalten werden, dass Susanne sehr viele verschiedene Spiele spielt und ihr auch viele Spiele gefallen. Ebenso wie Michelle nennt sie den Nintendo DS als ihre Lieblingskonsole, was sie dadurch begründet, dass er ihr die Möglichkeit bietet, ihn überall mitzunehmen und sie gemeinsam mit anderen spielen kann.

Susanne besitzt einige gendertypische Spiele: „Die Sims – Haustiere“, „Sophies Freunde – Fashion Show“, „Barbie und die zwölf tanzenden Prinzessinnen“ (dieses Spiele hat sie bereits mehrfach durchgespielt), „Hannah Montana“ und „Jessy“ (ein Pferdespiel), das sie sogar als eines ihrer Lieblingsspiele bezeichnet. Susanne zeigt aber auch Interesse an genderuntypischen Spielen, insbesondere an Autorennspielen, die sie mit ihrem Vater spielt. Außerdem verfügt sie auch über Spiele wie „Spiderman“, und auch dieses hat sie bereits durchgespielt. Wrestlingspiele interessieren sie dagegen nicht. Eine sozial erwünschte Antwort scheint in diesem Fall eher ausgeschlossen, da sie doch mit vielen unterschiedlichen Spielgenres Erfahrung hat. Dennoch könnte ihre Meinung von den gesellschaftlichen Ansichten, welche Spiele für Mädchen sind und welche nicht, beeinflusst sein.

I: *Spielen die Burschen andere Spiele?*

S: Ja (lacht). Ganz andere Spiele.

I: *Würdest du die auch gern spielen?*

S: Nein! Die spiel'n eher so, so Wrestling-Spiele.

I: *Und das interessiert dich nicht?*

S: Nix für Mädchen.

I: *Aber Autorennen spielst du ja auch.*

S: Ja, aber so Wrestling mit Kämpfen und so das mag ich nicht. Ich steh da lieber auf die Pferde-Sachen.

I: *Reitest du auch oder warst du schon mal reiten?*

S: Ja ich tu reiten. Gefällt mir sehr gut.

(vgl. Transkript Fall B – Zeile 271-281)

In diesem kurzen Gesprächsausschnitt kommt weiters zum Ausdruck, dass Susanne in ihrer Freizeit auch reiten geht, wodurch die Nutzung von Pferdespielen als strukturelle Kopplung angesehen werden kann.

Im Elternfrageboten gibt ihre Mutter, dass Susanne vorwiegend alleine spielt. Das Mädchen selbst erzählt dagegen, dass sie auch viel mit anderen spielt, vorwiegend mit dem DS und am Computer. Sie sagt, dass sie den Nintendo DS mit den wichtigsten Spielen immer dabei hat, damit sie auch mit Freundinnen spielen kann.

Am Computer spielt sie auch online via Facebook mit Freundinnen. Auch der Vater scheint öfter mit ihr zu spielen, dann aber am liebsten Autorennspiele auf der Nintendo Wii. Manchmal kommt auch die zwanzigjährige Schwester zu Besuch und sie spielen gemeinsam mit der Nintendo Wii. Die Mutter spielt auch manchmal mit ihr, aber diese hat nach Susannes Angaben weniger Zeit.

## **Zugang**

Entweder bekommt Susanne die Spiele von ihren Eltern geschenkt oder sie kauft sie sich von ihrem Taschengeld. Teilweise suchen die Eltern, teilweise sucht sie sich selbst die Spiele aus. Dagegen bemerkt die Mutter, dass die Spiele vorwiegend von den Eltern ausgesucht werden. Nachdem Susanne sehr viele Spiele hat und auch bei einigen gesagt hat, dass sie sich diese gewünscht hat, liegt der Verdacht nahe, dass die Wahrnehmung hier unterschiedlich ist. Einerseits suchen die Eltern natürlich Spiele aus und verbieten zum Teil auch bestimmte Spiele (was auch von Susanne bestätigt wird), andererseits erzählt Susanne, dass sie sich oft Spiele wünscht und diese auch bekommt oder sich vom eigenen Taschengeld leistet. So hat sie beispielsweise „Barbie Diaries“ selbst gekauft. Bei ihren Spielwünschen orientiert sie sich an der Werbung und an Freunden. Manche Spiele kennt sie aber auch aus der Städtischen Bücherei oder aus der Spielebox.

## **Motivation**

In Bezug auf ihre Lieblingsspiele am Nintendo DS („Dogz“ und „Hello Kitty Party Planer“) erzählt Susanne, dass sie diese immer dabei hat, weil sie diese mit einer Freundin gemeinsam spielen kann.

*I: Das sind deine zwei Lieblingsspiele am DS?*

*S: Ja, das sind meine zwei Lieblingsspiele. Die hab ich immer dabei, weil meine*

*Freundin hat auch die zwei Spiele und da können wir uns dann immer verbinden.  
(vgl. Transkript Fall B – Zeile 78-80)*

Etwas später kommt Susanne wieder auf das Thema zurück:

*S: Am meisten spiel' ich halt DS, weil man den überall mitnehmen kann.*

*I: Die PSP kann man aber auch mitnehmen.*

*S: Ja, aber die haben nicht so viele Freunde in meiner Klasse.*

*(vgl. Transkript Fall B – Zeile 89-91)*

Der besondere Reiz am Spielen mit dem Nintendo DS liegt also in der Möglichkeit gemeinsam zu spielen. Zwei Faktoren sind dabei von Bedeutung: erstens die Portabilität des Gerätes und zweitens die große Auswahl an Mehrspieler-Spielen. In diesem Zusammenhang ist es aus Susannes Perspektive auch wichtig, dass viele andere Kinder ebenfalls einen Nintendo DS haben, weshalb dieser gegenüber der Sony PSP bevorzugt wird.



**Abb. 10.:** Screenshot von Susannes Lieblingsspiel „Dogz“<sup>210</sup>

Susannes aktuelles Lieblingsspiel ist „Dogz“ (siehe Abb. 10.), ein Spiel, bei dem es vorwiegend darum geht, einen Hund zu versorgen. Am Computer spielt sie gerne das Spiel „Jessy“, das von einem Reiterhof handelt. Wie bereits bei Michelle ist also auch bei Susanne die Faszinationskraft von Tierspielen festzustellen. Auf die Frage, was ihr an diesen Spielen gefällt, antwortet

<sup>210</sup> [http://1.bp.blogspot.com/\\_LGuZmEEnyMg/Sx-2EpT1xfI/AAAAAAAi8/y4goFU\\_fNw/s320/dogz.png](http://1.bp.blogspot.com/_LGuZmEEnyMg/Sx-2EpT1xfI/AAAAAAAi8/y4goFU_fNw/s320/dogz.png)

Susanne, dass diese Spiele Möglichkeiten abseits der Realität bieten.

I: *Du hast gesagt du hast gern Pferdespiele – was gefällt dir so gut an Pferdespielen?*

S: *Na, man kann so sich ums Pferd kümmern und man kann selber reiten. Weil ich kann das ja nicht immer machen.*

(vgl. Transkript Fall B – Zeile 329-331)

### **Sonstige Erkenntnisse**

Besonders auffällig an Susanne ist die vielseitige Computernutzung. Neben dem Spielen nutzt sie den Computer auch für Social Networks, Chatten, E-Mail und Schulprojekte. Sie kann also im Umgang mit dem Computer und dem Internet schon als recht versiert bezeichnet werden. Das Spielen am Computer beschränkt sich nicht nur auf gekaufte Spiele, sondern sie nutzt zudem auch Online-Spielseiten und Minispiele auf Facebook.

I: *Spielst du am Computer auch mit Freundinnen oder mehr alleine?*

S: *Hm. Am Computer spiel' ich mehr mit Freundinnen auf Facebook. Da chatten wir manchmal, aber – und ich besuch' halt auch immer die Freunde. Meine Cousine bei „Pet Society“ hat da so ein Haus und die geht auch gerne auf Facebook zu „Pet Society“ und deswegen kümmer' ich mich auch immer um ihr Tier. Und meine Tante die richtet halt auch immer alles her für mich, weil die hat meine E-Mail-Adresse und mein Passwort.*

(vgl. Transkript Fall B – Zeile 208-213)

Ein weiterer interessanter Aspekt ist ihre Facebooknutzung, wobei sie vor allem die verschiedenen Spiele nutzt. Wenn sie unter der Woche keine Zeit hat, betreut ihre Mutter oder ihre Tante ihren Account.

The screenshot shows Susanne's Facebook profile. At the top, there's a search bar and a menu with options like "Pinnwand", "Info", "Fotos", "Felder", "Hearts", and "Glittery H...". Below the profile picture, there's a status update from "Marina K." with an illustration of a pig and a truffle. Another post from "Pet Society Photos" is also visible. On the left, there's a sidebar with information about her relationship status (Single), birthday (18. Februar 1990), and friends (80 Freunde). A message from "Susanne P." is also present.

Abb. 11.: Screenshot von Susannes Facebook-Profil (08.09.2010)

Aus dem Screenshot von Susannes Profil lässt sich ersehen, dass sie ihren Account tatsächlich ziemlich regelmäßig (vor allem zum Spielen) zu nutzen scheint. Neben ein paar Fotos, die sie online gestellt hat, verfügt sie über 80 FreundInnen. Außerdem nutzt sie einige Anwendungen wie beispielsweise „Hearts“.

### Zusammenfassung

Susanne hat in ihrem Zimmer einen eigenen Computer, mit dem sie auch auf Facebook und im Internet spielt. Außerdem besitzt sie einen rosafarbenen Nintendo DS, eine Sony PSP und im Wohnzimmer steht eine Nintendo Wii mit einigen Spielen. Sie spielt nicht jeden Tag, insgesamt etwa fünf Stunden pro Woche und dies vorwiegend alleine, auch wenn sie manchmal mit Freundinnen spielt. Am liebsten verwendet sie den Nintendo DS zum Spielen, weil dieser portabel ist und mit anderen gespielt werden kann. Momentan ist „Dogz“ ihr Lieblingsspiel, wobei sich die Spielevorlieben immer wieder ändern. Susanne besitzt einige gendertypische Spiele (Tierspiele, Barbie, usw.), zeigt aber auch Interesse an genderuntypischen Spielen, insbesondere an Autorennspielen, die sie mit ihrem Vater spielt. Wrestlingspiele interessieren sie jedoch nicht. Dagegen

gefallen Susanne Tierspiele, weil sie ihr Möglichkeiten abseits der Realität bieten. Susanne erhält die Spiele entweder von ihren Eltern oder sie kauft sie von ihrem Taschengeld. Nach eigenen Angaben suchen zum Teil die Eltern die Spiele aus oder sie wählt sie sich selbst aus. Bei ihren Spielwünschen orientiert sie sich zumeist an der Werbung und an FreundInnen, Manche Spiele kennt sie aber auch aus der Städtischen Bücherei oder aus der Spielebox.

### **6.3 Fall C - Bettina**

#### **Informationen zum Kontext**

Bettina (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 9 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihren Eltern und ihrem 6-jährigen Bruder in einer Drei-Zimmer-Wohnung im 22. Bezirk in Wien. Die Mutter, die auch den Elternfragebogen ausfüllt, hat einen Hochschulabschluss und ist zurzeit Hausfrau. Beide Elternteile sind vor zehn Jahren aufgrund der politischen Situation in Venezuela in Österreich immigriert. Mit den Kindern sprechen sie nur Spanisch.

#### **Technische Ausstattung**

Die Ausstattung der Familie in technischer Hinsicht kann als gering bezeichnet werden. Bettina teilt sich einen Nintendo DS mit ihrem Bruder, wobei er über mehr Spiele verfügt. Sie besitzt insgesamt drei Spiele: „Nintendogs“, „Littlest Pet Shop“ und „Fashion House“. Darüber hinaus gibt es keine Konsolen im Haushalt, aber einen Computer, mit dem die Kinder auch im Internet spielen können.

#### **Nutzung**

In Bezug auf die Nutzung gibt Bettina an, etwa eine halbe Stunde pro Tag zu spielen und das vorwiegend auf dem Computer. Am Wochenende spielt sie manchmal auch länger. Die Mutter ist dagegen der Meinung, dass Bettina mehrmals täglich und insgesamt etwa eine Stunde pro Tag spielt. Übereinstimmend geben beide an, dass Bettina vorwiegend alleine spielt. Bettina erzählt auch, dass sie manchmal mit Freundinnen „Nintendogs“ spielt. Hinsichtlich ihrer Spielevorlieben merkt Bettina an, dass sich diese immer wieder

ändern. Bisher war ihr Lieblingsspiel „Littlest Pet Shop“, das sie allerdings bereits durchgespielt hat. Aktuell spielt sie am liebsten „Nintendogs“. Insgesamt kann festgehalten werden, dass sie sich vorwiegend mit Tierspielen beschäftigt. Außerdem mag sie gerne Sing- und Tanzspiele, die sie auch auf dem Spielefest ausprobiert hat. Da sie aber über keine derartigen Spiele verfügt, nutzt sie „youtube“ quasi als Singspiel. Dazu sucht sie sich einfach Musikvideos mit Untertiteln heraus und singt dann mit. Bettina spielt außerdem auf Facebook und Minispiele über „neopets.com“, „juegosdechicas.com“, „juegosdemariobrosgratis.com“.



Abb. 12.: Die Welt von Neopets<sup>211</sup> und das Feenland<sup>212</sup>

Beim Interview präsentiert Bettina Onlinespiele, die sie gerne spielt. Beim Game „Neopets“ können Tiere gestaltet und unterschiedliche Aufgaben bewältigt werden. Laut eigenen Angaben ist dabei das Feenland (siehe Abb. 12) ihre Lieblingswelt.

Abb. 13.: Screenshot von „juegosdechicas.com“ (08.09.2010)

<sup>211</sup> <http://www.neopets.com/explore.phtml>

<sup>212</sup> <http://www.neopets.com/faerieland/index.phtml>

Außerdem spielt sie gerne auf „juegosdechicas.com“ („juegos de chicas“ ist spanisch für „Spiele für Mädchen“). Wie aus vorhergehendem Screenshot ersichtlich, ist die Seite in rosa gehalten und bei den verschiedenen Minispiele stehen weibliche Charaktere im Vordergrund.

Auf die Frage, warum Tierspiele ihren Geschmack derart treffen, antwortet Bettina, dass sie Tiere gerne mag und süß findet. Bei genauerem Nachfragen, was ihr speziell an ihrem Lieblingsspiel „Nintendogs“ so gut gefällt, sagt sie, dass man hier Tiere „wie in echt“ pflegen kann.

*I: Und was gefällt dir so gut bei „Nintendogs“ zum Beispiel?*

*B: „Nintendogs“ – da kann man halt mit Hunden alles Mögliche machen, wie in echt. Man kann sie streicheln, Sachen lernen, also man kann sie füttern. (.)*

(vgl. Transkript Fall C – Zeile 62-64)

An genderuntypischen Spielen zeigt Bettina dagegen kein Interesse, von ihrem Bruder spielt sie lediglich das Spiel „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“. Dabei erzählt sie, dass hier auch weibliche Charaktere gewählt werden können. Dieser Faktor scheint also für sie wichtig zu sein.

*I: Ist das so ähnlich wie das, was er auf dem DS spielt?*

*B: Ja das ist „Sonic und Mario bei den olympischen Spielen“, das gefällt ihm ein bisschen besser, weil da auch Mädchen dabei sind zum Beispiel „Peach“ oder „Daisy“, das sind die Prinzessinnen.*

(vgl. Transkript Fall C – Zeile 339-342)

## Zugang

Bettina erhält die Spiele von ihren Eltern oder kauft sie vom eigenen Taschengeld. So hat sie beispielsweise auch den Nintendo DS selbst gekauft. Allerdings erzählt sie auch, dass sie zurzeit kein Taschengeld mehr bekommt, was darauf hindeuten könnte, dass ökonomische Faktoren in der Familie durchaus eine Rolle spielen. Die Spiele sucht sie sich nach eigenen Angaben selbst aus, was aber auch von der Mutter im Fragebogen bestätigt wird. Dabei orientiert sie sich an der Werbung und an Freundinnen. Manche Spiele kennt sie aber auch vom Spielefest.

## Motivation

Bei den Spielen, die Bettina spielt, stehen meist Tiere im Vordergrund. Oft geht es darum diese zu pflegen, weshalb der Realitätsbezug eine zentrale Rolle zu spielen scheint. Tiere können generell ein motivierender oder faszinierender Faktor sein, um ein Spiel aufzunehmen.

Laut Bettinas Angaben können sowohl Spaß als auch die Möglichkeit des gemeinsamen Spiels als Motivation gesehen werden. Bettina spielt aber auch oft aus Langeweile oder wenn andere Tätigkeiten nicht möglich sind.

*I: Wann spielst du gern, oder warum spielst du? Spielst du, wenn dir fad ist oder weil's Spaß macht oder weil man es gemeinsam machen kann?*

*B: Also man kann zum Beispiel, also wenn ich grad bei einer Freundin bin, spiel' ich DS weil ich damit verbinden kann und weil gemeinsam spielen ist viel lustiger.*

*I: Ja.*

*B: Ja und ich finde, wenn mir fad ist oder Computer oder irgendwas besetzt ist oder so, kann ich nur das spielen, weil sonst wäre mir fad.*

(vgl. Transkript Fall C – Zeile 174-180)

## Sonstige Erkenntnisse

Auffällig ist bei Bettina, ähnlich wie bei Susanne, die vielseitige Computernutzung. Der Computer wird nicht nur zum Spielen, sondern auch für Social Networks, den Besuch der Internetseite „youtube“ (Musikhören, Mitsingen und Filme sehen) sowie E-Mails verwendet.

### Zusammenfassung

Bettina teilt sich einen Nintendo DS mit ihrem Bruder, wobei dieser mehr Spiele besitzt. Sie hat insgesamt drei Spiele: „Nintendogs“, „Littlest Pet Shop“ und „Fashion House“, die alle als gendertypisch bezeichnet werden können. Die Kinder verfügen ansonsten über keine Konsolen, können aber mit dem Computer im Wohnzimmer spielen. Bettina spielt auf „Facebook“ und einigen anderen Internetseiten (vorwiegend „Neopets.com“). Insgesamt spielt sie etwa eine halbe bis eine Stunde am Tag, am Wochenende manchmal länger, wobei sie dies vorwiegend alleine tut. Ihre Spielevorlieben ändern sich immer wieder. Während

bisher „Littlest Pet Shop“, das sie allerdings bereits durchgespielt hat, ihr Lieblingsspiel war, ist es aktuell „Nintendogs“. Allgemein kann festgehalten werden, dass sie vorwiegend Tierspiele spielt, weil sie Tiere mag und im Spiel realitätsnah pflegen kann. An genderuntypischen Spielen zeigt Bettina kein Interesse und spielt höchstens das Spiel „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“, das ihrem Bruder gehört. Dabei betont sie, dass hier auch weibliche Charaktere gewählt werden können. Bettina bekommt die Spiele, die sie selbst aussucht, von ihren Eltern oder kauft sie selbst. Bei der Auswahl orientiert sie sich vor allem an der Werbung und an ihren Freundinnen. Spaß und das gemeinsame Spiel können als Hauptmotivation gesehen werden, wobei Bettina aber auch oft aus Langeweile oder in Ermangelung anderer Alternativen spielt.

## **6.4 Fall D - Sira**

### **Informationen zum Kontext**

Sira (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 8 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihren Eltern und ihren drei Brüdern (10, 6 und 2 Jahre alt) in einer Zwei-Zimmer-Wohnung im 21. Bezirk in Wien. Der Vater, der auch den Elternfragebogen ausfüllt, hat in Ägypten die Matura gemacht und arbeitet jetzt als Maschinentechniker. Seine Frau war immer zu Hause und hat sich um die Kinder gekümmert, weshalb sie kaum Deutsch spricht. Die beiden Elternteile sind vor elf Jahren in Österreich immigriert. Zuerst haben sie in Oberösterreich gewohnt, seit drei Jahren leben sie jetzt in Wien. Mit den Kindern sprechen sie Arabisch und Deutsch.

### **Technische Ausstattung**

Die Familie weist eine geringe Spieleanstattung auf. Es gibt eine Sony Playstation 2, die allerdings immer auf dem Kasten verstaut ist, was ein Hinweis auf die seltene Verwendung ist. Jedenfalls müssen die Kinder immer die Eltern bitten, die Playstation herunter zu holen, was den Zugang erschwert. Der größere Bruder besitzt einen Nintendo DS mit ein paar Spielen, den auch Sira zeitweise verwenden darf. Außerdem haben sie einen Nintendo Game Boy Advance, den

sie allerdings nicht mehr verwenden, weil sie die Spiele auch auf dem Nintendo DS spielen können. Sira selbst besitzt keine eigenen Spiele und kann nur jene ihres Bruders verwenden. Ansonsten ist noch ein Computer vorhanden, allerdings können die Kinder damit nur im Internet spielen.

## Nutzung

Übereinstimmend mit ihrem Vater erzählt Sira, dass sie etwa eine halbe bis eine Stunde am Tag spielt, am Wochenende manchmal auch länger. Ebenfalls übereinstimmend stellen beide fest, dass Sira vorwiegend alleine spielt, manchmal aber auch mit den Brüdern. Sira betont, dass sie dann vor allem am Computer miteinander spielen oder auch auf der Sony Playstation. Am Nintendo DS können sie dagegen nur alleine spielen, weil sie ja nur einen besitzen. Insgesamt spielt Sira viel mit dem Computer, weil der Bruder sie nicht immer mit seinem Nintendo DS spielen lässt. Playstation spielt sie eher selten. Im Internet nutzt sie verschiedene Seiten wie „Friv.com“ und „Spielaffe.de“.



Abb. 14.: Screenshot vom Spiel „Super Babysitterin“<sup>213</sup>

Während des Interviews präsentiert sie mehrere Minispiele (eines mit einem Schneemonster, ein Babysitterspiel, ein Kampfspiel und ein Minispiel, bei dem eine Seilbahn gesteuert werden muss). Ihr Lieblingsspiel ist derzeit „Mario Kart“ am Nintendo DS, wobei nochmals anzumerken ist, dass sie selbst keine Spiele besitzt und sie die anderen Spiele (teilweise auch noch für Game Boy Advance) nach eigener Aussage nicht interessieren.

---

<sup>213</sup> [http://www.spielaffe.de/Spiel/Super\\_Babysitterin](http://www.spielaffe.de/Spiel/Super_Babysitterin)

Auffällig ist, dass Sira viele genderuntypische Spiele verwendet, was auch im Mangel von entsprechenden Alternativen begründet sein mag. Auf der Sony Playstation nutzt Sira beispielsweise Autorennspiele sowie ihr Lieblingsspiel „Mario Kart“ auf dem Nintendo DS. Der 10-jährige Bruder spielt „GTA“ auf der Playstation, was sie aber nicht interessiert. Dafür spielt sie aber mit ihrem Bruder Kampfspiele, wobei sie jedoch weibliche Charaktere bevorzugt.

S: *Da, das Mädchen ist cooler.*

I: *Das Mädchen ist cooler? Spielst du immer das Mädchen?*

S: *Und was willst du?*

I: *Hast du nicht eh schon beide ausgesucht? Nein, gell? Mir ist es egal. Such mir was aus.*

Bruder: *So sie, ein Mädchen.*

S: *Ich will nie ein Bub sein.*

(vgl. Transkript Fall D – Zeile 532-537)



Abb.15.: Screenshot vom Spiel „Dino Strike“<sup>214</sup>

Gendertypische Spiele (bis auf das Babysitterspiel im Internet) werden von Sira nicht genutzt, sind aber auch nicht vorhanden.

### Zugang

Die Spiele bekommen die Kinder vom Vater. Sira hat sich nach eigenen Angaben schon oft Spiele gewünscht. Sowohl der Vater als auch Sira geben an, dass die Spiele vorwiegend von den Kindern ausgesucht werden. Diesbezüglich erwähnt

<sup>214</sup> <http://www.friv.com>

Sira, dass sie sich vorwiegend an der Werbung in Kinderzeitschriften orientieren. Auf die Frage nach Spielwünschen sagt Sira zwar zunächst, dass sie sich Spiele wünscht, betont dann aber, dass sie vor allem gerne ein eigenes Zimmer hätte.

### **Motivation**

Bei Sira liegt die Motivation, ein bestimmtes Spiel zu spielen, wohl vor allem daran, dass keine anderen Spiele vorhanden sind, die sie interessieren. Als vorrangige Motivation zu spielen nennt sie Langeweile.

### **Sonstige Erkenntnisse**

Sira nutzt, im Gegensatz zu den anderen Befragten, vorwiegend das Internet zum Spielen. Allerdings steht der Wunsch nach eigenen Spielen oder Spielgeräten im Schatten des Wunsches nach einem eigenen Zimmer. Die Prioritäten scheinen demnach anders gerichtet zu sein.

*I: Oder hättest du gern einen eigenen DS? Gibt es irgend so was, was du dir wünschst von deinen Eltern, oder?*

*S: Na. Ein DS und dass wir noch eine größere Wohnung haben, dass ich einen eigenen Zimmer hat.*

(vgl. Transkript Fall D – Zeile 85-88)

### **Zusammenfassung**

Sira hat keine eigenen Spiele, kann aber manchmal den Nintendo DS vom älteren Bruder benutzen. Außerdem stehen ihr eine Sony Playstation und ein Computer, mit dem sie gerne im Internet spielt, zur Verfügung. Sira spielt eine halbe bis eine Stunde am Tag, am Wochenende manchmal auch länger. Vorwiegend spielt sie alleine, manchmal aber auch mit dem Bruder am PC. Als vorrangige Spielmotivation nennt sie Langeweile. Ihr Lieblingsspiel ist derzeit „Mario Kart“ am Nintendo DS. Auffällig ist, dass Sira viele genderuntypische Spiele spielt, vielleicht auch deshalb, weil es an Alternativen fehlt. Mit ihrem Bruder nutzt sie Autorennspiele und Kampfspiele, wobei sie hier weibliche Charaktere bevorzugt. Gendertypische Spiele (bis auf das Babysitterspiel im Internet) werden nicht genutzt, sind aber auch nicht vorhanden. Die Spiele bekommen die Kinder vom Vater, wobei sie von den Kindern ausgesucht werden.

Diesbezüglich merkt Sira an, dass sie sich vorwiegend an der Werbung in Kinderzeitschriften orientieren. Sira hat sich nach eigenen Angaben schon oft Spiele gewünscht.

## **6.5 Fall E - Amina**

### **Informationen zum Kontext**

Amina (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 8 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihrer Mutter in einem Haus in Wiener Neustadt. Ihr Vater lebt in der Nähe in einer Wohnung, zu ihm besteht ein sehr guter Kontakt. Die Eltern teilen sich das Sorgerecht und Amina verbringt immer zehn Tage bei ihrer Mutter und dann sieben Tage bei ihrem Vater. Wenn sie den Wunsch äußert, kann sie aber auch mehr Zeit mit einem Elternteil verbringen. Amina hat keine Geschwister. Ihre Mutter, die auch den Elternfragebogen ausfüllt, ist Lehrerin und verfügt über einen Universitätsabschluss.

### **Technische Ausstattung**

Amina verfügt über eine recht ordentliche technische Ausstattung. Sie besitzt einen Nintendo DS mit etwa 20 Spielen, darunter vor allem gendertypische Spiele wie „Nintendogs“, „Hexe Lilly“, „Bibi Blocksberg“, „Tierpraxis“ und „Traumhochzeit“. Außerdem hat Amina Zugang zum Computer ihrer Mutter und auch einige Computerspiele. Im Wohnzimmer gibt es noch eine Nintendo Wii. Beim Vater, bei dem sie nahezu genauso viel Zeit verbringt wie bei der Mutter, hat sie ebenfalls eine Nintendo Wii und einen Computer in ihrem Zimmer. Zusätzlich verwendet sie noch Minispiele auf ihrem Handy.

### **Nutzung**

In Bezug auf die Nutzungsdauer stimmen die Antworten von Amina und ihrer Mutter ziemlich überein. Die Mutter gibt an, dass Amina etwa zwei bis drei Mal pro Woche eine halbe Stunde spielt. Amina selbst erzählt, dass sie etwa zwei Mal pro Woche 15 bis 30 min. spielt. Manchmal kann es auch mehr sein.

*I: Und du hast gesagt, bei deinem Papa spielst du mehr? Spielst du generell jeden Tag oder zwei Mal in der Woche oder?*

*A: Nein, zweimal in der Woche, sagen wir manchmal, wenn ich meine Lust grad so ist, spiel' ich fast jeden Tag und wenn meine Lust ist zwei Tage, immer unterschiedlich.*

*I: Und wie lang spielst du dann circa?*

*A: Ich spiel' sicher so viertel Stunde, halbe Stunde.*

(vgl. Transkript Fall E – Zeile 257-262)

Nach eigenen Angaben spielt Amina vorwiegend gemeinsam mit FreundInnen, manchmal auch mit der Mutter. Beim Vater spielt sie dagegen oft alleine. Ihre Mutter gibt hingegen an, dass Amina auch bei ihr vorwiegend alleine spielt und nur manchmal mit FreundInnen.

Bezüglich der Spielinhalte bevorzugt Amina Spiele mit Alltagsbezug (strukturelle Kopplung) und Mehrspieleroption. So sagt Amina beispielsweise in Bezug auf ihr Lieblingsspiel „Animal Crossing“:

*I: Was gefällt dir an dem Spiel so gut?*

*A: Na ja, dass man spielen kann wie ein richtiger Mensch, halt dass man Kredit abzahlen muss, dass man sein Haus vergrößern kann.*

(vgl. Transkript Fall E – Zeile 134-136)



**Abb. 16.: Screenshot „Animal Crossing“<sup>215</sup>**

Am liebsten spielt Amina mit dem Nintendo DS, wobei allgemein festgehalten werden kann, dass sich ihre Spielvorlieben immer wieder ändern. Aktuell sind ihre Lieblingsspiele „Animal Crossing“ und „Nintendogs“ am Nintendo DS, „Reiterhof 5“ am Computer und „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“ auf der Nintendo Wii.

<sup>215</sup> <http://acww.timbetu.de/bilder/vorgarten.jpg>



**Abb. 17.:** Screenshot „Reiterhof 5“<sup>216</sup>

Sie besitzt auch einige Tierspiele, räumt allerdings ein, dass diese wegen der monotonen Aufgabenstellungen schnell langweilig werden.

An genderuntypischen Spielen zeigt Amina dagegen kein Interesse und erzählt von ihrem Freund Michael, der ganz andere Spiele hat als sie.

*I: Und die Spiele, die er spielt, gefallen dir nicht?*

*A: Manche gefallen mir schon sehr gut, aber manche sind auch zum Kotzen.*

*I: Welche zum Beispiel?*

*A: Autorennen zum Beispiel, ich spiel es nur, weil er gerade (...)*

*I: Nur wenn er es spielen will?*

*A: Na ja, ich würd' ihm gern diesen kleinen Gefallen tun, weil ich will nicht streiten.*

(vgl. Transkript Fall E – Zeile 306-311)

Amina erzählt also, dass sie Autorennen nur ihrem Freund zuliebe spielt. Auf die Frage, ob sie selbst gern ein Autorennspiel hätte, entgegnet sie, dass sie schon gerne eines hätte, aber zwei wären übertrieben. Kampfspiele interessieren sie insgesamt nicht.

## Zugang

Sowohl Amina als auch ihre Mutter geben übereinstimmend an, dass Amina ihre Spiele selbst aussucht. Dabei erhält sie die Spiele meistens von den Eltern oder

---

<sup>216</sup> <http://www.ubi.com/resources/binary/210/52522.jpg>

von Verwandten oder sie bekommt Geld und kauft sich die Spiele selbst. Bei ihren Spielwünschen orientiert sich Amina an der Werbung und an Freunden. Zu ihrem Lieblingsspiel „Nintendogs“ merkt Amina an:

A: *Ja, meine Freundin hat das und das hab' ich mir auch gewünschen und zu Weihnachten habe ich Geld bekommen und damit hab ich es mir gekauft.*  
(vgl. Transkript Fall E – Zeile 20-21)

## Motivation

Aminas Spielmotive sind sehr unterschiedlich, zum Teil spielt sie aus reiner Langeweile, vor allem wenn sie beim Vater ist, weil sie dort manchmal nichts anderes zu tun hat. In diesem Fall ist das Spielen eine typische Ersatzbeschäftigung.

I: *Wie viel spielst du denn eigentlich? Also spielst du jeden Tag?*  
A: *Also, wenn ich bei meinem Papa bin, spiele ich eigentlich mehr Spiele, weil da ist mir die meiste Zeit langweilig, weil wir sind da meistens in unseren eigenen Zimmern.*  
(vgl. Transkript Fall E – Zeile 193-195)

Amina äußert aber auch, dass sie manchmal ihre Wut am Nintendo abreagiert. Dann verletzt sie die Hunde bei „Nintendogs“ absichtlich oder spielt Wettbewerbe, die sie sehr aufzuregen scheinen.

A: *Ja, äh, manchmal tu ich Zorn ablassen bei meinem Nintendo (lacht).*  
I: *(lacht).*  
A: *Indem ich meinen Hunden, manchmal geb' ich den Hunden, da bin ich ein bisschen wütend und tu den Hunden manchmal ein bisschen weh, aber das, wenn man so ein bisschen kurz trainiert, bei einem Wettbewerb teilnimmt, dann ist das schon sehr gut, da kann man richtig Wut ablassen, wenn man, aber da schwitzen dann auch meine Hände, weil ich die ganze Zeit diesen Stab halte (lacht).*  
(vgl. Transkript Fall E – Zeile 206-212)

Das Schwitzen der Hände ist ein deutlicher Hinweis auf ihre Aufregung beim Spielen.

## Sonstige Erkenntnisse

Auffallend sind vor allem zwei Aspekte: Einerseits die vielseitige Computernutzung, denn Amina spielt nicht nur Computerspiele, sondern sie nutzt auch Onlinespiele (beispielsweise auf „tivi.de“) und verwendet den Computer um Texte zu schreiben oder zum Bestellen von Spielzeug. Andererseits sind auch ihre Ausführungen zum Thema Tierspiele sehr interessant. In folgender Passage erzählt sie, dass ihr diese aufgrund monotoner Aufgabenstellungen schnell langweilig werden. Dennoch dürften sie diese Spiele so weit faszinieren, dass sie sich immer wieder Tierspiele wünscht oder aussucht.

A: *Ja, aber meistens ist bei den Tierspielen, so das ist mir jetzt schon aufgefallen, dass das bei den Tierspielen immer so ist, das is' irgendwie, irgendwie langweilig.*

I: *Es wird langweilig nach der Zeit?*

A: *Das wird langweilig nach der Zeit. Du hast einen Tag dran Freude oder zwei und am nächsten findest du es nur noch langweilig.*

I: *Warum glaubst du werden die langweilig?*

A: *Ich glaub' nicht, ich hab' schon viele Tierspiele am Nintendo und so. Entweder ich find' nie weiter, wie zum Beispiel beim Pferdespiel.*

I: *Ja.*

A: *Oder ich oder ich langweile mich damit.*

I: *Weil's immer das Gleiche ist, oder?*

A: *Ja oder zum Beispiel bei meinen Katzen, bei „Sophies Freunde Tierärzlin“, da hat man die Katzen schon so lang pflegen, da muss ich eine, da muss ich fünf Stunden dran sitzen und die Katzen streicheln, ich mein' was bringt das, nur Katzen streicheln, sehr langweilig.*

I: *Und trotzdem hast du aber relativ viele Pferdespiele, gell?*

A: *Ja.*

I: *Kriegt man die immer geschenkt?*

A: *Ja, die krieg' ich entweder geschenkt oder, oder ich kauf' sie mir selber, weil ich mir denk' „oh, jetzt mach' ich einen neuen Versuch“.*

I: *Und dann am Anfang gefällt's dir? Warum gefällt's dir oder was gefällt dir daran?*

A: *Na ja, dass es Tiere sind und dass man üben kann, wie man Tiere pflegt, das finde ich ganz toll, aber ich find's nicht toll, dass es immer das Gleiche ist immer. (vgl. Transkript Fall E – Zeile 519-540)*

Amina erzählt, dass „Nintendogs“ und „Animal Crossing“ in dieser Hinsicht andersartig sind, weil sie vielfältige Aufgaben an den/die Spielenden stellen. Ein weiteres Problem zeigt sich bei ihrem Pferdespiel, bei dem sie schon länger an einer Stelle feststeckt und nicht weiter weiß. Tierspiele scheinen also oft zu schwer (oder zu unübersichtlich designed) oder schlichtweg zu monoton zu sein.

### Zusammenfassung

Amina hat einen Nintendo DS mit etwa 20 Spielen, darunter vor allem gendertypische Spiele wie „Tierpraxis“ und „Traumhochzeit“. Außerdem hat Amina Zugang zum Computer ihrer Mutter und auch einige Computerspiele. Im Wohnzimmer gibt es noch eine Nintendo Wii. Beim Vater, bei dem sie ja fast genauso viel Zeit verbringt wie bei der Mutter, hat sie eine Nintendo Wii und einen Computer im Zimmer. Zusätzlich verwendet sie auch die Minispiele auf ihrem Handy. Amina spielt etwa zwei Mal pro Woche ungefähr eine halbe Stunde. Während sie beim Vater oft alleine spielt, tut sie dies ansonsten auch gemeinsam mit FreundInnen. Bezuglich der Spielinhalte bevorzugt Amina Spiele mit Alltagsbezug und Mehrspieleroption. Am liebsten spielt Amina mit dem Nintendo DS, wobei sie aber einräumt, dass sich Spielvorlieben immer wieder ändern. Zurzeit sind ihre Lieblingsspiele „Animal Crossing“ und „Nintendogs“ am Nintendo DS und „Reiterhof 5“ am Computer. An genderuntypischen Spielen zeigt sie kein Interesse und erzählt, dass sie Autorennen nur einem Freund zuliebe spielt. Die Spiele erhält sie meistens von den Eltern oder sie bekommt Geld um sich die Spiele kaufen zu können. Ausgesucht werden sie jedenfalls von Amina selbst. Bei ihren Spielwünschen orientiert sie sich an der Werbung und an FreundInnen. Ihre Spielmotivation ist sehr unterschiedlich: Zum Teil spielt sie aus reiner Langeweile, manchmal aber auch um Wut abzulassen.

## 6.6 Fall F - Chiara

### Informationen zum Kontext

Chiara (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 10 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihren Eltern, ihrer 20-jährigen Schwester und ihrem 7-jährigen Bruder in Himberg. Ihre Mutter, die auch den Elternfragebogen ausfüllt, ist kaufmännische Angestellte und hat einen Lehrabschluss.

### Technische Ausstattung

Die technische Ausstattung der Familie mit Konsolen und Videospielen ist eher gering. Sie besitzen eine Nintendo Wii mit ein paar Spielen („Wii fit“, „Wii Play“, „Mario Kart“, „Tak“ und „Oben“). Chiara selbst verfügt über einen Nintendo DS mit den Spielen „Hannah Montana“, „Best Friends – Hunde und Katzen“, „Mein erstes Katzenbaby“, „Nintendogs“ und „Meine Tierarztpraxis“. Interessanterweise hat ihr Bruder noch keinen Nintendo DS, obwohl er nur drei Jahre jünger ist. Chiara hat darüber hinaus seit kurzem einen eigenen Laptop, auf dem sie aber nicht spielt.



Abb. 18.: „Best Friends – Hunde und Katzen“<sup>217</sup>, „Mein erstes Katzenbaby“<sup>218</sup> und „Meine Tierarztpraxis“<sup>219</sup>

### Nutzung

Chiara fällt es sehr schwer, ihre Spieldauer einzuschätzen. Sie gibt an, etwa einmal pro Woche zu spielen, wobei die Dauer unterschiedlich ist.

<sup>217</sup> <http://dpgvideos.us/images/bild.php/859,bestfriendshundekatzen6SP0R.jpg>

<sup>218</sup> [http://www.testberichte.de/imgs/p\\_imgs/Mein+erstes+Katzenbaby+%28f%C3%BCr+DS%29-119-119295.jpg](http://www.testberichte.de/imgs/p_imgs/Mein+erstes+Katzenbaby+%28f%C3%BCr+DS%29-119-119295.jpg)

<sup>219</sup> <http://gamgea.com/wp-content/uploads/2007/1/arzttest1.jpg>

I: Spielst du jeden Tag, oder?

C: Na ja, nicht jeden.

I: Zweimal in der Woche oder nur einmal in der Woche?

C: Einmal in der Woche ungefähr.

I: Mehr am Wochenende?

C: Ja.

I: Oder mehr unter der Woche, wenn Schule ist?

C: Mehr am Wochenende.

I: Und wie lang spielst du denn da circa? (..) Oder ist das auch unterschiedlich?

C: Unterschiedlich.

(vgl. Transkript Fall F – Zeile 43-52)

Später erzählt Chiara, dass sie mit ihrem Bruder oft auch eine Stunde auf der Nintendo Wii spielt, was sie deshalb weiß, da bei manchen Spielen die Dauer angezeigt wird. Bei ihrem Lieblingsspiel „Wii fit“ wechseln sich beispielsweise beide ab und spielen dann abwechselnd immer 10 Minuten. Die Mutter schätzt die Situation etwas anders ein und gibt an, dass Chiara etwa zwei bis drei Mal pro Woche spielt. Bezuglich der Dauer meint sie, dass Chiara etwa eine halbe bis eine Stunde spielt. Interessanterweise spielt Chiara nach Angaben der Mutter vorwiegend mit den Geschwistern, während Chiara selbst sagt, dass sie mehr alleine und nur manchmal mit dem Bruder auf der Nintendo Wii oder mit Freundinnen am Nintendo DS spielt.

Im Gegensatz zu den meisten befragten Kindern bevorzugt sie die Nintendo Wii und dabei vor allem Bewegungsspiele. Aber auch ihre Lieblingsspiele ändern sich immer wieder, derzeit sind es „Hannah Montana“ auf dem Nintendo DS und „Wii fit“ auf der NintendoWii. Außerdem erwähnt Chiara, dass sie Tierspiele mag. An genderuntypischen Spielen zeigt sie kein Interesse, wobei sie bei ihrem Cousin bereits die Gelegenheit hatte, verschiedene Spiele wie Autorennen und ein Monsterspiel auszuprobieren.

## Zugang

Chiara und ihre Mutter geben übereinstimmend an, dass die Spiele vorwiegend von den Eltern besorgt und auch ausgesucht werden. Manchmal wünscht sich Chiara auch ein bestimmtes Spiel, dann orientiert sie sich vor allem an

Freundinnen. So hat sie zum Beispiel „Hannah Montana“ zuerst bei einer Freundin gesehen und ausprobiert und es sich dann gewünscht. Chiara hat sich auch schon einmal ein Spiel selbst gekauft und zwar ein Hundespiel.

### **Motivation**

Neben Tierspielen, die Chiara faszinieren, werden vor allem Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele bevorzugt. Chiara fällt es jedoch sehr schwer, die Gründe dieser Faszination zu beschreiben oder zu nennen. An ihrem Lieblingsspiel „Hannah Montana“ gefällt ihr insbesondere, dass sie Musik machen kann.

I: Und was gefällt dir an „Hannah Montana“ so gut?

C: Na ja, da kann man Musik selber machen und da kann man, ähm, ein Abenteuer machen, so, da kriegt man so einen Auftrag, den man dann machen muss und ja (...).

(vgl. Transkript Fall F – Zeile 26-28)

Bei Tierspielen fällt ihr die Beurteilung ebenso schwer.

I: Was gefällt dir an den Tierspielen so gut?

C: Na ja, ich mag halt Tiere sehr und (...) das gefällt mir einfach. (...) Ja.

(vgl. Transkript Fall F – Zeile 74-75)

### **Sonstige Erkenntnisse**

Insgesamt fällt auf, dass das Interview mit Chiara, insbesondere im Vergleich zu den anderen Gesprächen, sehr kurz war. Chiaras Antworten sind meist eher knapp, bis auf die Gesprächssequenzen, in denen sie gebeten wird, den Inhalt eines Spiels zu beschreiben.

### **Zusammenfassung**

Chiara hat einen Nintendo DS mit einigen gendertypischen Spielen, wie „Mein erstes Katzenbaby“, „Nintendogs“ und „Meine Tierarztpraxis“. Ansonsten hat die Familie noch eine Nintendo Wii. Chiara spielt etwa zwei bis drei Mal pro Woche eine halbe bis eine Stunde. Chiara erzählt, dass sie mehr alleine und nur manchmal mit dem Bruder auf der Wii oder mit Freundinnen am DS spielt. Im Gegensatz zu den meisten befragten Kindern bevorzugt sie die Wii, vor allem

aufgrund der Bewegungsspiele. Ihre Lieblingsspiele ändern sich aber auch immer wieder, derzeit nennt sie „Hannah Montana“ auf dem Nintendo DS und „Wii fit“ auf der Nintendo Wii als persönliche Favoriten. Weiters erzählt Chiara, dass sie Tierspiele mag. An genderuntypischen Spielen zeigt sie kein Interesse, wobei sie bei ihrem Cousin schon die Gelegenheit hatte, verschiedene solcher Spiele auszuprobieren. Die Spiele werden vorwiegend von den Eltern besorgt und auch ausgesucht. Manchmal wünscht sich Chiara auch ein bestimmtes Spiel, dann orientiert sie sich vor allem an Freundinnen.

## 6.7 Fall G - Lena

### Informationen zum Kontext

Lena (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 8 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihren Eltern und ihren Großeltern in einem großen Haus in Hinterbrühl. Geschwister hat Lena nicht. Ihre Mutter, die auch den Elternfragebogen ausfüllt, verfügt über einen Universitätsabschluss und ist derzeit Hausfrau. Die Mutter kommt aus China, der Vater ist Österreicher.

### Technische Ausstattung

In Lenas Fall kann die technische Ausstattung als eher gering bezeichnet werden. Lena stehen eine Nintendo Wii, ein Vtech-Lerncomputer und ein PC zur Verfügung. Der Computer gehört aber ihren Eltern und sie besitzt keine Spiele dafür, allerdings nutzt sie verschiedene Internetseiten zum Spielen.



**Abb. 19.:** Mappe mit gebrannten Spielen

Für die Nintendo Wii gibt es eine große CD-Mappe mit gebrannten Spielen,

darunter zum Beispiel „Mario Kart“, „Mario Party“, „My Sims“, „Barbie und die drei Musketiere“, „Virtual Tennis“, „Grand Slam Tennis“, „Wii Sports“ und „Wii fit“.

Die Spiele gehören eigentlich der ganzen Familie, bis auf „Barbie und die drei Musketiere“, das der Vater extra für Lena herunter geladen und auf CD gebrannt hat.

## Nutzung

In Bezug auf die Nutzungsdauer gibt die Mutter an, dass Lena etwa zwei bis drei Mal wöchentlich ein bis zwei Stunden spielt. Lena fällt es hingegen sehr schwer, ihre Nutzungsgewohnheiten einzuschätzen. Sie sagt, dass sie etwa eine halbe bis dreiviertel Stunde spielt, aber nicht jeden Tag.

*I: Was würdest du sagen wie lange du spielst? Stimmt das, was deine Mama gesagt hat?*

*L: Ich weiß nicht, wie lange ich spiele. Bei der „Wii fit Plus“, da zeigen die immer an, wie viel man schon gespielt hat.*

*I: Wie lang man schon gespielt hat, gell?*

*L: Also eine halbe Stunde spiele ich auf der „Wii fit“ eigentlich schon.*

*I: Also eine halbe Stunde oder so.*

*L: Ja, vielleicht auch ein bisschen mehr, eine dreiviertel oder so.*

*I: Spielst du da zwei, dreimal in der Woche oder weniger?*

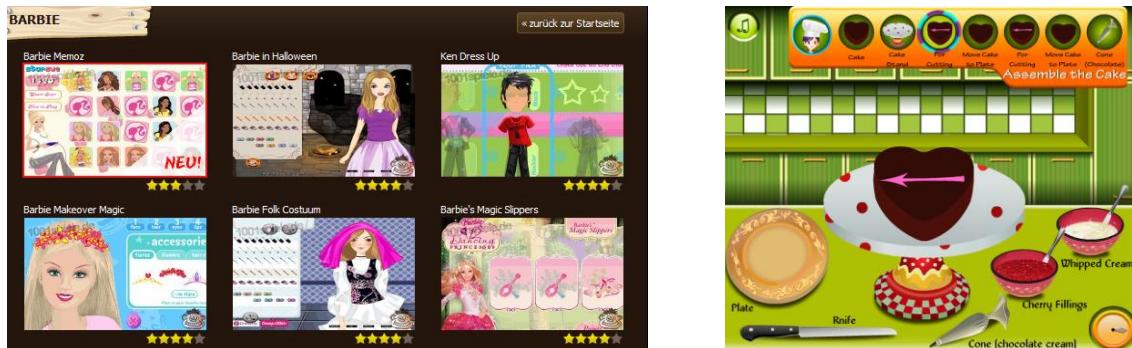
*L: Ich weiß es nicht.*

(vgl. Transkript Fall G – Zeile 270-279)

Übereinstimmend geben sowohl die Mutter als auch Lena an, dass sie eher nicht alleine spielt. Lena erzählt, dass sie vorwiegend mit dem Vater spielt. Auch ihre Mutter nutzt verschiedene Computerspiele und Lena schaut ihr oder dem Vater beim Spielen manchmal zu. Mit Freundinnen oder der Cousine werden dagegen keine Videospiele genutzt.

Generell spielt sie am liebsten mit der Nintendo Wii, weil man sich dabei bewegen kann. Lena erzählt, dass sich ihre Spielvorlieben aber immer wieder ändern. Während derzeit „Tennis“ ihr Lieblingsspiel ist, war es vorher „Bowling“.

Ihr Interesse beschränkt sich, abgesehen von den Sportspielen, auf gendertypische Spiele wie beispielsweise „Barbie“. Außerdem nutzt sie Minispiele wie Torten backen auf „barbie.1001spiele.de“.



**Abb. 20.:** Screenshot der Rubrik „Barbie“<sup>220</sup> und des Minispiele „Torten backen“<sup>221</sup>

Tierspiele besitzt sie nach eigenen Angaben nicht, aber beim Spieletutorial hat Lena „Dogz“ gewählt. Außerdem betont sie, dass man bei „Barbie und die drei Musketiere“ mit einer kleinen Katze spielen kann.

*L: Ja. Mein Papa hat mir das „Barbie und die drei Musketiere“, das hat mir mein Papa gebrannt.*

*I: Okay, also hast du es vom Papa geschenkt bekommen?*

*L: Ja.*

*I: Hast du es ausgesucht oder hat er es ausgesucht?*

*L: Das hat er ausgesucht. Also das ist sozusagen, war das eine Überraschung.*

*I: (lacht) Was muss man da machen bei dem „Barbie und die drei Musketiere“?*

*L: Da muss man Münzen sammeln. Da kann man auch mit der kleinen Katze spielen.*

(vgl. Transkript Fall G – Zeile 214-221)

## Zugang

Die Spiele bekommt Lena ausschließlich vom Vater, der diese für sie aussucht, herunter lädt und auf CD brennt. Diese Aussage bestätigt auch die Mutter im Fragebogen. Bei mehrmaligem Nachfragen gibt Lena an, sich selbst noch nie ein bestimmtes Spiel gewünscht zu haben.

<sup>220</sup> <http://barbie.1001spiele.de/>

<sup>221</sup> <http://humor.1001spiele.de/schwarzwalder-kirschtorte.html>

## **Motivation**

Internetspiele wie Torten backen verweisen auf Lenas Tendenz, alltagsnahe Spiele zu bevorzugen (strukturelle Kopplung). Abgesehen davon fällt auf, dass Lena vor allem Sportspiele auf der Nintendo Wii spielt, wovon auch einige im Haushalt vorhanden sind. Nachdem Lena vor allem mit dem Vater spielt, der die vorhandenen Spiele auch aussucht, stellt sich die Frage, inwiefern dies Lenas Interessen beeinflusst. Bei der Durchsicht der Mappe mit gebrannten Spielen fällt auf, dass lediglich ein Spiel explizit für Lena ist – das bereits oben erwähnte Barbiespiel. In Bezug auf ihr Lieblingsspiel „Tennis“ erwähnt Lena, dass ihr vor allem das gemeinsame Spielen und die Bewegung Spaß machen.

## **Sonstige Erkenntnisse**

Bei Lenas Interview ist ein interessanter Aspekt aufgetaucht, sie erzählt, dass sie den Eltern immer wieder beim Spielen zusieht. Die Mutter scheint ebenso wie der Vater unterschiedliche Spiele zu nutzen und somit als Vorbild zu fungieren. Gemeinsam wird aber vorwiegend mit dem Vater gespielt.

## **Zusammenfassung**

Lena hat eine Nintendo Wii, einen Vtech-Lerncomputer und einen PC zur Verfügung. Der Computer gehört jedoch ihren Eltern und sie hat keine Spiele dafür, allerdings nutzt sie verschiedene Internetseiten zum Spielen. Für die Nintendo Wii gibt es eine große CD-Mappe mit gebrannten Spielen, die eigentlich der ganzen Familie gehören, bis auf „Barbie und die drei Musketiere“, das der Vater extra für Lena herunter geladen und gebrannt hat. Lena spielt etwa zwei bis drei Mal wöchentlich ein bis zwei Stunden und vorwiegend mit dem Vater. Ihre Spielvorlieben ändern sich immer wieder. Derzeit ist ihr Lieblingsspiel „Tennis“ auf der Nintendo Wii, die sie bevorzugt, weil man sich dabei bewegen kann. Das Interesse beschränkt sich, abgesehen von den Sportspielen, auf gendertypische Spiele, wie „Barbie“. Außerdem nutzt sie Online-Minispiele wie Torten backen, das auf „barbie.1001spiele.de“ zu finden ist. Die Spiele bekommt Lena ausschließlich vom Vater, der diese auswähl, herunter lädt und auf CD brennt.

## **6.8 Fall H - Julia**

### **Informationen zum Kontext**

Julia (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 10 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihrer Mutter in einer Drei-Zimmer-Wohnung im 2. Bezirk in Wien. Julia hat keine Geschwister und zum Vater besteht kein Kontakt. Ihre Mutter hat die Matura gemacht und arbeitet im Moment als Sachbearbeiterin.

### **Technische Ausstattung**

Die Ausstattung mit Spielen und Spielgeräten der Familie ist eher als gut zu bezeichnen. Julia verfügt über einen Nintendo DS mit mehreren Spielen, wie „Imagine: Filmstar“, „Imagine: Lehrer“, „Imagine: Dream Wedding“ und „Spongebob“. Außerdem hat sie für den Nintendo DS eine Speicherkarte mit einigen Spielen. Des Weiteren teilt sie sich mit der Mutter einen Computer, mit dem sie im Internet spielen kann. Außerdem hat Julia Zugang zu einer Sony Playstation, die im Zimmer ihrer Mutter steht. Dafür hat sie auch einige Spiele wie ein Skispiel, ein Hundespiel, „Singstar“, „Sims 2“, „Pets Hundefreunde“, „Horse“ und „Let's Ride!“.

### **Nutzung**

In Bezug auf die Nutzungsdauer gibt Julia an, meistens etwa eine dreiviertel Stunde zu spielen, aber nicht jeden Tag. Am Wochenende kann es aber auch unter Umständen länger, also auch drei bis vier Stunden dauern. Dagegen meint die Mutter, dass Julia täglich etwa eine halbe bis zwei Stunden spielt. Beide geben übereinstimmend an, dass Julia vorwiegend alleine spielt. Julia erzählt auch, dass sie manchmal mit FreundInnen spielt, dann wird vor allem mit der Nintendo Wii („Wii fit“ und „Wii Sports“) oder mit dem Nintendo DS gespielt.

Die Spielvorlieben ändern sich immer wieder, ihr aktuelles Lieblingsspiel ist „Imagine: Fashion Model“ am Nintendo DS (siehe Abb. 21.), das sie bereits mehrfach durchgespielt hat.



**Abb. 21.:** Screenshot „Imagine: Fashion Model“<sup>222</sup>

Diese Routine im Umgang mit diesem Spiele war auch während des Interview zu bemerken, da sie bereits versiert durchs Spiel geklickt hat und die Texte nicht mehr lesen musste. Auf der Sony Playstation spielt Julia am liebsten „Singstar“ und „Let's Ride!“, das auf einem Pferdehof angesiedelt ist. Generell spielt sie aber am liebsten mit dem Nintendo DS, weil er portabel ist und sie dadurch zum Beispiel auch im Bett spielen kann. Am Computer nutzt sie verschiedene Minispiele auf „Spielen.com“ (zum Beispiel Einparken, Nagelstudio, Friseur, Teller waschen oder „Valentine Dinner Cooking“).



**Abb. 22.:** Screenshot „Valentine Dinner Cooking“<sup>223</sup>, „Miranda Manicure“<sup>224</sup>, „Sue Hair Dresser“<sup>225</sup>

Julia zeigt kein Interesse an genderuntypischen Spielen und vertritt die Meinung, dass Kampfspiele keinen Spaß machen. Einmal hat sie bei einem Freund ein Fußballspiel ausprobiert. Auf die Frage, was ihr daran nicht gefällt, entgegnet sie nur, dass es nicht für Mädchen bestimmt ist. Hier zeigt sich deutlich, wie normativ

<sup>222</sup> [http://static2.videogamer.com/videogamer/images/ds/imagine\\_fashion\\_model/screens/imagine\\_fashion\\_model\\_9.jpg](http://static2.videogamer.com/videogamer/images/ds/imagine_fashion_model/screens/imagine_fashion_model_9.jpg)

<sup>223</sup> <http://www.spielen.com/spiel/valentine-dinner-cooking.html>

<sup>224</sup> <http://www.spielen.com/spiel/miranda-manicure.html>

<sup>225</sup> <http://www.spielen.com/spiel/sue-hair-dresser.html>

die Spielvorlieben geprägt sind.

*J: Ja, ich hab' auch einen Freund, der will unbedingt Fußball spielen oder so.*

*I: Und hast du es mal ausprobiert?*

*J: Ja.*

*I: Aber gefallen tut es dir nicht?*

*J: Nein.*

*I: (lacht)*

*J: Ich bin nicht so begeistert. (...)*

*I: Und was hat dir nicht gefallen an dem Spiel?*

*J: Es, ich find's einfach nicht jetzt für Mädchen so bestimmt. Man muss einfach irgendwie einen Ball durch die Gegend schießen.*

(vgl. Transkript Fall H – Zeile 94-103)

## Zugang

Die Spiele erhält Julia vorwiegend von ihrer Mutter, kauft sie aber auch manchmal selbst oder teilt die Kosten mit der Mutter. Julia erzählt, dass sie die Spiele selbst aussucht, während die Mutter meint, dass sie beide auswählen. In Bezug auf die Spielwünsche orientiert sich Julia unter anderem an Werbung und an ihren FreundInnen. Meistens geht sie jedoch mit der Mutter in Geschäfte um sich umzuschauen – eine Möglichkeit, die nur Julia zur Spielauswahl nannte.

*J: Ja also, entweder wenn ich einmal zum Libro, jetzt angenommen, gehe und's da seh', dann wünsche ich's mir, wenn es mir gefällt oder wenn ich's eben bei Freunden oder in der Werbung.*

(vgl. Transkript Fall H – Zeile 312-314)

## Motivation

Als Julias primäre Spielmotivationen können Langeweile und Spaß am Spiel genannt werden, was sie folgendermaßen ausdrückt:

*J: Also ich spiele oft, weil mir fad ist und weil ich es lustig finde. Je nach Lust, ob ich jetzt mag. Kommt drauf an.*

(vgl. Transkript Fall H – Zeile 323-324)

Bei den Minispiele, die Julia im Internet spielt (zum Beispiel Einparken, Nagelstudio, Friseur, Teller waschen), fällt ein starker Alltagsbezug auf.

## **Sonstige Erkenntnisse**

Julias Mutter besitzt selbst einige Spiele für den Computer und für die Playstation (beispielsweise „CSI“). Diese Spiele sind für Julia verboten, aber sie darf manchmal zuschauen, wodurch die Mutter eine Vorbildrolle einnimmt.

### **Zusammenfassung**

Julia hat Zugang zu einem Computer, einer Sony Playstation und einem Nintendo DS mit einigen gendertypischen Spielen, wie „Imagine: Dream Wedding“, „Sims 2“, „Pets Hundefreunde“, und „Horses“. Sie spielt etwa eine halbe bis zwei Stunden am Tag, aber nicht täglich. Vorwiegend spielt Julia alleine und auch viel im Internet, wobei hier Spiele mit Alltagsnähe bevorzugt werden. Ihre Spielvorlieben ändern sich immer wieder, derzeit bevorzugt sie „Imagine: Fashion Model“ am DS, das sie bereits mehrmals durchgespielt hat. Am liebsten spielt sie mit dem Nintendo DS, weil er portabel ist und sie dadurch zum Beispiel auch im Bett spielen kann. Julia zeigt kein Interesse an genderuntypischen Spielen. Die Spiele bekommt sie vorwiegend von der Mutter, kauft sie aber auch manchmal selbst oder teilt die Kosten mit der Mutter. Ausgesucht werden sie meist von Julia selbst. Dabei orientiert sich Julia unter anderem an Werbung und an ihren FreundInnen. Meistens aber geht Julia mit ihrer Mutter in Geschäfte, um sich nach Spielen umzusehen.

## **6.9 Fall I - Sarah**

### **Informationen zum Kontext**

Sarah (Name geändert) ist zum Zeitpunkt der Untersuchung 8 Jahre alt, besucht die Volksschule und lebt gemeinsam mit ihren Eltern in einem Reihenhaus in Hinterbrühl. Sarah hat keine Geschwister. Ihr Vater, der auch den Elternfragebogen ausfüllt, hat einen Universitätsabschluss und ist als Unternehmensberater tätig. Er ist Österreicher, seine Frau kommt aus Polen.

### **Technische Ausstattung**

In technischer Hinsicht ist die Familie gut ausgestattet und verfügt über eine

Nintendo Wii, die im Wohnzimmer steht, und einen Computer. Sarah selbst besitzt einen rosafarbenen Nintendo DS mit einer „Hannah Montana“-Hülle (siehe Abb. 23.).



**Abb.23.:** Sarahs Nintendo DS mit „Hannah Montana“-Hülle

Dazu hat sie einige Spiele wie „Tinkerbell“, „Cats“, „Mario Party“, „Mario Bros.“, „Mario Kart“, „Hannah Montana“, „Meine Tierarztpraxis“ und „Big Brain Academy“. Außerdem besitzt sie einen i-Pod, den sie auch manchmal zum Spielen nutzt. Auch für die Nintendo Wii sind einige Spiele vorhanden, beispielsweise ein Golfspiel, „Big Brain Academy“, „Wii fit“, „Wii Sports“ und „Wii Play“. Außerdem besitzt auch ihr Vater ein paar Spiele, unter anderem „Fifa“ oder „Men of Honor“, die für Sarah allerdings größtenteils verboten sind. Für den PC des Vaters hat Sarah auch einige Spiele, als Beispiele seien „Die tanzende Prinzessin“ und „Funkelsteine“ angeführt. Zudem nutzt sie Onlinespiele, beispielsweise jene von „bellasara.com“.



**Abb.24.:** Screenshot von „bellasara.com“ (08.09.2010)<sup>226</sup>

<sup>226</sup> [http://bellasara.com/index\\_bs.aspx](http://bellasara.com/index_bs.aspx)

## Nutzung

In Bezug auf Sarahs Nutzungsgewohnheiten gehen die Meinungen auseinander. Während der Vater berichtet, dass Sarah mehrmals täglich spielt und dass sie sich bemühen, die Gesamtdauer auf maximal eine Stunde pro Tag zu beschränken, berichtet Sarah davon, dass sie etwa vier Stunden pro Tag spielt, womit sie von allen Befragten den höchsten Spielkonsum aufweisen würde. Darüber hinaus erzählt sie, dass sie so viel spielen darf, wie sie möchte und dass sie am Wochenende auch manchmal länger, und zwar bis zu acht Stunden spielt.

I: Wie viel spielst du da circa? Spielst du jeden Tag?

S: Ja.

I: (lacht)

S: Vier Stunden am Tag.

I: Vier Stunden am Tag? Am Wochenende mehr? Jetzt ist ja Wochenende. Hast du da mehr Zeit zum Spielen, oder?

S: Acht Stunden am Tag.

I: Wirklich?

S: Mhm.

(vgl. Transkript Fall I – Zeile 53-61)

Bei diesem Interview entsteht der Eindruck, dass Sarah tatsächlich übermäßig viel zu spielen scheint, weil sie auch während der gesamten Befragungsdauer nahezu ohne Unterbrechung spielt und nur schwer vom Spielen abzubringen ist. Sie erzählt auch, dass sie beim neuen „Mario Bros.“ bereits alle Endgegner besiegt hat, was einiges an Spielzeit in Anspruch nimmt. Die Spitze ihres DS-Stifts ist abgebrochen, wobei dies allem Anschein nach eher nicht die Folge der übermäßigen Nutzung ist, sondern im Affekt geschehen sein könnte. Dass Sarah wahrscheinlich tatsächlich übermäßig viel Zeit mit Computerspielen verbringt, manifestiert sich auch in einer weiteren Interviewstelle, in der Sarah davon berichtet, dass sie am Interviewtag bereits etwa drei Stunden gespielt hat.

I: Heute ist das Wetter so grauslich, da kann man auch draußen nichts machen, gell?

S. Nein.

I: Ist heute der perfekte Videospiel-Tag.

S: Ja, ich spiele schon seit zwei Stunden oder drei. Aua.

*I: So lange bist du schon wach?*

*S: Ja, seit halb sieben.*

*(vgl. Transkript Fall I – Zeile 241-246)*

Am häufigsten spielt Sarah mit dem Nintendo DS, die Nintendo Wii wird nach eigenen Angaben dagegen nicht täglich genutzt. Der Vater gibt an, dass Sarah vorwiegend alleine spielt, was in Anbetracht der Nutzungsdauer durchaus plausibel scheint. Sarah erwähnt allerdings, dass sie lieber gemeinsam spielt. Übereinstimmend berichten beide, dass Sarah manchmal mit Freundinnen spielt. Da diese alle über einen Nintendo DS verfügen, gibt Sarah an, diese Konsole auch immer bei sich zu haben.

*I: Spielst du dann bei ihr auch oft Nintendo?*

*S: Ja klar, ich nehme ihn immer mit.*

*(vgl. Transkript Fall I – Zeile 257-258)*

Sarah berichtet außerdem, dass sie nicht mit Buben, sondern nur mit Mädchen spielt.

*I: Spielst du auch manchmal mit denen zusammen?*

*S: Ja klar, „Mario Bros.“ spiel’ ich zusammen und „Mario Kart“ und „Mario Party“.*

*I: Ja, das sind gute Mehr-Spieler-Spiele, gell? (..) Spielst du das nur mit anderen Mädchen oder auch mit anderen Burschen aus der Klasse?*

*S: Nur mit Mädchen.*

*I: Echt? Wobei „Mario Kart“ spielen Buben sicher auch gern, oder?*

*S: Ich hasse Buben.*

*(vgl. Transkript Fall I – Zeile 78-84)*

Manchmal spielt Sarah auch mit den Eltern auf der Nintendo Wii. Ansonsten spielt die Mutter nicht, wohingegen der Vater sogar eigene Spiele hat, bei denen Sarah jedoch nur zuschauen darf. Sarah sagt, dass sie diese Spiele auch gerne spielen würde, aber offensichtlich begreift sie deren Inhalt noch nicht, denn sie erzählt, dass bei diesen Spielen auf Häuser geschossen werden muss.

*I: Spielen deine Eltern auch Videospiele oder Computerspiele?*

*S: Nein.*

*I: Andere Spiele vielleicht?*

S: *Ja, mein Papa.*

I: *Und darfst du da zuschauen?*

S: *Ja, aber ich mag es auch spielen, aber ich darf nicht.*

I: *Echt, was spielt er denn da?*

S: *Irgendetwas mit Häuser abschießen.*

(vgl. *Transkript Fall I – Zeile 204-212*)

Auch bei Sarah sind die Spielvorlieben einem ständigen Wechsel unterlegen. Beim Spieleworkshop erzählte sie, dass ihr Lieblingsspiel „Hannah Montana“ ist, doch zum Zeitpunkt des Interviews war ihr Lieblingsspiel „Tinkerbell“, weil sie „Hannah Montana“ bereits durchgespielt hatte. Auf der Wii spielt sie am liebsten „Wii fit“, obwohl generell der Nintendo DS bevorzugt und auch mehr genutzt wird. Insgesamt kann festgehalten werden, dass Sarah vorwiegend gendertypische Spiele verwendet. Sarah mag auch Tierspiele, wobei sie deren Faszination nicht begründen kann.

I: *Ist das so, dass man ein Haustier hat? (.)*

S: *Ja.*

I: *Was gefällt dir daran?*

S: *(.) Irgendwas.*

I: *Dass man sich um das Tier kümmern muss?*

S: *(.) Ich weiß nicht.*

(vgl. *Transkript Fall I – Zeile 108-114*)

## Zugang

Sowohl Sarah als auch ihr Vater geben an, dass sie die Spiele von den Eltern bekommt und dass sie diese selbst auswählt. Lediglich „Mario Kart“ hat sie sich selbst gekauft. Bei ihren Spielwünschen orientiert sie sich an der Werbung und an ihren FreundInnen.

## Motivation

Als Sarahs vorrangige Spielmotivation kann Langeweile und fehlende Beschäftigung angeführt werden. Was ihr an ihren Lieblingsspielen gefällt, kann sie nicht beschreiben. Allerdings erzählt sie, dass sie gerne gemeinsam spielt und auch einige Mehrspieler-Spiele wie „Mario Kart“ oder „Mario Party“ hat.

## **Sonstige Erkenntnisse**

Auffällig ist bei Sarah vor allem die starke Immersion in die Spielwelt. Während des gesamten Interviews spielt sie nahezu pausenlos und ist auch durch mehrmalige Aufforderung nicht davon abzubringen. Wie Fritz und Misek-Schneider<sup>227</sup> anhand ihrer Beobachtungen feststellen, kommt es auch bei Sarah immer wieder zu starken Gefühlsäußerungen und Ärgerreaktionen („Oh Mann, das ist echt gemein!“ – siehe Transkript, Zeile 274), obwohl sie ansonsten eher schüchtern wirkt.

## **Zusammenfassung**

Sarah hat einen rosafarbenen Nintendo DS mit einigen Spielen und außerdem Zugang zum PC ihres Vater und zu einer Nintendo Wii. Außerdem besitzt sie einen i-Pod, den sie auch manchmal zum Spielen nutzt. Für den PC hat sie auch Spiele oder sie nutzt Onlinespiele, wie jene auf „bellasara.com“. Sarah spielt viel, sie spricht von etwa vier Stunden und am Wochenende manchmal bis zu acht Stunden täglich. Am meisten spielt Sarah mit dem Nintendo DS, während die Nintendo Wii nicht täglich genutzt wird. Sarah spielt vorwiegend alleine, manchmal auch mit Freundinnen, die auch alle im Besitz eines DS sind. Die Spielvorlieben ändern sich immer wieder. Beim Spieleworkshop erzählte sie noch, dass ihr Lieblingsspiel „Hannah Montana“ ist, doch zum Zeitpunkt des Interviews wurde dies bereits durch „Tinkerbell“ abgelöst. Sarah nutzt vorwiegend gendertypische Spiele. Die Spiele bekommt sie von den Eltern, sucht sie jedoch selbst aus. Ihre Spielwünsche orientieren sich an der Werbung bzw. an ihren FreundInnen.

---

<sup>227</sup> vgl. Fritz/Misek-Schneider: 1995. S. 102f.



## 7. Darstellung der Ergebnisse

In den vorangegangenen Unterkapiteln 6.1 bis 6.9 wurden die für diese Arbeit interessierenden Fälle einzeln ausführlich dargestellt. Die jeweiligen Ergebnisse werden nun hinsichtlich der hier aufgeworfenen Forschungsfragen zusammengefasst und erläutert.

### 7.1 Technische Ausstattung

Hinsichtlich der technischen Ausstattung sollte eruiert werden, welche Spielgeräte bzw. Spiele die Mädchen besitzen und zu welchen sie darüber hinaus Zugang haben. In der Analyse der einzelnen Fälle zeigt sich, dass es hier sehr große interpersonelle Unterschiede gibt. Folgende Tabelle soll dazu einen Überblick liefern:

	Nintendo DS	Nintendo Wii	Sony Playstation	Sony PSP	Computer
Michelle	✓	✓	✓		✓
Susanne	✓	✓		✓	✓
Bettina	✓				✓
Sira			✓		✓
Amina	✓	✓			✓
Chiara	✓	✓			✓
Lena		✓			✓
Julia	✓		✓		✓
Sarah	✓	✓			✓

**Abb. 25.:** Überblick über die technische Ausstattung

Die beste Ausstattung hat Susanne (Fall B). Sie verfügt über einen PC im eigenen Zimmer, eine Wii, einen Nintendo DS und eine Sony PSP und besitzt zu allen Geräten einige Spiele. Eine gute Ausstattung haben Michelle (Fall A), Amina (Fall E) und Sarah (Fall I). Michelle hat einen Nintendo DS und eine Nintendo Wii und Sony Playstation im Zimmer, darüber hinaus kann sie den PC des Vaters nutzen. Amina hat Zugang zu Nintendo Wii, Computer und Nintendo DS und kann außerdem Minispiele am Handy spielen. Sarah ist im Besitz eines Nintendo DS und kann die Nintendo Wii sowie den PC der Familie verwenden,

zudem nutzt sie ihren i-Pod auch für Spiele. Auch als recht gut kann die Ausstattung von Julia (Fall H) bezeichnet werden, sie selbst hat einen Nintendo DS und eine Sony Playstation und teilt sich einen Laptop mit ihrer Mutter. Dagegen ist die Ausstattung von Chiara (Fall F) und Lena (Fall G) als eher gering zu bezeichnen. Chiara spielt mit ihrem Nintendo DS und der Nintendo Wii, wobei sie nicht so viele Spiele hat wie andere Kinder. Lena hat lediglich einen Lerncomputer, kann jedoch zumindest die Nintendo Wii und den PC der Familie nutzen. Sie ist somit die einzige, die keinen Nintendo DS nutzen kann. Als gering ist Bettinas Ausstattung (Fall C) und jene von Sira (Fall D) zu beschreiben. Bettina teilt sich einen Nintendo DS mit ihrem Bruder und hat Zugang zu einem PC. Sira besitzt keinerlei Spiele, kann aber zumindest den Nintendo DS vom Bruder, eine Sony Playstation und Onlinespiele nutzen. Der Nintendo DS scheint aufgrund dieser Ergebnisse eine der häufigsten Konsolen, in gewisser Weise also ein gemeinsamer Nenner, zu sein. Sechs der Mädchen besitzen einen eigenen DS, eines teilt sich diese Konsole mit dem Bruder. Die Hälfte der Mädchen (Michelle, Susanne und Sarah) haben ihren DS in rosa ausgesucht.

Die befragten Kinder verwenden vor allem gendertypische Spiele wie Tierspiele, Spiele à la „Barbie“ oder „Fashion House“. Bei einigen Mädchen sind jedoch auch Spiele vorhanden, die nicht unbedingt als geschlechtertypisch bezeichnet werden können wie beispielsweise „Mario Kart“ oder „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“. Wirklich genderuntypische Spiele besitzt mit Games wie „Spiderman“ eigentlich nur Susanne. Einige der anderen Mädchen können genderuntypische Spiele aber zumindest nutzen, weil Brüder, Freunde oder Väter solche Spiele besitzen bzw. verwenden. So spielt Michelle „Grand Prix Challenge“ auf der Sony Playstation, Amina Autorennspiele bei einem Freund, Julia Fußball bei einem Freund und Sira nutzt Kampfspiele im Internet.

## **7.2 Nutzung**

Grundsätzlich fällt auf, dass die Nutzungsgewohnheiten der Mädchen doch sehr unterschiedlich sind und sich von diesen nur schwer einzuschätzen lassen, was unter Umständen auch daran liegen mag, dass es Tage und auch Wochen gibt,

an denen Videospiele mehr genutzt werden und dann wieder einzelne oder auch mehrere Tage gar nicht gespielt wird. Diese Erkenntnis deckt sich auch mit der Feststellung von Rohlfs, dass das Interesse der Kinder seiner Studie individuell sehr unterschiedlich ist und sich in Phasen zu- und abnehmender Begeisterung konkretisiert.<sup>228</sup>

Dennoch zeichnet sich ab, dass insbesondere am Wochenende gerne (und lange) gespielt wird. Immerhin fünf der Mädchen geben an, an Wochenenden länger zu spielen. Die längste Nutzungsdauer hat nach eigenen Angaben Sarah mit 4 Stunden täglicher Spielzeit. Es folgen in absteigender Reihenfolge Michelle, die ein bis zwei Stunden pro Tag spielt und Julia, die eine halbe bis zwei Stunden täglich zum Spielen verwendet. Wobei Julia einschränkt, dass sie nicht jeden Tag spielt, worauf aber schon eingangs hingewiesen wurde. Bettina und Sira spielen etwa eine halbe bis eine Stunde pro Tag, Susanne fünf Stunden in der Woche. Lena und Amina nutzen nur 2 bis 3 Tage pro Woche zum Spielen, wobei Amina angibt, maximal eine halbe Stunde zu spielen und Lenas Mutter meint, dass ihre Tochter auf ein bis zwei Stunden Spielzeit kommt. Am geringsten ist die Nutzung bei Chiara, die durchschnittlich nur etwa einmal pro Woche, dann aber bis zu einer Stunde, spielt. Sechs der befragten Mädchen spielen vorwiegend alleine, nur manchmal gemeinsam mit FreundInnen oder Familienmitgliedern. Dagegen bevorzugen Susanne, Amina und Lena das gemeinsame Spielen. Amina beispielsweise spielt mit FreundInnen und der Mutter, wobei sie diese oft erst überreden muss. Ist sie dagegen bei ihrem Vater, spielt sie oft alleine. Auffallend ist auch, dass Susanne und Lena anscheinend vorwiegend mit dem Vater gemeinsam spielen.

Für die vorliegende Arbeit ist von besonderem Interesse, welche Video- und Computerspiele die Mädchen nutzen und welche ihnen besonders gefallen. Außerdem wurde herauszufinden versucht, warum ihnen gerade diese Spiele gefallen. Diesbezüglich kann festgehalten werden, dass nahezu alle befragten Kinder angeben, dass sich ihre Spielvorlieben immer wieder ändern. Bei Sarah war dies sogar im Rahmen dieser Arbeit zu beobachten: Während sie beim Spieleworkshop noch von ihrem Lieblingsspiel „Hannah Montana“ sprach,

---

<sup>228</sup> vgl. Rohlfs: 2006, S. 79.

erklärte sie im Interview, zwei Wochen später, „Tinkerbell“ zu ihrem Favoriten.

Fünf der Mädchen bezeichnen den Nintendo DS als Lieblingskonsole, wobei zu beachten ist, dass Sira und Lena keinen DS besitzen und Bettina ihren DS mit dem Bruder teilt, der wesentlich mehr Spiele dafür hat. Chiara ist aber die einzige, die trotz uneingeschränkten Zugangs zum DS die Wii bevorzugt. Hinsichtlich der Vorteile des Nintendo DS wird von den Mädchen immer wieder betont, dass sich dieser durch seine Portabilität auszeichnet und auch gemeinsames Spielen auf einfachem Wege möglich ist. Einige Kinder wiesen auch daraufhin, dass deren FreundInnen ebenfalls über einen Nintendo DS verfügen, weshalb sie ihre Konsole immer bei sich tragen. So sagt zum Beispiel Sarah: *Ja klar, ich nehme ihn immer mit. (vgl. Transkript Fall I – Zeile 258)*

Lena und Chiara bewerten die Nintendo Wii als Lieblingskonsole, womit es den Anschein hat, dass die Nintendo-Produkte, was die Konsolenhersteller betrifft, am beliebtesten zu sein scheinen. Bezuglich der Vorteile der Wii werden von den Mädchen gemeinsames Spielen und die Möglichkeit sich zu bewegen genannt.

Von den Mädchen wurden folgende Games als (aktuelle) Lieblingsspiele ausgewiesen:

- Tierspiele wie „Littlest Pet Shop“, „Dogz“ und „Nintendogs“
- Pferdespiele wie „Jessy“, „Reiterhof 5“ und „Let's Ride!“
- Musikspiele wie „Singstar“ und „Wii Music“
- Bewegungsspiele wie „Wii fit“ und „Tennis“
- Adventures wie „Ab durch die Hecke“, „Hannah Montana“ und „Tinkerbell“
- Simulationen wie „Die Sims“, „Animal Crossing“ und „Imagine: Fashion Model“
- das Autorennspiel „Mario Kart“
- das Sportspiel „Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen“

Eine weitere Forschungsfrage war den verschiedenen Spielthematiken bzw. -inhalten gewidmet, die von den Mädchen genutzt werden. Bemerkenswert ist, dass sieben der neun befragten Kinder nach eigenen Angaben Tierspiele, oft auch Pferdespiele, mögen. Fritz und Misek-Schneider stellten im Rahmen ihrer

Untersuchungen fest, dass bei 9% der Befragten eine Kopplung zwischen Spielthematiken und sportlichen Vorlieben erkennbar war.<sup>229</sup> Dies wird auch in der vorliegenden Untersuchung von der Kopplung in Bezug auf Pferdespiele untermauert. Alle Mädchen, die solche Spiele nutzen, waren schon zumindest einmal reiten oder tun dies regelmäßig. Allerdings stellt sich diesbezüglich doch die Frage, ob sie Pferdespiele auch nutzen würden, wenn sie sie nicht (aufgrund ihres Interesses für Pferde) geschenkt bekämen.

Insgesamt kann festgehalten werden, dass größtenteils eine gendertypische Spielnutzung ermittelt wurde, was auch durch die jeweils angegebenen Lieblingsspiele dokumentiert wird. Interessant ist in diesem Zusammenhang weiters, dass sechs der Mädchen kein Interesse an genderuntypischen Spielen zeigen. Michelle dagegen hätte gerne ein Wrestlingspiel und nutzt auch schon aktuell Autorennspiele. Susanne und Sira verwenden auch genderuntypische Spiele, wobei Sira kaum Alternativen hat, da sie selbst keine Spiele besitzt. Nicht zuletzt aus diesem Grund nutzt Sira daher vor allem „Mario Kart“ und diverse Minispiele im Internet, worunter auch ein Kampfspiel ist. Gendertypische Games spielt sie hingegen fast nicht, womit sie die große Ausnahme unter den Befragten ist. Ein Faktor für Siras Interesse an genderuntypischen Spielen dürfte die Möglichkeit sein, weibliche Charaktere bei diesen Spielen wählen zu können. So erzählt Sira, dass sie beim Kampfspiel immer eine weibliche Darstellerin auswählt und auch Bettina betont im Zusammenhang mit „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“ die Option, auch mit den Prinzessinnen „Peach“ und „Daisy“ spielen zu können.

*B: Ja das ist „Sonic und Mario bei den olympischen Spielen“, das gefällt mir ein bisschen besser weil da auch Mädchen dabei sind zum Beispiel Peach oder Daisy das sind die Prinzessinnen. (vgl. Transkript Fall C – Zeile 340-342)*

An dieser Stelle sei zudem angemerkt, dass allem Anschein nach männliche Bezugspersonen für die Wahl von genderuntypischen Spielen von Bedeutung sind. Während Susanne zum Beispiel gerne mit ihrem Vater spielt, haben

---

<sup>229</sup> vgl. Fritz/Misek-Schneider: 1995. S. 107.

Michelle und Sira, die beide genderuntypische Spiele nutzen, ältere Brüder, wodurch sie auch Zugang zu anderen Spielen haben als beispielsweise Amina, die ein Einzelkind ist.

### **7.3 Zugang**

Für die vorliegende Arbeit ist es in Bezug auf den Spielzugang insbesondere von Relevanz, von wem die Kinder ihre Spiele erhalten, aber vor allem, wer diese auswählt. Bei sämtlichen untersuchten Fällen kann festgehalten werden, dass im Regelfall die Eltern die Spiele besorgen. Manchmal werden auch Spiele vom Taschengeld selbst gekauft, allerdings betrifft diese Beschaffungsweise nur vier der Mädchen.

Die Auswahl der Spiele treffen sechs Kinder selbst. In den Fällen von Chiara und Susanne sind teilweise die Eltern für das Aussuchen der Spiele verantwortlich, zum Teil wünschen sich die Mädchen auch bestimmte Spiele. Lena ist die einzige, die sich noch nie ein Spiel gewünscht hat, in ihrem Fall sucht ausschließlich der Vater die Spiele aus, weil er sie auch herunter lädt. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass er auch das Game „Barbie und die drei Musketiere“ für sie ausgesucht hat. Woraus zu folgen scheint, dass die Wahl gendertypischer Spiele nicht nur von den Mädchen selbst ausgeht, sondern auch vom Umfeld beeinflusst wird.

Für die Auswahl der Spiele sind vor allem FreundInnen und Werbung ausschlaggebend. Diesbezüglich scheint es auch einen gewissen Druck zu geben, so erzählt beispielsweise Michelle, dass sie den neuen Nintendo DS-i deshalb haben will, weil ihn bereits fast alle in ihrer Klasse besitzen.

*M: Einen Nintendo DS-i, damit kann man fotografieren und jetzt hat ihn schon fast die ganze Klasse. Und wenn ihn dann schon fast die ganze Klasse hat und du hast so einen fast alten, dann fühlt man sich schon irgendwie, keine Ahnung (.) dumm halt. (vgl. Transkript Fall A – Zeile 21-27)*

Sieben der neun befragten Mädchen erzählen, dass sie sich bei der Spielwahl an den FreundInnen orientieren. Ebenfalls für sieben der befragten Kinder spielt die

Werbung, insbesondere Fernsehwerbung, eine große Rolle, lediglich Sira erwähnt zudem die Werbung in Kinderzeitschriften. Eine weitere Möglichkeit der Spielwahl wird von Julia aufgezeigt, die davon berichtet, dass sie mit ihrer Mutter des Öfteren in Geschäfte geht, um dort Spiele auszusuchen. Einige Mädchen lernen Spiele auch über die Spielebox oder auf dem Spielefest kennen. So wünscht sich Susanne zum Beispiel „Ratatouille“, nachdem sie es auf dem Workshop gespielt hat. Außerdem nennt Susanne als einzige die Möglichkeit, sich Spiele in der Städtischen Bücherei auszuborgen.

## 7.4 Motivation

Die Frage nach der Motivation meint einerseits die Spielanlässe, also die konkrete Motivation im Moment des Spielens, warum in diesem Moment gespielt wird und andererseits auch, warum in einer bestimmten Situation ein gewisses Spiel ausgewählt wird. Wenig überraschend ist die Wahl der Spiele stimmungsabhängig und oft werden Langeweile oder Spaß am Spiel als Motivation genannt. Manchmal, wie im Fall von Bettina beschrieben, wird auch gespielt, wenn andere Tätigkeiten nicht möglich sind, wenn also das Spiel in gewisser Weise eine Ersatzhandlung (oder eine „zweite Wahl“<sup>230</sup>, wie Misek-Schneider und Fritz beschreiben) darstellt.

Michelle und Amina nennen eine weitere Spielmotivation, beide spielen manchmal um Wut abzureagieren. Michelle nutzt in diesem Fall Autorennen und vertritt die Meinung, dass sie durch andere Games wie beispielsweise ihr Lieblingsspiel „Cooking Mama“ in solch einer Stimmung nur noch wütender werden würde. Amina berichtet, dass sie bei Wutgefühlen Wettbewerbe in „Nintendogs“ spielt. Oft ist sie dann so aufgeregt, dass ihre Hände schwitzen.

A: *Da kann man richtig Wut ablassen, wenn man, aber da schwitzen dann auch meine Hände, weil ich die ganze Zeit diesen Stab halte. (vgl. Transkript Fall E – Zeile 210-212)*

Weiters erzählt sie, dass sie in dieser Stimmungslage den Hunden im Spiel manchmal absichtlich Schmerzen zufügt. Es zeigt sich also, dass es viele

---

<sup>230</sup> vgl. Fritz/Misek-Schneider: 1995. S. 86.

verschiedene Gründe gibt, um Spiele zu nutzen.

Abgesehen davon stellt sich, wie bereits weiter oben erwähnt, die Frage, aus welchen Gründen Mädchen bestimmte Spiele nutzen und andere nicht. In Bezug auf die Spielinhalte ist auffallend, dass die strukturelle Koppelung hier eine Rolle zu spielen scheint. Dabei werden Spiele mit Alltagsbezug (Simulationen wie „Cooking Mama“ oder „Imagine: Fashion Model“) gewählt, die zudem auch meist genderspezifisch sind. So steht beispielsweise das Kochen für die Familie oder die Gestaltung von Kleidung, Fingernägeln und Haaren im Vordergrund. Ein weiteres Thema, das immer wieder auftaucht, sind Tiere. Von Tierspielen scheint eine besondere Faszination auszugehen, wobei angemerkt sei, dass es den Mädchen oft sehr schwer fällt, die Gründe dieser Faszination in Worte zu fassen. Meist sprechen die Mädchen davon, dass sie eben gerne Tiere mögen und dass Tiere im Allgemeinen süß sind. Susannes Begründung ist etwas ausführlicher, sie meint, dass Tierspiele Möglichkeiten abseits der Realität bieten. Susanne hat zwar einen Hund, der allerdings bei ihrer Oma lebt und so sagt sie, dass sie sich nicht immer um ihn kümmern kann, dagegen kann sie Hundespiele jederzeit nutzen.

*S: Ja weil ich meinen Hund nicht so oft seh, weil ich nicht so oft zur Oma fahr.*

*I: Im Spiel kannst du dich auch um ihn kümmern.*

*S: Ja da tu ich immer so als ob das mein echter Hund wär und ich - so halt.*

(vgl. Transkript Fall B – Zeile 335-337)

Hier handelt es sich also um eine kompensatorische Kopplung (vgl. dazu auch Kapitel 2.5.3). Eine ähnliche Formulierung findet auch Bettina, die erzählt, dass bei solchen Spielen Tiere „wie in echt“, also realitätsnah, gepflegt werden können.

Eine abweichende Meinung zu Tierspielen wird von Amina vertreten. Obwohl sie zwar auch gerne Tierspiele nutzt und einige auch zu ihren Lieblingsspielen zählt, spricht sie aber auch davon, dass Tierspiele aufgrund monotoner Aufgabenstellungen schnell langweilig werden.

*A: Ja, oder zum Beispiel bei meinen Katzen, bei „Sophies Freunde Tierärztin“ da hat man die Katzen schon so lang pflegen, da muss ich eine, da muss ich 5 Stunden dran sitzen und die Katzen streicheln ich mein was bringt das, nur Katzen streicheln, sehr langweilig. (vgl. Transkript Fall E – Zeile 530-532)*

Ein weiterer motivationaler Faktor ist die Leistungsorientierung, die allerdings nur von Michelle erwähnt wird. Auf die Frage, was ihr an ihrem Lieblingsspiel „Cooking Mama“ so gut gefällt, erwidert sie, dass sie Zeugnisse für das Kochen bekommt. Solche Belohnungsmechanismen werden natürlich in vielen Spielen geboten, oft gibt es beispielsweise die Möglichkeit, verschiedene Münzen zu sammeln, Ergebnisse zu verbessern oder Highscores zu speichern. So erzählt auch Sarah, dass sie bei „Mario Bros.“ schon alle „Burgen“ geschafft hat.

Chiara und Lena betonen in Bezug auf ihre Lieblingskonsole, die Nintendo Wii, dass bei diesen Spielen die Bewegung im Vordergrund steht. Dieser Aspekt kann auch als mögliche Motivation gesehen werden. Außerdem spielen die beiden auch häufig gemeinsam mit der Familie, was die Faszination der Nintendo Wii zusätzlich zu erklären vermag. Gemeinsames Spielen wird auch von den anderen Mädchen immer wieder als Spielmotiv, insbesondere auch mit dem Nintendo DS, genannt. Fritz und Misek-Schneider stellten in ihren Untersuchungen fest, dass die meisten Befragten lieber gemeinsam spielen. Nur 8% der Kinder zogen das Spielen alleine vor.<sup>231</sup> Anhand der vorliegenden Befragung zeigt sich allerdings, dass diese Vorliebe für gemeinsames Spiel im Alltag anscheinend nicht so einfach umzusetzen ist.

## **7.5 Interpersonelle Differenzen**

Die letzte Forschungsfrage beschäftigt sich mit den Unterschieden zwischen den befragten Kindern. Diesbezüglich galt es insbesondere herauszufinden, ob im Vergleich der einzelnen Fälle, die unterschiedliche Lebensumstände aufweisen, auch Unterschiede hinsichtlich ihrer Spieldaten auszumachen sind. Dazu wird

---

<sup>231</sup> vgl. Fritz/Misek-Schneider: 1995. S. 110.

nach Familienstruktur, Geschwistersituation, Lebensumfeld (Stadt/Land) und Migrationshintergrund differenziert.

Die nachstehende Tabelle soll einen ersten Überblick liefern.

	Michelle	Susanne	Bettina	Sira	Amina	Chiara	Lena	Julia	Sarah
Alter	10	9	9	8	8	10	8	10	8
Umfeld	Land	Stadt	Stadt	Stadt	Land	Land	Stadt	Stadt	Land
Geschwister	M 18, 3	W 0	M 6	M 10, 6, 2	keine	W 20, M 7	keine	keine	keine
Scheidung	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein
Migrations-hintergrund	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein	Ja
Technische Ausstattung	Gut	Sehr gut	Gering	Gering	Gut	Eher gering	Eher gering	Eher gut	Gut
Interesse an genderuntyp. Spielen	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Spielnutzung vorwiegend	Alleine	Gemein-sam	Alleine	Alleine	Gemein-sam	Alleine	Gemein-sam	Alleine	Alleine
Bekommt Spiele von	Eltern	Taschen-geld/ Eltern	Taschen-geld/ Eltern	Eltern	Taschen geld/ Eltern	Eltern	Eltern	Taschen -geld/ Eltern	Eltern
Spieldauswahl durch	Kind	Kind/ Eltern	Kind	Kind	Kind	Eltern/ Kind	Eltern	Kind	Kind

**Abb. 26.:** Überblick über die gewonnenen Ergebnisse

### Familienstruktur und Geschwister

In Bezug auf die Familienstruktur sowie auf die Geschwistersituation zeigen sich einige interessante Auffälligkeiten bei den untersuchten Mädchen. So ist beispielsweise bemerkenswert, dass alle Kinder, deren Eltern in Scheidung leben, eine gute bis sehr gute Spieldausstattung aufweisen. Die drei betroffenen Kinder (Susanne, Amina und Julia) erzählen darüber hinaus auch davon, dass sie sich Spiele teilweise vom eigenen Taschengeld kaufen. Ein Aspekt, der von den restlichen Befragten nur einmal genannt wird.

Fünf der befragten Kinder haben Geschwister, vier der Mädchen sind somit Einzelkinder, davon leben zwei Elternpaare in Scheidung. Auffällig ist in diesem Zusammenhang vor allem, dass alle Einzelkinder kein Interesse an genderuntypischen Spielen zeigen, während drei Kinder, die Geschwister haben, genderuntypische Spiele nutzen und nur zwei Mädchen kein derartiges Interesse zeigen. Michelle und Sira, die solche Spiele nutzen, haben ältere Brüder und

Susanne nutzt diese Spiele gemeinsam mit ihrem Vater, wodurch es nahe liegend erscheint, dass männliche Bezugspersonen wichtig für die Nutzung genderuntypischer Spiele sein könnten. Bei Michelle und Sira zeigt sich außerdem, dass Spiele, die eigentlich für die Brüder gekauft worden sind, später auch von den Mädchen verwendet werden. Somit ist es möglicherweise auch eine Frage des Zugangs, womit bzw. welches Spiel im Endeffekt gespielt wird. Des Weiteren kann beispielsweise Susannes Vater als eine Art spielerisches Vorbild gesehen werden. In den Interviews zeigte sich, dass immer wieder davon erzählt wurde, dass die Väter spielen wie auch in Sarahs Beispiel. Die Mütter spielen dagegen seltener. Susanne erzählt, dass ihre Mutter nur selten mit ihr Videospiele nutzt, weil sie dafür keine Zeit hat. Dass Mütter alleine Spiele nutzen, wird nur von Lena und Julia angegeben. Im Großteil der Fälle mangelt es also an weiblichen Vorbildern, die Computerspiele nutzen.

Bei der Analyse der Einzelkinder fällt weiters auf, dass – mit Ausnahme von Lena – alle Kinder selbst die Spiele auswählen, auch wenn sie diese zumindest teilweise von den Eltern bekommen. Ähnlich verhält es sich bei den Kindern mit Geschwistern, auch hier suchen vor allem die Kinder die Spiele aus und erhalten sie meist von den Eltern. Lena ist das einzige Mädchen, das die Spiele nicht selbst aussucht und sich auch keine wünscht.

### **Stadt/Land**

Bezüglich des Lebensumfelds sind lediglich geringe Unterschiede zwischen den Mädchen auszumachen. Auffallend ist jedoch, dass alle Kinder, die nicht in Wien leben, die Spiele von den Eltern bekommen, während drei der vier in Wien lebenden Kinder Spiele auch vom Taschengeld kaufen. Eine mögliche Erklärung dafür könnten die besseren Einkaufsmöglichkeiten in der Stadt sein.

Die Ausnahme bildet dabei Sira, die zwar in der Stadt lebt, sich aber keine Spiele vom Taschengeld kauft, was aber in erster Linie an der eingeschränkten ökonomischen Situation der Familie liegen dürfte und auch durch die eher geringe Spieleanstattung dokumentiert wird. Im Hinblick auf die Spieldatenutzung zeigt sich hier ebenfalls ein interessanter Aspekt: Von den Kindern, die auf dem Land leben, zeigt lediglich Michelle Interesse an genderuntypischen Spielen, während dies immerhin zwei der vier in Wien lebenden Kindern tun.

## **Migration**

In der ausgewählten Stichprobe weisen vier Mädchen Migrationshintergrund auf, allerdings in verschiedenen Ausprägungen. Kommt bei Lena bzw. Sarah lediglich die Mutter nicht aus Österreich, stammen in den Fällen von Sira und Bettina beide Eltern aus dem Ausland und sind erst vor 10 bzw. 11 Jahren gemeinsam nach Österreich gekommen. Somit sind alle Kinder in Österreich aufgewachsen, wobei insbesondere bei Sira und Bettina doch einige Unterschiede zu den anderen Kindern festzustellen sind, da bei beiden die ökonomische Situation der Familie suboptimal zu sein scheint. Sowohl Sira als auch Bettina leben mit den Eltern in einer kleinen Wohnung und müssen sich ihr Zimmer mit den Geschwistern teilen. Bettina erzählt, dass sie kein Taschengeld mehr bekommt, was ihr Vater ihr gegenüber aber nicht begründet hat. Sira spricht davon, dass Spiele sehr teuer sind und auf die Frage nach ihren Wünschen betont sie, dass sie ein eigenes Zimmer möchte. Natürlich hätte sie gerne auch mehr Spiele, aber die Prioritäten sind in ihrem Fall doch anders ausgerichtet. Wenig überraschend sind die beiden genannten Kinder auch jene mit der geringsten Spieleanstattung.

## **8. Hypothesengenerierung**

Anhand der im vorangegangenen Kapitel ausführlich dargestellten Ergebnisse dieser Untersuchung sollen nun die hier interessierenden Forschungsfragen (vgl. Kapitel 7) in Hypothesen überführt werden.

**FF1:** Welche Spielgeräte und Spiele besitzen Mädchen im Alter von 8 bis 10 Jahren? Zu welchen Konsolen- oder Computerspielen haben sie Zugang?

H1.1: *Wenn Mädchen im Alter von 8 bis 10 Jahren sind, haben sie bereits Zugang zu einem Computer bzw. zu Spielkonsolen.*

H1.2: *Wenn Mädchen eine Spielkonsole bzw. einen Computer (mit Internetzugang) besitzen, dann sind sie auch an Computerspielen interessiert.*

H1.3: Wenn Mädchen Spiele besitzen, dann vor allem gendertypische (beispielsweise Tierspiele bzw. Spiele à la „Barbie“ oder „Fashion House“).

H1.4: Haben Mädchen im Alter von 8 bis 10 Jahren neben einem Nintendo DS auch Zugang zu anderen Spielkonsolen, bevorzugen sie den Nintendo DS.

**FF2:** Welche Video- und Computerspiele nutzen Mädchen im Alter von 8 bis 10 Jahren?

H2.1: Wenn 8- bis 10-jährige Mädchen nach ihren Lieblingsspielen gefragt werden, nennen sie Spiele aus dem Bereich der Tierspiele, Musik- und Bewegungsspiele, Adventures und Simulationen.

H2.2: Wenn 8- bis 10-jährige Mädchen Bildschirmspiele nutzen, dann nutzen sie auch so genannte Tierspiele.

**FF3:** Welche Spielthematiken und -inhalte werden von Mädchen besonders oft genutzt? Welche Spiele gefallen ihnen besonders und warum?

H3.1: Wenn 8- bis 10-jährige Mädchen Bildschirmspiele spielen, nutzen sie vorwiegend Games mit gendertypischen Inhalten..

H3.2: Wenn ein Computerspiel Elemente mit Alltagsbezug enthält, steigert dies im Sinne struktureller Kopplung den Attraktivitätsgrad für (8- bis 10-jährige) Spielerinnen.

H3.4: Wenn ein Computerspiel die Option weiblicher Spielcharaktere bietet, steigert dies den Attraktivitätsgrad genderuntypischer Spiele für Mädchen (im Alter von 8 bis 10 Jahren).

**FF4:** Woher bekommen 8- bis 10-jährige Mädchen diese Spiele bzw. wo spielen sie?

H4.1: Wenn Mädchen im Alter von 8 bis 10 Jahren Computerspiele nutzen, dann tun sie dies vorwiegend zu Hause mit ihren eigenen Geräten.

H4.2: Wenn 8- bis 10-jährige Mädchen Computerspiele erhalten, dann

*werden diese meist von den Eltern besorgt.*

H4.3: *Wenn neue Computerspiele angeschafft werden, dann wählen meist die Spielerinnen selbst aus, was gekauft wird.*

H4.4: *Wenn sich 8- bis 10-jährige Mädchen Spiele wünschen, dann orientieren sie sich in der Auswahl bei FreundInnen und Werbung.*

H4.5: *Wenn Eltern Spiele für ihre 8- bis 10-jährige Tochter auswählen, dann greifen sie auch oft zu Spielen mit gendertypischen Inhalten.*

**FF5:** Gibt es unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Lebensumstände (Familienstruktur, Geschwistersituation, Migrationshintergrund) Unterschiede in der Spieldatenutzung zwischen den Mädchen?

H5.1: *Wenn die Eltern eines 8- bis 10-jährigen Mädchens geschieden sind, dann weisen die betroffenen Mädchen mit größerer Wahrscheinlichkeit eine bessere technische Ausstattung auf und/oder kaufen öfter Spiele von ihrem Taschengeld.*

H5.2: *Wenn Mädchen ohne Bruder sowie ohne männliches Spielvorbild aufwachsen, besteht im Alter von 8 bis 10 Jahren kein Interesse an genderuntypischen Spielinhalten.*

H5.3: *Wenn im gemeinsamen Haushalt Brüder oder Väter genderuntypische Computerspiele verwenden, dann spielen auch 8- bis 10-jährige Mädchen derartige Spiele.*

H5.4: *Wenn 8- bis 10-jährige Mädchen in einer Stadt und nicht im ländlichen Bereich leben, kaufen sie sich mit größerer Wahrscheinlichkeit Spiele selbst.*

H5.5: *Wenn 8- bis 10-jährige Mädchen Migrationshintergrund aufweisen, dann sind sie mit größerer Wahrscheinlichkeit hinsichtlich Konsolen, Computerzugang und Spielbesitz schlechter ausgestattet.*

## V. DISKUSSION DER ERGEBNISSE

Abschließend sollen nun in diesem Abschnitt die zentralen Ergebnisse der vorliegenden Untersuchung noch einmal zusammengefasst werden und deren Relevanz bzw. Konsequenzen für weitere Forschungsvorhaben erläutert und diskutiert werden.

### **Ausstattung mit Spielgeräten und Spielen**

In Bezug auf die Ausstattung mit Spielen und Spielgeräten ist festzuhalten, dass diese bei den befragten Mädchen sehr unterschiedlich ausfällt, wobei der Nintendo DS bei fast allen vorhanden ist und von den meisten Mädchen auch als Lieblingskonsole bewertet wird. Die Hälfte der Mädchen, die über einen eigenen DS verfügen, hat ihn in der Farbe rosa ausgesucht. Die Beliebtheit dieses Spielgeräts lässt sich einerseits durch dessen Portabilität und andererseits durch die Möglichkeit, auf einfache Weise mit anderen spielen zu können, erklären.

Die mediale Ausstattung kann insgesamt als recht ordentlich bezeichnet werden, sechs der neun interviewten Kinder hatten entweder einen Computer oder einen Fernseher, zum Teil sogar beides im eigenen Zimmer. Interessant erscheint in diesem Zusammenhang, dass die Kinder, deren Eltern in Scheidung leben, zumeist über eine bessere Spieleausstattung verfügen. Im Vergleich zu den Ergebnissen anderer Studien sind die Kinder dieser Untersuchung größtenteils auch sehr gut mit Spielen ausgestattet. Während die Mädchen laut KIM-Studie durchschnittlich noch über 10 Spiele verfügten<sup>232</sup>, sind in der vorliegenden Untersuchung zum Teil wesentlich mehr Spiele vorhanden.

Die Ausstattung mit Spielen ist dennoch sehr unterschiedlich und wohl auch von der ökonomischen Situation der jeweiligen Familie abhängig. Es zeigte sich, dass Familien mit Migrationshintergrund tendenziell schlechter ausgestattet sind, wobei dieses Ergebnis in Anbetracht der geringen Fallzahl mit Vorsicht zu betrachten ist. Überraschend war in diesem Zusammenhang, dass zwei der befragten Kinder einen Facebook-Account hatten und diesen auch vorwiegend

---

<sup>232</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2008. S. 29f.

zum Spielen nutzen. Zum Vergleich: In der Oberösterreichischen Kinder-Medien-Studie verfügten 10% über ein Profil in einer Online-Community.<sup>233</sup>

## **Spielinhalte und Spielvorlieben**

Die befragten Kinder besitzen vor allem gendertypische Spiele wie Tierspiele oder Spiele wie „Barbie“, aber auch einige Spiele, die nicht unbedingt einem Geschlecht zugeordnet werden wie „Mario Kart“ oder „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“. Obwohl nur ein Mädchen wirklich genderuntypische Spiele wie „Spiderman“ besitzt, können auch einige der anderen Kinder genderuntypische Spiele nutzen, weil Brüder, Freunde oder Väter derartige Spiele im Besitz haben. Bei zwei der untersuchten Fälle zeigt sich außerdem, dass Spiele zunächst für die Brüder gekauft, dann aber auch von den Mädchen genutzt werden. Es scheint demnach auch eine Frage des Zugangs zu sein, welche Spiele im Endeffekt verwendet werden.

Weiters wird im Rahmen zweier Interviews offenkundig, dass bei genderuntypischen Spielen dennoch weibliche Spielfiguren bevorzugt werden. Ähnliche Ergebnisse erhielten auch Reinecke, Trepte und Behr, die allerdings Erwachsene befragten.<sup>234</sup> Jungwirth verweist auf die Wichtigkeit weiblicher Spielfiguren für Spielerinnen.<sup>235</sup> Die mehrfach geäußerte Befürchtung, dass Mädchen gewisse Spiele nicht nutzen, weil sie keine Möglichkeit der Identifikation bieten, scheint sich also zu bestätigen. (vgl. dazu Kapitel 2.6)

In fast allen Interviews kommt zum Ausdruck, dass sich die Spielvorlieben immer wieder ändern. Die genannten Lieblingsspiele fallen vor allem in die Kategorie der Tierspiele (insbesondere Pferde), Musik- und Bewegungsspiele, Adventures und Simulationen.

In Bezug auf die von den Mädchen genutzten Spielthematiken und -inhalte ist festzuhalten, dass vor allem Spiele mit Alltagsbezug (Simulationen wie „Cooking

---

<sup>233</sup> vgl. BildungsMedienZentrum des Landes OÖ: 2010. S. 54.

<sup>234</sup> vgl. Reinecke/Trepte/Behr: 2007. S. 11f.

<sup>235</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 26f.

Mama“ oder „Imagine: Fashion Model“) gewählt werden. In diesem Zusammenhang scheint also die strukturelle Koppelung eine Rolle zu spielen (vgl. dazu auch Kapitel 2.5.3). Diese Spiele sind aber meist auch als genderspezifisch zu bezeichnen, so steht beispielsweise das Kochen für die Familie oder die Gestaltung von Kleidung, Fingernägeln und Haaren im Vordergrund der Spielhandlung. Ein weiteres Thema, das immer wieder auftaucht, sind Tierspiele, von denen scheinbar eine besondere Faszination ausgeht, wobei den Mädchen eine entsprechende Erklärung schwer fällt. Meist berichten die Mädchen davon, dass sie eben gerne Tiere mögen und dass Tiere süß sind. Ein Kind erwähnt auch ein Beispiel kompensatorischer Kopplung: Da sein Hund bei der Großmutter lebt, kann es nicht ständig mit ihm spielen, was jedoch durch das Spiel „Nintendogs“ ermöglicht wird.

Im Zusammenhang mit Tierspielen erwähnt ein Mädchen unter anderem, dass diese aufgrund monotoner Aufgabenstellungen schnell langweilig werden. Dennoch nutzt sie diese Spiele recht häufig und nennt auch eines als ihr Lieblingsspiel.

### Auswahl und Kauf der Spiele

Wie auch schon durch andere Studien aufgezeigt, werden die Spiele größtenteils von den Eltern gekauft, teilweise aber auch durch Taschengeld selbst finanziert.<sup>236</sup> Die Auswahl der Spiele treffen die Kinder dennoch in den meisten Fällen selbst, wobei sie sich vor allem an Werbung (hier insbesondere im Fernsehen) und an den Freunden orientieren.

In einem Fall sucht ausschließlich der Vater die Spiele aus, weil er diese auch herunter lädt. An diesem Fall ist jedoch interessant, dass dieser Vater auch das gendertypische Game „Barbie und die drei Musketiere“ für seine Tochter ausgesucht hat, wodurch es den Anschein hat, dass auch die Auswahl dieser Spiele nicht nur von den Mädchen selbst ausgeht, sondern auch vom jeweiligen Umfeld. Auch in anderen Fällen bestätigt sich dies, da einige Spiele mit

---

<sup>236</sup> vgl. BildungsMedienZentrum des Landes OÖ: 2010. S. 35.

gendertypischen Inhalten vorhanden sind, die das jeweilige Mädchen geschenkt bekommen hat. So erhielt Amina von der Freundin ihres Vaters ein Pferdespiel und Susanne ein Barbie-Spiel von den Eltern. Es bestätigt sich also, was Hagemann-White in den 1980er Jahren für Spielzeug konstatiert – und zwar, dass Mädchen andere Spiele geschenkt bekommen als Jungen.<sup>237</sup> (vgl. dazu Kapitel 3.1.2). Es zeigt sich also, wie in Kapitel 3.3.1 dargelegt, dass Geschlecht von der Gesellschaft konstruiert wird, was auch durch die Auswahl der Spiele geschehen kann.<sup>238</sup>

In vielen Interviews kommt zum Ausdruck, dass die Väter spielen, seltener dagegen die Mütter. Mütter, die alleine Spiele nutzen, werden nur in zwei Fällen erwähnt. Somit kann vermutet werden, dass es in einem Großteil der Fälle an weiblichen Vorbildern, die Computerspiele nutzen, fehlt. Zudem legt die Analyse des Datenmaterials die Vermutung nahe, dass männliche Bezugspersonen wichtig für die Nutzung genderuntypischer Spiele sind.

## Resümee

Die vorliegende Arbeit liefert einen detailreichen Einblick in die alltägliche Computer- und Videospielnutzung von Mädchen im Grundschulalter. Dabei hat sich gezeigt, dass Mädchen vorwiegend gendertypische Spiele spielen und sich derartige Spiele auch wünschen. Teilweise bestehen auch starre, vorgefertigte Meinungen, welche Spiele für Mädchen geeignet sind und welche nicht<sup>239</sup>, wobei diese sehr normativ und höchstwahrscheinlich vom Umfeld bzw. von der Gesellschaft an sich geprägt sind. (vgl. auch Kapitel 3.3.1)

Die eingangs gestellte Frage, ob Mädchen die für ihre Bedürfnisse maßgeschneiderten Produkte nutzen, kann bejaht werden, wobei einschränkend festzuhalten ist, dass die Nutzung individuell sehr verschieden ist und zum Teil auch genderuntypische Spiele von den Mädchen genutzt werden. Für eine derartige Nutzung spielen allerdings männliche Bezugspersonen wie Väter oder Brüder eine bedeutsame Rolle: Einerseits, weil sie als Vorbilder fungieren

---

<sup>237</sup> vgl. Hagemann-White: 1984. S. 60f.

<sup>238</sup> vgl. auch Jansen-Schulz/Kastel: 2004. S. 21.

<sup>239</sup> vgl. Jungwirth: 1996. S. 20.

(weibliche Vorbilder in Form spielender Müttern sind eher selten) und andererseits, weil in den Haushalten mit spielenden Männern und Jungen andere Spiele vorhanden sind, die in der Folge zumindest zum Teil auch von den Mädchen genutzt werden.

Relevant für weitere Forschungsvorhaben ist die vorliegende Arbeit insbesondere aufgrund der generierten Hypothesen (vgl. Kapitel 8), für deren Bestätigung weitere Forschung notwendig wäre. Insbesondere die Feststellung welche Genres und Spiele besonders beliebt sind müsste für Österreich noch an einer größeren Stichprobe quantitativ überprüft werden. Bedeutsam ist die Untersuchung außerdem aufgrund des gewählten methodischen Ansatzes. Die qualitative Befragung wurde in Form von Medienbesuchen, die bei den Kindern zu Hause stattgefunden haben, durchgeführt. Dabei wurde die Methode ausführlich beschrieben und deren Durchführung reflektiert (vgl. Kapitel 5.6).



## VI. QUELLENVERZEICHNIS

**Alfermann**, Dorothee: Männlich – Weiblich – Menschlich: Androgynie und die Folgen. In: Pasero, Ursula/Braun, Friederike (Hrsg.): Konstruktion von Geschlecht. Pfaffenweiler: Centaurus-Verlagsgesellschaft. 1995. S. 29-49.

**Aufenager**, Stefan: Interview. In: Ayaß, Ruth (Hrsg.): Qualitative Methoden der Medienforschung. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag. 2006. S. 97-114.

**Ayaß**, Ruth (Hrsg.): Qualitative Methoden der Medienforschung. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag. 2006.

**Berger**, Peter/Luckmann, Thomas: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. Frankfurt a. M.: Fischer. 2007.

**Bilden**, Helga: Sozialisation in der Dynamik von Geschlechter- und anderen Machtverhältnissen. In: Bilden, Helga/Dausein, Bettina (Hrsg.): Sozialisation und Geschlecht. Theoretische und methodologische Aspekte. Opladen (u.a.): Budrich. 2006. S 45-70.

**Bilden**, Helga/Dausien, Bettina (Hrsg.): Sozialisation und Geschlecht. Theoretische und methodologische Aspekte. Opladen (u.a.): Budrich. 2006.

**BildungsMedienZentrum des Landes OÖ**: Oberösterreichische Kinder-Medien-Studie. In:  
[http://www.bimez.at/uploads/media/pdf/medienpaedagogik/kinder\\_medien\\_studie2010/charts\\_kinder\\_2010.pdf](http://www.bimez.at/uploads/media/pdf/medienpaedagogik/kinder_medien_studie2010/charts_kinder_2010.pdf) (Stand: 22.12.2010)

**Böhle**, Fritz: Computerspiele aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht. In: Pias, Claus/Holtorf, Christian: Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln, Wien (u.a.): Böhlau. 2007. S 107-127.

**Böhme-Dürr**, Karin: Schwierigkeiten bei der Erfassung von Mediennutzung und Mediabewertung. In: Deutsches Jungendinstitut (Hrsg.): Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. München: DJI. 1988. S 93-111.

**Bühl**, Achim (Hrsg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Münster (u.a.): Lit. 2000.

**Cassell**, Justine/Jenkins, Henry: Chess For Girls? Feminism and Computer Games. In: Cassell, Justine/Jenkins, Henry (Hrsg.): From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games. Cambridge, Massachusetts (u.a.): MIT Press. 2000. S 2-45.

**Cassell**, Justine/Jenkins, Henry (Hrsg.): From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games. Cambridge, Massachusetts (u.a.): MIT Press. 2000.

**Croissier**, Sigrun: Kognitive und soziale Faktoren in der Entwicklung kindlicher

Geschlechtsrolleneinstellungen. Weinheim (u.a.): Beltz. 1979.

**Decker**, Markus: Kinder vor dem Computer. Die Herausforderung von Pädagogen und Eltern durch Bildschirmspiele und Lernsoftware. München: KoPäd-Verlag. 1998.

**Deutsches Jungendinstitut** (Hrsg.): Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. München: DJI. 1988.

**Faulstich-Wieland**, Hannelore: Weibliche Sozialisation zwischen geschlechterstereotyper Einengung und geschlechterbezogener Identität. In: Scarbath, Horst et al. (Hrsg.): Geschlechter. Zur Kritik und Neubestimmung geschlechterbezogener Sozialisation und Bildung. Opladen: Leske+Budrich. 1999. S 47-62.

**Flicker**, Eva: Visualisierung von Geschlechterwissen im öffentlichen Raum. In: Wetterer, Angelika (Hrsg.): Geschlechterwissen und soziale Praxis. Theoretische Zugänge – empirische Erträge. Königstein, Taunus: Helmer. 2008. S 96-121.

**Friebertshäuser**, Barbara/Langer, Antje/Prengel, Annedore (Hrsg.): Handbuch qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft. Weinheim/München: Juventa Verlag. 2010.

**Fritz**, Jürgen: Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim (u.a.): Juventa-Verlag. 2004.

**Fritz**, Jürgen: Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. 1997. S. 183-196.

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

**Fritz**, Jürgen/Fehr, Wolfgang: Computerspieler wählen lebenstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. 1997. S. 67-80.

**Fritz**, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. 1997.

**Fritz**, Jürgen/Misek-Schneider, Karla: Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa-Verlag. 1995. S. 86-125.

**Fromme**, Johannes/Gecius, Melanie: Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien:

Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. 1997. S 121-135.

**Fromme**, Johannes/Meder, Norbert/Vollmer, Nikolaus: Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske+Budrich. 2000.

**Fuhs**, Burkhard: Qualitative Interviews mit Kindern. In: Heinzel, Friederike (Hrsg.): Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive. Weinheim (u.a.): Juventa. 2000. S 87-103.

**Garfinkel**, Harold: Studies in ethnomethodology. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. 1967.

**Garnitschnig**, Karl/Mitgutsch, Konstantin: Das Alter spielt eine Rolle. Altersstufen des Computerspielens. In: Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller. 2008. S 19-32.

**Götz**, Maya: Geschlechterforschung und Medienpädagogik. Auf den Wegen zu einer geschlechterreflektierenden Medienpädagogik. In: Paus-Haase, Ingrid/Lampert, Claudia/Süss, Daniel (Hrsg.): Medienpädagogik in der Kommunikationswissenschaft. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. 2002. S 115-128.

**Goffman**, Erving: Interaktion und Geschlecht. Frankfurt am Main (u.a.): Campus-Verlag. 2001.

**Greenfield**, Patricia: *Kinder und neue Medien: Die Wirkung von Fernsehen, Videospielen und Computer*. München: Psychologie Verlags Union. 1987.

**Hagemann-White**, Carol: Die Konstrukteure von Geschlecht auf frischer Tat ertappen? Methodische Konsequenzen einer theoretischen Einsicht. In: Pasero, Ursula/Braun, Friederike (Hrsg.): Konstruktion von Geschlecht. Pfaffenweiler: Centaurus-Verlagsgesellschaft. 1995. S. 182-198.

**Hagemann-White**, Carol: Sozialisation: weiblich – männlich? Opladen: Leske + Budrich. 1984.

**Heinzel**, Friederike (Hrsg.): Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive. Weinheim (u.a.): Juventa. 2000.

**Hirschauer**, Stefan: Dekonstruktion und Rekonstruktion. In: Pasero, Ursula/Braun, Friederike (Hrsg.): Konstruktion von Geschlecht. Pfaffenweiler: Centaurus-Verlagsgesellschaft. 1995. S. 67-88.

**Hirschauer**, Stefan: Wie sind Frauen, wie sind Männer? Zweigeschlechtlichkeit als Wissenssystem. In: Eifert, Christiane (Hrsg.): Was sind Frauen? Was sind Männer? Geschlechterkonstruktionen im historischen Wandel. Frankfurt am Main: Suhrkamp. 1996. S 240-256.

**Hobmair**, Hermann (Hrsg.): Psychologie. Köln (u.a.): Stam. 1997.

**Huizinga**, Johan: Homo Iudens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt: Hamburg. 1956.

**Institut für Jugendkulturforschung**: elf/18 – die Jugendstudie Welle 2, rep. Für 11- bis 18-Jährige in Österreich, n=880. 2007

**Jansen-Schulz**, Bettina/Kastel, Conn: „Jungen arbeiten am Computer, Mädchen können Seil springen...“ Computerkompetenzen von Mädchen und Jungen. Forschung, Praxis und Perspektiven für die Grundschule. München: kopaed. 2004.

**Jungwirth**, Helga: Computer und Geschlecht. In: Bundesministerium für Unterricht und Kunst: Mädchen, Buben und Computer. Wien: Bundesministerium für Unterricht und Kunst. 1992. S 15-114.

**Jungwirth**, Helga: *Computerspielen und Geschlechtsrollenbilder. Über Video- und Computerspiel zu einem neuen Selbstverständnis*. Wien: Bundesministerium für Unterricht und kulturelle Angelegenheiten. 1996.

**Kahlert**, Heike: Die soziale Konstruktion von Geschlecht. In: Lemmermöhle, Doris et al. (Hrsg.): Lesarten des Geschlechts. Zur De-Konstruktionsdebatte in der erziehungswissenschaftlichen Geschlechterforschung. Opladen: Leske + Budrich. 2000. S. 21-44.

**Kaminski**, Winfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. München: kopaed. 2007.

**Kelle**, Helga: Das ethnomethodologische Verständnis der sozialen Konstruktion der Geschlechterdifferenz. In: Lemmermöhle, Doris et al. (Hrsg.): Lesarten des Geschlechts. Zur De-Konstruktionsdebatte in der erziehungswissenschaftlichen Geschlechterforschung. Opladen: Leske +Budrich. 2000. S. 116-132.

**Klimmt**, Christoph: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem. 2006.

**Klimmt**, Christoph: Computer- und Videospiele. In: Mangold, Roland/Vorderer, Peter/Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen (u.a.): Hogrefe. 2004a. S. 695-716.

**Klimmt**, Christoph: Der Nutzen von Computerspielen: Ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung. In: Medien + Erziehung. Jg 48. Heft Nr. 3. 2004b. S. 7–11.

**Klimmt**, Christoph: Unterhaltungserleben beim Computerspielen. Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven. In: Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie –

Kultur – Erleben. Wien: Braumüller. 2008. S. 7-17.

**Kögel**, Sabine: Mediengespräche im Kindergarten. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Leske+Budrich: Opladen. 1995. S. 97-108.

**Kraam**, Nadja: Kompetenzfördernde Aspekte von Computerspielen. In: Medien + Erziehung. Jg 48. Heft Nr. 3. 2004. S. 12–17.

**Kunczik**, Michael/Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln: Böhlau. 2006.

**Langer**, Antje: Transkribieren. Grundlagen und Regeln. In: Friebertshäuser, Barbara/Langer, Antje/Prengel, Annedore (Hrsg.): Handbuch qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft. Weinheim/München: Juventa-Verlag. 2010. S. 515-526.

**Lemmermöhle**, Doris et al. (Hrsg.): Lesarten des Geschlechts. Zur De-Konstruktionsdebatte in der erziehungswissenschaftlichen Geschlechterforschung. Opladen: Leske + Budrich. 2000.

**Leopold**, Daniela/Toifl, Katharina: Kinder spielen digital. Literaturreview qualitativer Untersuchungen in der Computerspielforschung. 2008. In: [http://bupp.at/uploads/media/Kinder\\_spielen\\_digital\\_Literaturreview\\_01.pdf](http://bupp.at/uploads/media/Kinder_spielen_digital_Literaturreview_01.pdf) (Stand: 12.10.2009)

**Mangold**, Roland/Vorderer, Peter/Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen (u.a.): Hogrefe. 2004.

**Markefka**, Manfred/Nauck, Bernhard (Hrsg.): Handbuch der Kindheitsforschung. Neuwied (u.a.): Luchterhand. 1993.

**Mayring**, Philipp: Einführung in die qualitative Sozialforschung. Weinheim: Beltz. 1999.

**Mayring**, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 10. Auflage. Weinheim/Basel: Beltz. 2008.

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest**: KIM-Studie 2008. Kinder und Medien. Computer und Internet. In: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf> (Stand: 09.10.2010)

**Mikscha**, Silvia: Eine Welt von Unterschieden? Der Computer in der Betrachtungsweise von Mädchen und Burschen in der Schule. In: Bundesministerium für Unterricht und Kunst: Mädchen, Buben und Computer. Wien: Bundesministerium für Unterricht und Kunst. 1992. S. 115-232.

**Mitgutsch**, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller. 2008.

**Mitgutsch**, Konstantin/Rosenstingl, Herbert: Schauplatz Computerspiele. Wien: Lesethek. 2009.

**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 (u.a.): Lit. 2000. S. 17-70.

**Oerter**, Rolf: Lebensthematik und Computerspiel. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. 1997. S. 59–65.

**Pasero**, Ursula: Dethematisierung von Geschlecht. In: Pasero, Ursula/Braun, Friederike (Hrsg.): Konstruktion von Geschlecht. Pfaffenweiler: Centaurus-Verlagsgesellschaft. 1995. S. 50-66.

**Pasero**, Ursula/Braun, Friederike (Hrsg.): Konstruktion von Geschlecht. Pfaffenweiler: Centaurus-Verlagsgesellschaft. 1995.

**Paus-Haase**, Ingrid/Eckstein, Kirstin/Bollig, Sebastian (Hrsg.): Kinder- und Jugendmedien in Österreich. Wien: Öbv & Hpt. 2001.

**Petermann**, Franz/Windmann, Sabine: Sozialwissenschaftliche Erhebungstechniken bei Kindern. In: Markefka, Manfred/Nauck, Bernhard (Hrsg.): Handbuch der Kindheitsforschung. Neuwied (u.a.): Luchterhand. 1993. S 125-142.

**Petzold**, Matthias: Kinder und Jugendliche beim Bildschirmspiel. In: Medienpsychologie Band 8. Heft 4. 1996. S. 257-272.

**Pohlmann**, Horst: Überwältigt von der Spieleflut? – Genrekunde. In: Kaminski, Winfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. München: kopaed. 2007. S. 9-15.

**Reinecke**, Leonard/Trepte, Sabine/Behr, Katharina-Maria: Why Girls Play. Results of a Qualitative Interview Study with Female Video Game Players. (Hamburger Forschungsberichte zur Sozialpsychologie). Hamburg: Universität Hamburg, Arbeitsbereich Sozialpsychologie. 2007.

**Richard**, Birgit (Hrsg.): Die Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen. Wiesbaden: Hessisches Ministerium für Wissenschaft und Kunst. 2001.

**Rohlf**, Carsten: *Freizeitwelten von Grundschulkindern: Eine qualitative Sekundäranalyse von Fallstudien*. Weinheim und München: Juventa-Verlag. 2006.

**Scarbath**, Horst et al. (Hrsg.): Geschlechter. Zur Kritik und Neubestimmung geschlechterbezogener Sozialisation und Bildung. Opladen: Leske+Budrich. 1999.

**Schinzel**, Britta/Ruiz Ben, Esther: Gendersensitive Gestaltung von Lernmedien und Mediendidaktik: von den Ursachen für ihre Notwendigkeit zu konkreten Checklisten. 2002. In: <http://mod.iig.uni-freiburg.de/fileadmin/publikationen/users/schinzel/publikationen/Info%2BGesell/PS/BMBFGenderNM.pdf> (Stand: 15.03.2010)

**Schlüter**, Elmar: Untersuchung zu geschlechtsspezifischen Präferenzen hinsichtlich Computerspielen. In: Bühl, Achim (Hrsg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Münster (u.a.): Lit. 2000. S. 163-223.

**Schreier**, Margrit: Qualitative Methoden. In: Mangold, Roland/Vorderer, Peter/Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen (u.a.): Hogrefe. 2004. S. 377-399.

**Steckel**, Rita/Trudewind, Clemens/Slusarek, Michael/Schneider, Klaus: Wie erleben Vor- und Grundschulkinder Videospiele? Die Bedeutung von Motivdispositionen und allgemeinen Spielvorlieben. In: Fritz, Jürgen: Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa-Verlag. 1995. S. 187-237.

**Subrahmanyam**, Kaveri/Greenfield, Patricia: Computer Games for Girls: What Makes Them Play? In: Cassell, Justine/Jenkins, Henry (Hrsg.): From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games. Cambridge, Massachusetts (u.a.): MIT Press. 2000. S. 46-71.

**Trautner**, Hanns Martin: Sozialisation und Geschlecht. Die entwicklungspsychologische Perspektive. In: Bilden, Helga/Dausein, Bettina (Hrsg.): Sozialisation und Geschlecht. Theoretische und methodologische Aspekte. Opladen (u.a.): Budrich. 2006. S. 101-120.

**Wetterer**, Angelika: Geschlechterwissen & soziale Praxis: Grundzüge einer wissenssoziologischen Typologie des Geschlechterwissens. In: Wetterer, Angelika (Hrsg.): Geschlechterwissen und soziale Praxis. Theoretische Zugänge – empirische Erträge. Königstein, Taunus: Helmer. 2008. S. 39-63.

**Wetterer**, Angelika: Geschlechterwissen: Zur Geschichte eines neuen Begriffs. In: Wetterer, Angelika (Hrsg.): Geschlechterwissen und soziale Praxis. Theoretische Zugänge – empirische Erträge. Königstein, Taunus: Helmer. 2008. S. 13-36.

**Wiemken**, Jens: Barbie Mode Designer oder WarCraft? Geschlechtsspezifische Präferenzen bei Computerspielen. In: Medien + Erziehung. Jg 48. Heft Nr. 3. 2004. S. 24–29.

**Witting**, Tanja: Kennen Sie Mario, Lara und Max Payne? – Spielfiguren. In: Kaminski, Winfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. München: kopaed. 2007. S. 41-46.

**Witting**, Tanja: Worum geht's denn da? – Spielinhalte. In: Kaminski, Winfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. München: kopaed. 2007. S. 35-40.

**Wittmann**, Gerhard: Über die Möglichkeit einer Befragung von Kindern – Bedingungen und Probleme. In: Deutsches Jungendinstitut (Hrsg.): Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. München: DJI. 1988. S. 159-173.

# ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 01.	Dauer des täglichen Computer- und Konsolenspielens	S. 15
Abb. 02.	Herkunft der Spiele	S. 16
Abb. 03.	Welche Spiele werden gespielt?	S. 17
Abb. 04.	Funktionsabläufe der Faszinationskraft	S. 20
Abb. 05.	Nutzungshäufigkeiten von Computer- und Videospielen nach Geschlecht	S. 30
Abb. 06.	Einschätzung positiver und negativer Effekte des Computer- und Konsolenspielens	S. 34
Abb. 07.	Transformation der psychischen Funktionen in GameSteps	S. 41
Abb. 08.	Michelles Kinderzimmer	S. 75
Abb. 09.	Michelles Lieblingsspiele „Cooking Mama 3“ und „Littlest Pet Shop“	S. 76
Abb. 10.	Screenshot von Susannes Lieblingsspiel „Dogz“	S. 83
Abb. 11.	Screenshot von Susannes Facebook-Profil	S. 85
Abb. 12.	Die Welt von „Neopets“ und das „Feenland“	S. 87
Abb. 13.	Screenshot von „juegosdechicas.com“	S. 87
Abb. 14.	Screenshot vom Spiel „Super Babysitterin“	S. 91
Abb. 15.	Screenshot vom Spiel „Dino Strike“	S. 92
Abb. 16.	Screenshot „Animal Crossing“	S. 95
Abb. 17.	Screenshot „Reiterhof 5“	S. 96
Abb. 18.	„Best Friends – Hunde und Katzen“, „Mein erstes Katzenbaby“ und „Meine Tierarztpraxis“	S. 100
Abb. 19.	Mappe mit gebrannten Spielen	S. 103
Abb. 20.	Screenshot der Rubrik „Barbie“ und des Minispiele „Torten backen“	S. 105
Abb. 21.	Screenshot „Imagine: Fashion Model“	S. 108
Abb. 22.	Screenshot „Valentine Dinner Cooking“, „Miranda Manicure“, „Sue Hair Dresser“	S. 108
Abb. 23.	Sarahs Nintendo DS mit „Hannah Montana“-Hülle	S. 111
Abb. 24.	Screenshot von „bellasara.com“	S. 111
Abb. 25.	Überblick über die technische Ausstattung	S. 117
Abb. 26.	Überblick über die gewonnenen Ergebnisse	S. 126



# **ANHANG – ELTERNFRAGEBOGEN**

Sehr geehrte/r Dame/Herr!

Mein Name ist Agnes Wühr. Ich bin Studentin der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft und mache für meine Diplomarbeit eine Untersuchung zur Videospielnutzung von Kindern im Alter von 8 bis 10 Jahren. Ich bitte Sie alle Fragen nach bestem Wissen zu beantworten. Für Rückfragen stehe ich gerne zur Verfügung.

Zuerst ein paar Fragen zu Ihrer Person:

- Sind Sie männlich oder weiblich?  M  W
  - Wie alt sind Sie? \_\_\_\_\_ Jahre
  - Welchen Beruf üben Sie zur Zeit aus? \_\_\_\_\_
  - Was ist Ihre höchste abgeschlossene Ausbildung?

- Pflichtschule
  - Lehre
  - Matura
  - Hochschulabschluss
  - Universitätsabschluss

- Wie viele Personen leben in ihrem Haushalt?

---

- Wie viele Kinder leben in ihrem Haushalt? \_\_\_\_\_
  - Sind die Kinder männlich oder weiblich und wie alt sind sie?

Kind 1:  M  W Alter:

Kind 1:  M  W Alter: \_\_\_\_\_

Kind 2:  M  W Alter: \_\_\_\_\_

Kind 3:  M  W Alter: \_\_\_\_\_

Kind 4:  M  W Alter: \_\_\_\_\_

- Welche Spieleplattformen (Konsole, PC) gibt es in Ihrem Haushalt? (Mehrfachnennung möglich)

<input type="checkbox"/> PC/Laptop	<input type="checkbox"/> Vtech
<input type="checkbox"/> Nintendo Wii	<input type="checkbox"/> Nintendo DS
<input type="checkbox"/> Playstation	<input type="checkbox"/> PSP
<input type="checkbox"/> Xbox	<input type="checkbox"/> Sonstiges: _____

Die folgenden Fragen beziehen sich auf Ihr Kind im Alter von 8 bis 10:

- Welche weiteren Spieleplattformen nutzt Ihr Kind (bei Freunden, Verwandten)? (Mehrfachnennung möglich)

<input type="checkbox"/> PC/Laptop	<input type="checkbox"/> Vtech
<input type="checkbox"/> Nintendo Wii	<input type="checkbox"/> Nintendo DS
<input type="checkbox"/> Playstation	<input type="checkbox"/> PSP
<input type="checkbox"/> Xbox	<input type="checkbox"/> Sonstiges: _____

- Wie oft spielt ihr Kind circa an Konsolen oder am PC?

<input type="checkbox"/> mehrmals täglich
<input type="checkbox"/> 1x täglich
<input type="checkbox"/> 2-3x wöchentlich
<input type="checkbox"/> 1x wöchentlich
<input type="checkbox"/> 2-3x monatlich
<input type="checkbox"/> 1x monatlich
<input type="checkbox"/> seltener

- Wann spielt Ihr Kind vorwiegend?

<input type="checkbox"/> Morgens
<input type="checkbox"/> Vormittags
<input type="checkbox"/> Mittags
<input type="checkbox"/> Nachmittags
<input type="checkbox"/> Abends

- Welche Computer- und Konsolenspiele spielt Ihr Kind am liebsten?
-

- Spielt Ihr Kind diese Spiele vorwiegend alleine?  Ja  Nein
- Wenn nicht: Mit wem spielt Ihr Kind vorwiegend?
  - Eltern
  - Freunden
  - Geschwistern
  - Sonstiges: \_\_\_\_\_
- Woher bekommt Ihr Kind Computer- und Konsolenspiele?  
(Mehrfachnennung möglich)
  - Eltern
  - Freunde
  - Geschwister
  - Sonstiges: \_\_\_\_\_
- Wer wählt diese Spiele vorwiegend aus?
  - das Kind
  - Eltern
  - Freunde
  - Geschwister
  - Sonstiges: \_\_\_\_\_
- Gibt es Spiele, die Sie Ihrem Kind verbieten? Wenn „ja“ welche?  

---

- Welche sonstigen Medien nutzt ihr Kind? (Mehrfachnennung möglich)

Radio  
 Fernseher  
 Internet  
 Bücher  
 Zeitschriften/Magazine  
 Sonstiges: \_\_\_\_\_

- Welche sonstigen Freizeitaktivitäten übt Ihr Kind aus?

---

**Danke für Ihre Mithilfe!**

## **Verwendete Transkriptionsregeln:**

- Es wurde vollständig und wörtlich transkribiert.
- Allerdings wurde der Stil geglättet, das heißt Dialekt wurde bereinigt und ins Schriftdeutsch übertragen.
- Pausen wurden je nach Länge mit (.), (..) oder (...) gekennzeichnet.
- Auch andere Auffälligkeiten, wie zum Beispiel Lachen, wurden in Klammern gesetzt.
- Alle anderen nonverbalen Merkmale oder Beschreibungen zur Erklärung der Situation wurden ebenfalls protokolliert und in Klammern gesetzt.
- Auf zusätzliche Informationen wurde, aufgrund der besseren Lesbarkeit, verzichtet.



## Interviewtranskript Fall A

Interview mit Michelle am 02. Februar 2010 (15Uhr)

I=Interviewerin

M=Michelle

Interviewdauer: 24min

- 1 (In Michelles Zimmer. Wir sitzen an ihrem Schreibtisch)
- 2 I: Wow hast du den großen Fernseher im Zimmer.
- 3 M: Ja, ich
- 4 I: Ihr habt in der ganzen Wohnung sonst keinen, oder?
- 5 M: Oja, im Schlafzimmer drüber, dann unten beim Gerald (Anm.: älterer Bruder) und sonst
- 6 haben wir eigentlich keinen.
- 7 I: Und die Wii steht in deinem Zimmer?
- 8 M: Ja, und die Playstation 2 auch nur ist die in den Laden, halt da.
- 9 I: Und was spielst du so auf der Wii? Oder spielst du gar nicht so oft Wii?
- 10 M: Naja, ab und zu aber meistens spiele ich mit meinem Bauernhof, den ich zum
- 11 Geburtstag bekommen hab.
- 12 I: Und hast du noch was anderes, hast du einen DS oder sowas?
- 13 M: Ja
- 14 I: Ah sogar einen rosanen.
- 15 M: Ja vorher hab ich einen ganz alten gehabt, der war ungefähr so dick, der hat mir dann mein
- 16 Bruder
- 17 I: Den silbernen?
- 18 M: Mhm, nein so einen ganz alten, dicken. Da waren die Ecken abgebrochen halt, dann
- 19 hab ich so einen in grün bekommen, da war dann der Touchscreen kaputt, und jetzt hat ihn halt
- 20 der Rene (Anm.: jüngerer Bruder).
- 21 I: Und hast du dir den rosanen selber ausgesucht?
- 22 M: Ja, aber jetzt gefällt er mir nicht mehr so. Ich versuch ihn manchmal so kaputt zu
- 23 machen und ihn am Boden runter zu hauen, damit ich wieder einen neuen bekomme.
- 24 I: Boh, ich sagegs deiner Mama nicht. (lacht) (..) Was hättest du denn jetzt gerne für einen?
- 25 M: Einen Nintendo DS-i. Damit kann man fotografieren und jetzt hat ihn schon fast die

- 26 ganze Klasse. Und wenn ihn dann schon fast die ganze Klasse hat und du hast so einen fast alten
- 27 dann fühlt man sich schon irgendwie, keine Ahnung (.) dumm halt.
- 28 I: Magst auch gern das haben was alle haben natürlich.
- 29 M: Ja.
- 30 I: Und was spielst du denn am liebsten?
- 31 M: Eigentlich spiel ich am aller aller meisten Nintendo.
- 32 I: DS oder Wii?
- 33 M: DS.
- 34 I: Was ist denn da drinnen gerade?
- 35 M: Da ist nichts drinnen gerade, aber ich hab-
- 36 I: „Mario“ ist drinnen
- 37 M: Ah, „Mario“. Aja. Ich hab nämlich eine Speicherplatte, da sind so 50 Spiele oben und dann kann
- 38 ich mir immer Spiele aussuchen.
- 39 I: Und hast du da ein Lieblingsspiel, oder?
- 40 M: Ja, „Cooking Mama 3“.
- 41 I: Ok, da muss man kochen gell?
- 42 M: Ja.
- 43 I: Da muss man auch Zwiebel schneiden und das Ganze.
- 44 M: Ja.
- 45 I: Machst du das sonst auch gerne, kochen?
- 46 M: Ja, aber ich hab derweil nur Spaghetti gekocht.
- 47 I: Also hilfst du deiner Mama auch beim kochen?
- 48 M: Ja.
- 49 I: Und bei der Wii, sind das da alles deine Spiele, oder?
- 50 M: Mhm, nein.
- 51 I: Da ist alles Mögliche wahrscheinlich, gell?
- 52 M: Das sind die Wii Spiele.
- 53 I: Ah, das sind die Wii Spiele.
- 54 M: „Bowling“ haben wir, das ist „Wii Fit Plus“, das haben wir noch nicht gespielt aber, da
- 55 drüber haben wir „Autofahren“, „Wii Fit“, „Sport Easy 2“, „Mario und Sonic und die
- 56 Olympischen Spiele“, „Familienparty“, „Wii Sports“. Wir haben dann auch noch so viele
- 57 Spiele gebrennt, da sind manche auf Englisch aber bei „Wii Music“ da kann man sich
- 58 Musikinstrumente aussuchen und da kann man halt mit den Musikinstrumenten mitspielen

- 59 mit einer Band mit.
- 60 I: Cool, und was spielst du am liebsten auf der Wii?
- 61 M: „Wii Music“.
- 62 I: Ok, das hab ich mir jetzt schon gedacht, weil du so viel davon erzählt hast. Spielst du mit
- 63 der Playstation auch?
- 64 M: Ja ab und zu spiel ich „Singstar“, weil sonst hab ich keine Spiele.
- 65 I: Ja.
- 66 M: Die hat alle der Gerald unten.
- 67 I: Aber das ist wahrscheinlich der größte Fernseher den ihr habt oder?
- 68 M: Ja! Weil wir haben vorher auch so einen großen gehabt aber der war aber der war nur so
- 69 klein. Und jetzt ist er halt größer, ist ein Full HD. Und jetzt haben wir auch den Full HD
- 70 Receiver und den DVD Player.
- 71 I: Schaust du da manchmal fern am Abend manchmal oder darfst du das nicht?
- 72 M: Oja, ich darf so lang ich will nach der Aufgabe, aber am Abend muss ich so ein Buch
- 73 lesen und dann der Mama erzählen.
- 74 I: Ok.
- 75 M: Manchmal darf ich sogar länger aufbleiben, weil da sind meine ganzen Bücher drinnen.
- 76 I: Aber kannst du da gar nicht heimlich fernsehen wenn du den Fernseher bei dir im
- 77 Zimmer hast?
- 78 M: Manchmal wenn ich keine Aufgabe machen will und die Mama schläft gerade und der Rene ist
- 79 daweil noch im Kindergarten und der Papa arbeiten dann geh ich rüber, dreh mir für 15 Minuten
- 80 den Fernseher auf, aber immer wenn ich dann abdrehe ist die Mama schon aufgestanden, alle zu
- 81 Hause und fragen dann „Wo warst du denn?“
- 82 I: (lacht) Also es fällt schon auf?
- 83 M: Ja manchmal. (...)
- 84 I: Und spielst du immer alleine oder manchmal auch mit Freundinnen?
- 85 M: Manchmal da wenn die Agnes da ist oder eine Kerzenparty ist
- 86 I: Hast du eine Freundin die Agnes heißt?
- 87 M: Ja.
- 88 I: Lustig (lacht)
- 89 M: Ich kenn sogar zwei, eigentlich drei jetzt. Dich, dann die Agnes von meiner Klasse und die von
- 90 der Selina die in die A-Klasse geht von der Mama die heißt auch Agnes.
- 91 I: Aha, so viele.
- 92 M: Ja. Aber meine aller aller beste Freundin die ist von der Cerny Maria die Tochter die
- 93 Emma. Und mit ihr geh ich jetzt als Zwillingsreiterin.
- 94 I: Cool.
- 95 M: Weil wir haben die gleiche Reiterhose, gleiche Reitstiefeln, Reithelm und
- 96 Reithandschuhe.
- 97 I: Gehst du auch Reiten selber, oder?
- 98 M: Ich hab jetzt aufgehört weil ich hab einen Zettel gekriegt von meiner Reitlehrerin und da
- 99 hab ich mir was merken müssen und da muss man als erstes so rüber reiten, dann so
- 100 quer und weiter weiß ichs dann nicht ehr das war nämlich 5 Stationen halt und das hab
- 101 ich mir nicht merken können weil am Montag hab ich Nachhilfe immer weil ich mir da
- 102 schwer tu in Deutsch, am Dienstag Schwimmkurs, am Mittwoch hab ich öfters Reiten, aber
- 103 da geh ich auch öfters, da haben wir, da geh ich immer öfters Fernsehen und mach mehr
- 104 Aufgabe, der Donnerstag da hab ich bis um halb 2 und Freitag hab ich auch bis halb 2
- 105 also hab ich eh fast keine Zeit, außer am Wochenende.
- 106 I: Mhm
- 107 M: Am Wochenende fahr ich manchmal mit dem Gerald Eislaufen oder
- 108 I: Jetzt im Winter gell?
- 109 M: Ja, wir gehen nämlich nach Ternitz immer Eislaufen.
- 110 I: Und hast du auch so Pferdespiele oder so?
- 111 M: Ja ich hab einmal ein Pferdespiel gehabt aber das such ich dauernd schon aber ich
- 112 finds nicht.
- 113 I: Aber es ist nicht dein Lieblingsspiel oder so?
- 114 M: Oja, das war schon mein Lieblingsspiel aber mein Lieblingsspiel ist auf der
- 115 Speicherkarte oben.
- 116 I: Hat sich das verändert? Spielst du jetzt was anderes als früher? Weil du hast ja vorher
- 117 gesagt du spielst jetzt am liebsten dieses Kochspiel.
- 118 M: Ja.
- 119 I: Das verändert sich immer wieder wahrscheinlich, gell?
- 120 M: Ja. Und ich krieg dann „Animal Crossing“ drauf und dann spiel ich halt. Manchmal spiel
- 121 ich das so oft die neuen Spiele, dass ich öfters dieses Spiel spiele und dann mag ich das
- 122 halt am meisten.
- 123 I: Ja klar.
- 124 M: Als erstes war „Little Ketchup“ mein Lieblingsspiel aber dann

- 125 I: Ja  
126 M: Das hab ich auch sehr sehr oft gespielt aber dann hab ich öfters „Cooking Mama“  
127 heimlich gespielt.  
128 I: (lacht) (..) Und spielst du jetzt manchmal mit deinen Freundinnen zusammen, also  
129 mit der Agnes zum Beispiel oder mit irgendwelchen anderen?  
130 M: Ja aber ab und zu nur weil ich streit mich öfters mit der Agnes.  
131 I: (lacht) und wenn ihr zusammen spielt, was spielt ihr dann Wii oder DS?  
132 M: Na eigentlich Wii.  
133 I: Mhm  
134 M: „Wii fit“.  
135 I: Am Computer spielt ihr auch, oder?  
136 M: Nein am Computer spielen wir nicht, weil mir ist erst vor kurzem mein Computer  
137 kaputt geworden ist. Das Kabel hält.  
138 I: Und drüben steht auch ein Computer. Darfst du den auch verwenden?  
139 M: Ja das ist dem Papa seiner.  
140 I: Ok, bist du da auch manchmal?  
141 M: Ja.  
142 I: Wenn du Computer spielst, was spielst du dann? Internet oder hast du da auch  
143 irgendein Lieblingsspiel?  
144 M: Mhm, nein. Da hab ich auch ein Lieblingsspiel. Das ist jetzt ganz neu, das haben wir  
145 erst am Montag bekommen. „Johannas Hotel“. Da kommst du zuerst auf einen Strand mit  
146 Strandhäusern und da musst du immer die Gäste bedienen was sie wollen. dann kommst  
147 du so in einen Rittersaal dann  
148 (Handy läutet)  
149 M: Das ist dem Papa sein Handy, warte ich geh. Ich gebs ihm schnell rüber.  
150 (Michelles kleiner Bruder Rene schreit)  
151 I: (lacht). Will er jetzt gern reinkommen?  
152 M: Ja  
153 I: Spielst du mit dem Rene auch manchmal?  
154 M: Ja  
155 I: Oder mit deinen anderen Geschwistern? Mit dem Thomas (Anm.: älterer Bruder, der bereits  
156 ausgezogen ist) oder mit dem Gerald?  
157 M: Ja, aber der Thomas ist ja nicht so oft da.
- 158 I: Du hast nur Brüder eigentlich, gell?  
159 M: Ja  
160 I: Keine Mädchen zum spielen.  
161 M: Ich hab eine Freundin ganz in der Nähe, und da ruf ich sie manchmal an, ich geh da 5 Minuten  
162 rüber und dann gehen wir aufs Nebenfeld immer Bob fahren.  
163 I: Ok, aber Computerspielen oder Videospielen nicht?  
164 M: Nein. Ich hab jetzt schon von der Olivia eine E-Mail Adresse bekommen und da  
165 schreiben wir uns manchmal E-Mails. Aber bis jetzt hab ich ihr noch keine geschrieben,  
166 weil die Mama den Zettel verlegt hat.  
167 I: Oje (lacht) (..) Ähm wie oft spielst du denn ca. diese Video oder Computerspiele?  
168 M: Naja, wenn ich mit der Aufgabe fertig bin dann muss ich als erstes mim Rene spielen  
169 und dann darf ich so zwei drei Stunden alleine spielen.  
170 I: Aber da spielst du nicht die ganze Zeit am Computer oder?  
171 M: Nein ich spiel  
172 I: Ist unterschiedlich wahrscheinlich  
173 M: Abwechselnd, vielleicht 10 Minuten am Computer, 20 Minuten Wii und die restliche Zeit  
174 tu ich (.)  
175 I: mit dem Bauernhof?  
176 M: Bauernhof, Nintendo oder mit der Playstation  
177 I: Also was glaubst du wie viel du am Tag ca. spielst? Mit den ganzen Konsolen? Halbe Stunde  
178 oder dreiviertel Stunde oder eine Stunde?  
179 M: Nein eher so eine fast zwei Stunden  
180 I: Jeder Tag oder ist es am Wochenende mehr oder weniger?  
181 M: Am Wochenende mehr.  
182 I: Ja am Wochenende hat man mehr Zeit, gell?  
183 M: Mhm  
184 I: Wo spielst du eigentlich am liebsten? Hier oder spielst du bei Freundinnen auch noch  
185 andere Sachen?  
186 M: Ja, bei den Freundinnen, weil die haben manchmal neue Sachen die ich überhaupt nicht  
187 kenne. Und ein Spiel spielen ich und die Eva gern. Da hat man eine Schnur und da muss man  
188 zuerst die Wiege machen und dann einen Fisch.  
189 I: Aber spielst du mit denen auch am Computer oder auf der Konsole, oder?  
190 M: Mhm selten.

- 191 I: Haben die anderen auch so viel zu Hause überhaupt?  
192 M: Nein eigentlich nicht.  
193 I: Bist du schon gut ausgestattet, gell?  
194 M: Ja. Aber die (..)  
195 I: Nur einen DS haben alle, gell hast du gesagt?  
196 M: Die Anita die ich weiß jetzt nicht die Sarah die hat ein Zimmer von das ist auch so groß  
197 und die hat bis dahin nur Spielsachen. Und die ist fast bis da kann sie nur Spielen weil das  
198 alles voller Spielzeug ist.  
199 I: Das ist blöd wenn man keinen Platz mehr zum Spielen hat.  
200 M: ja ich hab normalerweise auch keinen Platz, aber wir haben jetzt die Kisten runter  
201 geräumt.  
202 I: Ja aber zum Konsolenspielen braucht man nicht so viel Platz, außer für das „Wii fit“ da  
203 braucht man schon mehr Platz, oder?  
204 M: Ja und ich krieg jetzt eh ein neues Zimmer weil mir gefällt das orange irgendwie nicht  
205 mehr.  
206 I: Tut ihr neu streichen, oder?  
207 M: Ja neu streichen und Kasten verstauen, Fernseher.  
208 I: Ich mach das auch immer wieder, alles wo anders hinschieben, weil sonst weiß nicht.  
209 M: Immer wenn ich  
210 I: Man muss immer ein bisschen verändern.  
211 M: Meine Cousine die Carina, immer wenn ich zu ihr komm hat sich irgendwas verändert.  
212 Entweder steht das Bett da, da, da oder da. Das ist immer unterschiedlich. Oder der Kasten hat  
213 sich verändert oder der Fernseher oder der Tisch halt.  
214 I: Noch wegen den Computerspielen oder auch wegen den DS Spielen wer kauft dir die denn,  
215 oder kaufst du dir die selber?  
216 M: Nein der Papa kauft sie mir öfters.  
217 I: Zum Geburtstag oder zu Weihnachten oder auch zwischendurch?  
218 M: Auch zwischendurch.  
219 I: Such er das dann aus, oder?  
220 M: Naja  
221 I: Oder suchst du oder wünscht du dir ganz bestimmte Spiele schon?  
222 M: Ganz bestimmte Spiele eigentlich.  
223 I: und wenn du dir ein Spiel wünscht woher kennst du das dann?  
224 M: Vom Fernsehen. Da machen sie immer so eine Werbung.  
225 I: Mhm  
226 M: Und da sag ich immer „Papa komm her dieses Spiel wünsch ich mir!“  
227 I: (lacht). Ist es auch so manchmal das du bei Freundinnen ein Spiel siehst und es dann  
228 haben willst?  
229 M: Ja  
230 I: Beim DS-i hast du ja auch bei Freunden gesehen und willst ihn jetzt haben  
231 wahrscheinlich, oder?  
232 M: Ja weil der Tim hat nämlich den neuen i, die Carina hat den, die Sarah, die Karoline  
233 und jetzt kriegen noch ein paar und jetzt will ich ihn natürlich auch haben.  
234 I: Und gibt es auch irgendwelche Spiele die dir deine Eltern nicht erlauben, oder  
235 interessiert dich das dann eh nicht?  
236 M: Ja manche, wenn ich zum Beispiel so ein Kämpfspiel hab. So ein Wrestlingspiel das tät  
237 ich gern haben aber das ist erst ab 16.  
238 I: Spielt das dein Papa auch?  
239 M: Nein, das haben wir noch nicht einmal gekauft. Aber der Papa hat so ein Spiel wo sie  
240 Leute abschießen.  
241 I: Das darfst du wahrscheinlich auch nicht spielen, oder?  
242 M: Nein aber ich schau öfters zu, aber der Rene darf noch nicht zuschauen.  
243 I: Ok, aber liegt das dann auch bei dir im Zimmer, oder?  
244 M: Nein, das ist am Computer.  
245 I: Ah ok. Würdest du sowas auch gerne spielen?  
246 M: Nein eher nicht.  
247 I: Und so Autorennen oder sowas?  
248 M: Ja das spiele ich schon. Das spiele, ich hab da ein Spiel von der Playstation 2.  
249 I: „Grand Prix Challenge“?  
250 M: Mhm, ich glaub da ist noch so eins drinnen.  
251 I: Ich bin total schlecht bei solchen Autorennen, immer. Ich bin immer die letzte.  
252 M: Ich fahr da ist die „Olympischen Spiele“.  
253 I: Hast du auch Freunde wie den Tim zum Beispiel mit denen du sowas zusammen spielen  
254 kannst?  
255 M: Ja, der Tim hat zum Beispiel ich war zwar noch nicht bei ihm aber ich darf irgendwann  
256 mal zu ihm und der hat eine Playstation da können vier oder fünf gleich spielen.

- 257 I: Cool. Und was spielt ihr dann wenn ihr dann bei ihm spielt?  
258 M: Ja wir spielen öfters halt. Er spielt am liebsten Autorennen.  
259 I: Und da musst du auch Autorennen spielen?  
260 M: Ja aber mir macht das nichts ich verliere sowieso immer weil ich immer bei den Kurven  
261 wenn ich nicht lenken kann fahr ich immer an und das nervt dann die Kurve.  
262 I: Musst du mehr trainieren vielleicht?  
263 M: Ja.  
264 I: Aber so wenn du allein bist, würdest du dann Autorennen spielen oder spielst du dann  
265 lieber andere Sachen?  
266 M: Na das kommt drauf an wie ich gelaunt bin eigentlich. Wenn ich schlecht gelaunt bin  
267 und ich bin halt wütend dann spiel ich Autorennen weil dann (.) öfters wenn ich halt böse  
268 bin dann schaff ich die Kurven.  
269 I: (lacht) (.) Also es kommt auf die Stimmung an, oder?  
270 M: Ja.  
271 I: Wenn du wütend bist ist wahrscheinlich „Cooking Mama“ nicht das richtige Spiel.  
272 M: Nein  
273 I: (lacht)  
274 M: Das macht mich noch wütender.  
275 I: Wirklich?  
276 M: Mhm.  
277 I: Und diese alten Spiele mit diesen „Petshop“ hast du gesagt spielst du das auch noch  
278 oder?  
279 M: Ja das spiel ich auch noch. Weil es ist naja manchmal ist es mein Lieblingsspiel.  
280 Manchmal ist es „Cooking Mama“.  
281 I: Was gefällt dir so gut an „Cooking Mama“?  
282 M: Ja bei „Cooking Mama 3“ da kannst du halt Leute zum Beispiel Papa, Mama, Oma,  
283 Opa und Schwester und Cousine kannst du drücken und dann musst du für sie kochen.  
284 Und wenn du einmal eine Sache falsch hast dann kriegst du sofort einen Fünfer auf dein  
285 Kochzeugnis. Und ich schaff aber immer nur die Marshmallows weil die gehen am  
286 leichtesten.  
287 I: Und was gefällt dir so gut daran?  
288 M: Mhm  
289 I: Das kochen selber, oder?  
290 M: Das kochen selber.  
291 I: Oder das du ein Zeugnis kriegst, oder?  
292 M: Eigentlich kochen und das Zeugnis.  
293 I: Und beim „Petshop“, wie heißt das?  
294 M: „Little Pet Shop“.  
295 I: „Little Pet Shop“.  
296 M: Da musst du halt für (.) da kannst du halt den Tieren einen Namen geben zum Beispiel  
297 Banana und Girafa und ich habt immer ein bisschen abgekürzt die Namen.  
298 I: Kann man ihnen irgendeinen Namen geben, so wie Bello oder was auch immer?  
299 M: Ja ich hab einen Boldhund genannt halt.  
300 I: War das auch ein Hund, oder?  
301 M: Ja, weil der hat ausgeschaut wie der nur hat der einen braunen Streifen runter gehabt.  
302 I: Ah ok  
303 M: Und das Gesicht hat ein wenig anders ausgeschaut.  
304 I: Die Katze hab ich halt, wie heißt die schnell, aja Catty genannt weil die hat auch fast so  
305 ausgeschaut nur halt heißt sie anders aber wie weiß ich grad nicht.  
306 I: Ja. Und was muss man da machen bei dem Spiel?  
307 M: Da muss man halt für, ähm, für den Freund vom Bär, halt für den Bär, ich hab halt Bärli  
308 sie genannt für den Freund eine Party planen.  
309 I: Mhm  
310 M: Und das geht halt irrsinnig schwer aber ich bin jetzt schon bei dem Level halt fertig und  
311 jetzt fang ich grad das zweite Level an weil das erste Level ist Party planen, das zweite  
312 Level musst du ähm eine Halloween-Party machen, dann drittes eine Faschingsparty und  
313 viertens musst du einen Geburtstag feiern. Mhm keine Party sondern eigentlich musst du  
314 nur, nein eigentlich ist es auch eine Party. Ja.  
315 I: Was gefällt dir besonders an dem Spiel?  
316 M: Dass du den Tieren einen Namen nennen kannst, halt.  
317 I: Das man das selber aussuchen kann?  
318 M: Ja, genau.  
319 I: Kannst du dir auch das Tier aussuchen?  
320 M: Nein, da kommt manchmal nur ein Tier und hüpfst und oben steht nur „Gebe diesem Tier  
321 einen Namen“.  
322 I: Mhm

323 M: Und da ist halt ein Flamingo gewesen den hab ich Flammi genannt.

324 I: (lacht) Süß. (...) Was ist dein Lieblingstier im Pet shop?

325 M: Mhm, das Eichhörnchen. Halt der Hase weil der ist lila.

326 I: Süß.

327 M: Und bei „Little Pet Shop“ da gefällt mir auch gut, da kann man auch singen mit den

328 Tieren und ich hab einfach nach der Reihe den Hund genommen und alle vier Striche mit

329 dem Hund halt reingetan und immer weiter runter. Und das ergibt dann ein voll schönes

330 Lied. (lacht). Nur weiß ich jetzt nicht mehr wie das Lied geht.

331 I: Also was dir eigentlich gut an dem Spiel gefällt ist das du Namen geben kannst und das

332 du dieses Lied singen kannst mit denen?

333 M: Ja!

334 I: Gut, ich hab eigentlich keine Fragen mehr. (...)

335

336

## Interviewtranskript Fall B

Interview mit Susanne am 05. Februar 2010 (10Uhr)

I=Interviewerin

S=Susanne

Interviewdauer: 31min

- 1 (In Susannes Zimmer. Der PC ist eingeschaltet und Facebook ist geöffnet. Susanne setzt
- 2 sich zum PC.)
- 3 I: Ich setz mich einfach da her.
- 4 Also. Du bist auf Facebook?
- 5 S: Ja ich bin auf Facebook. (...) und das ist mein Tier.
- 6 I: Ah, das hab ich auch eine Zeit lang gespielt. Das ist „Pet Society“ gell?
- 7 S: Ja, aber nach einer Weile kann man nicht mehr so lange spielen, weil ich jetzt so – jetzt
- 8 bleib mal stehn! (zu ihrem Tier im Spiel)
- 9 I: Aber du hast ja alles schon perfekt eingerichtet!
- 10 S: Das ist mein Viech. Das will sich nie Füttern lassen.
- 11 I: Man kann in „Pet Society“ noch ein Haustier haben? Das wusste ich gar nicht.
- 12 S: Ja das ist jetzt ganz neu. Aber das ist so verrückt – das springt –
- 13 I: Dann hab ichs wahrscheinlich nicht weit genug gespielt.
- 14 S: Ja es gibt schon viele die spielen sehr weit, wie die da. Und so halt.
- 15 I: Das ist aber cool – du hast eigentlich deinen eigenen Computer im Zimmer.
- 16 S: Ja eigentlich gehört er auch meiner Mama, aber meine Mama spielt halt nicht so oft –
- 17 schon öfter als ich. (.) Hm sooo.
- 18 I: Also eigentlich gehört er deiner Mama der Computer, aber er steht in deinem Zimmer?
- 19 S: (lacht) Nein er gehört mir, aber meine Mama verwendet ihn.
- 20 I: (lacht) Hat deine Mama keinen eigenen?
- 21 S: Nein.
- 22 I: Habt ihr auch einen Hund?
- 23 S: Wo?
- 24 I: Das Foto. (bezogen auf das Facebook-Profilfoto auf dem Susanne einen Hund hält)
- 25 S: Ach so das ist mein Hund.

- 26 I: Echt?
- 27 S: Ja. Bei meiner Oma.
- 28 I: Bei deiner Oma, cool.
- 29 S: Der ist natürlich viel größer, aber -
- 30 I: - da war er noch klein.
- 31 S: Ja.
- 32 S: (scrollt) da kann man halt immer runter und da so -
- 33 I: Du spielst ja ganz viele verschiedene Spiele gell?
- 34 S: Ja. Es gibt halt noch mehr, aber das ist da schon die höchste Stufe und so viele Spiele
- 35 kann man da nicht haben.
- 36 I: Sind das deine Lieblingsspiele?
- 37 S: Ja ich hab hier eigentlich meine Lieblingsspiele und das ist auch mein Lieblingsspiel.
- 38 Das ist auch hier. Sie hat halt immer mehr Spiele.
- 39 I: Ah das Aquarium spielt du auch, gell? Ich sehe den Fisch den kleinen.
- 40 S: „Fish World“, „Pet Ville“, „Pet Society“, „Farmville“ und „Uno“.
- 41 I: Cool ich wusste gar nicht, dass man „Uno“ spielen kann auf Facebook.
- 42 S: Oja. (lacht) Es gibt noch mehr Spiele.
- 43 I: Ist das so wie das Kartenspiel?
- 44 S: Ja. Also man hat hier – man spielt halt mit anderen Leuten aus der Welt. (...) Das
- 45 dauert halt immer länger, weil sie müssen immer mehr Leute vom Internet suchen. (...)
- 46 Also die holen jetzt die Leute vom Internet und dann hat man halt hier – man kann auch
- 47 Gags, dann kann man denen was schicken, dass die abgelenkt sind und dann können sie
- 48 sich nicht aufs Spiel konzentrieren.
- 49 I: Oh ich glaub das muss ich mal probieren.
- 50 S: Is eigentlich ganz lustig. Und da gibt's halt immer mehr Spiele, aber die sind nicht so toll
- 51 da. Und man sammelt Punkte vom Uno-Gewinn oderso und damit kann man sich dann
- 52 was kaufen.
- 53 I: Und spielst du nur am Computer, oder spielst du auch Nintendo oderso?
- 54 S: Ja. Ich spiel PSP, Wii
- 55 I: Wow habt ihr das alles da?
- 56 S: Ja.
- 57 I: Im Wohnzimmer oder -
- 58 S: Ja. Überall.

- 59 I: Überall? Magst du mir das auch zeigen?  
60 S: Ja ich zeigs dir.  
61 (Im Wohnzimmer.)  
62 I: Das ist das Wohnzimmer?  
63 S: Das ist meine PSP.  
64 I: Die gehört auch dir?  
65 S: Ja die gehört auch mir.  
66 (Susanne geht hinüber zum Fernseher.)  
67 S: Das ist meine Wii.  
68 I: Die gehört auch dir?  
69 S: Ja das gehört alles mir. (...) und das ist mein DS.  
70 I: Rosa. Mit Pickerl.  
71 S: Ja.  
72 I: Und was spielst du am DS? Hast du da ein Spiel drinnen gerade?  
73 S: Ja ich hab zwei. Das ist mein Lieblingsspiel von allen. Das „Dogz“.  
74 I: Hast du das nicht auch in der Spielebox am Computer gespielt?  
75 S: Mhm.  
76 I: Dann kann ich mich eh richtig erinnern.  
77 S: Und das ist „Hello Kitty Party Planer“.  
78 I: Das sind deine zwei Lieblingsspiele am DS?  
79 S: Ja das sind meine zwei Lieblingsspiele. Die hab ich immer dabei, weil meine Freundin  
80 hat auch die zwei Spiele und da können wir uns dann immer verbinden. Und hoffentlich ist  
81 das – nein das ist nicht aufgeladen. Aber da drauf hab ich meine Lieblingsspiele „Die Sims  
82 gestrandet“ und „Ab durch die Hecke“.  
83 I: Ah ok – also auf der PSP hast du auch zwei Lieblingsspiele.  
84 S: Ja.  
85 I: Und spielst du mehr PSP oder Nintendo DS?  
86 S: Jetzt mehr DS und sonst mehr PSP.  
87 I: Wechselt sich das immer so ab?  
88 S: Ja. Manchmal spiel ich auch mehr Computer. Oder manchmal auch mehr Wii halt. Grad  
89 wies mir geht. (...) Am meisten spiel ich halt DS, weil man den überall mitnehmen kann.  
90 I: Die PSP kann man aber auch mitnehmen.  
91 S: Ja, aber die haben nicht so viele Freunde in meiner Klasse.
- 92 I: Ja das ist natürlich besser wenn man das dann zusammen spielen kann.  
93 S: Ja.  
94 I: Und auf der Wii? Was spielst du da? Ah ich seh sogar – ihr habt ziemlich viele Wii Spiele  
95 gell?  
96 S: Mhm. Das ist aber erst der Anfang!  
97 I: Das ist erst der Anfang?  
98 S: Ich krieg noch mehr Spiele.  
99 I: Und was spielst du da am liebsten?  
100 S: Ich spiel am liebsten „Super Mario Kart“ auf der Wii.  
101 I: Echt? Cool. Spielst du das alleine oder mit Freunden?  
102 S: Das spiel ich immer mit meinem Papa am Abend.  
103 (Susanne öffnet die Box von dem Spiel. Sie ist leer.)  
104 I: Wird wahrscheinlich in der Wii drinnen sein.  
105 S: Ja. Hab ich schon wieder gespielt.  
106 I: Aber ihr habt ganz verschiedene Spiele gell?  
107 S: Ja: „Hannah Montana“, nochmal „Hannah Montana“.  
108 I: Sind das zwei verschiedene Spiele?  
109 S: Ja, „Welttournee“ und „Der Film“.  
110 I: Und „Spiderman“. Ist das auch von dir oder ist das von deinem Papa?  
111 S: Ja das is auch von mir.  
112 I: Oder „Hot Wheels“?  
113 S: Wir spielen – ich und mein Papa spielen am meisten die Autospiele miteinander.  
114 I: Mag die dein Papa lieber?  
115 S: Ja (lacht). Und ich auch.  
116 I: Spielt er auch manchmal „Hannah Montana“ mit dir?  
117 S: (lacht) Ja, aber nur manchmal.  
118 I: Und deine Mama spielt die auch mit dir?  
119 S: Ja, aber die hat leider nicht so viel Zeit, aber sonst spielen wir immer – wenn Besuch da  
120 is mit meiner Schwester mit meiner größeren spielen wir immer Bowling und so.  
121 I: Wie alt ist deine größere Schwester?  
122 S: Zwanzig.  
123 I: Ah ok. Da kann man schon gut spielen, weil ich glaub du hast auch ein kleineres  
124 Geschwisterchen gell?

- 125 S: Ja, die ist zehn Monate.  
126 I: Ah. Na mit der kannst du wahrscheinlich noch nicht viel spielen, oder?  
127 S: Nein.  
128 I: Ah da hast du auch „Die Sims“. Spielst du sie da auch gern?  
129 S: Ja, aber da hab ich nur „Die Haustiere“. Ich wünsch mir dann auf der PSP zum  
130 runterladen vom Internet die Dreier.  
131 I: „Sophies Freunde“. Spielst du das auch gern?  
132 S: Das hab ich gewonnen.  
133 I: „Sophies Freunde – Fashion Show“?  
134 S: Ja das spiel ich auch gern. Ich spiel einfach alles gern.  
135 I: (lacht)  
136 S: Und einen Fernseher haben wir.  
137 I: Ja. Einen großen. In deinem Zimmer hast du aber keinen gell?  
138 S: Oja.  
139 I: In deinem Zimmer hast du auch einen Fernseher?  
140 S: Mein Computer ist ein Fernseher.  
141 I: Mit deinem Computer kann man auch fern schauen?  
142 S: Ja. Ham wir jetzt so installiert. Und in dem Zimmer von meinem Papa dann drüben hab  
143 ich einen Fernseher und einen Computer.  
144 I: Wo ist das?  
145 S: Im 21. Bezirk, aber die Wohnung ist noch nicht hergerichtet.  
146 I: Ach so. Das ist von deinem Papa dann die Wohnung oder wie?  
147 S: Ja. Die ist aber noch ganz kaputt.  
148 I: Ah ok. zieht er hier aus oder -?  
149 S: Ja.  
150 I: Dann hast du zwei Computer und kannst überall spielen?  
151 S: Ja – Das ist eigentlich der andere (deutet auf einen Laptop im Wohnzimmer), aber der  
152 ist kaputt.  
153 I: Der ist kaputt? Ach so das ist der den deine Mama normal verwenden würde.  
154 S: Ja. Sonst würde sie nicht die ganze Zeit bei mir rumsitzen.  
155 I: (lacht)  
156 S: Äh. Die hab ich bekommen die Spiele, die spiel ich aber nicht so gerne.  
157 I: „Spiderman“.
- 158 S: Das hab ich schon fertig gespielt.  
159 I: Du spielst es nicht so gerne aber trotzdem hast du schon fertig gespielt?  
160 S: Ja. Das war schon normal, aber das hat mir eher schon Spaß gemacht, aber die da –  
161 das is ur brutal das Spiel. Da, da weiß ich nie was ich machen soll. Und bei dem – das is  
162 ur langweilig und auch ur brutal.  
163 I: Da steht auch ab 12.  
164 S: Ja. Das hat mir mal meine Mama gekauft.  
165 I: Das hast du auch geschenkt bekommen?  
166 S: Ja.  
167 I: Spielt das dein Papa auch?  
168 S: Ja, nicht so oft.  
169 I: Hast du auch Computerspiele? Zum Installieren?  
170 S: Ja. Nicht so viele grade, aber (holt die Spiele aus ihrem Zimmer). Dada sind meine  
171 Lieblingsspiele. Hoffentlich find ich das jetzt das „Jessy“. Ah die „Jessy“.  
172 I: „Jessy“. Was muss man da machen? Ist das ein Reiterhof oder- ?  
173 S: Ja das is ein Reiterhof und da gibt's ein Pferd und das is halt – du musst dich die ganze  
174 Zeit um das Pferd kümmern. Und dann weiß ich nicht weiter. Ich spiel schon ur oft an der  
175 gleichen Stelle.  
176 I: Oje. Kommst du nicht weiter?  
177 S: Ja. (.) Das hab ich mal bekommen zum Geburtstag. Da war ich noch kleiner.  
178 I: Ist das Barbie?  
179 S: „Barbie und die zwölf tanzenden Prinzessinnen“.  
180 I: Und hast du das schon fertig gespielt?  
181 S: Das hab ich schon ur oft fertig gespielt.  
182 I: Ah ok.  
183 S: Am Ende tut man sich halt schwer. Das da hab ich bekommen zu Weihnachten. Das  
184 hab ich noch gar nicht gespielt.  
185 I: Hast es nichtmal ausprobiert?  
186 S: Oja, von der Bücherei einmal den Anfang, aber dann hab ich nicht mehr Zeit gehabt.  
187 Jetzt hab ichs von der Mama bekommen zu Weihnachten.  
188 I: Das ist „Harry Potter und der Stein der Weisen“ oder? Das ist der erste Teil  
189 wahrscheinlich?  
190 S: Ja.

191 I: Hast du das Buch gelesen?  
192 S: Nein. Ich hab mir die Filme angeschaut. (.) Das da hab ich auch bekommen. Das hab  
193 ich mir mal selber gekauft.  
194 I: „Barbie Diaries“.  
195 S: Aber Schade. Da steht hinten das is Deutsch, aber dabei is es Englisch.  
196 I: Kann mans gar nicht auf Deutsch einstellen?  
197 S: Nein. Wir ham so viel schon probiert.  
198 I: Ja natürlich (lacht) da kannst du Englisch trainieren, aber es is vielleicht schwierig.  
199 S: Ja.(lacht) und dann muss ich halt immer schaun und aber das gefällt mir auch sehr gut,  
200 aber schade. Immer wenn - ich kann nicht so gut lesen in Englisch und da stehn dann  
201 immer so komische Sachen. Und dann drück ich einfach irgendwas und dann lösche ich  
202 das was ich fast fertig hab.  
203 I: (lacht)  
204 S: Muss ich wieder alles von neu anfangen.  
205 I: Auf Deutsch is schon leichter gell?  
206 S: Ja. Außerdem kann man mehr machen.  
207 I: Du hast vorher gesagt du spielst mit deinen Freundinnen, die auch einen DS haben.  
208 Spielst du am Computer auch mit Freundinnen oder mehr alleine?  
209 S: Hm. Am Computer spiel ich mehr mit Freundinnen auf Facebook. Da chatten wir  
210 manchmal, aber - und ich besuch halt auch immer die Freunde. Meine Cousine bei „Pet  
211 Society“ hat da so ein Haus und die geht auch gerne auf Facebook zu „Pet Society“ und  
212 deswegen kümmert mich auch immer um ihr Tier. Und meine Tante die richtet halt auch  
213 immer alles her für mich, weil die hat meine E-Mail-adresse und mein Passwort.  
214 I: Ah. Also du kannst auch E-Mails schon schicken?  
215 S: Ja.  
216 I: Machst du auch andere Sachen noch im Internet? Oder nur spielen und E-Mail  
217 schreiben? Ach so Chatten hast du auch schon gesagt-  
218 S: Ich tu halt Projekte machen für die Schule. Und so halt.  
219 I: Ach so müsst ihr schon Projekte mit Internet machen?  
220 S: Nein, nur – ja schon wir ham jetzt wieder bei EDV schon wieder was.  
221 I: Ach so. Ihr habt schon EDV? Bei mir hat es das noch nicht gegeben.  
222 S: Wir haben das schon in der Volksschule.  
223 I: Bist du jetzt in der ersten Klasse Gymnasium oder- ?

224 S: Nein noch in der Viersten.  
225 I: Ah ok.  
226 S: Und da, und da, nächstes Mal hat die Frau Lehrerin gesagt müssen wir so ein, ein  
227 Spielplatz im Internet herrichten. Und das geht halt schwer.  
228 I: Ja das kann ich mir vorstellen. Ich wüsste nämlich auch nicht wie das geht.  
229 S: Dann fahr ich immer zum Papa, zu seinem Computer-Freund und der zeigt mir das  
230 dann immer und dann kenn ich mich ein bisschen besser aus.  
231 I: Ah da hast du ja professionelle Hilfe.  
232 S: (lacht) Ja.  
233 I: Das ham die anderen in deiner Klasse wahrscheinlich nicht gell?  
234 S: Nein. Die geben dann immer so an, dass sie alles können und dann können sie gar  
235 nicht. Und dann, und dann löschen sie immer alles am Computer.  
236 I: Und wieviel spielst du circa? Spielst du jeden Tag? Wahrscheinlich Facebook schon  
237 oder?  
238 S: Na, Facebook nicht. Am Abend tut die Mama immer für mich, weil (.) so unter der  
239 Woche kann ich nie.  
240 I: Also deine Mama spielt auch „Pet Society“ und schaut dann bei dir nach?  
241 S: Ja. Und am Abend kann ich halt nie, weil dann is wieder Schule und am Wochenende  
242 hab ich immer was anderes zu tun, aber manchmal schau ich schon rein.  
243 I: Und so insgesamt? Wenn du DS und Wii und alles zusammen zählst?  
244 S: Wii spiel ich nicht so oft. Das spiel ich eher am Wochenende einmal, (..) wenn mir fad  
245 ist. Und Computer schon sehr oft. Ich mein (.) in der Woche (.) fünf Stunden. In der Woche. Die  
246 ganze Woche.  
247 I: Ist halt unterschiedlich wahrscheinlich.  
248 S: Ja.  
249 I: Manchmal mehr, manchmal weniger.  
250 S: Also jetzt die Woche hab ich nicht so viel Computer gemacht. Eher am DS mehr.  
251 I: Und DS und Playstation – wie viel spielst du das?  
252 S: PSP hab ich jetzt lange nicht mehr gespielt, weil ich hab halt nicht so viele Spiele drauf  
253 und wir kriegen dann erst den Speicherstick, den mit sechzehn Gigabyte. Weil jetzt  
254 passen nicht so viele Spiele drauf. Da spiel ich halt mehr DS und Computer. Und bei der  
255 Wii wart ich wieder bis ein neues Spiel raus kommt.  
256 I: Aber so insgesamt hast du gesagt fünf Stunden in der Woche circa.

- 257 S: Ja. Manchmal weniger, manchmal mehr.  
258 I: Wo spielst du am liebsten?  
259 S: Am DS und am Computer.  
260 I: Spielst du auch bei Freundinnen manchmal? Wenn du bei ihnen bist.  
261 S: Ja mit Freundinnen spiel ich halt mehr mit Barbies oderso.  
262 I: Ok ihr spielt nicht am Computer.  
263 S: Oja manchmal schon, wenn-  
264 I: Also DS hast du vorher eh schon gesagt.  
265 S: Ja das machen wir sehr viel, weil die meisten haben ja einen DS.  
266 I: Und hast du auch Burschen als Freunde mit denen du spielen kannst?  
267 S: Ja. Da spielen wir dann immer „Super Mario Kart“ das hab ich nicht auf dem DS.  
268 I: Und am Computer spielst du mit denen auch, oder - ?  
269 S: Hm. Da kann man nicht so sehr, aber es gibt schon manche Spiele da muss man sich  
270 Freunde suchen und das hab ich schon mal gemacht bei einer Freundin.  
271 I: Spielen die Burschen andere Spiele?  
272 S: Ja (lacht). Ganz andere Spiele.  
273 I: Würdest du die auch gern spielen?  
274 S: Nein! Die spielen eher so, so Wrestling-Spiele.  
275 I: Und das interessiert dich nicht?  
276 S: Nix für Mädchen.  
277 I: Aber Autorennen spielst du ja auch.  
278 S: Ja, aber so Wrestling mit kämpfen und so das mag ich nicht. Ich steh da lieber auf die  
279 Pferde-Sachen.  
280 I: Reitest du auch oder warst du schon mal reiten?  
281 S: Ja ich tu reiten. Gefällt mir sehr gut.  
282 I: Aber nicht jede Woche wahrscheinlich oder? Weil das ist in Wien nicht so leicht.  
283 S: Oja. Jeden Samstag!  
284 I: Ah, super. Fahrt ihr da raus aus Wien?  
285 S: Ja ich und eine Freundin. Meine Freundin und ich wir treffen uns da immer um acht Uhr  
286 beim Bahnhof. Und dann fahrn wir nach Niederösterreich raus mit ihrer Mutter. Und dann  
287 gehen wir immer nachher zum Samariterbund schwimmen.  
288 I: Ah toll – da habt ihr ja ein tolles Wochenendprogramm eigentlich.  
289 S: Ja eh.
- 290 I: Woher bekommst du eigentlich die Spiele, wenn du Spiele kriegst? Von deinen Eltern  
291 oder kaufst du dir selber welche?  
292 S: Manchmal kauf ich mir schon selber welche.  
293 I: Vom Taschengeld oder - ?  
294 S: Ja. Ich hab mir vom Taschengeld schon viele Computerspiele gekauft und manchmal  
295 kauft mir meine Mama halt Spiele oder mein Papa. Mein Papa kauft mir eher nicht so viele  
296 und gibt der Mama eher das Geld und dann kauft mir die Mama halt die Computerspiele,  
297 weil mein Papa immer so viel arbeiten muss.  
298 I: Oje. Aber wahrscheinlich dauert schon länger bis du dir das Geld zusammen gespart  
299 hast für ein Computerspiel oder?  
300 S: Ja schon eher mehrere Tage. Wenns ein Wii-Spiel ist, ein ganz neues, spar ich eh  
301 schon wieder.  
302 I: Auf was sparst du denn gerade?  
303 S: So auf ein neues Autospiel, so ein mysteriöses eher. So ein Todesfall, da hats mit –  
304 I: Weißt du wies heißt?  
305 S: Nein, leider nicht. Ich hab nur gesehn und am Anfang sagen sie immer den Namen und  
306 am Ende hab ichs dann nicht mehr gehört. Jetzt wart ich wieder auf die Werbung, dass  
307 ichs mir dann anschauen kann. Und da hat jemand jemandem halt das Geld gestohlen im  
308 Auto, das Auto ist kaputt, da muss ich dann alles untersuchen. Und das mag ich mir dann  
309 kaufen.  
310 I: Und suchen das deine Eltern aus, die Spiele, oder du? Du hast jetzt gesagt das eine ist  
311 von der Werbung.  
312 S: Ja. Meine Mama sagt eh wenns zu brutal is, dann darf ichs nicht haben. Das macht mir  
313 dann auch nix, weil ich dann eh gleich wieder ein neues finde und wenn ichs haben darf  
314 dann freu ich mich einfach.  
315 I: Also wenn du so eine Werbung siehst dann magst du haben manchmal.  
316 S: Manchmal. Und manchmal denk ich mir dann halt „Na das ja sicher die ur Geldverschwendung“  
317 und dann brauch ichs doch nicht.  
318 I: Oder kennst du viele Spiele auch von Freunden, die du dann haben magst?  
319 S: Ja von Freunden so – dieses „Ratatouille“ was ich in der Spielebox ausprobiert hab.  
320 Das gefällt mir sehr gut, das wünsch ich mir dann zum Geburtstag.  
321 I: Und deine Eltern suchen auch manchmal Spiele aus? Ich glaub das „Barbie“ haben ja  
322 deine Eltern gekauft gell?

- 323 S: Ja, so – das hab ich schon länger und das spiel ich halt jetzt öfter, weils Englisch is.  
324 I: Aber du hast es dir nicht extra gewünscht oderso? Das haben deine Eltern ausgesucht?  
325 S: Das hab ich zu Weihnachten bekommen. Nein zum Geburtstag – vor einem Jahr  
326 ungefähr. Ja das hat meine Mama ausgesucht und mein Papa.  
327 I: Wieviel Taschengeld bekommst du eigentlich? Wegen dem Sparen auf ein Spiel.  
328 S: Mein Papa gibt mir immer wenn er da ist 5 Euro oderso.  
329 I: Du hast gesagt du hast gern Pferdespiele – was gefällt dir so gut an Pferdespielen?  
330 S: Na man kann so sich ums Pferd kümmern und man kann selber reiten. Weil ich kann das ja  
331 nicht immer machen.  
332 I: Oder „Dogz“ ist ja auch so.  
333 S: Ja.  
334 I: Da hast du auch gesagt das magst du so gerne.  
335 S: Ja weil ich meinen Hund nicht so oft seh, weil ich nicht so oft zur Oma fahr.  
336 I: Im Spiel kannst du dich auch um ihn kümmern.  
337 S: Ja da tu ich immer so als ob das mein echter Hund wär und ich - so halt.  
338 I: Also viele Tierspiele eigentlich gell?  
339 S: Ja. (lacht) Ich bin eher Tiere als so normale Sachen, wie mit Menschen herum rennen –  
340 gefällt mir nicht so gut. Deswegen spiel ich auch so oft „Pet Society“.  
341 I: Das ist ja eigentlich auch so ähnlich wie „Dogz“ oder?  
342 S: Ja. Und „Pet Ville“. Das ist auch so ein Tier und da kann man sichs halt selber herstellen. Das  
343 hat mir halt so gut gefallen. Mir gefällt halt alles mit Tieren und so. Am  
344 meisten lieb ich die Hamsterspiele.  
345 I: Hamster?  
346 S: Ja ich hatte einen Hamster, aber der ist dann gestorben.  
347 I: Und was sind Hamsterspiele? Ich hab gar keins gesehn.  
348 S: Na das hab ich noch nicht. Ich will mir eigentlich eins zum Geburtstag kaufen. Ich selber  
349 zum Geburtstag, weil wir warn einmal beim Libro und ich hab gefragt vor ein paar Tagen  
350 obs so ein Hamsterspiel gibt auf dem DS und die haben gesagt leider nicht, weil alles  
351 ausverkauft war.  
352 I: Oh.  
353 S: Eigentlich wart ich jetzt noch.  
354 I: Musst halt beim nächsten Mal wieder schaun.  
355 S: Ja. Leider.
- 356 I: Warum spielst du eigentlich gern? Also spielst du eher aus Langeweile oder-  
357 S: Langeweile und manchmal so. (..) Weil es halt spaßig ist wenn man so normal spielen  
358 kann. (.) Das ist auch mein Lieblingsspiel - „Hochzeit der Meerjungfrau Alien“  
359 I: „Hochzeit der Meerjungfrau Aileen“?  
360 S: Da wird die Hochzeit gestoppt und dann kommt ein Alien.  
361 I: Du hast ja wirklich viele Spiele.  
362 S: Ich weiß. Is halt immer lustig, wenn man neue Spiele hat. (.) Ich warte und dann verkauf  
363 ich sie um zwei Euro am Flohmarkt oderso.  
364 I: Kaufst du dir dann am Flohmarkt auch wieder welche?  
365 S: Ja (lacht). Also ich verkaufe und dann kauf ich mir wieder welche.  
366 I: Das ist eine gute Einnahmequelle gell?  
367 S: Ja eigentlich verkauf ich weniger Sachen und kauf mir mehr.  
368 I: (lacht) Das kenn ich. Wir haben früher auch immer Flohmarkt gemacht und viele Sachen  
369 hin gebracht und noch mehr zurück gebracht.  
370 S: In der Schule.  
371 I: Oder mindestens genauso viel.  
372 S: Ja ich hab ein Sackerl mitgenommen in die Schule mal zum Flohmarkt und dann bin ich  
373 mit zwei Sackerln zurück gekommen.  
374 (Susanne hat inzwischen am Computer die Seite [www.spielaffe.de](http://www.spielaffe.de) aufgerufen.)  
375 I: Spielaffe.de – das kenn ich gar nicht.  
376 S: Das hat mir mal eine Freundin gezeigt.  
377 I: Da gibt's wahrscheinlich eh mehrere Seiten.  
378 S: Naja unten sind immer die normalen Spiele und oben sind dann immer die neueren.  
379 (Susanne sucht auf der Seite nach einem Spiel)  
380 S: Ah da!  
381 I: Ist das dein Lieblingsspiel auf der Seite?  
382 S: Ja!  
383 I: „Die komische Insel“  
384 S: Ja. Da gibt's halt immer so (..)  
385 I: Ah da gibt's ganz verschiedene Spiele gell? So Denkspiele und andere -  
386 S: Da hat man dann immer die Sachen. Da baut man sich dann halt immer das Haus auf.  
387 Jetzt wächst das. Jetzt kann man da das machen.  
388 I: Ein Weg.

389 S: Jetzt hat der - Wenn das alles weg ist hast du dann halt verloren.

390 (Susannes Mutter ist vom Einkaufen zurück gekommen und kommt ins Zimmer.)

391 I: Sie zeigt mir gerade Minispiele im Internet.

392 M: Ja sie haben EDV in der Schule. Da haben sie Zugang dann halt und da lernen sie diese

393 Internetseiten kennen. Ich mein das ist eh nett, weil das ist harmlos dieses Spieleaffe und solche

394 Seiten.

395 I: Ich hätte noch einen kurzen Elternfragebogen.

396 M: Ja gern.

397 (Wir gehen gemeinsam ins Wohnzimmer)

398

399

## Interviewtranskript Fall C

Interview mit Bettina am 05. Februar 2010 (12Uhr)

I=Interviewerin

B = Bettina

Interviewdauer: 37min

- 1 (Im Kinderzimmer von Bettina und ihrem Bruder. Bettina sitzt am Schreibtisch, Interviewerin auf  
2 dem Bett gegenüber)
- 3 I: Teilst du dir das Zimmer mit deinem Bruder?
- 4 B: Ja
- 5 I: Oben gehört dir das Bett und unten ihm wahrscheinlich, gell?
- 6 B: Ja
- 7 I: Und da hast du irgendwelche Spielsachen?
- 8 B: Spielzeug, Spielsachen und so. Ist eigentlich ein Schreibtisch aber den benutzen wir  
9 eigentlich nicht.
- 10 I: Aber da habt ihr keinen eigenen Computer im eigenen Zimmer, gell?
- 11 B: Nein.
- 12 I: Nur den gemeinsamen drüber im Wohnzimmer. (...) Hast du auch einen Nintendo DS  
13 oder sowas?
- 14 B: Ja. Wir haben einen Nintendo DS-i.
- 15 I: Gehört der dir oder deinem Bruder oder teilt ihr ihn euch?
- 16 B: Also wir teilen ihn uns.
- 17 I: Ok. Was ist denn da grad drinnen?
- 18 B: Ein Hundespiel.
- 19 I: Ah „Nintendogs“ (.) Ist das dein Spiel?
- 20 B: Ja! Mein Bruder hat mehr Spiele weil er zu Weihnachten bekommen hat.
- 21 I: Und was ist dein Lieblingsspiel am DS?
- 22 B: Mhm, ich weiß nicht. Also ich hab wenige Spiele.
- 23 I: Was hast du denn? Magst du sie mir zeigen?
- 24 B: Also ich hab „Nintendogs“.
- 25 I: Hast du die da, oder?

- 26 B: Also ich hab „Nintendogs“, ich hab „Nintendogs“, „Littest Pet Shop“, und so ein  
27 „Fashion“ (...)
- 28 I: Ah „Fashion House“.
- 29 B: Mhm.
- 30 I: Und was davon spielst du am liebsten?
- 31 B: Also ich spiel jetzt nicht mehr am liebsten „Littlest Pet Shop“ weil ich es schon  
32 durchgespielt habe. Also „Fashion House“ gefällt mir weil, ähm, man da so Frauen kleiden  
33 kann und schminken und alles.
- 34 I: Ja cool. Also „Littlest Pet Shop“ hast du früher am liebsten gespielt aber jetzt hast du es  
35 halt fertig, gell?
- 36 B: Ja.
- 37 I: Und was spielst du jetzt zurzeit am liebsten?
- 38 B: Also ich spiel jetzt am meisten Hundespiele.
- 39 I: Hundespiele?
- 40 B: Ja dieses „Nintendogs“.
- 41 I: Überhaupt mit Tieren wahrscheinlich gerne.
- 42 B: Mhm.
- 43 I: Du holst dir jetzt den Nintendo?
- 44 B: Da ist „Nintendogs“ drinnen.
- 45 I: Und was spielst du wenn du am Computer spielst? Hast du da auch Spiele, oder?
- 46 B: Ja, da meistens hör ich Musik oder ich schau zum Kids-Spiel, ich sehe meine E-Mail  
47 nach oder mein Facebook.
- 48 I: Ah du bist schon auf Facebook?
- 49 B: Mhm. Oder da gibt's eine Seite von „Neo Pets“.
- 50 I: Da kann man auch Minispiele spielen, oder wie?
- 51 B: Also da sind so welche Tiere, so Fantasietiere, die kann man füttern also mit ihnen  
52 spielen.
- 53 I: Mhm
- 54 B: Da gibt's auch zum Beispiel „Schlüsselquest“ ist ein tolles Spiel. Also da kann man  
55 Sachen für sie kaufen.
- 56 I: Aha
- 57 B: Ja und sogar Hintergründe und das spiele ich öfter.
- 58 I: Was gefällt dir so gut an dem Spiel?

59 B: Weil da gibt es so Tiere und sogar da gibt es manchmal Pinsel die man gewinnt und da  
60 kann man verschiedene Farben anmalen. Oder es gibt auch Wirkungen das man sich  
61 Flügel machen kann zum Beispiel Feenflügel. Es gibt auch verschiedene Welten dort.  
62 I: Und was gefällt dir so gut bei „Nintendogs“ zum Beispiel?  
63 B: „Nintendogs“ da kann man halt mit Hunden alles Mögliche machen, wie in Echt. Man  
64 kann sie streicheln, Sachen lernen, also man kann sie füttern. (.)  
65 I: Musst du aufladen? (lacht)  
66 B: Mh (.) Und man kann mit ihnen spazieren gehen und Wettbewerbe machen.  
67 I: Spielst du manchmal am Fernseher? Also habt ihr eine Wii oder eine Playstation?  
68 B: Nein, aber wir haben so ein ganz altes Ding, was wir geschenkt bekommen haben, aber  
69 wir benutzen es nicht, ja.  
70 I: Weißt du wie es heißt, oder?  
71 B: Nein, aber es ist sehr alt.  
72 I: Ok, also das verwendet ihr eigentlich nicht?  
73 B: Nein.  
74 I: Bei Freundinnen spielst du da andere Sachen oder bei Freunden?  
75 B: Also meine Freundinnen die haben auch zum Beispiel auch „Nintendogs“ und man kann  
76 sich gemeinsam verbinden.  
77 I: Ah das ist lustig zusammen spielen gell?  
78 B: Ja zum Beispiel geben dann die Geschenke, also Geschenke schicken zum Beispiel.  
79 Also das kann man auch.  
80 I: Aber da müssen alle das Spiel haben, oder?  
81 B: Ja du müssen alle das gleiche Spiel haben.  
82 I: Spielt ihr auch andere Sachen am DS gemeinsam?  
83 B: Zum Beispiel man kann auch äh also jemanden verbinden obwohl es nicht der gleiche  
84 Nintendo ist.  
85 I: Ja  
86 B: Also es gibt Nintendo DS light, oder einfach normaler Nintendo, aber es funktioniert  
87 trotzdem.  
88 I: Nimmst du ihn manchmal in die Schule mit, oder spielst du dann nur am Nachmittag mit  
89 Freundinnen?  
90 B: Also wenn wir zum Beispiel übernachten oder mal zusammen sind.  
91 I: Spielst du mehr alleine oder mehr gemeinsam mit den Freundinnen?

92 B: Mehr alleine weil ich sie nicht so oft sehe.  
93 I: Ja.  
94 B: Sonst nur in der Schule.  
95 I: Wie viel spielst du denn ca. am Computer und DS?  
96 B: Also DS ungefähr also ganz wenig. Computer vielleicht so eine halbe Stunde.  
97 I: Am Tag, oder?  
98 B: Am Tag.  
99 I: Und jeden Tag, oder ist es unterschiedlich am Wochenende? Am Wochenende ist es  
100 wahrscheinlich anders, oder?  
101 B: Ja am Wochenende spiel ich mich am meisten, weil wenn die Schule ist habe ich fast  
102 keine Zeit.  
103 I: Ja. Hausübung und so weiter, gell?  
104 B. Ja. Aber ich krieg sehr selten Hausübungen nach Hause. Nur wenn ich vielleicht vor der  
105 Lernstunde abgeholt werde.  
106 I: Und dein Bruder spielt andere Spiele als du?  
107 B: Ja, er spielt seine Spiele.  
108 I: Spielst du die auch manchmal oder hast du das schon einmal ausprobiert?  
109 B: Also ich spiel es manchmal weil wenn ich meine durchgespielt habe dann ist es  
110 natürlich langweilig und halt  
111 I: Langweilig ja.  
112 B: Die Spiele sind auch toll das von Mario und Sonic dieses Spiel. (.) Da sind so welche  
113 Wettbewerbe.  
114 I: Das ist jetzt ein Autorennen glaub ich, gell?  
115 B: Ja das ist „Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen“, da kann man Winterspiele  
116 machen zum Beispiel Snowboarden.  
117 (Bruder kommt herein und spielt mit dem DS auf dem Boden)  
118 B: Also es gibt verschiedene zum Beispiel „Mario und Sonic bei den Winter - Olympischen  
119 Spielen“ oder „Mario und Sonic“ einfach normale Olympische Spiele. Zum Beispiel da spiel  
120 ich am meisten zum Beispiel mit einem Mädchen so Eislaufen.  
121 I: Mhm.  
122 B. Das mache ich am meisten. Da kann man Kunststücke machen oder Wettkämpfen.  
123 I: Hast du auch Burschen als Freunde mit denen du spielst?  
124 B: Also Burschen habe ich eigentlich nur meinen Bruder oder meine Cousins, oder

- 125 I: Spielen Burschen andere Sachen?  
126 B: Ja. (lacht)  
127 I: (lacht)  
128 B: Zum Beispiel der Freund vom Stephan (Anm.: jüngerer Bruder) spielt sich sehr oft mit  
129 dem und spielt am meisten Sonic oder so was.  
130 (Bruder sagt Mario Party)  
131 I: Mario Party?  
132 B: Ja, was Stephan nicht hat.  
133 I: (lacht). Gibt's irgendein Spiel das du dir jetzt wünschen würdest? Gestern hast du ja  
134 ganz verschiedene Sachen gespielt gell?  
135 B: Ja ich mag dieses Wii und Playstation wo man singen und tanzen kann.  
136 I: Ja das hast du ja gestern beides gespielt gell? Ich glaub du hast zuerst hab ich gesehen  
137 „Sing Star“ gespielt auf der Playstation, gell?  
138 B: Ja aber dann haben wir gesehen, dann haben wir aufgehört weil da ganz alte Lieder  
139 waren.  
140 I: Ja, das ist dann nicht so gut wenn man den Text nicht kennt, gell?  
141 B: Nein.  
142 I: Dann ist es schwierig.  
143 B: Meine Lieblingslieder sind auf Englisch zum Beispiel von Berühmten zum Beispiel von  
144 Hanna Montana oder vielleicht Rianna oder so.  
145 I: Von Hanna Montana gibt es ja glaub ich auch DS Spiele oder? Oder ich glaub auch Wii  
146 Spiele.  
147 B: Ja DS. Meine Freundin zum Beispiel die hat zum Beispiel ein DS Spiel von Hanna  
148 Montana.  
149 I: Hast du das auch schon einmal ausprobiert?  
150 B: Ja, aber ich hab keine Ahnung wie das geht.  
151 I: Gefällt es dir nicht so gut?  
152 B: Nein.  
153 I: Gibt es irgendein Spiel das du jetzt gerne hättest? Also Hanna Montana nicht, oder?  
154 B: Mhm, nö vielleicht. Meine Lieblingstiere sind Delfine und da gibt es so ein Spiel das  
155 heißt Delfininsel, oder da gibt es ein Spiel wo man also Meerestiere heilt.  
156 I: So wie Tierarzt, oder?  
157 B: Ja. Das würde ich gerne haben, weil Tiere also die mag ich sowieso gern. Und ich
- 158 würde gern ein Spiel haben wo ich etwas mit ihnen machen kann.  
159 I: Warum gefallen dir Tierspiele so gut?  
160 B: Weil, ich weiß nicht, weil ich Tiere sehr mag. Sie sind süß und (. )  
161 I: Hast du ein Haustier?  
162 B: Ein Haustier? Ich hatte ein Meerschweinchen weil meine Mutter hat es mir gekauft aber  
163 sie wusste nicht das sie allergisch ist  
164 I: Oje  
165 B: Und jetzt wohnt unser Meerschweinchen bei unserer Oma.  
166 I: Also kannst du es nicht so oft sehen gell?  
167 B: Nein.  
168 I: Aber wenigstens kannst du es noch manchmal besuchen wenn deine Oma sich drum  
169 kümmert.  
170 B: Ja. Es ähm also es war sehr klein als wir es gekauft haben. Wir haben nur wir waren  
171 nicht sehr lange mit ihm also wir sind nicht wirklich sehr lang bei ihm. Zum Beispiel an den  
172 Schultagen gehen wir nie zur Oma.  
173 I: Ja  
174 B: Wann spielst du gern, oder warum spielst du? Spielst du wenn dir fad ist oder weils  
175 Spaß macht oder weil man es gemeinsam machen kann?  
176 B: Also man kann zum Beispiel also wenn ich grad bei einer Freundin bin spiel ich DS weil  
177 ich damit verbinden kann und weil gemeinsam spielen ist viel lustiger.  
178 I: Ja  
179 B: Ja und ich finde wenn mir fad ist oder Computer oder irgendwas besetzt ist oder so  
180 kann ich nur das spielen weil sonst wäre mir fad. Und ich kann zum Beispiel irgendwelche  
181 andere Sachen machen zum Beispiel malen oder.  
182 I: Oder mit irgendwelchen anderen Sachen spielen, du hast ja da eh auch andere zum  
183 Beispiel Puppenhaus oder so was.  
184 B: Ja „Littlest Pet Shop“ spiel ich auch gern. Weil die Tierchen sind ganz süß oder sonst  
185 übe ich Räder oder Spagat oder sowas.  
186 I: Turnen mit dem Ball vielleicht auch, gell?  
187 B: Ja da kann ich auch so ein Kunststück. (. )  
188 I: Ja? (. ) Magst du es mir zeigen?  
189 B: Ja ok. Weil da fall ich unerträglich weil da kann ich da ausrutschen. Da also ich bin sehr  
190 beweglich. Weil so da ha.

- 191 (Bettina macht einen Spagat)
- 192 I: Wow. Das ist ja fast ein Zirkuskunststück.
- 193 I: Magst du mir mal zeigen was du am Computer spielst jetzt wo er frei ist?
- 194 B: Ja. Meistens tu ich da Musik hören.
- 195 I: Meistens tust du Musik hören?
- 196 B: Ja in Youtube.
- 197 (Wir gehen ins Wohnzimmer, wo auch der Computer steht. Er ist eingeschaltet und in
- 198 Facebook ist „Farm Ville“ geöffnet. Im Hintergrund läuft ein spanisches Radioprogramm
- 199 auf dem PC.)
- 200 I: Ja aber das ist jetzt wahrscheinlich von deinem Bruder, oder?
- 201 B: Das ist von meinem Vater.
- 202 I: Seid ihr alle in der Farm?
- 203 B: Ja.
- 204 I: Wow die ganze Familie
- 205 (Bettina öffnet www.neopets.com)
- 206 B: Also „Neo Pet“ da bin ich oft.
- 207 I: Ist das das was du mir vorher schon gesagt hast?
- 208 B: Ja das sind Fantasietiere. Also meine, also meine, naja die (lacht) also da kann man
- 209 sogar Einhörner haben, oder sowas. Und sie haben verschiedene Namen. (.) Also man
- 210 kann Namen geben oder sagen es ist weiblich oder wie es ist. Zum Beispiel, also das ist
- 211 ein Chabchab und es ist gelb, weiblich, also hier steht da Alter oder die Stimmung da steht
- 212 also was es hat. Zum Beispiel die Pinsel die kann man gewinnen. Zum Beispiel ich hab
- 213 meins so angestrichen.
- 214 I: Kann man dann verschiedene Farben machen oder wie?
- 215 B: Ja und man kann sehen wie es aussieht, bei, also im Regenbogenteich. Da kann man
- 216 sie auch anmalen.
- 217 I: Spielst du am Computer nur Internetspiele? Du hast keine Spiele die man installieren
- 218 muss oder so?
- 219 B: Nein. Zum Beispiel das ist ein schönes Tier. Zum Beispiel das sind was es alles
- 220 machen kann. Zum Beispiel ein Baby gibt's, dort gibt's verschiedene Pinsel. Da sind alle
- 221 Pinsel und da steht der Name. Meinem Bruder gefällt dieser Pinsel.
- 222 I: Feuerfarbe.
- 223 B: Also da steht eh der Pinsel heißt Feuerfarbe.
- 224 I: Feuer-Feuer-deine-Hosen-brennen-Pinsel.
- 225 (Mutter kommt aus der Küche herein mit einem Bild von Bettina. Sie hat eines der
- 226 Fantasietiere nach einer Anleitung nachgezeichnet)
- 227 Mutter: Musst du zeigen auch wie man sowas macht.
- 228 I: Ah ok.
- 229 Mutter: Zu schau die Spiel wie man das machen kann.
- 230 B: Deswegen kommt's da drum. Da kann man auch Feen zeichnen. So wie Pet Pets oder
- 231 Persönlichkeiten. Da spielen die Feen, die sind sehr schwer.
- 232 (Mutter geht ins Kinderzimmer und ruft nach Stephan)
- 233 I: Die sind schon schwer zum Zeichnen, geil?
- 234 B: Ja, ich find diese ist hübsch weil schau da zeigt man wie man sie zeichnet.
- 235 I: Schritt für Schritt quasi.
- 236 B: Mhm. (..) Ja und da gibt es auch die Welten und das ist hier auf der ganzen Weltkugel.
- 237 Da kann man drehen, da sind die ganzen Welten. Und ich geh jetzt ins Feenland weil da
- 238 ist es wirklich hübsch.
- 239 I: Alles rosa (lacht)
- 240 B: Ja, also da ist die Stadt da kann man zum Beispiel Sachen kaufen oder die Malseiten
- 241 oder Spiele gibt es. Ja sogar Feen Neo Pets wenn man sie anmalt. Da gibt es
- 242 verschiedene Sachen
- 243 (Mutter ruft aus der Küche, dass Bettina die Nachrichten ausschalten kann. Bettina
- 244 schaltet das Radio aus.)
- 245 B: Ja und da gibt's (..) das zum Beispiel kann man sich nicht kaufen da muss man
- 246 bezahlen.
- 247 I: Aber das Spiel ist schon gratis oder? Am Computer.
- 248 B: Ja, das ist gratis.
- 249 I: Da muss man nichts bezahlen.
- 250 B: Nein, da kann man also „Neo Pets“ erstellen, man kann mindestens vier haben, sonst
- 251 muss man ein anderes Konto eröffnen.
- 252 I: Ah, ok dann müsste man zahlen oder wie?
- 253 B: Nö, also, nö, also bei diesen Neo Credits da muss man schon zahlen.
- 254 I: Ah, ok.
- 255 B: Ja um so welche Sachen zu kaufen. Weil da muss man schon zahlen. Also Neo Credit
- 256 kannst du dir holen wenn weil in anderen Ländern da gibt's so welche Karten da gibst du

257 halt solche Nummern ein, die da drauf stehn, und dann kannst du dir erst zum Beispiel  
258 irgend sowas von dem kaufen.  
259 I: Ja. Und könntest du überhaupt Wii spielen? Also habt ihr irgendwo einen Fernseher in  
260 der Wohnung?  
261 B: Ja.  
262 I: Im Wohnzimmer nicht, gell?  
263 B: Ja wir haben zwei. Dort und dort.  
264 I: Das ist das Schlafzimmer von den Eltern oder?  
265 B: Ja  
266 I: Da ist einer und der zweite?  
267 B: Da spielst du Schlüsselquests wo du halt gegen andere spielst also wenn du zum  
268 Beispiel erster oder zweiter oder sowas hast dann kriegst du Preise also zum Beispiel  
269 etwas zum anziehen oder sowas.  
270 I: Ah, und spielst du das auch mit Freundinnen oder spielst du das alleine?  
271 B: Also das kann man alleine spielen weil zum Beispiel ein Schnellspiel, da kommt  
272 irgendjemand und dann kannst du gegen ihn spielen.  
273 I: Aber das sind echte Gegner, gegen die du spielst oder?  
274 B: Ja das sind echte, aber man spielt nur gegen den. Da gibt's Minispiele und alles. Und  
275 da geht's darum da musst du fünf Schlüssel holen und dann musst du zu einem Tor gehen  
276 und dann wenn du also gewinnst kriegst du Preise von so einer Schlüsselfee. (.) Also  
277 ungefähr sieht es so aus, da sind verschiedene Sachen. Da nimmst du alle Schlüssel  
278 musst du nehmen um dann zu diesem Tor zu gelangen. Da wählst du die Richtung, zum  
279 Beispiel da bei diesen Sternkreisen da sind die Minispiele, es gibt ganz verschiedene.  
280 Aber es dauert schon ein bisschen lange bis man gewinnt.  
281 I: Obwohl es ein Kurzspiel ist.  
282 B: Ja, es ist ein Schnellspiel aber es dauert schon lange.  
283 I: Ja.  
284 B: Da muss man also es geht um alle Schlüssel zu nehmen. Und da gibt's andere Spiele  
285 beim Spielzimmer, da kannst du dir einfach irgendeins aussuchen das du gerad spielen  
286 willst und das gibt dir trotzdem Geld um dir was zu kaufen.  
287 I: Gibt es eigentlich irgendein Spiel das du dir zurzeit gerade wünscht, oder?  
288 B: Mhm ich weiß nicht.  
289 I: Ein Sing- oder Tanzspiel oder so?

290 B: Mhm wenn du dir Sachen kaufst die gibt es alle die sind alle hier. Und hier kannst du  
291 zur Bank gehen, also da kannst du dann zur Apotheke oder so. Es gibt ganz verschieden  
292 Sachen. (.)  
293 I: Na bitte da kannst du ja eigentlich irrsinnig viele Sachen machen und es kostet gar  
294 nichts.  
295 B: Ja.  
296 I: Kannst du dich lang beschäftigen mit dem Spiel, gell?  
297 B: Mhm. Ja da kannst du sogar essen bekommen. Ich geh immer täglich. Da kann man  
298 also erkunden zum Beispiel hier. Da kriegst du gratis essen, aber das kannst du nur  
299 täglich.  
300 I: Kann man einmal am Tag essen oder wie?  
301 B: Ja einmal am Tag kann man das holen und ja und zum Beispiel es gibt auch  
302 Neuigkeiten wenn es vielleicht etwas neues gibt. Ja wenn man das also anziehen kann  
303 und ganz verschieden vielleicht wenn es was neues Sachen gibt. (.) Hintergründe kann  
304 man sich auch kaufen, ganz verschiedene. (..) Und die kann man dann also anziehen  
305 kann man dann gestalten, also das muss man erst vom Inventar abholen.  
306 I: Mhm  
307 B: In Youtube da höre ich Musik an.  
308 I: Und auf Facebook spielst du da auch?  
309 B: Mhm.  
310 I: Was spielst du auf Facebook?  
311 B: Da gibt's zum Beispiel ein paar Spiele zum Beispiel „Petville“ oder „Farmville“ da musst  
312 du dich jeden Tag drum kümmern, füttern, oder vielleicht oder kannst du sogar die Nachbarn  
313 haben die du helfen kannst oder irgendwas machen mit denen.  
314 I: Was spielst du da am liebsten am Computer?  
315 B: Am Computer spiel ich am liebsten ähm also so ein paar Spiele. Also das auf Spanisch.  
316 I: „Neo Pets“ ist dein Lieblingsspiel, oder?  
317 B: Ich weiß nicht obs da ich hab sehr viele Spiele.  
318 (Bettina googelt „chicas juegos“ - Anm.: Spanisch für „Mädchen Spiele“)  
319 I: Chicas?  
320 B: Ja das ist, also so spanische Spiele. Also Spiele, also, (.) also Spiele für also (.)  
321 I: Spiele für Mädchen?  
322 B: Ja für Mädchen und da kannst du ganz viele Spiele finden.

- 323 (Bettina öffnet [www.juegosdechicas.com](http://www.juegosdechicas.com))  
324 B: Ich schreib's auf Spanisch. Und da gibt es eine Welt das gratis ist. Und da gibt es sehr  
325 viele verschiedene Spiele. (...)  
326 I: „Juegos de chicas“. Und gibt es auch eigene Spiele für Burschen, dann auch auf  
327 Spanisch? Auf diesen spanischen Homepages?  
328 B: Ja.  
329 I: Spielst du die auch, oder spielst du nur die Mädchenspiel?  
330 B: Nur die Mädchen Spiele, weil die mag ich nicht so von den Buben. Meistens bin ich auf  
331 Youtube, da kann man Videos und Musik und alles hören.  
332 I: Aber keine Spiele spielen, gell?  
333 B: Nein.  
334 I: Und warum gefallen dir die Buben-Spiele nicht?  
335 B: Weil ich find die sind irgendwie so blöd, mir gefallen sie einfach nicht.  
336 I: Was muss man da machen?  
337 B: Also, zum Beispiel es gibt ganz verschieden Spielen von Buben. Zum Beispiel meinem  
338 Bruder gefällt „Sonic“.  
339 I: Ist das so ähnlich wie das was er auf dem DS spielt?  
340 B: Ja das ist „Sonic und Mario bei den olympischen Spielen“, das gefällt mir ein bisschen  
341 besser weil da auch Mädchen dabei sind zum Beispiel Peach oder Daisy das sind die  
342 Prinzessinnen.  
343 I: Mhm  
344 B: Und zum Beispiel bei einem Spiel geht's darum also Nintendo das Mario in den Welten  
345 weiterkommt um Peach zu retten, also.  
346 I: Ja. Und die anderen Bubenspiele gefallen dir nicht, weil es keine Mädchen gibt die man  
347 spielen kann, oder?  
348 B: Ja und ich weiß nicht aber (...) mir gefallen einfach nicht die Spiele weil (...) weiß ich  
349 nicht sie gefallen mit einfach nicht zum Beispiel „Sonic“.  
350 I: Was muss man da machen bei den Spielen, zum Beispiel schießen und solche Sachen  
351 oder Autorennen, oder?  
352 B: Nein da gibt es zum Beispiel, mein Lieblingsspiel von Mario ist das. Das ist mein  
353 Lieblingsspiel also von Mario.  
354 I: Wer findet denn da die ganzen Spiele im Internet. Findest du das selber oder suchen dir  
355 das deine Eltern raus?  
356 B: Nein die such ich selber, weil ich zum Beispiel irgendein Spiel kenn, das ich oder eine  
357 Website die ich suche und dann schreib ich sie einfach hin und dann finde ich sie  
358 meistens. (...) Genau  
359 I: Und die Spiele die du am DS hast, suchst du die selber aus oder kaufen die deine Eltern  
360 für dich?  
361 B: Also mhmm halt, die such ich.  
362 I: Oder sagst du ihnen was du haben willst?  
363 B: Mhm also wenn ich zum Beispiel Geld hab dann gehen wir zu einem Geschäft und  
364 kaufen das einfach.  
365 I: Also von deinem Taschengeld manchmal auch?  
366 B: Ja, zum Beispiel.  
367 I: Musst du da lange sparen bis du dir ein Spiel leisten kannst?  
368 B: Ja ich muss sehr (...)  
369 I: Weil die neuen Spiele sind ja oft teuer, gell?  
370 B: Ja  
371 I: Oder kriegst du da auch zum Geburtstag ein bisschen Geld.  
372 B: Mhm. (...) Da gibt's ganz viele Spiele. Die von Mario die mag ich am meisten.  
373 I: Aber ich glaub deutsche Gratisseiten mit Mariospielen gibt's nicht oder?  
374 B: Nein, die gibt's nicht. Weil Mario is oft halt (...) ja es ist oft englisch.  
375 I: [juegosdemariobrosgratis.com](http://juegosdemariobrosgratis.com)  
376 B: Meine Lieblingssängerin ich hab ganz viele. Sogar Bands und so.  
377 I: Aber da kannst du nicht mitsingen gell? Nicht so wie bei Singstar.  
378 B: Nein.  
379 I: Oder singst du auch manchmal mit und tanzt mit?  
380 B: Nö, hier zum Beispiel es gibt ganz viele Lieder die ich mag und das zum Beispiel das ist  
381 mit Text da kann ich mitsingen.  
382 (Bettina hat auf Youtube das Lied „Tick Tock“ von Kesha mit Text heraus gesucht)  
383 I: Ah machst du das manchmal?  
384 B: Ja das mach ich sogar sehr oft.  
385 I: Das ist ja dann auch fast wie ein Computerspiel. Wie Singstar nur ohne Mikrofon.  
386 B: Ja.  
387 I: Und es sagt dir niemand ob du falsch singst halt.  
388 B: Ja oder mit Punkten oder sowas. Manchmal kann man da sogar Filme schauen.

- 389 I: Mhm.  
390 B: Zum Beispiel da gibt's Part 1. Also da gibt's zum Beispiel „Oben“ das hab ich mal  
391 gesehen. Part 1 oder Teil 1 ungefähr. Das hab ich schon mal gesehen. Und manchmal  
392 sing ich sogar Karaoke also. Also da singt niemand mit.  
393 I: Wenn du dir ein Spiel wünscht für den DS oder so, woher kennst du das, dann? Kennst  
394 du das aus der Werbung oder von Freundinnen, oder?  
395 B: Von der Werbung weiß ich meistens.  
396 I: Oder halt vom Spielefest wo man ausprobieren kann gell?  
397 B: Ja.  
398 I: Oder siehst du auch manchmal bei Freundinnen irgendwelche Sachen die du dann auch  
399 gerne hättest?  
400 B: Ja z.B. meine Freundin hat so „Tinkerbell“ und das (.)  
401 I: Das hättest du auch gerne?  
402 B: Ja  
403 I: Und das Tinkerbell wünscht du dir jetzt? Aber musst lange warten bis zum Geburtstag,  
404 oder kaufst du dir das selber?  
405 B: Also das, ich muss schon warten bis ich gespart habe und dann.  
406 I: Kriegst du jede Woche Taschengeld?  
407 B: Nö ,also ich krieg jetzt nicht mehr so viel Taschengeld. Also ich krieg jetzt nicht mehr  
408 Taschengeld, ich weiß nicht wieso. Mein Vater hats gesagt. Also ich wird bald wieder  
409 kriegen aber ich weiß nicht wann das sein wird.  
410 I: Also das ist nicht regelmäßig, also nicht jeden Montag zum Beispiel?  
411 B: Nein, also früher haben wirs immer jeden Freitag gekriegt, dann jeden Samstag und  
412 jetzt kriegen wir keins mehr.  
413 I: Wie viel habt ihr da bekommen?  
414 B: 2€  
415 I: Ah da muss man dann auch halt ein bisschen sparen halt bis man das Geld für ein Spiel  
416 hat.  
417 B: Mhm. Eh, also ich hab mal ganz viel gespart und hab also mit meinem Vater den  
418 Nintendo DS gekauft.  
419 I: Ah super, den hast du dir selber gekauft dann eigentlich?  
420 B: Ja, eigentlich.  
421 I: So halb wahrscheinlich.  
422 B: Ja, weil ich hab schon sehr viel gespart und dann hab ich also bei so einem Fest da  
423 hab ich dann also von meiner ganzen Familie also Geld gekriegt, weil ich gesagt hab ich  
424 spare für Nintendo und ich würd gern vielleicht ein bisschen Geld haben.  
425 I: Ah super. Kaufst du dir eh auch viel selber oder?  
426 B: Ja.  
427 I: Gibt's auch manchmal das deine Eltern dir ein Spiel nicht erlauben, oder?  
428 B: Mhm ich weiß nicht zuerst als wir  
429 I: Oder interessiert dich das eh nicht?  
430 B: Als wir kaufen wollten da haben wir gesagt nur Spiel wo man damit zum Beispiel zum  
431 Kochen oder zum Rechnen also dazu gibt's auch also Spiele.  
432 I: Aber irgendeins das sie dir verbieten gibt's nicht oder?  
433 B: Mhm, ich weiß nicht.  
434 I: Oder gibt's irgendein Spiel, wahrscheinlich willst du eh kein Spiel wo man abschießen  
435 muss oder sowas, oder?  
436 B: Nein, die Spiele mag ich nicht.  
437 I: Also müssen sie dir gar nichts verbieten.  
438 B: Nein (...) Schau mal ich schau hier rein aber nicht so oft.  
439 I: Deine E-Mails schaust du nicht so oft nach?  
440 B: Nein. (.) zum Beispiel von meinen Freundinnen in der Schule da schau ich auch mal.  
441 Da reden wir auch manchmal über Computer und so  
442 I: Ah chatten  
443 B: Ja  
444 I: Über Facebook, oder?  
445 B: Also, nein also über E-Mail.  
446 I: Ah, ok.  
447 B: Also manche Freundinnen nehmen den von ihrer Mutter weil sie noch keinen eigenen  
448 haben.  
449 I: Und du hast deine eigene E-Mail Adresse schon?  
450 B: Mhm. Und ein paar Freundinnen auch.  
451 I: Sehr viel praktischer eine eigene.  
452 (Mutter kommt wieder aus der Küche herein)  
453 Mutter: Sie will immer etwas, aber wir müssen immer kontrollieren was sie bekommt, was  
454 sie schaut. Ist auch ein bisschen mühsam für uns aber wir kontrollieren alles. Sie können

455 kein Fernsehen sehen, es ist Fernseher aber nur für ähm Filme. Und wenn sie bei uns  
456 sind sie dürfen kein, zum Beispiel keine Erwachsenenfilme sehen oder mit Blut oder mit  
457 Gewalt es ist verboten. Auch bei Videospielen besondere bei ihm.  
458 I: Sie hat eh gesagt es interessiert sie nicht so, eigentlich Gewaltspiele?  
459 Mutter: Ja und trotzdem wenn sie eine neue Webseite schaut ich schau immer nach weil  
460 es ist sehr gefährlich. Und sie weiß schon.  
461 I: Zu Hause kann man es ha noch kontrollieren, aber wenn sie bei Freunden sind, gell?  
462 Mutter: Ja, aber bei uns ist es nicht so oft das sie.  
463 I: Und die Cousins, die spielen wahrscheinlich auch andere Sachen hast du vorher gesagt  
464 gell?  
465 Mutter: Sie hat keine Verwandten hier, die so alt wie sie sind.  
466 B: Que pasa con Daniel?  
467 Mutter: Ja sie hat einen Cousin, was sie einmal im Jahr, zweimal aber es ist nicht das sie  
468 bei ihm ist oder.  
469 I: Ja ich hab eh schon alle Fragen beantwortet.

470

## Interviewtranskript Fall D

Interview mit Sira am 10. Februar 2010 (16Uhr)

I=Interviewerin

S=Sira

Interviewdauer: 50min

- 1 (Im Kinderzimmer, das sich Sira mit ihren 3 Brüdern teilt. Ich sitze am Schreibtisch.)
- 2 I: Dein Bruder ist älter als du oder jünger?
- 3 S: Ich bin älter
- 4 I: Und du bist jetzt?
- 5 S: Er ist älter, ich bin zweitältester.
- 6 I: Wie alt bist du?
- 7 S: Acht und er ist Zehn.
- 8 Bruder: Acht
- 9 I: Und du bist der Jüngste?
- 10 Bruder: Ja
- 11 I: (lacht) Was hast du denn für Spielsachen? Du hast glaub ich gesagt du hast Nintendo oder so? Magst du mir das mal zeigen?
- 13 S: Das gehört ihm (deutet auf älteren Bruder).
- 14 I: Das gehört ihm? Aber du spielst auch damit, oder?
- 15 S: Ja.
- 16 (Sira holt den Nintendo DS aus einem Schrank.)
- 17 I: Versteckt damit man nicht immer spielen kann?
- 18 Mutter: Kinder, kleine Kinder.
- 19 S: Der macht immer so was.
- 20 I: Und hast du eigene Spiele auch auf dem DS, oder?
- 21 S: Also ich hab gar keines.
- 22 (Mutter sagt etwas auf Arabisch zu Sira. Es fällt das Wort „Gameboy“)
- 23 I: Du hast einen Gameboy?
- 24 Mutter: Gameboy schon, Playstation.
- 25 Bruder: Playstation
- 26 S: Da oben, ganz oben.
- 27 I: Ja. Das spielst du aber nicht sehr oft wenn du das am Kasten hast, oder?
- 28 S: Nicht so oft, der macht sonst immer alles kaputt (deutet auf jüngsten Bruder).
- 29 I: Wie alt ist er denn?
- 30 S: Zwei.
- 31 I: (lacht). Ok. Magst du mir mal zeigen was du hast. Was spielst du wenn du spielst?
- 32 S: „Mario Kart“
- 33 I: Spielst du nur Mario Kart?
- 34 Bruder: Ich hab auch andere.
- 35 S: Da drinnen. Die können wir auch auf dem Gameboy spielen, aber da geht es auch.
- 36 I: Und du spielst nur Mario Kart wenn du DS spielst?
- 37 S: Ja
- 38 I: Was hast du denn auf dem Spielefest gespielt? Du hast am Spielefest glaub ich ganz viele Spiele gespielt, gell?
- 40 S: Ja
- 41 I: So Gitarre und das Tanzspiel hast du glaub ich auch gespielt, gell?
- 42 S: Ja
- 43 I: Hat dir das Spaß gemacht?
- 44 S: Ja
- 45 I: Hättest
- 46 S: Aber die Gitarre war ur schwer zu spielen.
- 47 I: Was hat dir denn am meisten Spaß gemacht?
- 48 S: Tanzen (.) und Singen.
- 49 I: Und sonst zu Hause spielst du „Mario Kart“. Was spielst du wenn du auf der Playstation spielst?
- 51 S: Aber beim Playstation spielen wir nicht immer. Als wir in Oberösterreich waren da spielen wir immer wenn wir wollten.
- 53 Bruder: Wir hatten da eine große Wohnung!
- 54 I: Ja
- 55 Mutter: Und das ist schwierig
- 56 S: Und wir hatten, wir mussten nicht immer so reingeben sondern da war so
- 57 I: Konntet ihr spielen lassen
- 58 Mutter: Ja

- 59 I: Unterschiedlich  
60 (Mutter sagt etwas auf Arabisch zu Sira.)  
61 S: Ja ich spiele im Haus auch Ballett da mach ich Spagat.  
62 I: Echt, magst du mal zeigen?  
63 (Sira macht einen Spagat)  
64 I: Wow (lacht)  
65 Mutter: (lacht)  
66 I: Deswegen hat dir das Tanzspiel so viel Spaß gemacht  
67 (Mutter sagt etwas auf Arabisch zu Sira.)  
68 S: Aja, ich kann auch meine Füße auf meinen Kopf da legen.  
69 I: Echt? Ist das auch Ballett?  
70 S: Ja, das hab ich von meiner Freundin.  
71 (Sira legt sich auf den Bauch und streckt ihre Füße zum Kopf hinauf.)  
72 I: Wow (...) Und habt ihr auch einen Computer zu Hause, oder?  
73 S: Ja aber der ist da draußen (deutet auf das Wohnzimmer).  
74 I: Spielst du auch am Computer, oder?  
75 S: Ja, sogar sehr viel.  
76 I: Magst du mir mal zeigen was du dort hast? (...) Gehen wir rüber?  
77 S: Ja  
78 (Wir gehen hinüber ins Wohnzimmer.)  
79 S: Aber der ist verstellt. Da muss ich immer da  
80 I: Setz ich mich mal da zu dir. (...) Habt ihr da, spielst du Spiele aus dem Internet oder  
81 spielst du Spiele die ihr so gekauft habt?  
82 S: Im Internet. (.) Es gibt auch immer so zwei Spieler.  
83 I: Hättest du gern andere Spiele noch?  
84 S: Ja  
85 I: Oder hättest du gern einen eigenen DS? Gibt es irgend sowas was du dir wünschst von  
86 deinen Eltern, oder?  
87 S: Na. Ein DS und dass wir noch eine größere Wohnung haben, dass ich einen eigenen  
88 Zimmer hat mit einer selbenen Gitarre und  
89 (Computer fährt hoch)  
90 I: Wie lang wohnt ihr denn schon hier?  
91 S: Ähm so
- 92 Mutter: Drei Jahre  
93 I: Drei Jahre?  
94 S: 2007 müssen wir da gekommen weil  
95 I: Ah  
96 S: Wir sind lange in Oberösterreich  
97 I: Ja, ihr wart lange in Oberösterreich. (...) Und in Oberösterreich hat es euch besser  
98 gefallen, oder?  
99 S: Ja, da hatten wir eine bessere Wohnung, sehr viel Platz und der Klo war nicht so eng  
100 sondern.  
101 I: Seid ihr wegen der Arbeit nach Wien gekommen, oder?  
102 S: Nein.  
103 (Computer ist hochgefahren. Yahoo Messenger startet sich.)  
104 I: Ah, der Yahoo Messenger ist der auch von dir, nein oder? Von deinem Vater  
105 wahrscheinlich.  
106 S: Das macht immer mein Vater, ich kann das nicht.  
107 I: Du tust noch nicht chatten oder so?  
108 S: Ich kann nur seine E-Mails schreiben aber sein Kennwort kenne ich noch nicht so gut.  
109 I: (lacht) Schreibst du mit Freundinnen E-Mails, oder? (.) Hast du noch keine eigene E-Mail  
110 Adresse wahrscheinlich, gell?  
111 S: Nein.  
112 I: Spielst du manchmal auch bei Freundinnen? Die haben vielleicht ja auch eine Wii oder  
113 eine Playstation oder sowas.  
114 S: Nein, aber eine Freundin habe ich schon immer. Sie kommt mich dann besuchen wenn  
115 ich mal Geburtstag hab oder meine Mutter.  
116 I: Bei ihr warst du noch nicht.  
117 S: Nein  
118 I: Ok.  
119 S: Aber ich kann sie mal besuchen oder sie kann mich besuchen. (Sira übersetzt ihrer  
120 Mutter was ich gefragt habe.)  
121 (Mutter sagt etwas auf Arabisch zu Sira.)  
122 S: Ja! Und ich hab noch eine Freundin die ist neben uns und sie heißt Ayse.  
123 Bruder: Da spielen wir immer mit Xbox und Wii.  
124 S: Ja ich muss weiter.

- 125 I: Ah ok geht ihr da gemeinsam rüber?  
126 Bruder: Ja, weil da ist auch mein Freund.  
127 S: Ich hab auf „freeze“ gedrückt.  
128 I: Das ist die Homepage die du immer schaust?  
129 S: Ja und da ist es schon gedrückt worden.  
130 I: friv.com  
131 S: Ja, ich schreib nur fett. Aber da gibt es 250 Spiele.  
132 I: Das ist deine Lieblingsseite zum Spielen?  
133 S: Und es gibt noch Spiele auf dem Fenster.  
134 I: Wer hat dir das denn gezeigt?  
135 S: Meine ähm Cousine.  
136 I: (lacht)  
137 S: Ähm und ich kann's noch vergrößern. (...) So ist es vergrößert worden und ich muss  
138 nicht alles machen.  
139 I: Und welches Spiel spielst du da am liebsten?  
140 S: Ähm, welches spiele ich am besten? Alle. Ich mag alle.  
141 I: Wie oft spielst du das circa? Spielst du jeden Tag oder spielst du nur manchmal?  
142 S: Fast jeden Tag. Sonst sagt mir immer mein Vater ich soll nie immer nur lernen.  
143 I: (lacht). Du sollst nicht immer nur lernen, sondern manchmal auch spielen?  
144 S: Ja, er sagt dann.  
145 I: Achso er sagt dann du sollst lernen damit du nicht so viel spielst.  
146 (alle lachen)  
147 Mutter: Eine Woche nicht spielen, dann wie heißt das? Freitag?  
148 S: Freitag, Samstag und Sonntag.  
149 Mutter: Ja, schon spielen.  
150 I: Freitag, Samstag, Sonntag spielst du dann mehr?  
151 Mutter: Ja.  
152 I: Am Wochenende.  
153 S: Ja da spiel ich immer am meisten.  
154 I: Wie viel spielst du denn so unter der Woche an einem Tag? Eine Stunde oder länger  
155 oder weniger?  
156 S: Eine Stunde, oder eine halbe.  
157 I: Eine halbe bis eine Stunde, ok.  
158 S: Sonst spiel ich immer alles. Das ist mein Lieblingsspiel.  
159 I: Spielst du dann immer alleine, oder spielst du mit deinem Bruder gemeinsam?  
160 S: Es gibt auch Zwei-Spieler-Spiele.  
161 (Sira deutet auf ein Kampfspiel auf der Seite.)  
162 I: Kämpfen spielst du?  
163 S: Mhm. Und ich mach auch Karate.  
164 I: Karate?  
165 S: Ja, mit meinem Mittelbruder.  
166 I: Wer fehlt noch?  
167 Bruder: Mein Bruder Karim.  
168 S: Er geht noch in Kindergarten.  
169 I: Wer ist der älteste? Du bist der älteste?  
170 Bruder: Ja  
171 S: Ich bin die Zweit-Älteste.  
172 I: Und der Karim ist noch dazwischen?  
173 (Sira hat ein Minispiel gestartet.)  
174 I: Das ist ja ein richtiges Winterspiel.  
175 S: Ja. Da will er (deutet auf kleinen Bruder) immer spielen, aber das geht nicht.  
176 I: (lacht). Lässt er dich dann auch manchmal spielen?  
177 S: Nein er lässt mich nicht. (.) Er kommt immer wenn wir irgendwo hingehen.  
178 (Mutter sagt etwas auf Arabisch zu Sira.)  
179 S: Ja und eigentlich gehe ich immer zu meiner Wahl-Oma und gehe auch mit Spielkarten.  
180 (Sira zeigt mir ein Kartenspiel - „Schwarzer Peter“)  
181 I: Das spielst du mit deiner Oma dann immer?  
182 S: Ja.  
183 I: Deine echte Oma ist in Ägypten, oder?  
184 S: Ja. Die macht immer alle Hausaufgaben für mich.  
185 I: Deine Wahl-Oma hilft dir bei den Hausaufgaben?  
186 S: Nicht meine Wahl-Oma meine andere Oma. Als ich, wenn ich immer arabische  
187 Hausaufgaben mach, macht sie immer für mich alles meine Oma.  
188 I: Gehst du in eine arabische Schule wo du auch arabische Hausaufgaben hast?  
189 S: Nein, ich lernen nur, eine Lehrerin kommt immer zu mir.  
190 I: Ah, ok. Einen Kurs quasi.

- 191 S: Ja, und eine Englisch-Lehrerin auch.  
192 I: Dann kannst du eigentlich schon drei Sprachen.  
193 S: Englisch und nur ganz wenig arabisch.  
194 I: Aber ist schwierig, gell? Mit drei Sprachen ist schon viel.  
195 Mutter: Ist nicht gut.  
196 I: Aber es sind verschiedene Sprachen  
197 Mutter: Englisch spricht sie gut und arabisch nicht.  
198 I: (lacht) Aber es ist sehr unterschiedlich oder arabisch, englisch und deutsch, also nicht so  
199 Mutter: Was ist?  
200 I: Die Sprachen sind unterschiedlich.  
201 Mutter: Ja schon. Ja wir sprechen Deutsch, Englisch in Schule.  
202 (Sira drückt mir Spielkarten in die Hand)  
203 S: Das sind deine Karten.  
204 I: Das sind meine Karten?  
205 S: Ja, immer wenn etwas gleich ist dann legst du es da drüben hin.  
206 I: Wenn du die gleichen Karten hast? Wo sind die gleich?  
207 S: Nein nicht.  
208 I: Ah da oben auf der Ecke.  
209 (Wir spielen mit den Karten. Der kleine Bruder gibt mir immer wieder Karten vom Stapel)  
210 S: Mein Bruder nervt.  
211 I: (lacht)  
212 S: Immer wenn er da ist.  
213 I: Computerspielen lässt er dich nicht gell?  
214 S: Nein.  
215 (Wir spielen weiter Karten)  
216 I: Und wenn ihr bei der Ayse seid und ähm X-Box Spiele spielt was spielt ihr da dann?  
217 S: Ich ähm bei der Ayse gibt es nicht solche Spiele, sondern das ist bei meiner Freundin  
218 Angie.  
219 I: Ah bei der Angie ok.  
220 S: Angelina aber wir sagen Angie.  
221 I: Und was spielst du wenn du bei der Angie bist?  
222 S: X-Box und Talkie Talkie aber das ist zu teuer. Die sind dann weggezogen und das wars  
223 dann ich kann sie nicht mehr besuchen.
- 224 I: Wo habt ihr denn überhaupt einen Fernseher? (..) Ah da. (lacht) Ist mir gar nicht  
225 aufgefallen.  
226 S: Fast wie im Kino, als ich das erste Mal-  
227 I: Ich habe auch keine Karten mehr.  
228 S: Ich auch nicht.  
229 I: Und Playstation habt ihr auch hast du gesagt?  
230 S: Ja.  
231 I: Und was spielst du auf der Playstation?  
232 S: Ähm Rennen mit Autos.  
233 I: Autos? Magst du gar keine Mädchen Spiele, typische?  
234 S: Nein  
235 I: Spielst du gern Autorennen?  
236 S: Ich bin der König.  
237 I: Müssten wir nicht abheben mal, ich glaub. (..) Ich glaub wir müssen abheben einmal.  
238 S: Ja. (..) Willst du mal, dass wir Playstation spielen?  
239 I: Willst du? Magst du mir zeigen was ihr habt?  
240 (Sira sagt etwas zu ihrer Mutter auf Arabisch. Die Mutter geht ins Kinderzimmer und holt  
241 die Playstation vom Kasten)  
242 I: Hast du in Oberösterreich noch andere Spiele gehabt? Oder hast du da auch die  
243 gleichen? Da hast du wahrscheinlich auch schon die Playstation gehabt vorher oder?  
244 S: Ja, aber war zu teuer da aber wir haben sie trotzdem gekauft.  
245 (Die Mutter gibt den Brüdern die Playstation. Der ältere beginnt sie aufzubauen.)  
246 S: Ich spiele mal mit dem DS.  
247 I: Da hast du gesagt spielst du nur Mario Kart? Die anderen Spiele hast du noch nie  
248 ausprobiert, oder?  
249 S: Ja aber die sind blöd find ich.  
250 I: Und die Gameboy Spiele?  
251 S: Oh mein Bruder hat den Gameboy.  
252 I: Was spielst du am Gameboy am liebsten?  
253 S: Ähm auch nur Mario.  
254 I: Habt ihr da auch Mario Kart oder habt ihr da was anderes? Super Mario oder?  
255 S: Da haben wir nur dieses Spiel. (..)  
256 I: Und am Computer dieses Wettkampf-Spiel ist das so ein Kampf-Spiel oder?

- 257 S: Ja da gibt es auch-
- 258 I: Das spielst du immer mit deinem Bruder?
- 259 S: Ja da spiel ich am besten. Da gewinne ich immer.
- 260 I: Kannst du das besser als er? (lacht) Und mit deinem anderen Bruder, der jetzt nicht da ist, dem Karim spielst du mit dem auch manchmal?
- 262 S: Mhm.
- 263 (Der ältere Bruder hat begonnen auf der Playstation „Grand Theft Auto“ zu spielen)
- 264 I: (...) Aber zu zweit Mario Kart kann man nicht spielen gel? Immer abwechselnd.
- 265 S: Mhm.
- 266 I: Wenn ihr Spiele bekommt woher kriegt ihr die, von den Eltern gekauft oder geschenkt, oder?
- 268 S: Geschenkt und so.
- 269 I: Aber ihr kauft euch nicht selber Spiele, oder? Oder hast du schon einmal selber auch ein Spiel gekauft?
- 271 S: Nein
- 272 I: Und wer sucht dann das Spiel aus? Suchen das eure Eltern aus oder ihr?
- 273 S: Wir und (.)
- 274 I: Sagt ihr immer wir wünschen uns dann das und das Spiel?
- 275 S: Ja.
- 276 I: Und dann bekommt ihr das auch?
- 277 S: Mhm.
- 278 I: Und wenn ihr euch ein Spiel wünscht woher kennt ihr das dann? Kennt ihr das von Freunden oder vom Spielefest oder so?
- 280 S:Hm. Ich wollte schon mal einen Hula-Hoop-Reifen kriegen.
- 281 I: Und Computer- und Videospiele? Oder hast du dir da noch nie was gewünscht? Für den DS und so?
- 283 S: Oja schon sogar sehr viel.
- 284 I: Woher kennst du das dann? (.) wenn du es dir wünscht? Aus der Werbung oder von Freunden (.) oder vom Spielefest?
- 286 S: Das steht so in einer Zeitung.
- 287 I: Ist das eine Kinderzeitung?
- 288 S: Ja.
- 289 I: Und da sind Werbungen für Video-Spiele drinnen?
- 290 S: Ja.
- 291 I: Welche Spiele hast du dir zum Beispiel gewünscht? Fällt dir noch eines ein?
- 292 S: Also ich spiele immer sowas wie Babysitter oder mit meinem Babybruder oder dem kleinen Bruder zum Beispiel Doktor weil ich hab auch Doktorspiele weil das hat mir meine Mutter geschenkt.
- 295 I: Ist das für den Gameboy, oder?
- 296 S: Was?
- 297 I: Dieses Babysitter-Spiel zum Beispiel?
- 298 S: Nein.
- 299 I: Das ist gar kein Computerspiel, oder?
- 300 S: Es gibt auch ein Computerspiel für Babysitter.
- 301 (Sira spielt noch immer „Mario Kart“ auf dem DS)
- 302 I: (...) Das machst du gerne so Autorennspiele und Kampfspiele oder?
- 303 S: Ja. „Super Mario Kart“
- 304 I: Hast du immer schon „Mario Kart“, war das immer schon dein Lieblingsspiel oder hast du auch ein anderes Lieblingsspiel gehabt?
- 306 S: Ich habe auch ein anderes Spiel gerne gespielt.
- 307 I: Weißt du noch welches das war? Was du gerne gespielt hast am DS oder am Gameboy?
- 309 S: Da hatten wir noch keinen Gameboy oder so einen DS. (..) Da haben wir nur Playstation gehabt.
- 311 I Und was hast du da immer gerne gespielt?
- 312 S: Gerne?
- 313 I: Mhm, was war dein Lieblingsspiel? Du hast gesagt du hast ein anderes Lieblingsspiel gehabt.
- 315 S: Ja hatte ich ja auch.
- 316 I: Weißt du noch was das war?
- 317 S: Ah „Spongebob“
- 318 I: „Spongebob“?
- 319 S: Ja da gibt es auch so ein Spiel. (.)
- 320 I: Und „Spongebob“ das war auf der Playstation das Spiel?
- 321 S: Ja (..)
- 322 I: Was gefällt dir denn so gut bei „Mario Kart“? Warum spielst du das so gerne?

- 323 S: Weil da kann ich immer alles spielen also es gibt immer Grand Prix, Zeitfahren,  
324 Wettkampf.  
325 (In der Küche ist irgendetwas hinunter gefallen)  
326 I: Oje  
327 S: (...) Willst du auch mal versuchen.  
328 I: Ja.  
329 (Sira wählt in „Mario Kart“ den Regenbogen-Boulevard aus)  
330 S: Ich spiel das nochmal und dann spielst du ok?  
331 I: Jaja, kein Problem.  
332 S: Geht das auch für dich leichter?  
333 I: Ich glaub ich kenn das Spiel eh.  
334 S: Dieses?  
335 I: Ja (...) Aber das ist besonders schwer die Welt mit den Regenbogen.  
336 S: Nein.  
337 I: Findest du nicht?  
338 S: Für mich nicht so ganz.  
339 I: Da kann man immer runterfallen.  
340 S: Nicht so ganz. (...) Das gefällt mir immer am besten. Das hier.  
341 I: Wenn man bergauf fährt? Aso durch diesen Tunnel da, gell?  
342 S: Ja (...) Wow, da kann ich jetzt schon fliegen. (...) Ich kann immer spielen.  
343 I: Also macht dir das Spaß wenn du fliegen kannst?  
344 S: Ja manchmal auch wenn ich-  
345 I: Und du fährst da jetzt alleine.  
346 S: Ja.  
347 I: Gar nicht gegen andere. Fährst du lieber alleine?  
348 S: Auch mit Geist, es gibt auch mit Geist fahren.  
349 I: Und was macht mehr Spaß, alleine fahren oder wenn man gegen Andere fährt?  
350 S: Gegen Andere. (...) Jetzt bin ich schon bei der zweiten Runde. Wow.  
351 I: Aber DS spielst du wahrscheinlich meistens alleine, weil das kann man nicht  
352 zusammenspielen, gell?  
353 S: Nein.  
354 I: Nur am Computer.  
355 S: Oja, oja man kann das schon zusammen spielen, aber man muss dann einen zweiten
- 356 DS haben. (...) Da kann man zu zweit spielen,  
357 I: Und mit deinem Bruder spielst du eher Playstation oder Computer, gell?  
358 S: Ja. (...) Fühlt sich ur gut an, einmal wenn man, immer wenn mein Bruder weg ist nehm  
359 ich immer seinen DS und spiel mit ihm.  
360 I: Lässt er dich nicht immer spielen?  
361 S. Nein. (...) Ist es gut für dich manchmal so zu reisen?  
362 I: Reisen?  
363 S: Mhm.  
364 I: Meinst du in andere Länder fahren?  
365 S: Ja.  
366 I: Ja.  
367 S: Spaß?  
368 I: Vielleicht. Und warst du schon einmal in einem anderen Land?  
369 S: Ja, wie zum Beispiel in Italien.  
370 I: Freunde besuchen?  
371 S: Ja und da war es sogar schon sehr heiß und ich hatte da schon immer Pocken gehabt.  
372 I: Warst du krank?  
373 S: Ja da kriegt man immer so Pusteln, Windpocken.  
374 I: Warst du auch schon einmal in Ägypten?  
375 S: Ja. Schon oft. Einmal da mussten wir immer, als ich noch vier Jahre alt war und wir  
376 waren nach Ägypten, in Ägypten da wars ur heiß ich schwör, ich konnte nicht einmal Luft  
377 holen, frische, aber stattdessen musste ich schwitzen, da konnte ich nur beim schwitzen  
378 Luft holen.  
379 I: (lacht)  
380 S: Scheiße.  
381 I: Und was dein Bruder gerade spielt, spielst du das auch manchmal?  
382 S: Ne das nicht. (...) Und wenn du auch andere besuchst und die zeigen dir auch Spiele die  
383 du dann auch manchmal spielst machst du das auch besser?  
384 I: Besser nicht.  
385 S: Oh mein Gott. Hier jetzt kannst du es versuchen. Da muss man da rennen und lenken.  
386 (Sira wählt in „Mario Kart“ nochmal den Regenbogen-Boulevard aus und gibt mir den DS.)  
387 I: Ok.  
388 S: Und wenn du mal mehr Schnelligkeit hast musst du die Taste drücken.

- 389 I: Ok.  
390 (Ich beginne zu spielen.)  
391 I: Und fahre ich schlecht?  
392 S: Nein, nicht so ganz. (...) Wow du fährst besser als ich.  
393 I: Solange es gerade aus geht, geht es ja. Ich krieg keine Blitze nach, oje.  
394 S: Wenn man runter fährt.  
395 (Vater kommt von der Arbeit nach Hause und bringt den 6jährigen Bruder mit.)  
396 I: Hallo.  
397 Vater: Tut mir leid, es war so viel Stau  
398 I: Kein Problem ich wollte eh mit der Sira reden. (...) Soll ich es noch fertig fahren?  
399 S: Ja. Du kennst dich eh das aus.  
400 I: Ja, ein bisschen. Ah jetzt ist der letzte, dein dritter Bruder auch noch da.  
401 S: Ja (...) Schwer für dich?  
402 I: Ja es ist schon schwierig.  
403 S: Aha  
404 I: Spielst du lieber DS, Computer oder Playstation?  
405 S: Manchmal DS manchmal Playstation.  
406 I: Ist unterschiedlich?  
407 S: Ja.  
408 I: Kommt auf den Tag an, oder?  
409 S: Ja.  
410 I: Wann spielst du denn? Wenn dir fad ist oder-  
411 S: Wenn mir fad ist  
412 I: Oder wenn du grantig bist oder wenn du im Stress bist?  
413 S: Wenn mir fad ist. (...) Wann immer mir fad ist spiele ich immer was anderes.  
414 I: Aha.  
415 S: Schau mal was mein Bruder spielt. (deutet auf den älteren Bruder, der noch immer  
416 „Grand Theft Auto“ spielt) Schau mal er muss ihn schlagen. Man muss ihn schlagen.  
417 I: Und das magst du nicht das Spiel?  
418 S: Nein.  
419 I: Schau du manchmal zu?  
420 S: Schau, schau, schau!  
421 I: (...) Würden es deine Eltern erlauben dass du es spielst?  
422 S: Ja, sie sagen spiel ein anderes Spiel.  
423 I: Hoppla. Jetzt bin ich eh fast bei der letzten Runde.  
424 S: Jetzt bist du bei der letzten Runde. (...) Wie heißt du?  
425 I: Agnes.  
426 S: Agnes. Schöner Name.  
427 I: Sira ist auch ein schöner Name finde ich. Oder spreche ich es falsch aus?  
428 S: Ist schon richtig.  
429 I: Da ist das gedrückt.  
430 S: Ist eh egal.  
431 I: Stimmt auf das untere schaut man eh nicht, gell?  
432 S: Ja eh. Man kann auf das untere schauen.  
433 I: Was muss man bei diesem Babysitterspiel machen? Ist das auch auf der Seite. Auf der  
434 gleichen Homepage?  
435 S: Ja. Das kommt immer wenn ich wenn man da drückt. Das ist meine Lieblingsband.  
436 I: Wie heißt die?  
437 S: Die die „We will we will rock you“ spielt.  
438 I: Ah ok.  
439 S: Das ist meine eine Cousine und das ist meine andere Cousine.  
440 I: Wohnen die auch in Österreich?  
441 S: Die wohnen in Italien.  
442 I: Ah das sind die Italienischen, da wo ihr auf Urlaub wart?  
443 S: Das ist meine Tante. Schwester von der Mutter.  
444 I: Magst du mir das Babysitter-Spiel einmal zeigen? Oder ein anderes Spiel? (...) Jetzt wo  
445 dein Bruder den Computer freigegeben hat?  
446 S: Nee steht nicht. Muss ich wieder machen. Da ist Spielaffe.  
447 I: Spielaffe? Die verwendest du auch die Seite, oder?  
448 S: Ja aber nur ganz selten. Und-  
449 I: Wie kannst du denn da das richtige Spiel finden, da sind so viele Spiele.  
450 S: Das ist leicht, die stehen eh da.  
451 I: Ja.  
452 S: Wo ist es, da. Wo das kleine Baby ist.  
453 I: Und was muss man da machen?  
454 S: Nur immer was bringen was da steht.

- 455 I: Ah ok, manchmal will es was trinken oder so.  
456 S: Ja und wenn es Spiele will oder so einschlafen.  
457 I: Wiegen. Was spielst du auf der Seite am meisten, oder ist das immer was anderes?  
458 S: Am meisten?  
459 I: Auf der Homepage da? Da gibt es ja so viele Minispiele. Vorher hast du mir doch gezeigt  
460 mit diesem kleinen Schneemonster da. Und das jetzt Babysitter. Gibt es irgendeines das  
461 du da am liebsten hast?  
462 S: Am liebsten dieser, es gibt noch eine Seilbahn.  
463 I: Eine Seilbahn, die spielst du am liebsten oder ist es immer unterschiedlich?  
464 S: Ich kann mich nicht entscheiden.  
465 I: (lacht). Naja bei 250 Spielen ist schwierig.  
466 S: Ja, da kann man sie nicht mehr zählen.  
467 I: (acht) Was gefällt dir bei dem Babysitter-Spiel so gut.  
468 (Sira spielt das Babysitter-Spiel auf Spielaffe.de)  
469 S: Da muss ich immer das Baby holen und da drauf geben. Wenn es spielen will muss ich  
470 das Spiel holen.  
471 I: Jetzt freut er sich.  
472 S: Ja und dann wenn er wieder heult. Also nur ein Babyspiel. (.) Da muss ich die Windel  
473 wechseln.  
474 I: (lacht) Zum Glück musst du es nicht wirklich machen sondern nur am Computer.  
475 S: Wenn das echt wäre würde ich es nie machen,  
476 I: (lacht) Passt du auch manchmal auf deinen kleinen Bruder auf?  
477 S: Ja ich muss manchmal.  
478 I: Aber muss man dem noch Windeln wechseln, nein oder?  
479 S: Nee. (..) Ich hab das nur einmal versucht, aber schwer zu machen. Da schläft sie.  
480 I: Aber am Computer ist es ganz anders als in Wirklichkeit, gell? Auf ein kleines Kind  
481 aufpassen.  
482 S: Das war zu schwierig.  
483 (Sira öffnet das Minispiel mit der Seilbahn)  
484 S: Das, willst du mal mitspielen? Nur da musst du drücken.  
485 I: Das kann man zu zweit spielen?  
486 S: Ja.  
487 I: Ah das ist das mit der Seilbahn. Welche zwei Buchstaben hast du gesagt?  
488 S: W und S.  
489 I: Die beiden, W und S? Ok was muss ich machen? (..) Spielst du das mit deinem Bruder  
490 manchmal, oder?  
491 S: Ja und immer. Das ist vorne und das ist hinten.  
492 I: Ok  
493 S: Ich muss nur da.  
494 I: Ok (...) Na dauert lang.  
495 S: Nicht so ganz. (.) Hast du auch einmal Playstation gespielt?  
496 I: Ja.  
497 S: Wars lustig für dich?  
498 I: Ja.  
499 Vater: Ich habe noch nicht Mittag gegessen. Können Sie auch Mittagessen.  
500 I: Nein, nein danke ich habe keinen Hunger, ich habe schon gegessen. Aber essen Sie  
501 ruhig, ja.  
502 Vater: Na, na. Gerne dass Sie probieren kann auch. Ägyptisches Essen das ist was Tolles.  
503 I: Wo bin ich unten oder oben?  
504 S: Ich bin oben.  
505 I: Ich habe schon genug gegessen.  
506 Vater: Einmal probieren.  
507 S: Du musst hier aufpassen! Sonst bist du tot.  
508 I: Ich bin schon Game Over. (lacht)  
509 S: Damit du nicht gepiekst wirst. Wow.  
510 Vater: Es gibt Gemüse und Fleisch.  
511 I: Ich bin eigentlich ganz satt.  
512 Vater: Na, na.  
513 I: Ich habe gerade vorher gegessen. Ich habe eigentlich gar keinen Hunger.  
514 S: Los. Es geht schon wieder los. (..) Ich kann es gut. Warte, warte, warte noch. Geh. Ich  
515 hab verloren.  
516 I: Man rutscht dann immer so schnell runter.  
517 S: Ja das ist auch die Seilbahn.  
518 I: Oje. Was ist das andere was du immer mit deinem Bruder spielst?  
519 S: Eigentlich nur das  
520 I: Nur das? Weil du hast vorher gesagt ihr spielt Mädchen gegen Buben Kampf.

- 521 S: Ja.  
522 I: Macht ihr das da?  
523 S: Ok. Und alle Spiele. Das ist Kämpfen jetzt mit Mädchen und Bub  
524 I: Mädchen und Bub kämpfen?  
525 (Sira öffnet am Computer ein Kampfspiel)  
526 S: Jetzt geht's los.  
527 I: Ok.  
528 Bruder: Der schaut ur blöd aus. Der schaut auch blöd aus. Drück! Zwei Spieler. Zwei  
529 Spieler, runter gehen. Das ist Zwei Spieler jetzt.  
530 S: Das sind jetzt, die werden noch kommen weil was heißt du.  
531 I: Da kann man dann auch Mädchen aussuchen gell?  
532 S: Da das Mädchen ist cooler.  
533 I: Das Mädchen ist cooler? Spielst du immer das Mädchen?  
534 S: Und was willst du?  
535 I: Hast du nicht eh schon beide ausgesucht? Nein, gell? Mir ist es egal. Such mir was aus.  
536 Bruder: So sie, ein Mädchen.  
537 S: Ich will nie ein Bub sein.  
538 I: (lacht)  
539 Bruder: das ist auch ein Mädchen  
540 I: Gibt es Spiele wo man-  
541 Bruder: Das ist ein Mädchen und das ist auch ein Mädchen.  
542 I: Gibt es auch Spiele wo man nur Buben hat? Ich glaub da sind ja auch mehr Buben als  
543 Mädchen.  
544 Bruder: Es gibt schon Spiele. Ich hab auch das da gespielt. Aber das hab ich nicht.  
545 S: Was willst du?  
546 I: Such mir einen aus. Ich kenn die alle nicht.  
547 S: Da ist das Mädchen. Willst du auch?  
548 I: Ok  
549 S: Geht auch.  
550 I: Spielen zwei Mädchen gegeneinander.  
551 S: Ja. Das geht. (.) Jetzt drückst du auf „Easy“.  
552 I: (lacht) Oh Entschuldigung  
553 S: Du musst bei U, I und O und J, K, L. Du musst. (..) Haha.
- 554 I: Ok, ich drück einfach nur herum.  
555 S: Das sind gleiche, zwei gleiche.  
556 I: Das ist verwirrend, gell?  
557 Bruder: Da sind zwei gleiche.  
558 I: Wie kann ich denn zu dir rüber gehen? Aso.  
559 S: Ich bin nicht die.  
560 I: Jetzt machst du mich aber grad fertig oder? Du bist die Rechte gell?  
561 S: Nein du bist die Rechte.  
562 I: Oh.  
563 S: Du hast gewonnen. Noch einmal. Warte mal ich will mal ausprobieren. Ja ich bin die  
564 Rechte.  
565 I: Dann hab ich grad gewonnen, gell?  
566 S: Ja du hast gewonnen.  
567 I: Autsch. (lacht)  
568 S: Ich denke sie sagen, das ist die Echte aber es ist nicht die Echte.  
569 I: Wo was?  
570 S: Toll. Rest in peace.

## Interviewtranskript Fall E

Interview mit Amina am 05. Februar 2010 (10Uhr)

I=Interviewerin

A=Amina

Interviewdauer: 36min

1 (In Aminas Zimmer. Ich sitze am Schreibtisch und Amina räumt noch Gewand weg. Dann  
2 setzt sie sich aufs Bett.)  
3 I: Ich kann mich jetzt gar nicht erinnern was du am Spielefest gespielt hast. War das  
4 dieses Zoo-Spiel?  
5 A: Nein. Das war das mit den Hunden.  
6 I: Ah „Dogz“. Genu!  
7 A: Ja.  
8 I: Und war es lustig?  
9 A: Ja. Ich hab auch ein Nintendo Spiel, das ist aber „Nintendogs“.  
10 I: „Nintendogs“?  
11 A: Ja, das ist fast das gleiche nur kann man so in verschiedene Räume gehen und dann  
12 kann man, bei diesem Nintendo-Spiel kann man, kann man, aber, dafür kann man bei  
13 diesem Nintendo-Spiel zum Beispiel da kann man sich Hunde kaufen.  
14 I: Verschiedene?  
15 A: Ja, da kann hat man, kann man über 100 haben.  
16 I: Wow.  
17 A: Man kann man so viele haben wie es nur geht und man kann halt mit denen spielen, an  
18 Wettkämpfen teilnehmen, einkaufen, spazieren gehen.  
19 I: Hast du das schon viel gespielt?  
20 A: Ja, meine Freundin hat das und das hab ich mir auch gewünschen und zu Weihnachten  
21 habe ich Geld bekommen und damit hab ich es mir gekauft.  
22 I: Ah du hast es dir selber gekauft?  
23 A: Ja.  
24 I: Kaufst du dir viele Spiele selber, oder kaufen das meistens deine Eltern?  
25 A: Ja, ich kauf mir, naja ich kaufs mir nicht quasi selber, ich warte immer bis mein

26 Geburtstag, Ostern, Weihnachten ist und da krieg ich dann entweder Geld oder ich krieg  
27 gleich das Nintendo-Spiel.  
28 I: Magst du mir mal deinen DS zeigen?  
29 A: Ja.  
30 I: Hast du den da?  
31 A: Nein den hab ich bei meinem Papa, er ist jedenfalls schwarz.  
32 I: Bei deinem Papa hast du den, oder wie?  
33 A: Ja.  
34 I: Hat der eine eigene Wohnung?  
35 A: Ja.  
36 I: Und da hast du auch Spielsachen?  
37 A: Ja.  
38 I: Und dann kannst du hier am Fernseher spielen oder hast du da-  
39 A: da hab ich-  
40 I: oder schaust du da nur Videos?  
41 A: Da kann ich Videos, DVDs und Fernsehen schauen und unten hab ich noch eine Wii.  
42 I: Ok, die kannst du mir ja noch später zeigen.  
43 A: Meine Mama hat einen Computer drüber.  
44 I: Und auf dem Computer spielst du auch?  
45 A: Ja, Computer spiel ich auch, ich hab zu Weihnachten ein Computerspiel gekriegt, ähm,  
46 da besitzt man ein Pferd und so, das muss man halt strriegeln und man kriegt einen  
47 Stundenplan was man alles in einer Stunde machen muss.  
48 I: Ok. Magst du dich zu mir setzen?  
49 A: Ja .  
50 I: Ich glaub das ist gemütlicher.  
51 (Amina setzt sich zu mir an den Schreibtisch.)  
52 I: Schade, dass du mir jetzt den DS nicht zeigen kannst.  
53 A: Ja.  
54 I: Ist blöd wenn man zwei Zimmer hat, gell da muss man immer überlegen, was man wo  
55 hat.  
56 A: Aber vielleicht krieg ich zu Ostern oder so einen Nintendo-i, ich glaub auf dem kann  
57 man auch normal Nintendo spielen.  
58 I: Ja, kann sein das ist der neue DS, gell?

- 59 A: Ja  
60 I: Mit dem man auch so Fotos machen kann, oder?  
61 A: Ja mit dem kann man Fotos machen, und da kann man zum Beispiel ein Foto machen  
62 und dann kann man sich verdicken, wie man ausschaut wenn man dicker ist oder wenn  
63 man dünner ist.  
64 I: (lacht). Hast du das schon bei Freunden gesehen?  
65 A: Nein  
66 I: Aber irgendwo ausprobiert?  
67 A: Aber mein Papa hat eine Freundin und die Freundin hat 3 Kinder, das eine Kind hat zu  
68 Weihnachten einen Nintendo-i gekriegt da hat er es mir erzählt das man sich dicker  
69 machen kann und dünner machen kann.  
70 I: Wohnen die Kinder bei deinem Papa?  
71 A: Nein, die wohnen bei Papa seiner Freundin und da fahren wir manchmal hin, die  
72 wohnen in Tulln.  
73 I: Ah das ist weit weg, gell?  
74 A: Und wir wohnen in Neustadt.  
75 I: Ja und wo wohnt dein Papa?  
76 A: In der Kreuzgasse Nummer 5, Top 3  
77 I: Aber das ist auch in Wiener Neustadt?  
78 A: Das ist auch in Wiener Neustadt.  
79 I: Ich kann mich nicht so gut aus in Wiener Neustadt.  
80 A: (lacht)  
81 I: Na dann wohnt wenigstens dein Papa nah (lacht)  
82 A: Ja.  
83 I: Aber hast du noch nicht ausprobieren können die Nintendo-DS-i?  
84 A: Nein hab ich noch nicht ausprobieren dürfen.  
85 I: Schade (lacht)  
86 A: Aber dafür krieg ich vielleicht einen.  
87 I: Und sonst was spielst du denn am meisten, spielst du auf der Wii oder auf dem  
88 Computer oder auf dem Nintendo?  
89 A: Also meistens spiel ich auf dem Nintendo, als zweites auf der Wii, am drittmeisten am  
90 Computer und als viertmeisten auf meinem Handy.  
91 I: Auf dem Handy spielst du auch?  
92 A: Ja, da gibt's Spiele.  
93 I: Hast du das da? (lacht)  
94 A: Das hab ich auch bei meinem Papa, weil ich hab immer eine Tasche und da geb ich  
95 meine Sachen hin und mein Papa arbeitet da weil da die Praxis von meinen Eltern ist.  
96 I: Mhm.  
97 A: Und da stellt meine Mama meistens die Tasche raus und mein Papa nimmt sie mit.  
98 I: Ah, ok also dein Papa arbeitet auch hier im Haus unten in der Praxis oder wie?  
99 A: Ähm, ja wenn man da reinkommt, da ist da so eine Tür und da ist eine Tür und da ist  
100 eine Tür.  
101 I: Mhm.  
102 A: Da ist das WC, da ist der Keller und da drüben ist dann die Praxis.  
103 I: Und hier oben wohnst du mit deiner Mama?  
104 A: Oben wohn ich mit meiner Mama und im Keller  
105 I: Und im Keller (lacht)  
106 A: (lacht) Na gut der Keller wohn ich nicht.  
107 I: Also aufgeteilt auf das Haus. (lacht)  
108 A: Ja.  
109 I: Aber im Keller hast du die Wii hast du gesagt, oder?  
110 A: Nein im Keller hab ich nicht die Wii im Wohnzimmer hab ich die Wii.  
111 I: Im Wohnzimmer ok (lacht)  
112 A: (lacht)  
113 I: Kompliziert habt ihr es da.  
114 A: Ja.  
115 I: Und was spielst du am allerliebsten, du hast gesagt DS spielst du am meisten, aber was  
116 ist dein Lieblingsspiel?  
117 A: Mein liebstes Spiel ist „Animal Crossing“.  
118 I: Das ist auch am Nintendo DS gell?  
119 A: Das hat 40€ gekostet, aber dafür ist es auch super.  
120 I: Hast du es dir auch selber gekauft?  
121 A: Ja, nein das hab ich gekriegt wie wir, wie ich mit meiner Mama eine Woche weggefahren bin,  
122 damit ich was zum spielen hab für den Nintendo.  
123 I: Damit dir nicht so fad ist gell?  
124 A: Ja, bei „Animal Crossing“ da sind solche kleinen Maxerl, wie meins, und da spielst du

125 halt wie ein Mensch bist, du hast ein Haus, da ist ein Rathaus, ein Haupttor. Mit dem  
126 Haupttor da kannst du in andere, da kann ich mich mit meiner Freundin verbinden und  
127 dann in ihre Stadt kommen. Jede Stadt ist anders.  
128 I: Mhm.  
129 A: Jede Stadt hat auf den Bäumen ein anderes Obst.  
130 I: Mhm. Und das kann man auch pflücken?  
131 A: Das kann man auch pflücken und verkaufen, jede Stadt hat auch ein Geschäft wo man  
132 einkaufen gehen kann. Eine Schneiderei, ein Meer, da kann man sich die Stadt  
133 aussuchen.  
134 I: Was gefällt dir an dem Spiel so gut?  
135 A: Naja das man spielen kann wie ein richtiger Mensch, halt das man Kredit abzahlen  
136 muss das man sein Haus vergrößern kann.  
137 I: Mhm.  
138 A: Es ist einfach gut dass man so herumgehen kann.  
139 I: Das es so ähnlich ist wie im Leben halt.  
140 A: Ja, weil da in diesem Geschäft gibt es jeden Tag andere Sachen zu kaufen. Umso mehr  
141 Sachen man hat find ichs besser, nur mein Kleiderschrank platzt bald.  
142 I: (lacht)  
143 A: Und es ist ein Problem nämlich wenn man einen zweiten Kleiderschrank kauft und dann  
144 auch hinstellt, sind dann die gleichen Sachen drin wie im anderen.  
145 I: Das ist ja blöd.  
146 A: Das ist blöd, nicht?  
147 I: Das man kann einen großen Schrank kaufen kann, wenigstens.  
148 A: Meine Freundin macht es immer so, weil die hat auch schon ein großes Haus, die hat  
149 schon (zählt leise), sieben Zimmer schon  
150 I: Ja.  
151 A: und die sind total groß und ich hab nur zwei Zimmer, das obere ist das Schlafzimmer  
152 und das untere ist das Wohnzimmer und noch was in meinem Zimmer, das ist riesengroß  
153 das ist die größte Variante die es gibt, und man (.) ja.  
154 I: Und spielst du das oft mit deiner Freundin zusammen, oder spielst du das mehr alleine?  
155 A: Ich spiels alleine, ich spiels meistens alleine, wenn ich nur kurz einkaufen gehen will,  
156 kurz schauen was es gibt im Geschäft wenn mich was interessiert, kurz Kredit abzahle,  
157 kurz zu der Schneiderei und dann geh ich wieder schlafen, ich mein die Figur geht

158 schlafen (lacht)  
159 I: (lacht)  
160 A: Mit einer Freundin spiel ich es aber auch oft, weil bei ihr ist alles anders gerichtet wie in  
161 meiner, die hat auch anderes Obst, das kauf ich dann und die hat auch andere Sachen in  
162 ihrem Geschäft, dann kaufen wir meistens eine Kleinigkeit ein und dann besuchen wir uns  
163 in ihrer Stadt oder in meiner und dann geben wir uns die Geschenke gegenseitig. Und  
164 man kann auch Bäume pflanzen. Und aja genau das wichtigste ist, aus anderen Städten  
165 ist ja immer anderes Obst, stimmts?  
166 I: Und das kann man auch mitnehmen?  
167 A: Ja das kann man auch mitnehmen und dann kann man einen Baum pflanzen und für  
168 die anderen Früchte aus anderen Ländern kriegt man noch mehr Geld als für die Früchte  
169 aus dem eigenen Land.  
170 I: Ah, dann ist es ja gut wenn man Obst tauscht und wenn man andere Bäume anpflanzt?  
171 A: Ja. Im Moment besitze ich alle Obstsorten die es gibt. Nur vom Orangenbaum hab ich  
172 erst einen.  
173 I: Hast du so viele Freundinnen das du so viel tauschen kannst?  
174 A: Nein, meine Freundin war schon bei so vielen, da hat alle Dings. Und manchmal gibt  
175 sie mir ein kleines Östchen als Geschenk. (lacht)  
176 I: (lacht)  
177 A: Aber diese eine Orange hab ich nicht von ihr, die hab ich, weil man kann auch Briefe  
178 kriegen, und da schreibt auch manchmal die Mami dir einen Brief. (lacht)  
179 I: Mhm.  
180 A: Ich hab ja keine Ahnung wie die ausschaut und da war einmal eine Orange dabei.  
181 I: Also hat dir deine Mama eine Orange geschickt eigentlich in dem Spiel?  
182 A: In dem Spiel ja, da können auch die Freunde, und man hat auch Nachbarn die können  
183 einem was schicken.  
184 I: Was hast du denn gespielt bevor du „Animal Crossing“ gehabt hast?  
185 A: Naja, da hab ich Spiele gehabt. Jetzt im Moment besitze ich 20 oder 21 Spiele. Manche  
186 besitzen mehr Spiele weil sie dann einen Chip haben, aber ich hab nur einzelne Spiele.  
187 I: Nur echte.  
188 A: Nur echte Spiele. Aber da hab ich dann z.B. zwei „Hexe Lilly“, „Bibi Blocksberg“, „Bibi  
189 und Tina“ brauch ich noch, dann hab ich „Tierpraxis“, „Traumhochzeit“, also solche Sachen  
190 halt.

- 191 I: Ändert sich dein Lieblingsspiel, also?
- 192 A: Ja, das ändert sich alle paar Male wenn ich neue Spiele kriege.
- 193 I: Wie viel spielst du denn eigentlich? Also spielst du jeden Tag? Oder?
- 194 A: Also wenn ich bei meinem Papa bin spiele ich eigentlich mehr Spiele, weil da ist mir die
- 195 meiste Zeit langweilig, weil wir sind da meistens in unseren eigenen Zimmern, und
- 196 natürlich bei meiner Mama tu ich dann meistens fernschauen und das ist auch schön und
- 197 gut, aber bei meinem Papa funktioniert leider nicht das Signal für (.), wir haben keine
- 198 Satellitenschüssel an der Wohnung.
- 199 I: Ah da könnt ihr nicht fernsehen.
- 200 A: Ja, und wenn müssten wir total viel Geld zahlen, das wir das können und deshalb ist
- 201 mir meistens langweilig und deswegen spiel ich mehr bei meinem Papa.
- 202 I: Spielst du nur wenn dir fad ist, oder manchmal auch wenn du keine Ahnung, gut gelaunt
- 203 bis oder so?
- 204 A: Ja das mach ich.
- 205 I: Oder auch wenn du grantig bist, oder?
- 206 A: Ja, äh manchmal tu ich Zorn ablassen bei meinem Nintendo. (lacht)
- 207 I: (lacht)
- 208 A: Indem ich meinen Hunden, manchmal geb ich den Hunden, da bin ich ein bisschen
- 209 wütend und tu den Hunden manchmal ein bisschen weh, aber das, wenn man so ein
- 210 bisschen kurz trainiert bei einem Wettbewerb teilnimmt dann ist das schon sehr gut, da
- 211 kann man richtig Wut ablassen wenn man, aber da schwitzen dann auch meine Hände
- 212 weil ich die ganze Zeit diesen Stab halte. (lacht)
- 213 I: (lacht)
- 214 A: Das ist wie wenn ich die ganze Zeit einen Stift halten muss und die ganze Zeit herum
- 215 tippen muss. (lacht)
- 216 I: (lacht) Ist das aufregend?
- 217 A: Das ist total aufregend, es ist zwar nur ein Nintendo-Spiel aber für mich ist es gut, ich
- 218 habe bis jetzt nur erste Klasse und zweite Klasse geschafft. Bei der dritten Klasse hab ich
- 219 es noch nie geschafft einen Pokal zu gewinnen.
- 220 I: Mhm.
- 221 A: Es gibt dritten Platz, zweiten Platz und ersten Platz. Am ersten Platz kriegt man 200€
- 222 damit kann man sich zum Beispiel einen neuen Hund kaufen, wenn man noch mehr Geld
- 223 hat und wenn man den zweiten Platz hat dann kriegt man nur 100€ und einen silbernen
- 224 Pokal. Beim ersten kriegt man einen goldenen Pokal. Und beim dritten kriegt man einen
- 225 bronzenen Pokal und man kriegt nur ein bisschen weniger als 100.
- 226 I: Und wie oft bist du bei deinem Papa, ist das jedes Wochenende, oder?
- 227 A: Ja ich bin eine Woche bei meinem Papa und eine Woche und (...) 3 Tage bei meiner
- 228 Mama.
- 229 I: Also dann verschiebt sich das immer, oder?
- 230 A: Ja das verschiebt sich immer, manchmal bin ich lieber bei meinem Papa da bin ich
- 231 etwas weniger Tage bei meiner Mama halt und wenn ich grad mehr Lust bei meiner Mama
- 232 hab bin ich ein paar Tage länger bei meiner Mama.
- 233 A: Also sagst du deinen Eltern da einfach „ich mag jetzt lieber bei der Mama sein“ oder
- 234 „ich mag jetzt lieber bei meinem Papa sein“?
- 235 I: Nein da tu ich dann meistens die Mama zuerst fragen ob sie einverstanden ist, und dann
- 236 ruf ich den Papa an, aber das muss aber natürlich ein paar Tage vorher sein, das kann
- 237 nicht auf die Sekunde sein.
- 238 I: Da kannst du dann nicht sagen „jetzt will ich rüber“ wenn er dann nicht da ist.
- 239 A: Nein, das kann ich nicht machen, aber ich kann sagen ich will übermorgen zum Beispiel
- 240 zu meinem Papa und dann frag ich den Papa ob er Zeit hat und meine Mama ist
- 241 einverstanden und dann ist es so.
- 242 I: Also sind die da sehr unkompliziert deine Eltern?
- 243 A: Unkompliziert ja. Aber dafür hat meine Mama im Herbst versprochen, weil wir keine
- 244 Halloween-Party gemacht haben, bin ich enttäuscht gewesen weil alle immer eine machen
- 245 und sich verkleiden dürfen, weil ich kein Kostüm gehabt hab, weil meine Mama zu spät mit
- 246 mir einkaufen wollte. Deswegen hat sie mir versprochen eine Faschingsparty zu machen,
- 247 aber dann war es wieder kompliziert, weil sie hat geglaubt da ist zuerst noch ein
- 248 Wochenende bevor ich zu meinem Papa komm bevor Fasching ist. Aber da hat sie sich
- 249 getäuscht, und jetzt war das gestern sehr kompliziert, das zu regeln. Am Sonntag fahr ich
- 250 mit meiner Mama ins Playland. Da ist nämlich ein (...) Um sechs ist zum Beispiel ein
- 251 Krapfen-Wettessen und Schminken.
- 252 I: Ah und da macht ihr dort die Faschingsparty?
- 253 A: Ja da machen wir dort (.) meine Mama zahlt das. Mein Papa bringt mich hin, weil da bin
- 254 ich am Sonntag ja schon bei meinem Papa und drei Freundinnen kommen.
- 255 I: Ah cool da machst du eine kleine Faschingsparty.
- 256 A: Eine kleine ja!

- 257 I: Und du hast gesagt bei deinem Papa spielst du mehr? Spielst du generell jeden Tag  
258 oder zwei Mal in der Woche oder?  
259 A: Nein, zweimal in der Woche sagen wir manchmal wenn ich meine Lust grad so ist spiel  
260 ich fast jeden Tag und wenn meine Lust ist zwei Tage, immer unterschiedlich.  
261 I: Und wie lang spielst du dann ca.?  
262 A: Ich spiel sicher so viertel Stunde, halbe Stunde.  
263 I: Manchmal auch länger?  
264 A: Manchmal auch länger aber meine Freundin tut, sie liebt natürlich auch Nintendo Spiele  
265 die die Animal Crossing hat. Ihre Eltern sind ein bisschen kompliziert. Sie ist schon 9  
266 Jahre, ein Jahr älter als ich, aber ihre Eltern sind ein bisschen kompliziert. Sie denken jetzt  
267 sie darf immer noch nicht so viel fernsehen, weil sie weil das so ungewiss ist. meine Eltern  
268 sind da anderer Meinung. Aber das ist halt so und dann meine und dann ist und deswegen  
269 darf sie nicht so viel Ding spielen. Nur am Tag eine Stunde, weil sie hat auch eine  
270 Playstation. Und einen Nintendo hat jedes Kind, das sind 3 Kinder. Fernseher haben sie  
271 leider keinen, weil sie ja die diese Dings hat das sie nicht so viel Fernsehen dürfen.  
272 I: Aber wie können sie dann Playstation spielen?  
273 A: Am Computer.  
274 I: Ok.  
275 A: Und deswegen tut sie sich auch manchmal Fernsehfilme anschauen am Computer und  
276 bei der Oma.  
277 I: Und kennst du auch noch andere Spielgeräte, weil du hast ja jetzt gesagt Playstation,  
278 ich glaub es gibt ja auch noch X-Box und ich weiß nicht was.  
279 A: Ja und es gibt Playstation 1, Playstation 2, X-Box, Wii  
280 I: Spielst du manchmal bei Freunden andere Sachen die du nicht da hast?  
281 A: Naja, Playstation spiel ich manchmal bei meinem Freund dem Michael, der manchmal  
282 ein bisschen deppat ist.  
283 I: Und was spielst du da wenn ihr gemeinsam spielt?  
284 A: Naja, Auto, da kann man einen Auto stylen und dann mit dem fahren halt.  
285 I: Also Autorennen?  
286 A: Ja Autorennen oder „Madagaskar 2“ gibt's das Spiel oder bei meiner Freundin der Pia  
287 da gibt es Bewegungsspiele da ist dieses Dings und da ist so ein Kamerarenchen und das  
288 nimmt dich auf.  
289 I: Ah ok dieses Eye-Toy, gell?  
290 A: Eye-Toy, ja genau! Da haben sie zwei Eye-Toy-Spiele.  
291 I: Das ist lustig gell?
- 292 A: Das ist total lustig.  
293 I: Und spielst du auch gern Autorennen oder spielst du das nur weil dass der Michael gern  
294 spielt?  
295 A: Ich spiel das nur gern, weil ich dieses eine Mal bei ihm war und weil ich ihm diesen  
296 Gefallen tun wollte.  
297 I: Und würdest du auch gern Autorennspiele haben, oder?  
298 A: Naja, eins würd ich schon gern haben aber 2 wären ein bisschen übertrieben.  
299 I: Hat er mehrere?  
300 A: Ich weiß nicht entweder er hat eins oder er hat 2, 3. Keine Ahnung.  
301 I: Und spielt er sonst auch andere Spiele als Mädchen?  
302 A: (..) Also er spielt andere Spiele als Mädchen (...), weil wir Mädchen haben ja nur so  
303 Styling und so Sachen.  
304 I: Das mag er natürlich nicht spielen  
305 A: Nein das mag er natürlich nicht spielen.  
306 I: Und die Spiele die er spielt, gefallen die dir nicht, oder?  
307 A: Manche gefallen mir schon sehr gut, aber manche sind auch zum kotzen.  
308 I: Welche zum Beispiel?  
309 A: Autorennen zum Beispiel, ich spiel es nur weil er gerade (...)  
310 I: Nur wenn er es spielen will?  
311 A: Naja, ich würd ihm gern diesen kleinen Gefallen tun weil ich will nicht streiten.  
312 I: Und hat er auch so Kampfspiele oder so was?  
313 A: Ja er hat „Harry Potter“ oder was weiß ich.  
314 I: Und das magst du auch nicht so, oder schon?  
315 A: Nein, oder „Star Wars“ oder weiß Gott was der noch hat.  
316 I: Spielst du eigentlich mehr alleine oder mehr mit Freunden zusammen?  
317 A: Eigentlich mehr mit Freunden zusammen.  
318 I: Macht mehr Spaß?  
319 A: Ja.  
320 I: Könnt ihr in der Schule auch manchmal spielen wenn ihr den DS mitnehmt?  
321 A: Wir dürfen in die Schule keinen DS mitnehmen.  
322 I: Ah.

323 A: Wir dürfen-  
324 I: Gibt's ein Verbot damit nicht alle spielen?  
325 A: Wir dürfen Handys nur mitnehmen wenn wir zum Beispiel alleine mit dem Bus fahren  
326 oder so. Dürfen wir ein Handy mitnehmen. Aber wir müssen das in der Schule abstellen.  
327 I: Wird das kontrolliert?  
328 A: Manchmal läutet nämlich das Handy, und da und das will sich die Frau Lehrerin das  
329 wird nicht kontrolliert aber man sollte es abdrehen.  
330 I: Ja.  
331 A: Und manche tun so heimlich kurz hin und her tun und dann schnell wieder in die  
332 Schultasche.  
333 I: Am Handy gibt es aber nur so Mini-Spiele gell?  
334 A: Ja da gibt's so Mini-Spiele ich hab was mit einem Rockstar, da kommen immer solche  
335 Kugelchen und du musst immer so schnell draufdrücken oder wo das für mich hinkommt  
336 und das macht so verschiedene Geräusche.  
337 I: Mhm.  
338 A: Und dann hab ich noch eins da kommen solche verschiedene Figürchen runter und da  
339 müssen immer 4 in einer Reihe sein und dann hab ich noch eins, das spiele ich am  
340 meisten, da kann man Snowboarden da sind halt solche Linien und so da kann man  
341 springen und hopp und da rauf und dann muss man wieder so vorsichtig sein.  
342 I: (lacht) Und am Computer da spielst du da hast du ja das eine Spiel vorher gesagt oder?  
343 A: Ja ich hole es mal rüber, oder willst du mitkommen?  
344 I: Ich kann auch mitkommen.  
345 (Wir gehen gemeinsam ins Arbeitszimmer)  
346 A: Das ist das.  
347 I: „Reiterhof 5“?  
348 A: „Reiterhof 5“, dann hab ich noch von früher die, und auch von früher die.  
349 I: Aber spielst du die noch?  
350 A: Manchmal ich weiß nicht manchmal.  
351 I: Was sind das da, ach so das ist ein Englisch-Spiel, gell?  
352 A: Nein das steht nur so drauf. Ah nein das ist von meiner Schule, das ist manchmal in  
353 den Englisch-Büchern drinnen.  
354 I: Ah ok, das ist verkehrt drinnen.  
355 A: Das ist verkehrt drinnen, das haben wir früher gespielt

356 I: Ich kenn noch die Bücher. (lacht)  
357 A: „Ich will Reiten“, das ist ein bisschen kompliziert. Da bin ich grad mit meiner Freundin  
358 beim drüber springen, da wissen wir grad nicht wie man da wieder raus kommt.  
359 I: Wies weiter geht oder wie?  
360 A: Ja wies weiter geht. Dann hab ich noch (..)  
361 I: Ah das spielt ihr auch gemeinsam am Computer.  
362 A: Ja da spielen wir gemeinsam am Computer, dann hab ich „Spiel-Spaß“  
363 I: Von Diddl?  
364 A: Von Diddl, da kann man kleine Minispielchen spielen (..) wie am Handy, (.) halt am  
365 Computer.  
366 I: Du spielst am liebsten diese beiden Reit-Spiele hast du gesagt gell?  
367 A: Ja, da sind noch diese Englisch-CD und nochmal eine „Janosch - kleine Tiger-Schule“.  
368 I: Gehst du in Wirklichkeit auch reiten?  
369 A: Ja.  
370 I: Ist das so ähnlich wie in den Spielen?  
371 A: Ja, ich darf schon ohne Longe reiten, aber das witzigste ist, mein Pferd heißt Amina.  
372 I: Zufällig?  
373 A: Ja zufällig (lacht) rein zufällig. Das ist -  
374 I: Noch ein Diddlspiel?  
375 A: Das ist „Druckwerkstatt“, da kann man solche Sachen ausdrucken zum anmalen für  
376 Diddl-Sachen.  
377 I: Ah ok.  
378 A: Dann hab ich noch „Hexe Lilly“. dann hab ich nochmal „Janosch – Tiger und Bär im  
379 Straßenverkehr.“  
380 I: War das ein Set, das „Janosch“?  
381 A: Ja das hab ich einmal zu meinem Geburtstag bekommen, das war in einem Set. (..)  
382 Das ist eine Englisch-CD.  
383 I: Mhm.  
384 A: Die von diesem Jahr, das ist nur die Beschreibung. Ja, das war's. Hab ich gesammelt in den  
385 Jahren.  
386 I: Cool. Machst du auch andere Sachen am Computer?

387 A: Ja, manchmal schau ich auch ins Internet, weil bei meinem Papa da hab ich einen  
388 Computer, seinen alten Computer den er hat, den hab ich bei mir im Zimmer stehen und  
389 da schau ich manchmal ins Internet und bestell mir manchmal was. Einmal hab ich High-  
390 School-Musical Heft bestellt, da kann man Sachen machen aus dem Heft also und da  
391 kann man spielen und so und einmal hab ich ein Schleich-Pferd bestellt.  
392 I: Und im Internet spielst du da auch manchmal so Minispiele, da gibt's ja glaub ich auch  
393 so?  
394 A: Ja das spiel ich auch. Soll ich's dir zeigen?  
395 I: Ja, dauert das lang zum aufdrehen?  
396 A: Nein.  
397 I: Ah der ist eh sogar glaub ich aufgedreht.  
398 A: Ja ich glaube er ist aufgedreht (...) Ja er ist aufgedreht. (...) von meinem Papa hab ich  
399 das gelernt.  
400 I: Dein Papa hat dir das Internet beigebracht?  
401 A: Ja (...) ups ja da ist es. (...) von meinem Papa hab ich das gelernt.  
402 I: Der Papa hat dir das Internet beigebracht alles?  
403 A: Ja (murmelt leise vor sich hin) ups das war jetzt das. ah das, na mach ma das. Ich will  
404 ah das. (...)  
405 I: Internet.  
406 A: Meistens tu ich das nicht im Internet, da tu ich.  
407 I: Also meistens die Spiele die du gekauft hast.  
408 A: Nein nicht die. Da gibt's so eine leere Seite da kann man Sachen schreiben, da schreib  
409 ich manchmal Lieder, weil ich habe mit meinen Freundinnen eine Band gegründet.  
410 I: Ah cool.  
411 A: (murmelt leise vor sich hin)  
412 I: Also einfach Texte schreiben tust du auch im Computer.  
413 A: Ja einfach Texte schreiben, das mach ich mit meiner Mama. Meistens schreibt sie.  
414 (tippt und murmelt leise vor sich hin)  
415 I: Ist das eine Spiele-Seite die du - verwendest du mehrere?  
416 A: Ich verwende mehrere.  
417 I: Bibiblocksberg.de ist das die Erste?  
418 A: Ich bin mir nicht sicher. Äh nein das ist es nicht. (...)  
419 I: Suchst du dir die Spiele dann selber raus da aus dem Internet oder hat dir dein Papa da

420 ein paar Seiten gezeigt die du verwenden kannst?  
421 A: Nein, ich hab manchmal mit meiner Mama oder im Fernsehen gehört welche Seiten es  
422 gibt.  
423 I: Ah ok.  
424 A: Und die hab ich mir dann (. )  
425 I: Rausgesucht.  
426 A: meistens auch genommen. Oder ich hab versucht einfach obs welche gibt weils auf  
427 meinen Hör-CDs draufsteht. Total viele Berge voll.  
428 I: Ah das ist dann wahrscheinlich die offizielle Bibi Blocksberg Seite gell? Tivi.de  
429 A: keine Ahnung. Hexenparty (...) äh nicht Hexenparty. Unterwegs mit Bibi Blocksberg.  
430 I: Wenn du Spiele bekommst, du hast ja gesagt du kaufst dir manchmal selber und  
431 manchmal bekommst du es geschenkt, gell?  
432 A: Welche, von wo jetzt?  
433 I: Computer und DS und so.  
434 A: DS kauf ich mir meistens selber, und Computerspiele krieg ich meistens geschenkt und  
435 für die Wii krieg ichs auch meistens geschenkt oder ich kaufs mir.  
436 I: Und wer sucht dann die Spiele aus? Deine Eltern, oder sagst du ihnen welche du haben  
437 willst?  
438 A: Ich, zu Weihnachten hab ich ihnen zum Beispiel gesagt welche ich haben möchte, und  
439 mein Papa hats dann mit mir vorgekauft und ich hab dann so getan „Uh was für eine  
440 Überraschung“. (lacht)  
441 I: (lacht)  
442 A: Und bei meiner Mama hab ichs ihr gesagt einfach was ich haben möchte.  
443 I: Woher kennst du die Spiele die du dir wünscht? Von Freunden oder aus -  
444 Amina: Fernsehen!  
445 I: - dem Fernsehen?  
446 A: Ok wir können da noch weiterspielen. Ratespiel.  
447 I: Ein Bilderratespiel.  
448 A: Egal. Ich tu meistens gar nicht lesen, ich klick einfach drauf und versuch was  
449 rauskommt. Wie bei meinen Nintendo-Spielen ich les mir nie die Anleitung durch, weil das  
450 ist nur ein Blödsinn was da steht, ich tu einfach ausprobieren. (...) Eigentlich war das eine  
451 andere Bibi Blocksberg Seite glaub ich früher. Zirkus, Dschungel, Nordpol, Wald.  
452 I: Ich glaub da musst du raten wo sie gerade ist.

- 453 A: Ich, welches nehmen wir? Dschungel, Nordpol? Nehmen wir Nordpol.  
454 I: Dschungel wars. (lacht)  
455 A: Ah, was steht.  
456 I: Links kommt das Bild langsam rein.  
457 A: Ich soll raten wo sie ist, ich hab geglaubt ich soll da hindrücken welches es ist.  
458 I: Nächste Runde kannst du da klicken. (...) Gibt's eigentlich auch Spiele die deine Eltern  
459 dir nicht erlauben?  
460 A: Nein, nicht wirklich.  
461 I: Wahrscheinlich interessieren dich eh keine andern Spiele, gell?  
462 A: Nein eigentlich spiel ich die auch nicht so oft. Ok, mal sehen, das wird glaub ich  
463 Nordpol. Richtig.  
464 I: Wie hast du das erkannt?  
465 A: Das hab ich erkannt weil ich hab die Hör-CDs von dem und da stell ich mir meistens vor  
466 wie dieses Bild ausschaut und so und auf den Hör-CDs ist ja auch manchmal ein Bild  
467 drauf. Und ich weiß wie Weihnachtsmänner da alle ausschauen und so.  
468 I: Ok.  
469 A: Und wenn die da alle so warm angezogen sind und rot sind, dann denk ich mir das ist  
470 irgendein Nordpol. Weiter, Hallo?  
471 I: Musst immer auf nächste Runde klicken glaub ich.  
472 A: Ja. (...) Im Zirkus! Cool.  
473 (...)  
474 A: Das weiß ich davon hab ich die DVD und da hab ich dieses Bild natürlich schon  
475 gesehen.  
476 I: Bist schon ein Bibi Blocksberg Profi.  
477 A: Ja. Aber ich mach heuer, ich wollt das nicht wegschmeißen weil ich wills noch einmal  
478 sehen, egal ob es einfach schon von (...) egal obs jetzt was ist was Bibi mäßiges oder nicht  
479 ich möchts mir trotzdem anschauen.  
480 I: Mhm.  
481 A: So, in der Luft.  
482 I: Magst du mir dann noch die Wii zeigen?  
483 A: Ja.  
484 I: Da müssen wir runter gehen, oder?  
485 A: Ja.
- 486 I: (Wir gehen hinunter in das Wohnzimmer)  
487 I: Ah hast du da gebastelt mit Salzteig?  
488 A: Ja das ist selbst, ich mein das ist Knete. Das ist Knete.  
489 I: Ah ok, aber das ist trotzdem hart.  
490 A: Ja das ist gebacken.  
491 I: Ah ok.  
492 A: Ja das hat meine Mama gemacht.  
493 I: (lacht)  
494 A: Damit ich in der Früh immer aufsteh. (...) Da ist sie. Ich hab nur eins, zwei, drei, drei  
495 Spiele bei meiner Mama.  
496 I: Hast du bei deinem Papa noch eine Wii?  
497 A: Ja da hab ich auch eine Wii.  
498 I: Ah, ok. Und da hast du noch andere Spiele.  
499 A: Ja.  
500 I: Das ist aber ziemlich neu, „Supermario Brothers“ gell?  
501 A: Ja und das ist auch ziemlich neu.  
502 I: „Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen“.  
503 A: Und das war bei der Wii dabei.  
504 I: „Wii Sports“ genau. Was spielst du denn da am liebsten von den dreien?  
505 A: Also das spiel ich am liebsten.  
506 I: Die Winterspiele jetzt?  
507 A: Ja.  
508 I: Und spielt deine Mama auch manchmal mit dir?  
509 A: Nein, außer wenn ich sie auffordere. „Los, los, los, los!“  
510 I: (lacht) Du musst!  
511 A: Ja: „du musst du musst du musst du musst.“  
512 I: (lacht). Und bei deinem Papa was hast du da noch für die Wii?  
513 A: Da hab ich noch ein Pferdespiel das hat mir Papa seine Freundin gekauft.  
514 I: Ja?  
515 A: Dann hab ich noch mal so eins.  
516 I: Hast du gern Pferdespiele? (...) oder Tierspiele, gell?  
517 A: Tierspiele.  
518 I: Weil „Nintendogs“ ist auch ein Tierspiel.

519 A: Ja aber meistens ist bei den Tierspielen, so das ist mir jetzt schon aufgefallen dass das  
520 bei den Tierspielen immer so ist das is irgendwie irgendwie langweilig.  
521 I: Es wird langweilig nach der Zeit?  
522 A: Das wird langweilig nach der Zeit. Du hast einen Tag dran Freude oder zwei und am  
523 nächsten findest du es nur noch langweilig.  
524 I: Warum glaubst du werden die langweilig?  
525 A: Ich glaub nicht, ich hab schon viele Tierspiele am Nintendo und so. Entweder ich find  
526 nie weiter, wie zum Beispiel beim Pferdespiel.  
527 I: Ja.  
528 A: Oder ich oder ich langweile mich damit.  
529 I: Weils immer das gleiche ist, oder?  
530 A: Ja, oder zum Beispiel bei meinen Katzen, bei „Sophies Freunde Tierärztin“ da hat man  
531 die Katzen schon so lang pflegen, da muss ich eine, da muss ich 5 Stunden dran sitzen  
532 und die Katzen streicheln ich mein was bringt das, nur Katzen streicheln, sehr langweilig.  
533 I: Und trotzdem hast du aber relativ viele Pferdespiele, gell?  
534 A: Ja.  
535 I: Kriegt man die immer geschenkt?  
536 A: Ja die krieg ich entweder geschenkt oder, oder ich kauf sie mir selber, weil ich mir denk  
537 „oh jetzt mach ich einen neuen Versuch“.  
538 I: Und dann am Anfang gefällt dir? Warum gefällt dir oder was gefällt dir daran?  
539 A: Naja, das es Tiere sind und das man üben kann wie man Tiere pflegt, das finde ich  
540 ganz toll, aber ich finds nicht toll das es immer das gleiche ist immer.  
541 I: Ja.  
542 A: Deswegen hab ich „Nintendodogs“ und „Animal Crossing“ auch am liebsten. „Animal  
543 Crossing“  
544 I: „Nintendogs“ ist nicht immer das gleiche?  
545 A: „Nintendogs“ ist find ich irgendwie besser, weil da kann man auch -  
546 (Mutter kommt herein)  
547 I: Wir sind gleich fertig  
548 M: Ja.  
549 A: da kann man auch gleich Tiere kaufen. Da kann man nämlich auch Tiere kaufen und  
550 sonst weiß ich nie wie man zu Geld kommt.  
551 I: Mhm. Na gut ich hab meine ganze Fragenliste abgearbeitet.  
552

553

## Interviewtranskript Fall F

Interview mit Chiara am 11. Februar 2010 (18Uhr)

I=Interviewerin

C=Chiara

Interviewdauer: 16min

- 1 (Im Wohnzimmer. Wir sitzen am Esstisch und Chiara zeigt mir ihren Nintendo DS)
- 2 I: Das sind deine ganzen Spiele?
- 3 C: Das sind meine Spiele. Ja, da hab ich-
- 4 I: Da drinnen hast du „Hannah Montana“?
- 5 C: Ja.
- 6 I: Spielst du das zurzeit am meisten?
- 7 C: Ja das ist nämlich neu das hab ich neu bekommen.
- 8 I: Und sonst hast du ganz verschiedene Sachen, gell?
- 9 C: Ja.
- 10 I: Das ist „Best friends - Hunde und Katzen“, „Mein erstes Katzenbaby“, „Nintendogs“
- 11 C: Ja.
- 12 I: „Meine Tierarztpraxis“
- 13 C: Ja, ich hab das.
- 14 I: Was spielst du denn am liebsten von diesen Spielen?
- 15 C: Eh das.
- 16 I: „Hannah Montana“?
- 17 C: Ja.
- 18 I: Ist das immer schon dein Lieblingsspiel oder ändert sich das?
- 19 C: Naja, das ändert sich immer wieder.
- 20 I: Hast du das erst neu bekommen?
- 21 C: Ja das ist das neueste. Naja weiß ich jetzt eigentlich nicht wie lang ich das schon habe.
- 22 I: Ich glaub beim Spielefest hast du auch ein Tierarztspiel gespielt, oder?
- 23 C: Ja.
- 24 I: Dieses wo man die wilden Tiere verarzten muss. Hat dir das auch gefallen?
- 25 C: Ja.
- 26 I: Und was gefällt dir an Hannah Montana so gut?
- 27 C: Naja da kann man Musik selber machen und da kann man ähm ein Abenteuer machen
- 28 so da kriegt man so einen Auftrag den man dann machen muss und ja (..)
- 29 I: Spielst du vorwiegend alleine oder spielst du auch manchmal mit deinem Bruder etwas
- 30 oder mit Freundinnen?
- 31 C: Ja ich spiel eigentlich alleine.
- 32 I: Hat dein Bruder auch einen DS?
- 33 C: Nein.
- 34 I: Na dann könnt ihr ja gar nicht gemeinsam spielen.
- 35 C: Ja.
- 36 I: Da könnt ihr nur gemeinsam Wii spielen.
- 37 C: Ja, wir haben normale Wii und Wii fit.
- 38 I: (lacht) (..) Und mit Freundinnen spielst du auch nicht DS? Weil ich glaub man kann auch
- 39 zu zweit spielen, oder?
- 40 C: Ja, aber nur wenn die zu Besuch kommen und wenn sie den Nintendo mitnehmen.
- 41 I: Also spielst du mehr alleine oder zusammen?
- 42 C: Mehr alleine.
- 43 I: Spielst du jeden Tag, oder?
- 44 C: Naja nicht jeden.
- 45 I: Zweimal in der Woche oder nur einmal in der Woche?
- 46 C: Einmal in der Woche ungefähr.
- 47 I: Mehr am Wochenende?
- 48 C: Ja.
- 49 I: Oder mehr unter der Woche wenn Schule ist?
- 50 C: Mehr am Wochenende.
- 51 I: Und wie lang spielst du denn da circa? (..) Oder ist das auch unterschiedlich?
- 52 C: Unterschiedlich.
- 53 I: In den Ferien ist vielleicht ein bisschen mehr und wenn man dann wieder Schule hat
- 54 muss man wieder Aufgaben machen, gell?
- 55 C: Ja.
- 56 I: Und deine Freundinnen, haben die noch andere Spielsachen, also zum Beispiel eine
- 57 Playstation oder andere Computerspiele, die du nicht hast?
- 58 C: Mein Cousin hat eine Playstation, die hab ich schon ausprobiert. (..) Ja. (.)

- 59 I: Was hast du da gespielt mit deinem Cousin?  
60 C: So ein Affenspiel und ein Autorennen.  
61 I: (lacht)  
62 C: Ja, solche Sachen. Und ein Monsterspiel.  
63 I: Sind alle Spiele von deinem Cousin?  
64 C: Ja.  
65 I: Mag der andere Spiele als du?  
66 C: Oben. Oben haben wir, ja. Ähm. ich hab eigentlich keine Playstation.  
67 I: Ja, aber gefallen deinem Cousin andere Spiele als du oder spielt der auch zum Beispiel  
68 Nintendogs, oder so?  
69 C: Nein Nintendo spielt er nicht, ich glaub er hat gar keinen. Meine Cousine hat einen.  
70 I: Aha. Und das Autorennen hat dir das auch Spaß gemacht, oder das Monsterspiel?  
71 C: Mhm.  
72 I: Oder gefallen dir die Tierspiele mehr, weil ich glaub du hast ja ganz viele Tierspiele?  
73 C: Ja, die Tierspiele gefallen mir mehr.  
74 I: Was gefällt dir an den Tierspielen so gut?  
75 C: Naja ich mag halt Tiere sehr und (.)das gefällt mir einfach.(.) Ja.  
76 I: Hast du auch ein Haustier?  
77 C: Ja ich hab ganz viele.  
78 I: Echt?  
79 C: Ja ich habe drei Hasen, drei Meerschweinchen und zwei Mäuse.  
80 I: (lacht) Aber ich glaub ein Meerschweinchen-Spiel gibt es gar nicht, oder?  
81 C: Nein.  
82 I: Das fehlt eigentlich noch.  
83 C: Ja. (lacht)  
84 I: Suchst du die Spiele eigentlich selber aus oder kaufen die deine Eltern?  
85 C: Naja, manche bekomme ich zu Weihnachten, manche zum Geburtstag und mache darf  
86 ich mir auch selber aussuchen.  
87 I: Kaufst du dir auch manchmal welche vom Taschengeld oder geht sich das nicht aus. Ist  
88 das zu teuer wahrscheinlich, gell?  
89 C: Naja so ein Hundespiel habe ich mir schon selber gekauft einmal.  
90 I: Aber das meiste schenken dir die Eltern, gell?  
91 C: Ja.
- 92 I: Und wenn dir deine Eltern ein Spiel schenken suchst du dir das dann selber aus, also  
93 wünscht du es dir?  
94 C: Das ist unterschiedlich, manchmal überraschen sie mich und manchmal dann wünsch  
95 ich mir ein ganz bestimmtes und dann kaufen die mir das auch zum Geburtstag oder wenn  
96 ich Null Fehler bei einem Test habe oder so.  
97 I: Aha. Wenn du dir ein ganz bestimmtes wünscht, woher kennst du das dann? Hast du  
98 das bei Freunden gesehen oder aus der Werbung?  
99 C: Na das, ich habe mir einmal das „Hannah Montana“ Spiel gewünscht und das habe ich  
100 bei einer Freundin gesehen.  
101 I: Hast du es dort schon ausprobiert?  
102 C: Ja.  
103 I: Kann man das auch zu zweit spielen, das Hannah Montana, oder?  
104 C: Nein, ich glaube nicht.  
105 I: Hast du es noch gar nicht ausprobiert?  
106 C: Nein, zu zweit spielen habe ich das noch nicht ausprobiert.  
107 I: Gibt es eigentlich auch Spiele, die deine Eltern nicht erlauben, oder? Oder willst du so  
108 etwas eh nicht spielen?  
109 C: Nein, so etwas will ich eigentlich nicht spielen.  
110 I: Also haben sie noch nie gesagt „Das darfst du nicht spielen“?  
111 C: Nein.  
112 I: Zeigst du mir noch die Wii, was du da gerne spielst?  
113 C: Ja. Wir haben das „Wii fit plus“.  
114 I: Und spielt ihr das gemeinsam mit deinen Eltern, oder spielst du das mit deinem Bruder?  
115 C: Wir spielen, ähm.  
116 I: Oder alleine, man kann ja auch alleine Wii spielen, oder?  
117 C: Ja.  
118 I: Ah das ist die ganze Wii-Spiele Sammlung  
119 C: Wir wechseln uns immer ab. Da haben wir das da.  
120 I: „Mario Kart“, ja  
121 C: Das ist das „Wii fit“, das ist von meinem Bruder, das ist das „Wii Sports“, das haben wir  
122 gleich dabei gehabt wie wir die Wii gekauft haben.  
123 I: Und das „Tak“ von deinem Bruder, spielst du das auch manchmal?  
124 C: Nein, das spielt eigentlich nur er.

- 125 I: Gefällt dir nicht so gut?  
126 C: Nein. (.) Und das ist das „Wii Play“, da gibt es ganz verschiedene Spiele.  
127 I: Das sind so kurze Spiele, so Minispiele oder?  
128 C: Ja. Das ist „Oben“ da gibt es mehrere (.) Städte halt nicht Städte sondern Bereiche.  
129 I: Hast du den Film auch gesehen?  
130 C: Ja im Kino. Und das ist das „Weltrekorde“, das habe ich zu Weihnachten bekommen.  
131 Da kann man solche Weltrekorde ausprobieren. Zum Beispiel wenn man auf einem  
132 Flugzeug stehen muss, dann muss man das ganz ruhig halten, das man da nicht  
133 runterrutscht.  
134 I: Ah da muss man die Fernbedienung ganz ruhig halten.  
135 C: Ja aber das kippt immer von selber und da muss man dann versuchen dass es da nicht  
136 runtergeht.  
137 I: Gibt es ein Spiel das du mehr spielst als die anderen? Dein Lieblingsspiel oder so?  
138 C: Das „Wii fit“ spiel ich.  
139 I: Das „Wii fit“?  
140 C: Ja das spiele ich ganz gerne.  
141 I: Aber das, was muss man da machen?  
142 C: Da gibt es verschiedene Spiele. Da gibt es ähm zum Beispiel das da, da muss man  
143 immer auf 10 kommen und da stellt man sich auf das Brett und dann tut man wenn man  
144 sich nach vor beugt da geht das nach vor zu der 8 und nach rechts und da kommt man zu  
145 der 2. Und dann hat man auf 10. Und das muss man ganz schnell machen weil da geht's  
146 auch um Zeit. Und dann steht da immer so eine Reihe wer erster und zweiter weil das sind  
147 immer diese Personen, die kann man da herstellen.  
148 I: Also das kann man auch gegeneinander spielen und schauen wer besser ist?  
149 C: Ja, aber nur bei manchen Spielen. Nicht bei jedem. Oder balancieren, da muss man  
150 auch auf dem Brett stehen und einmal so und einmal so. Da muss man aufpassen dass  
151 man nicht runterfällt. Das ist eher so ein Geschicklichkeitsspiel.  
152 I: Aha.  
153 C: Da kann man auch Übungen machen zum Beispiel sich ordentlich dehnen wenn man  
154 verspannt ist. Joggen und so.  
155 I: Machst du sonst auch Sport? (..) Turnen in der Schule wahrscheinlich, gell?  
156 C: Ja.  
157 I: Das ist ja dann eigentlich ein richtiges Sportspiel.
- 158 C: Da kann man Haustiere herstellen.  
159 I: Was kann man herstellen?  
160 C: Haustiere.  
161 I: Ah Haustiere.  
162 C: Einen Hund und eine Katze.  
163 I: Ah. Aber mit dem Hasen kann man da nichts machen, oder?  
164 C: Nein Hase gibt es nicht. Wir haben eine Katze hergestellt. Da kann man das Fell  
165 einstellen.  
166 I: Die Farbe wahrscheinlich, gell?  
167 C: Ja. Ja da gibt es halt verschiedene Spiele oben und so.  
168 I: Spielt ihr das zusammen manchmal?  
169 C: Ja, wir wechseln uns ab. Da steht auch immer wie lang man heute schon gespielt hat.  
170 Und da machen wir zuerst einer darf 10 und dann darf der andere auch 10 und dann 15  
171 und so weiter.  
172 I: Mhm.  
173 C: Bis wir dann keine Lust mehr haben. Aber wir spielen das eigentlich so eine Stunde  
174 circa.  
175 I: Spielst du mehr mit dem DS oder mit der Wii?  
176 C: Mehr mit der Wii.  
177 I: Und am Computer gar nicht?  
178 C: Nein den hab ich erst neu bekommen da hab ich noch keine gute Seite.  
179 I: Aja, das hat die Oma mir erzählt.  
180 C: Da hab ich noch keine gute Seite gefunden wo Spiele drauf sind.  
181 I: Ah das ist dein ganz eigener Computer? Ist das ein Laptop oder?  
182 C: Ja, ein Laptop.  
183 I: Und hast du ihn auch bei dir im Zimmer?  
184 C: Nein der steht da drin im Büro.  
185 I: Das du nicht dauernd spielst oder nicht dauernd am Computer bist, vielleicht? (..) Hast  
186 du geschafft den Desktop einzustellen, weil das hat ja deine Oma mich gefragt.  
187 C: Den Hintergrund?  
188 I: Ja.  
189 C: Nein das ist da irgendwie gesperrt ich weiß nicht was da ist.  
190 I: Dein Papa hast dir da auch nicht helfen können?

- 191 C: Nein, der weiß das auch nicht.  
192 C: Da kann man auch Golf spielen und da sieht man so eine Anzeige.  
193 I: Spielst du das auch manchmal, das ist ja eigentlich auch ein Sportspiel.  
194 C: Ja spiel ich auch.  
195 I: Und mit deinem Computer, was machst du mit deinem Computer dem neuen?  
196 C: Da schau ich eher was im Internet nach und schreib Geschichten. Halt eine Geschichte  
197 hab ich jetzt angefangen zum schreiben.  
198 I: Müsst ihr das für die Schule auch machen, am Computer?  
199 C: Nein. Weil die meisten von meiner Klasse haben ja noch keinen.  
200 I: Und vor allem keinen eigenen wahrscheinlich gell?  
201 C: Ja.  
202 I: Aber in deinem Zimmer hast du wahrscheinlich keinen Fernseher oder?  
203 C: Oja.  
204 I: Echt, hast du einen zweiten? Aber da kannst du wahrscheinlich nicht Wii spielen, weil ihr  
205 nur eine Wii habt oder?  
206 C: Ja. Und oben anstecken kann ich das glaub ich auch nicht. Ich hab nur einen ganz  
207 kleinen.  
208 I: Nur zum Fernschauen.  
209 C: Ja. Kassetten kann man da auch nicht reingeben oder DVDs. Ist nur zum fernschauen.  
210 I: Verwendest du den dann oft?  
211 C: Ja  
212 I: (lacht). Weil unten ist ja schöner wenn alle gemeinsam fernsehen können, oder Wii  
213 spielen?  
214 C: Ja oben schau ich mir also meine Eltern schauen sich unten was an und der Lukas  
215 (Anm.: kleiner Bruder) und ich schauen uns oben die Kindersendungen an.  
216 I: Also wenn ihr nicht das gleiche schauen wollt?  
217 C: Ja oder wenn ich was anderes schauen will, dann schaut der Lukas oben bei mir. Oder  
218 umgekehrt.  
219 I: Und im Internet was machst du das wenn du im Internet bist? Hast du schon eine E-Mail  
220 Adresse, oder schaust du da einfach verschiedene Seiten an?  
221 C: Da schau ich einfach Seiten an. (...) Zum Beispiel ich hör mir da Lieder an. (. )  
222 I: Ja alle Fragen beantwortet. Das ist schnell gegangen.  
223

224

## **Interviewtranskript Fall G**

Interview mit Lena am 13. Februar 2010 (16Uhr)

I=Interviewerin

L=Lena

Interviewdauer: 16min

- 1 (Wir sitzen im Wohnzimmer am Boden. Am anderen Ende des Raumes sitzt der Vater und
- 2 schaut fern. Lena zeigt mir eine große CD-Mappe mit gebrannten Spielen.)
- 3 L: Da sind unsere Spiele drin.
- 4 I: Das sind eure Spiele? (.) Spielst du auch mit dem Balance Board?
- 5 L: Ja.
- 6 I: Oh. Ihr habt aber viele Wii-Spiele. (.) Was spielst du denn am liebsten?
- 7 L: Mhm. Ich weiß nicht.
- 8 I: Du hast gesagt du spielst mit dem Papa, gell? Glaub ich hast du erzählt.
- 9 L: Ja.
- 10 I: Spielt ihr da gemeinsam „Mario Kart“ zum Beispiel.
- 11 L: Ja.
- 12 I: Und „Mario Party“.
- 13 L: Auf der Seite sind die alle.
- 14 I: Gibt es gar kein Lieblingsspiel?
- 15 L: Nein. Aber ich spiel gern Tennis auf der Wii.
- 16 I: Tennis. Welches ist das?
- 17 L: Das ist ein Virtuell-Tennis, das ist ein „Grand Slam Tennis“ und in der „Wii Sport“ ist
- 18 auch ein Tennis.
- 19 I: Gibt es eins das besser ist als das andere? Oder sind die alle ähnlich?
- 20 L: Also das bei der Wii Sport das ist sehr langsam.
- 21 I: Da spielt man mit dem eigenen Mii oder?
- 22 L: Mit der eigenen Wii?
- 23 I: Mit der eigenen Figur oder?
- 24 L: Ja, aber da nicht. Und da ist es halt ein bisschen schneller und da ist es ganz schnell.
- 25 I: Spielst du in Wirklichkeit auch Tennis oder nur auf der Wii?

- 26 L: Nur auf der Wii. Dann haben wir auch noch auf der Seite welche.
- 27 I: „My Sims“, „Barbie und die drei Musketiere“, spielst du das auch oder?
- 28 L: Ja.
- 29 I: Alles abwechselnd?
- 30 L: Das hab ich erst einmal gespielt.
- 31 I: Magst du mir noch deinen Nintendo DS zeigen?
- 32 L: Ich hab keines.
- 33 I: Ah du hast keinen. Und am Computer, was spielst du da? Da ist der Computer, gell?
- 34 L: Das Barbie.
- 35 I: Das Barbie-Spiel?
- 36 L: Da gibt es so Barbie-Sachen.
- 37 I: Sollen wir rüber gehen in dein Zimmer, damit wir deinen Papa da in Ruhe fernsehen
- 38 lassen?
- 39 L: Ok, aber mein Zimmer ist nicht aufgeräumt.
- 40 I: Ah das macht überhaupt nichts.
- 41 (Wir gehen in Lenas Zimmer)
- 42 I: (..) Also im Zimmer hast du keinen Fernseher und keine Playstation oder irgendwas?
- 43 L: Nein.
- 44 I: Also hast du Nintendo Wii und den Computer eigentlich?
- 45 L: Ja. Nur da hab ich einen Spielcomputer, da sind Spiele.
- 46 I: Zeig mal.
- 47 L: Da.
- 48 I: Ah das ist ein Laptop?
- 49 L: Ja, da brauch ich neue Batterien.
- 50 I: Ah ok. Ist das dieser V-Tech, oder?
- 51 L: Ja.
- 52 I: Ah, da sind aber nur Lernspiele?
- 53 L: Soll ich aufdrehen?
- 54 I: Ja wenn du es mir zeigen magst. Aber da kann man nicht alles darauf spielen, nur
- 55 Lernspiele, gell?
- 56 L: Ja.
- 57 I: Ah sind das die Spiele dazu?
- 58 L: Ja.

- 59 I: Ah, ok das kenn ich zum Beispiel überhaupt nicht.
- 60 L: Beim „Musikstudio“ da gibt es auch so ein richtiges, da steht Musikstudio-Spiel und da kann man halt da sind verschiedene Lieder mit der Melodie und man kann halt Trommeln und Gitarre und halt so.
- 63 I: Ah ok. Das ist das „Musikstudio“?
- 64 L: Ja.
- 65 I: Und da ist noch „Formen-Parade“ und „Wort-Zwilling“. Das ist wahrscheinlich so ein Deutsch-Programm, gell?
- 67 L: Ja.
- 68 I: Fürs Deutsch lernen für die Schule.
- 69 L: Da kann man aber auch Englisch. Da kann man es auch Englisch schreiben.
- 70 I: Ah, verwendest du das oft oder verwendest du?
- 71 L: Ja sonst spiel ich da oft aber.
- 72 (Die Mutter kommt mit dem Fragebogen herein.)
- 73 Mutter: Hallo
- 74 I: Hallo
- 75 Mutter: Ist fast fertig. Weißt du wie viele Personen sind. Drei oder mit Oma, Opa auch.
- 76 I: Sie haben wahrscheinlich hier oben auch eine eigene Küche oder?
- 77 Mutter: Wie meinst du drei oder?
- 78 I: Sind wahrscheinlich drei.
- 79 Mutter: Ok, und was hier? So das weiß ich nicht diese Frage.
- 80 I: Welches Spiel du am liebsten spielst weiß sie nicht.
- 81 L: Ja.
- 82 I: Du hast gesagt Tennis spielst du gern, oder?
- 83 Mutter: Tennis, ah gut. Oder Tischtennis.
- 84 I: Ah, spielst du Tischtennis auch? (lacht)
- 85 Mutter: Kinder forbidden.
- 86 I: Ob es irgendwelche gibt die sie nicht spielen darf, oder interessiert dich das eh nicht?
- 87 Mutter: Das weiß ich eigentlich nicht, wir haben (Reden miteinander Chinesisch)
- 89 I: Wolltest du schon mal was spielen, wo die Mama gesagt hat das darfst du nicht?
- 90 L: Ja. Es gibt ein Spiel das darf eigentlich nur der Papa spielen.
- 91 I: Ah, ok. Was ist das für ein Spiel?
- 92 Mutter: So.
- 93 L: Ich weiß nicht wie das heißt.
- 94 Mutter: Ja wenn das Spiel ist nur für Erwachsene so mit Blut.
- 95 I: Gewaltspiele kann man sagen wahrscheinlich.
- 96 Mutter: Und irgendwelche, Handball spielen und was noch.
- 97 I: Was du noch machst außer Computerspielen.
- 98 L: Mhm.
- 99 Mutter: Buch lesen
- 100 L: Ja.
- 101 I: Lesen?
- 102 L: Wir machen bei uns in der Schule immer so einen Büchertausch. Und da können sich die Kinder immer halt Bücher ausborgen.
- 104 Mutter: Und was noch? (..) (lacht) Laufen.
- 105 L: Nein. Wenn dann zu Hause. (lacht)
- 106 I: Wenn nur vor der Wii. (lacht)
- 107 Mutter: Ja. Fertig.
- 108 I: Dankeschön. Was würden Sie sagen, wenn sie spielt, wie lange sie spielt? Halbe Stunde, Stunde, länger?
- 110 Mutter: Ha, lange. Ja das ist wie sagt mal ein bis zwei Stunden. Sie hat so viele Spiele.
- 111 L: Ich schau auch manchmal zu.
- 112 I: Wenn der Papa spielt?
- 113 L: Ja, oder die Mama.
- 114 I: Die Spiele die du nicht spielen darfst, darfst du da zuschauen?
- 115 L: Da geh ich ins Bett.
- 116 I: Ah, das ist dann erst wenn du schon schlafst (lacht) (..) Danke
- 117 Mutter: Ah, ok. Nur ihr zwei
- 118 I: Ja das wäre am besten. (lacht). Danke. (..)
- 119 (Die Mutter geht wieder hinaus)
- 120 I: Was würdest du sagen spielst du mehr, am Computer oder auf der Wii?
- 121 L: Auf der Wii.
- 122 I: Auf der Wii ist lustiger? Was gefällt dir so am Wii spielen?
- 123 L: Ich kann mich halt bewegen dabei. Halt da ist das was ich halt bewege.
- 124 I: Ja. Spielst du mehr alleine, oder mehr mit Freunden oder Papa oder?

- 125 L: Ich spiel mehr mit anderen Leuten gemeinsam.  
126 I: Also mehr gemeinsam. Mit wem spielst du da am meisten?  
127 L: Mit dem Papa.  
128 I: Spielst du mit der Sarah oder mit anderen Freunden auch manchmal, oder?  
129 L: Die Sarah war erst einmal bei mir und da habe ich die Wii noch nicht gehabt.  
130 I: Und warst du schon einmal bei ihr?  
131 L: Ja, schon öfters. (beide lachen)  
132 I: Und hat sie auch was zum spielen, oder spielt sie da mit anderen Sachen? Spielt ihr da mit Puppen oder so?  
133 L: Ja da spielen wir meistens mit Polly Pocket und so.  
134 I: Ah Polly Pocket, das hab ich auch immer gehabt.  
135 L: Und so (.) ah, wie nennt man das? Mit so „My little Ponys“.  
136 I: Und spielt ihr bei ihr - hat sie auch Konsolen oder so etwas?  
137 L: Ich weiß es nicht.  
138 I: Und bei anderen Freunden habt ihr da schon einmal was anderes gespielt? Playstation oder X-Box oder irgendetwas anderes ausprobiert?  
139 L: Hm.  
140 I: Auf die. Ich glaub bei dem bei dem bei dem Workshop hast du ja glaub ich dieses Hundespiel gespielt, „Dogz“ oder?  
141 L: Ja.  
142 I: Wie hat dir das gefallen?  
143 L: Es war sehr lustig.  
144 I: Hättest du das da auch gern?  
145 L: Ja. (beide lachen)  
146 I: Hast du gar keine Tierspiele sonst?  
147 L: Tierspiele? Nein eigentlich nicht.  
148 I: So mit Hunden, oder Pferden oder irgendwas?  
149 L: Nein.  
150 I: Was spielst du dann? Am meisten hast du gesagt Tennis, gell? Ja. (.) Wie oft spielst du?  
151 Spielst du jeden Tag oder?  
152 L: Ja. Ähm halt jetzt in der Zeit da hab ich-  
153 I: Jetzt sind Ferien gell?  
154 L: Ja. Da hab ich halt in der Zeit gar nicht so oft Wii gespielt.  
155 I: Ja. Spielst du mehr wenn Schule ist?  
156 L: Kommt drauf an.  
157 I: Ganz unterschiedlich? (.) Mal mehr Mal weniger?  
158 L: Ja.  
159 I: Spielst du mehr am Wochenende, oder?  
160 L: Ja, am Wochenende wenn wir früh genug aufstehen dann spielen wir das „Wii fit Plus“, das ist das mit dem Balance Board.  
161 I: Ah, das ist ja eigentlich fast Sport, gell?  
162 L: Ja.  
163 I: Was muss man da machen?  
164 L: Da muss man da ist das mit dem Jogging und da wird das Gewicht gemessen und der Schwerpunkt wird gezeigt.  
165 I: Da kann man auch so unterschiedliche Sachen machen, gell? Da gibt's auch so Hullas, Hup Reifen und so etwas gell?  
166 L: Ja.  
167 I: Was machst du da am meisten, Jogging?  
168 L: Ja Jogging. (beide lachen)  
169 I: Dabei da draußen in der Hinterbrühl kann man eh gut laufen. Da könntest du auch draußen laufen gehen, oder?  
170 L: Mhm.  
171 I: Aber ist so kalt auch, gell? (.) Gehst du im Sommer manchmal draußen laufen?  
172 L: Ja. Da spiele ich immer mit meiner Cousine draußen.  
173 I: Fangen oder so? (.) Mit deiner Cousine, spielst du mit der auch manchmal Nintendo?  
174 L: Die hat auch keinen Nintendo.  
175 I: Und bei dir?  
176 L: Ja ich hab ja keines.  
177 I: Ja nur eine Wii gell?  
178 L: Mhm.  
179 I: Spielst du das manchmal mit deiner Cousine, oder?  
180 L: Das haben wir noch nie gespielt.  
181 I: Noch nie?  
182 L: Also wir spielen immer bei der Oma.  
183 I: Ah, ok. Da passt die Oma auf euch auf wahrscheinlich.

- 191 L: Ja, oder im Haus nebenan da spielen wir Barbie manchmal.  
192 I: Das Haus nebenan, gehört das da dazu oder wie?  
193 L: Nein, aber da war früher, die Mami also meine Oma.  
194 I: Ja.  
195 L: Die andere Oma und jetzt ist die zurück nach China gefahren.  
196 I: Ah, ok. Die hat früher in Österreich gelebt und jetzt wohnt sie wieder in China?  
197 L: Mhm.  
198 I: Sprichst du mit deiner Mama immer nur Chinesisch, oder?  
199 L: Manchmal spreche ich auch Deutsch.  
200 I: Unterschiedlich?  
201 L: Ja.  
202 I: Geschwister hast du keine, gell?  
203 L: Nein.  
204 I: Wo spielst du denn am liebsten? Hier zu Hause wahrscheinlich, weil du hast gesagt bei  
205 Freundinnen spielst du ja gar nicht, oder? Da spielt ihr dann, ja keine Computerspiele?  
206 L: Mhm.  
207 I: Und du hast gesagt du spielst jetzt gern Tennis. Hast du früher andere Spiele gern  
208 gehabt? Hat sich das geändert? Oder ist das immer schon dein Lieblingsspiel?  
209 L: Ja früher hab ich immer Bowling gespielt mit dem Papa.  
210 I: Also auch ein Sportspiel, eigentlich?  
211 L: Mhm. Da haben wir nur Sportspiele gehabt.  
212 I: Und woher bekommst du die Spiele? Die gehören wahrscheinlich der ganzen Familie,  
213 gell? Das ist nicht so das du eigene Spiele hast oder?  
214 L: Ja. Mein Papa hat mir, das „Barbie und die drei Musketiere“ das hat mir mein Papa  
215 gebrannt.  
216 I: Ok, also hast du es vom Papa geschenkt bekommen?  
217 L: Ja.  
218 I: Hast du es ausgesucht oder hat er es ausgesucht?  
219 L: Das hat er ausgesucht. Also das ist sozusagen war das eine Überraschung.  
220 I: (lacht) Was muss man da machen bei dem „Barbie und die drei Musketiere“?  
221 L: Da muss man Münzen sammeln. Da kann man auch mit der kleinen Katze spielen.  
222 I: Und was gefällt dir da besonders?  
223 L: Es ist einfach lustig, ich weiß nicht was mir da besonders gefällt.
- 224 I: Was gefällt dir am Tennis so gut, das man das gemeinsam machen kann, oder?  
225 L: Ja.  
226 I: Und das man sich bewegen kann, wahrscheinlich? (..) Und hast du dir schon selber  
227 einmal ein Spiel gekauft, nein gell?  
228 L: Nein.  
229 I: Wenn dann brennt es dein Papi, gell?  
230 L: Ja.  
231 I: Am Computer was spielst du da wenn du was spielst?  
232 L: Da spiel ich verschiedene Barbie-Spiele.  
233 I: Ah, ok und die hast du auch von deinem Papi gebrannt bekommen, oder?  
234 L: Nein, da gibt es so eine Barbie (:)  
235 I: Eine Homepage?  
236 L: Ja.  
237 I: Im Internet also spielst du da?  
238 L: Ja.  
239 I: Nur Barbie-Spiele oder auch andere Sachen?  
240 L: Eigentlich nur Barbie-Spiele. Aber manchmal mach ich da auch so Torten.  
241 I: Torten kann man da machen?  
242 L: Mhm.  
243 I: Backen oder wie?  
244 L: Ja das ist bei Barbie 1001-Spiele.  
245 I: Ah, cool. Und machst du auch andere Sachen am Computer oder wenn du am  
246 Computer bist spielst du dann immer?  
247 L: Da spiel ich immer.  
248 I: Also du schreibst nicht irgendwie Texte oder suchst irgendwas im Internet?  
249 L: Nein.  
250 I: Und E-Mails schreibst du wahrscheinlich auch nicht, oder?  
251 L: Nein. Ich habe eine Freundin in Deutschland die schreibt ich immer einen Brief und sie  
252 schreibt mir einen Brief.  
253 I: Aber einen richtigen Brief, nicht über Internet, oder?  
254 L: Nein. Auf einer Postkarte.  
255 I: Ah, schön. Ich hab auch immer eine Brieffreundin gehabt in Deutschland. Ähm. Gibt es  
256 irgendwelche Spiele die du dir gewünscht hast? Also die Barbie Spiele machst du jetzt

257 besonders gern. Wünscht du dir das dann auch ein Barbie-Spiel?

258 L: Weiß nicht.

259 I: Oder sucht dir das immer dein Papa aus, wenn ihr neue Spiele bekommt?

260 L: Weiß nicht.

261 I: Weil ihr habt ja schon ganz viele Wii Spiele eigentlich. Die hat alle dein Papa

262 runtergeladen?

263 L: Ja.

264 I: Also hast du nicht irgendwie gesagt ich will das und das Spiel haben, oder?

265 L: Nein.

266 I: Du hast nicht gesagt ich will jetzt ein Barbie-Spiel haben oder ich will „Dogz“ haben oder

267 so? (.) Nein? Gibt es keine Videospiele die du dir wünscht?

268 L: Nein nicht wirklich.

269 I: Ok. Und. Aja genau Spiele die dir deine Eltern nicht erlauben hat deine Mama eh auch

270 schon gesagt. Deine Mama hat eh schon fast alles gesagt. Was würdest du sagen wie

271 lange du spielst? Stimmt das was deine Mama gesagt hat?

272 L: Ich weiß nicht wie lange ich spiele. Bei der „Wii fit Plus“ da zeigen die immer an wie viel

273 man schon gespielt hat.

274 I: Wie lang man schon gespielt hat, gell?

275 L: Also eine halbe Stunde spiele ich auf der „Wii fit“ eigentlich schon.

276 I: Also eine halbe Stunde oder so.

277 L: Ja, vielleicht auch ein bisschen mehr, eine dreiviertel oder so.

278 I: Spielst du da zwei, dreimal in der Woche oder weniger?

279 L: Ich weiß es nicht.

280 I: Ganz unterschiedlich, kann man immer schwer sagen, gell?

281 L: Ja.

282 I: Na gut, dann hab ich meine Fragen eh schon abgehackt.

283

284

## Interviewtranskript Fall H

Interview mit Julia am 19. Februar 2010 (18Uhr)

I=Interviewerin

J = Julia

Interviewdauer: 23min

1 (In Julias Zimmer. Julia hat sich mit ihrem DS aufs Bett gesetzt.)

2 I: So. Dein DS ist Rot. Du hast ihn gar nicht in rosa?

3 J: Nein.

4 I: Ich hab schon so viele Mädchen gesehen die ihn in rosa haben.

5 J: Ne. Rosa ist nicht so meine Farbe.

6 I: Darf ich mich da hersetzen weil ich glaub auf den Sessel pass ich nicht.

7 J: Ja.

8 I: (lacht)

9 J: Und da die Speicherkarte.

10 I: Was ist denn grad drinnen? (.) „Imagine: Fashion Model“?

11 J: Mhm.

12 I: Spielst du das zurzeit am meisten?

13 J: Ja.

14 I: Was hast du sonst noch?

15 J: Also dann hab ich noch „Filmstar“ und „Lehrer“

16 I: Das ist eine Serie oder so?

17 J: Ja.

18 I: „Sponge Bob“

19 J: Ja also. Und da sind halt auch viele drauf.

20 I: Ah, ok. Ist das so eine Speicherkarte wo mehrere Spiele drauf sind?

21 J: Ja.

22 I: Was macht man da? „Imagine Dream Wedding“ - Spielt man da heiraten nach oder wie?

23 J: Ja.

24 I: Und bei dem was du jetzt am meisten spielst?

25 J: Also da muss man so verschiedene Sachen designen und Modenschauen machen.

26 I: Ist man ein Model oder ein Designer?

27 J: Ja. Also beides eigentlich.

28 I: Ok, was gefällt dir so gut an dem Spiel?

29 J: Puh, weils einfach lustig ist und man verschiedene Sachen machen kann. Ja und die

30 Haare kann man machen und alles. Das ist ziemlich lustig.

31 I: Mhm. Magst du es mir zeigen?

32 J: Ja.

33 I: Das geht wahrscheinlich eh ziemlich schnell oder?

34 J: Ja das geht schon ganz schnell. Gott sei Dank.

35 I: (lacht)

36 (...)

37 I: Also ihr habt eine Playstation den Nintendo DS und den Computer wo du spielst, oder?

38 J: Ja.

39 I: Und am meisten spielst du am Nintendo DS hast du gesagt?

40 J: Ja weil ich mich da auch ins Bett legen kann.

41 I: Ja und unterwegs und überall.

42 J: Ja. Ups.

43 I: Spielst du jeden Tag, oder?

44 J: Ja, also (.)

45 I: Oder wie oft spielst du?

46 J: Am Wochenende eigentlich viel und ja. (.) Also da gibt's halt verschiedene Aufträge die  
47 man machen muss und wenn man die bestanden hat dann gibt es den nächsten. Und der  
48 wird immer (.)

49 I: Ok, und wenn man alle Aufträge bestanden hat dann ist man fertig, oder?

50 J: Ja. Und ja diese Designerin die ist auch in ihn verliebt und die heiraten dann am

51 Schluss.

52 I: Hast du es schon einmal durchgespielt?

53 J: Ja, ich spiele es immer wieder. (lacht)

54 I: (lacht). Trotzdem ist es noch spannend?

55 J: Ja, es macht Spaß.

56 I: Da kann man die Sachen ja immer anders designen wahrscheinlich.

57 J: Ja also hin und wieder ist es vorgegeben aber manchmal kann man auch machen was  
58 man mag, also.

- 59 I: Ok. (..) Und das ist zurzeit dein Lieblingsspiel, oder?  
60 J: Ja.  
61 I: Ändert sich das immer wieder oder hast du immer das gleiche Lieblingsspiel?  
62 J: Ja das ändert sich schon hin und wieder, also nicht immer aber hin und wieder ist es  
63 dann doch ein anderes Spiel. Weil ich mag auch die „Olympischen Winterspiele“ von  
64 Mario und Sonic.  
65 I: Aber ich glaub das ist eh auch ein relativ neues Spiel, oder?  
66 J: Ja.  
67 I: Das gibt es noch nicht so lang. .  
68 J: Nein. (.) Ja. Also (.)  
69 I: Spielst du meistens alleine oder ich weiß nicht hast du Geschwister?  
70 J: Nein.  
71 I: Oder mit deinen Eltern oder Freunden oder so?  
72 J: Mit Freunden hin und wieder ja, aber sonst eigentlich meistens alleine.  
73 I: Wenn du mit Freunden spielst, spielst du dann auch DS?  
74 J: Ja meistens schon. Also das ist eigentlich unterschiedlich.  
75 I: Wahrscheinlich kann man das auch zusammenspielen das „Mario und Sonic“ oder?  
76 J: Ja.  
77 I: Gegeneinander irgendwie?  
78 J: So.  
79 I: Snowboarden oder so.  
80 J: Ja.  
81 I: Kann man das auch gemeinsam spielen dieses Designerspiel?  
82 J: Nein, das ist nur ein Einzel.  
83 I: Einzelspiel, ja. (..) Haben deine Freunde noch andere Spielkonsolen die du auch  
84 manchmal verwendest?  
85 J: Also die haben Wiis und so auch einen Nintendo und Computer.  
86 I: Und was spielst du dann mit deinen Freunden meistens?  
87 J: Ähm, entweder „Wii Fit“ oder „Wii Sports“. Ähm ja (.)  
88 I: Was man halt zusammen spielen kann.  
89 J: Genau.  
90 I: Spielst du auch so Autorennen und solche Sachen?  
91 J: Eigentlich nicht nein.  
92 I: Einige Mädchen haben mir schon erzählt das sie Freunde haben die das gern spielen  
93 und dann spielen sie halt mit.  
94 J: Ja ich hab auch einen Freund der will unbedingt Fußball spielen oder so.  
95 I: Und hast du es mal ausprobiert?  
96 J: Ja.  
97 I: Aber gefallen tut es dir nicht?  
98 J: Nein.  
99 I: (lacht)  
100 J: Ich bin nicht so begeistert. (...)  
101 I: Und was hat dir nicht gefallen an dem Spiel?  
102 J: Es, ich finds einfach nicht jetzt für Mädchen so bestimmt. Man muss einfach irgendwie  
103 einen Ball durch die Gegend schießen.  
104 I: Langweilig? (lacht)  
105 J: Ja. Man bekommt halt immer neue Aufträge dazu. (...) (murmelt vor sich hin).  
106 I: Tust du immer weiterdrücken? Na gut wenn du es schon durchgespielt hast.  
107 J: Ja. Jetzt weiß ich das alles schon.  
108 I: Hast du beim ersten Mal alles gelesen?  
109 J: Ja eigentlich schon.  
110 I: Wie lang spielst du wenn du so spielst?  
111 J: Meistens dreiviertel Stunde oder sowas.  
112 I: Du hast ja gesagt am Wochenende länger gell?  
113 J: Ja am Wochenende länger. Da spiel ich drei, vier Stunden wenn ich nichts zu tun habe.  
114 I: Ich glaub beim Spielefest hast du dieses Tierarztspiel gespielt oder?  
115 J: Ja.  
116 I: Wie hat dir das gefallen?  
117 J: Eigentlich ganz gut, ja. War lustig.  
118 I: Aber da hast du jetzt gar keine Tierspiele, oder?  
119 J: Nein Tierspiele habe ich keine.  
120 I: Also keine Pferdespiele oder Hunde?  
121 J: Hab ich auf der Playstation drüber. Also Reiterspiele und dann noch Hundespiele, wo  
122 ein kleiner Hund die ganze Stadt retten muss, ja.  
123 I: Sollen wir rüber gehen? Dann kannst du mir das auch gleich zeigen.  
124 J: Ja, können wir,

- 125 (Gehen ins Schlafzimmer der Mutter, wo der Fernseher und die Playstation stehen.)
- 126 I: Hast du da einen Fernseher im Zimmer?
- 127 J: Ja.
- 128 I: Aber da kannst du nur fernsehen, nicht spielen oder?
- 129 J: Nein das ist nur zum fernsehen, oder der DVD-Player zum anschließen.
- 130 I: Ok.
- 131 J: Also, da nicht.
- 132 I: Das wäre wahrscheinlich nicht so bequem im Bett.
- 133 J: Nein.
- 134 (Mutter redet im Hintergrund)
- 135 I: Wir wandern gerade zur Playstation.
- 136 Mutter: Ja bitte tut's nur.
- 137 (Im Schlafzimmer der Mutter, Wir setzen uns auf den Boden vor das Fernsehmöbel)
- 138 J: Ja also da ist die Playstation.
- 139 I: Aber die kannst du wahrscheinlich nicht so oft verwenden bei deinen Eltern im
- 140 Schlafzimmer, oder?
- 141 J: Ja also unter der Woche spiel ich eigentlich nie, weil ich da am Abend gar keine Zeit
- 142 hab. Am Wochenende spiel ich.
- 143 I: Aha.
- 144 J: Dann hab ich da Skifahren und alle möglichen Disziplinen. Dann ein Reitspiel.
- 145 „Singstar“. Dann hab ich noch „Sims 2“. Da hat man so sein eigenes Haus und muss
- 146 arbeiten gehen.
- 147 I: Mhm.
- 148 J: Und „Pets Hundefreunde“ und ein Hundspiel und ja. Dann hab ich noch. „CSI“ das
- 149 gehört der Mama.
- 150 I: Ah spielt deine Mama auch?
- 151 J: Ja hin und wieder, also sehr selten.
- 152 I: Und wenn dann CSI?
- 153 J: Meistens schon ja.
- 154 I: Hast du schon einmal mit ihr gemeinsam gespielt „CSI“?
- 155 J: Ich hab zugeschaut aber mitgespielt eigentlich noch nie, nein. (Ruft zur Mutter hinaus)
- 156 Warum darf ich eigentlich nie mitspielen?
- 157 (Mutter schaut herein)
- 158 I: Darf sie das nicht spielen CSI?
- 159 Mutter: Nein, dafür finde ich ist sie noch zu klein.
- 160 J: Zuschauen darf ich spielen nicht, ok.
- 161 (Mutter geht wieder in die Küche)
- 162 J: Ja (.)
- 163 I: Das wollte ich dich eh fragen, ob dir manche Spiele verboten werden.
- 164 J: Also das „CSI“ darf ich noch nicht spielen aber die anderen eigentlich schon.
- 165 I: (lacht) Und sonst? Gibt es irgendwie Verbote was du bei Freunden spielen darfst oder
- 166 so?
- 167 J: Nein, das eigentlich nicht.
- 168 I: Oder haben die eh auch keine Spiele?
- 169 J: Nein die haben auch eher nur so Spiele.
- 170 I: Gibt's da keine verbotenen?
- 171 J: Nein.
- 172 I: Würde es dich interessieren? So Kampfspiele oder Gewaltspiele?
- 173 J: Nein eigentlich nicht. Ich hab am Nintendo ein Spiel und zwar da ist einer im Gefängnis
- 174 und dann schießt er alle komischen Leute ab die ihm in die Quere kommen, aber das
- 175 spiele ich eigentlich auch nie.
- 176 I: Hm. Ok.
- 177 J: Weils auch gar keinen Spaß macht.
- 178 I: Was spielst du auf der Playstation? Singstar hast du gesagt?
- 179 J: Ja und das „Let's Ride!“ Spiel. Da hat man so einen eigenen Pferdehof mit einem Pferd
- 180 und so. Und ja.
- 181 I: Und das „Horses“ auch? Ist das so ähnlich?
- 182 J: Ja das ist so eine kleine Geschichte und zwar da kommt sie ins Internat und findet sie
- 183 halt ein Pferd und der Stall brennt und sie muss das Pferd halt dann befreien und so.
- 184 I: Mhm.
- 185 J: Das ist eigentlich auch ganz gut.
- 186 I: Und was muss man bei dem Hundespiel machen?
- 187 J: Also da geht's um einen kleinen Hund, da kann man sich aussuchen welche Rasse. Der
- 188 wohnt in einem Haus und einmal wird von einem bösen Wolf die Stadt zerstört und er
- 189 muss dann halt alles wieder reparieren indem er Punkte sammelt.
- 190 I: Ah ok. Ist aber nicht so dass du den Hund pflegen musst so wie dein Haustier oder so?

- 191 J: Nein das nicht.  
192 I: Weil da gibt es ja auch ur viele Spiele in diese Richtung. Spielst du sowas auch?  
193 J: Ja. Eigentlich schon.  
194 I: Sollen wir einmal zum Computer schauen?  
195 J: Ja.  
196 (Gehen ins Wohnzimmer, der Laptop steht auf dem Couchtisch.)  
197 J: (Ruft zu ihrer Mutter) Soll ich auf Spiele.com gehen?  
198 (Die Mutter kommt herein und setzt sich zu uns aufs Sofa.)  
199 Mutter: Wo du immer spielst wahrscheinlich. Das wird wahrscheinlich gefragt sein.  
200 I: Genau, zeig mir doch was du so spielst. Da habt ihr noch einen dritten Fernseher, da  
201 kann sie auch noch Fernsehen oder?  
202 Mutter: Ja genau.  
203 J: Und DVD anschauen.  
204 I: Spiele.com?  
205 J: Ja, meistens.  
206 (Julia gibt die Seite ein.)  
207 J: Parken ist auch sehr lustig.  
208 I: Einparken?  
209 J: Ja genau.  
210 Mutter: Und was sie auch spielt sind so Kochspiele.  
211 I: Am Computer?  
212 Mutter: Ja  
213 J: Soll ich die Lautstärke abdrehen?  
214 Mutter: Also mich stört's nicht. Musst du halt fragen.  
215 J: Machen wir so  
216 I: Kannst es ruhig laufen lassen, also mich stört's auch nicht.  
217 J: Gut. Da kann man sich da halt irgendeine komische Seite da aussuchen und dann  
218 irgendeinen Namen eingeben. Ich geb immer „Lio“ ein. Ich find das lustig. und dann muss  
219 man da irgendwie seine (.) upsi (.) Fahrkünste beweisen. Von denen ich Null habe. Da ist  
220 ein Parkplatz, juhu.  
221 I: Das ist aber ein Behinderten-Parkplatz.  
222 J: (lacht)  
223 I: (lacht) Darfst du da parken?  
224 J: Nein da kommt dann immer ein alter Opa mit einem Stock und haut mir eine Delle ins  
225 Auto.  
226 Mutter: (lacht) Was spielst du denn da?  
227 J. Parken. Jetzt parke ich auf dem Behinderten-Parkplatz dann kommt der Opa. Ich find  
228 den ur lustig. Die sind immer frei die Parkplätze.  
229 I: Das sind sie in Wirklichkeit ja auch.  
230 Mutter: Solten sie zumindest immer sein, ja (lacht)  
231 I: (lacht)  
232 J: Da, da, da jetzt haut er mich.  
233 I: Recht hat er. (lacht)  
234 J: Ja was spel' ich noch?  
235 Mutter: Nägel lackieren.  
236 J: Ja (...) Dann spiel ich auch noch gerne Nagelstudio, wie gesagt. (Musik von Pretty  
237 Woman spielt im Hintergrund) Da mache ich immer die lustigsten Kreationen.  
238 Mutter: Ist das unterschiedlich was die spielen die Kinder?  
239 I: Total unterschiedlich, aber auch die Ausstattung, also.  
240 J: Ah, das geht nicht Scheiße. (...)  
241 Mutter: Gut ich muss auch sagen, ich habe mich lange gewehrt einen Computer zu Hause  
242 zu haben.  
243 J: Ja.  
244 I: Gut aber beim Computer kann man noch sagen da lernt man den Umgang mit dem  
245 Internet und so.  
246 Mutter: Ja.  
247 I: Brauchst du's eigentlich für die Schule auch, den Computer?  
248 J: Im Moment nicht, also jetzt noch nicht.  
249 Mutter: Für ein Referat heuer hast du es gebraucht, nicht?  
250 J: Aja stimmt, das hab ich schon wieder vergessen.  
251 I: Machst du noch andere Sachen am Computer außer spielen, also so Texte schreiben  
252 oder?  
253 J: Eigentlich nicht.  
254 I: E-Mails oder keine Ahnung?  
255 J: Nein. Ich spiele eigentlich nur.  
256 (Julia hat ein neues Spiel geöffnet, bei dem Leute frisiert werden sollen)

- 257 Mutter: Ich kenne mich schon gar nicht mehr aus was es da alles gibt.  
258 J: Das ist halt der Nachteil.  
259 I: Soll das mal so aussehen?  
260 J: Ja.  
261 I: Ah ok.  
262 J: Die hat die ur hässliche Haarfarbe irgendwie.  
263 I: (lacht). Würde ich mir auch jetzt nicht unbedingt machen lassen.  
264 J: Nein das ist falsch.  
265 I: Kann man das noch rückgängig machen?  
266 J: Glaub nicht nein.  
267 Mutter: (lacht) Die Augen sind super.  
268 (Julia murmelt zum Computer)  
269 I: Habt ihr für den Computer auch gekaufte Spiele oder spielst du nur im Internet so  
270 Minispiele?  
271 J: Die Mama hat ein paar.  
272 Mutter: (lacht). Aber ich bin über zehn, Gott sei Dank.  
273 I: Nur für die Mama, für dich also nicht?  
274 J: Nein ich spiel immer nur (.)  
275 I: Internetspiele.  
276 J: Ja oder so.  
277 (murmt zum Computer)  
278 J: Teller waschen (.) Ich wasch gern Teller ab.  
279 Mutter: Ich werde dich daran erinnern.  
280 J: Ich wasch aber nur gern Mickey-Teller ab. (..) Die achten ja auf jedes kleine Detail.  
281 I: (lacht)  
282 J: Ich brauch nur 2 Teile abwaschen. (..) Macht Spaß Teller abzuwaschen irgendwie. (.)  
283 Wie viele Teller muss ich machen. Weniger Zeit (..) Hilfe. Ja. (...)  
284 I: Ich glaub da wird sich die Mama freuen wenn du so viel in der Küche machen willst.  
285 J: (lacht)  
286 Mutter: Solange der Geschirrspüler funktioniert ist kein Problem aber-  
287 J: Schade das der Geschirrspüler keine Musik macht.  
288 Mutter: Das wäre ziemlich nervig so oft wie der rennt.  
289 J. (...) Ja da gibt es halt die verschiedensten (.)
- 290 (Julia öffnet ein neues Spiel)  
291 I: "Valentine Dinner Cooking".  
292 J: Ja (.)  
293 I: Ich hab nur noch ein paar Fragen, sollen wir in dein Zimmer nochmal gehen?  
294 Mutter: Gut ich kann auch gehen. Nein, ihr könnt ruhig dableiben ich gehe. Das ist  
295 überhaupt kein Problem. Ich gehe und lasse euch alleine.  
296 J: Tschüss.  
297 I: Rauchpause (lacht) (..) Wenn du die Spiele bekommst, die ganzen DS-Spiele, kauft die  
298 deine Mama oder kaufst du die manchmal selber?  
299 J: Also ein paar kaufe ich mir selber aber die meisten kauft mir eigentlich die Mama.  
300 I: Kaufst du die vom Taschengeld?  
301 J. Ja.  
302 I: Musst du da lange sparen?  
303 J: Also manche kosten schon so 40, 50€. Aber hin und wieder teilen wir auch, ich zahle  
304 eine Hälfte und die Mama.  
305 I: Ok. Sagst du ihr dann welche Spiel du haben willst oder sucht sie auch manchmal  
306 Spiele aus und sagt „Ich schenk dir einfach so ein Spiel?“  
307 J. Ja das macht sie auch hin und wieder aber meistens gehen wir eigentlich zusammen  
308 und schauen.  
309 I: Ok dann geht's ihr gemeinsam aussuchen. Und wenn du irgendwie dir ein Spiel wünscht  
310 woher kennst du das dann? Kennst du das dann von Freunden oder aus der Werbung  
311 oder?  
312 J: Ja also entweder wenn ich einmal zum Libro jetzt angenommen gehe und's da seh,  
313 dann wünsche ich's mir wenn es mir gefällt oder wenn ich's eben bei Freunden oder in der  
314 Werbung.  
315 I: Ganz unterschiedlich.  
316 J: Ja eigentlich schon.  
317 I: Gibt es jetzt irgendein Spiel das du dir noch wünscht zurzeit?  
318 J. Eigentlich nicht nein. Im Moment  
319 I: Bist im Moment versorgt.  
320 J: Ja.  
321 I: Was ist deine Hauptmotivation zu spielen? Aus Langeweile oder weil du dich aufregst  
322 oder zum Stress abbauen?

323 J: Also ich spiele oft weil mir fad ist und weil ich es lustig finde. Je nach Lust ob ich jetzt

324 mag. Kommt drauf an.

325 I, Mhm. Und sonst spielst du wahrscheinlich mehr am Nachmittag, nach der Schule oder?

326 J: Ja.

327 I: Oder am Abend, du hast ja gesagt im Bett kannst du auch spielen.

328 J: Ja.

329 I: Ähm ja ich glaub jetzt habe ich eh alle Fragen schon gestellt. Ah, den Computer habt ihr

330 jetzt erst seit September oder?

331 J: Ja seit September.

332 I: Hast du sie überredet ein bisschen?

333 J: Ja wir wollten vorher schon einen. Aber dann hat es das Angebot gegeben der war

334 gratis von A1 irgendwie. Vertrag halt oder irgendwie und dann haben wir das halt gleich

335 genommen. Also ich hab schon ein bisschen überredet irgendwie.

336 I: Haben viele von deinen Freunden auch schon einen Computer?

337 J: Ja, alle eigentlich.

338 I: Aber du hast keinen eigenen jetzt? Ihr teilt euch den oder?

339 J: Ja.

340 I: Und für die Schule braucht ihr ihn noch gar nicht hast du gesagt oder?

341 J: Für die Schule, also fürs Referat können wir ihn verwenden aber sonst.

342 I: Aber man muss nicht?

343 J: Nein man kann das auch mit der Hand abschreiben

344 I: Es gibt nämlich manche Schulen die haben schon EDV in der Volkschule.

345 J: Nein haben wir eigentlich noch nicht.

346 I: Habt ihr noch nicht. In welcher Klasse bist du jetzt?

347 J: In der vierten.

348 I: Ok, na vielleicht brauchst du es dann ab nächstem Jahr.

349 J: Ja.

350 I: Und mit deinem Vater spielst du mit dem manchmal?

351 J: Nein.

352 I: Oder siehst du den gar nicht.

353 J: Nein.

354 I: Ok, das erübrigtd dann die Frage. (..) Ok (..) Ja dann hab ich eh alle Fragen durch.

355

356

## Interviewtranskript Fall I

Interview mit Sarah am 20. Februar 2010 (11Uhr)

I=Interviewerin

S = Sarah

Interviewdauer: 33min

1 (Im Wohnzimmer. Wir sitzen auf dem Sofa. Sarah hat den DS schon eingeschaltet und  
2 spielt.)  
3 I: Das ist dein Nintendo DS?  
4 S: Ja.  
5 I: Der hat sogar so eine coole Hülle. Ist das der DS-i oder der normale DS?  
6 S: (zum Vater) Ähm wie heißt mein Nintendo DS?  
7 Vater: DS, das ist noch das alte Modell.  
8 S: Ja aber ich meine die Firma.  
9 Vater: Nindendo.  
10 I: (lacht)  
11 S: (raunzt) (...) Nein die, die, die es gibt ja einen neuen.  
12 Vater: Das ist der DS-i  
13 I: Das ist der normale DS.  
14 Vater: Und du hast nicht den i.  
15 I: Du hast den normalen Nintendo DS, aber mit einer eigenen Hannah Montana Hülle, das  
16 ist ja cool. (lacht)  
17 Vater: Ja ich glaub den Ohrstöpsel brauchst du jetzt eh nicht oder?  
18 I: Na solange du mich hörst (lacht). (.) Die rosa Ohrstöpsel passen auch zum rosa  
19 Nintendo, gell? (...) Was ist denn grad für ein Spiel da drinnen?  
20 S: „Tinkerbell“  
21 I: „Tinkerbell“. (...) Das sind alle deine Spiele?  
22 S: Ja.  
23 I: „Cats“, „Mario Party“  
24 S: „Mario Party“, „Mario Bros.“ und (.)  
25 I: „Mario Kart“

26 S: „Mario Kart“ und „Hannah Montana“, „Tierarzt“, „Big Brain“, (.) ja ich glaub das wars.  
27 I: Was spielst du denn davon am liebsten?  
28 S. Mhm, (.) „Hannah Montana“, jetzt „Tinkerbell“  
29 I: Ja, beim Spielworkshop hast du gesagt du spielst am liebsten „Hannah Montana“, gell?  
30 Hat sich das jetzt geändert?  
31 S: Ich hab das schon fertig gespielt.  
32 I: Ah, ok hast du es durchgespielt. Da ist es nicht mehr so interessant gell? (.) Spielst du  
33 jetzt „Hannah Montana“ auch noch manchmal?  
34 S: Ja. (.)  
35 I: Was muss man bei Hannah Montana denn machen?  
36 S: Also jetzt eigentlich kann man machen was man will, vorher musste man (.)  
37 I: Muss man da singen oder so?  
38 S: Nein, da muss man ein halt einen fremden Mann finden.  
39 I: Ah, ok. Weil in der Serie glaub ich singt sie ja, oder? (...) Spielst du Computer eigentlich  
40 auch, oder?  
41 S: Ja.  
42 I: Wo steht der?  
43 S: In Papa's Zimmer.  
44 I: Und was spielst du dann noch am Computer, wenn du spielst?  
45 S: Mhm, „Die tanzende Prinzessin“ oder „Funkelsteine“.  
46 I: Spielst du da auch im Internet oder nur die Spiele die zwei die du jetzt gesagt hast?  
47 S: Ich spiel auch im Internet, von „Bella Sara“ das.  
48 I: Machst du sonst noch was am Computer? Also irgendwie Texte schreiben oder im  
49 Internet E-Mails schreiben oder sowas?  
50 S: Mhm, ja manchmal.  
51 I: Was verwendest du denn am meisten? Den DS, die Computer oder die Wii?  
52 S: Nintendo DS.  
53 I: Wie viel spielst du da circa? Spielst du jeden Tag?  
54 S: Ja.  
55 I: (lacht)  
56 S: Vier Stunden am Tag.  
57 I: Vier Stunden am Tag? Am Wochenende mehr? Jetzt ist ja Wochenende. Hast du da  
58 mehr Zeit zum spielen oder?

- 59 S: Acht Stunden am Tag.  
60 I: Wirklich?  
61 S: Mhm.  
62 I: Jetzt warst du krank, da hast du wahrscheinlich auch mehr Zeit zum spielen gehabt,  
63 gell?  
64 S: Mhm.  
65 I: (lacht). Was spielst du denn auf der Wii? Magst du es mir zeigen?  
66 S: Ich spiel „Wii Fit“ auf der Wii und -  
67 I: Mhm.  
68 S: Das andere weiß ich nicht wie das heißt. (.) Ich mag nicht Freunde haben.  
69 I: Spielst du grad „Hannah Montana“?  
70 S: Ja. (...)  
71 I: Kennst du bei Freunden auch noch andere Spielgeräte, dass die Playstation haben oder  
72 sowas?  
73 S: Nein, eigentlich nicht.  
74 I: Haben die alle Nintendo?  
75 S: Ja.  
76 I: Die meisten?  
77 S: Ja.  
78 I: Spielst du auch manchmal mit denen zusammen?  
79 S: Ja klar „Mario Bros.“ spiel ich zusammen und „Mario Kart“ und „Mario Party“.  
80 I: Ja das sind gute Mehr-Spieler-Spiele gell? (..) Spielst du das nur mit anderen Mädchen  
81 oder auch mit anderen Burschen aus der Klasse?  
82 S: Nur mit Mädchen.  
83 I: Echt. Wobei „Mario Kart“ spielen Buben sicher auch gern, oder?  
84 S: Ich hasse Buben.  
85 I: Ah, ok (lacht). (..) Also spielst du sonst nie mit Buben zusammen?  
86 S: Nein, nur mit einem, dem Tobias.  
87 I: Und mag der andere Spiele als du?  
88 S: Nein.  
89 I: Spielt ihr dann auch „Mario Kart“ oder „Mario Party“ oder so?  
90 S: Ja.  
91 I: Wo spielst du eigentlich am liebsten, zu Hause oder bei Freunden?  
92 S: (.) Mhm, (.) bei Freunden.  
93 I: Und wenn du zu Hause bist, spielst du dann immer hier im Wohnzimmer oder spielst du  
94 auch manchmal in deinem Zimmer?  
95 S: Mhm, (.) in meinem Zimmer.  
96 I: Weil den Nintendo DS den kannst du ja ganz leicht mitnehmen. Da kannst du dich ja  
97 auch ins Bett legen damit, gell?  
98 S: Mhm.  
99 I: Spielst du gern alleine, oder?  
100 S: Nein.  
101 I: Weil wenn du so viel spielst werden wahrscheinlich deine Freunde nicht so viel Zeit  
102 haben oder?  
103 S: Doch.  
104 I: Spielst du mit denen auch so viel?  
105 S: Ja.  
106 I: Diese ganze Hunde- und Katzen Spiele spielst du die auch gerne?  
107 S: Ja.  
108 I: Muss man da irgendwie einen Hund pflegen oder wie? (..) Ist das so dass man ein  
109 Haustier hat? (.)  
110 S: Ja.  
111 I: Was gefällt dir daran?  
112 S: (.) Irgendwas.  
113 I: Dass man sich um das Tier kümmern muss?  
114 S: (.) Ich weiß nicht.  
115 I: Ihr habt aber kein Haustier, oder? Oh doch, eine Katze oder?  
116 S: Zwei Katzen!  
117 I: Ah ich hab nur den Kratzbaum gesehen und hab mir gedacht ihr habt sicher eine Katze.  
118 S: Zwei Mäuse und zwei Hasen.  
119 I: Wow da habt ihr viele Haustiere.  
120 S: Die Katzen kann ich holen.  
121 I: Ist das so ähnlich wie das Katzenspiel in Wirklichkeit?  
122 S: Mhm.  
123 I: (lacht) (..) Spielst du mit der Wii auch jeden Tag, oder?  
124 S: Nein, manchmal.

- 125 I: Spielen da manchmal deine Eltern auch mit?  
126 S: Ja klar.  
127 I: Oder spielst du es auch nur alleine?  
128 S: Mhm, also bei „Wii Fit“ kann man glaub ich nur alleine spielen.  
129 (Sarah läuft aus dem Zimmer, hinauf in den zweiten Stock und holt eine Katze. Ihre Mutter kommt dazu - Gespräch über Katze nicht transkribiert)  
130 Mutter: Ok, ich lasse euch jetzt wieder. Wir sollen nicht dabei sein, oder?  
131 I: Nein, nein. Danke  
132 Mutter: Ok.  
133 I: (lacht). Na sie wollte mir nur die Katze zeigen.  
134 (Mutter geht wieder in den oberen Stock. Sarah hat wieder den DS in der Hand und spielt.)  
135 I: Die Tinkerbell-Hüllen sind auch cool. (..) Von wem hast du denn die ganzen Spiele bekommen?  
136 S: Papa.  
137 I: Kaufst du dir auch manchmal welche selber?  
138 S: Ja, eines hab ich mir selbst gekauft (.) und zwar „Mario Kart“.  
139 I: „Mario Kart“ hast du dir selber gekauft? Hast du das von Freunden gekannt schon, oder?  
140 S: Ja.  
141 I: Und da wolltest du es dann auch gern haben? (..) Hast du da Taschengeld gespart oder hast du Geburtsgeld gehabt?  
142 S: Ich hab gespart. (.)  
143 I: Und sonst kaufen alle Spiele deine Eltern. Kriegst du die geschenkt?  
144 S: Ja.  
145 I: Wer sucht denn dann die Spiele aus, suchen die deine Eltern aus oder sagst du ihnen manchmal „ich will ein ganz bestimmtes Spiel haben“?  
146 S: Die such ich mir aus. Schneller, schneller jetzt geht's wieder.  
147 I: Also du sagst dann zum Beispiel „ich will Dogz haben“ oder so?  
148 S: Ja.  
149 I: Und woher kennst du die Spiele wenn du dir eines wünscht? Kennst du die von Freunden oder aus der Werbung?  
150 S: Aus der Werbung, von Freunden.  
151 I: (lacht)  
152 S: Von Freunden und von der Werbung. (...)
- 158 I: Gibt es auch Spiele die deine Eltern dir nicht erlauben?  
159 S: Nein.  
160 I: Haben sie noch nie gesagt „das darfst du nicht spielen“ oder so?  
161 S: (..) Nein, das erlauben sie mir. (.) Ah wo muss ich jetzt hingehen (murmeilt etwas zu ihrem Spiel)  
162 I: Was spielst du jetzt gerade?  
163 S: „Mario Bros.“ spiele ich.  
164 I: Ah die Minispiele, die sind cool. (..) Die kann man auch zusammen spielen gell?  
165 S: Ja.  
166 I: Was muss man eigentlich bei „Tinkerbell“ machen?  
167 S: Da muss man (.) eigentlich (.) auf das Land den Frühling oder den Sommer den Winter oder den Herbst bringen. Wo ist der Luigi?  
168 I: Ist man da eine Fee?  
169 S: Ja. Wo ist der Luigi, wo ist der Luigi? Bitte, bitte, bitte, bitte.  
170 I: Ist das von „Hannah Montana“ auch?  
171 S: Mhm.  
172 I: Kann man auf der Wii auch „Hannah Montana“ spielen?  
173 S: Ich hab so ein Sing-Dings da kann man Lieder hören und mitsingen Lieder von Miley Cyrus.  
174 I: Magst du wenn du mit dem Minispiel fertig bist, mir vielleicht einmal die Wii Spiele zeigen?  
175 S: Ja.  
176 I: Da habt ihr ja auch ganz viele glaub ich.  
177 S: Mhm.  
178 I: Ah da musst du aufpassen das der Mario nicht runterfällt, gell?  
179 S: Ja, wah.  
180 I: (lacht)  
181 S: Oh Mann.  
182 I: (lacht)  
183 I: Die Lena hat keinen Nintendo DS gell?  
184 S: Nein.  
185 I: Mit der kannst du nicht Nintendo DS spielen, gell?  
186 S: Nein.

- 191 I: Bei deinem Stift ist schon die Spitze abgebrochen, gell?  
192 S: Ja, aber ich hab noch einen anderen mit einem Pferdekopf.  
193 I: Aber dabei hast du gar kein Pferdespiel oder?  
194 S: Nein aber ich habe ein Tierarztspiel da sind Pferde dabei.  
195 I: Ah ja du hast gesagt du hast ein Tierarztspiel. (...)  
196 I: „Meine Tierarztpaxis“? Gehst du auch reiten, weil ich glaub hier draußen könnte man  
197 das gut machen oder?  
198 S: Ja ich bin reiten gegangen.  
199 I: Jetzt nicht mehr?  
200 S: Nein.  
201 (Sarah ist in ihr Spiel vertieft. Sie murmelt irgendwas zum Spiel)  
202 I: Aber deine Eltern können nicht mit dir DS spielen, oder?  
203 S: Nein.  
204 I: Weil da habt ihr ja nur einen oder? (...) Spielen deine Eltern auch Videospiele oder  
205 Computerspiele?  
206 S: Nein.  
207 I: Andere Spiele vielleicht?  
208 S: Ja, mein Papa.  
209 I: Und darfst du da zuschauen?  
210 S: Ja, aber ich mag es auch spielen, aber ich darf nicht.  
211 I: Echt, was spielt er denn da?  
212 S: Irgendetwas mit Häuser abschießen. Manchmal darf ich es auch spielen, aber nicht am  
213 Computer.  
214 I: Warum darfst du das nicht spielen? (...) Haben sie es dir nicht gesagt?  
215 S: Nein, aber am I-Pod darf ich es eigentlich.  
216 I: Am I-Pod kannst du auch spielen?  
217 S: Mhm.  
218 I: Gehört der I-Pod dir oder deinen Eltern?  
219 S: Der gehört eigentlich mir. (...) Ich hab schon ganz vergessen wie das geht, warte mal.  
220 Nicht das wollte ich!  
221 I: (lacht)  
222 S: Das letzte, ich hasse dieses. Ja, ja, ja, ja, ja ein Leben. Nein, nein, aua.  
223 I: „Mario Kart“ spielst du auch gerne?  
224 S: Ja.  
225 I: Hast du dir ja selber gekauft, also?  
226 S: Ja  
227 I: Was gefällt dir zum Beispiel bei „Mario Kart“ gut? (...) Spielst du das auch alleine?  
228 S: Ja, ich hab bei diesem Spiel schon bei jedem Level, also drei, also bei jedem Level  
229 schon jede Burg geschafft und das finde ich das nicht mehr so lustig.  
230 I: Du hast schon alle Burgen geschafft?  
231 S: Ja.  
232 I: Das ist das schwierigste, gell?  
233 S: Ja, eigentlich die letzte jetzt.  
234 I: Wann spielst du gern Computerspiele? Wenn dir fad ist, oder wenn du dich aufregst oder  
235 wenn du fröhlich bist?  
236 S: Fad.  
237 I: Nur wenn dir fad ist?  
238 S: Ja.  
239 I: Wenn es nichts Besseres zu tun gibt?  
240 S: Ja.  
241 I: Heute ist das Wetter so grauslich, da kann man auch draußen nichts machen, gell?  
242 S: Nein.  
243 I: Ist heute der perfekte Videospiel-Tag.  
244 S: Ja, ich spiele schon seit zwei Stunden oder drei. Aua  
245 I: So lange bist du schon wach?  
246 S: Ja, seit halb sieben. Au, au, au, au, au.  
247 I: Zeigst du mir dann noch die Wii Spiele?  
248 S: Ja. (...) Wieso krieg ich dich nicht?  
249 I: Und habt ihr heute noch was vor?  
250 S: Nein.  
251 I: Ganzen Tag zu Hause?  
252 S: Ja, weil eine Freundin krank geworden ist. Sonst hätte ich noch etwas vor.  
253 I: Ist das auch die Lena oder eine andere Freundin?  
254 S: Die Nora.  
255 I: Ah und die hat auch einen Nintendo DS wahrscheinlich?  
256 S: Ja. (...) Den gleichen in Pink. (...) Au, au, au.

- 257 I: Spielst du dann bei ihr auch oft Nintendo?  
258 S: Ja klar, ich nehme ihn immer mit.  
259 I: Spielt ihr dann auch am Computer?  
260 S: Nein also eigentlich am Computer gemeinsam nicht.  
261 I: Und hat die auch eine Wii?  
262 S: Ja, ihr Opa eigentlich. (...)  
263 I: Deine Mama kommt aus Polen oder?  
264 S: Ja.  
265 I: Kannst du auch Polnisch sprechen?  
266 S: Ein bisschen.  
267 I: Spricht sie nicht mit dir?  
268 S: Nein (...) Nein, ich mag zum Panzer, ich mag zum Panzer.  
269 I: Ist das Level bald aus?  
270 S: Gemein ich brauch ein Mini. Bitte, bitte, bitte, komm schon!. (.) Fast, fast, beinahe.  
271 (raunzt) Ich mag rauf, (.) ich mag rauf, ich mag rauf, ich mag rauf! (.) (raunzt) Das ist  
272 schlecht, das ist ganz schlecht!  
273 I: Du erwischt ihn ja fast!  
274 S: Ja. (.) Ich hab ihn gleich. Oh mann, das ist echt gemein! (.) Ich will den Panzer, ich will  
275 den Panzer, ich will den Panzer. Wo ist er hin? Wo ist er hin? Wo ist er hin?  
276 I: Hast du das Level schon einmal geschafft?  
277 S: Ja. Ich hab alle Level schon.  
278 I: Na dann. (...) Spielst du eigentlich immer mit Kopfhörern?  
279 S: Nein eigentlich fast nie.  
280 I: Aber damit es deine Eltern nicht hören, oder?  
281 S: Ja.  
282 I: Stört sie das manchmal?  
283 S: Du bist ein richtig gemeiner Fiesling. Ich werd dich fertig machen!  
284 (Sarah verliert gegen den Endgegner.)  
285 I: Ich glaub das ist ein guter Zeitpunkt um mir die Wii zu zeigen. (.) Du kannst ja später  
286 noch weiter spielen. (...) Da kann man sicher Pause drücken oder?  
287 S: Ja, zuklappen.  
288 (Sarah spielt weiter.)  
289 S: Die hab ich schon. Achso. (...) Komm.
- 290 I: In deinem Zimmer hast du da auch einen Fernseher?  
291 S: Nein, aber wir bauen bald einen ein.  
292 I: Kriegst du dann auch einen?  
293 S: Ja.  
294 I: Wirst du dann auch oben eine Wii haben oder bleibt die hier unten?  
295 S: Nein die bleibt unten. Ich kann dann am Abend fernsehen endlich.  
296 I: (lacht)  
297 S: Dann kann ich „Hannah Montana“ anschauen trotzdem.  
298 I: Darfst du am Abend Fernsehen?  
299 S: Ja, sonst könnte ich „Hannah Montana“ nicht fernsehen.  
300 I: Ah ok.  
301 S: Ahhhh. Ich hab dich, ich hab dich.  
302 I: Jetzt musst du „Hannah Montana“ unten schauen wahrscheinlich, gell?  
303 S: Mhm. (...) Ah das Flattern macht mich verrückt.  
304 I: Das sieht man gar nicht. Ah, da unten links.  
305 S: Da war ich noch nie.  
306 I: Spielst du Mario auch oft?  
307 S: Ahhhh.  
308 I: (lacht) (...)  
309 S: Aua (...)  
310 I: Sagen deine Eltern manchmal das du aufhören sollst zu spielen?  
311 S: Nein.  
312 I: Darfst du so viel spielen wie du willst? (...)  
313 S: Ah, ich habs. Aua, fast. (.) Aua, manno ich mag das schaffen.  
314 I: (lacht)  
315 S: Aua, wieso komm ich da, aua (...) Juhu ich habs, ich habs. Aua. Wie blöd von mir. (...)  
316 Nein nochmal. (.) Ahh, was tu ich, ich war eh schon da. (...) Ja.  
317 I: Darf ich mir vielleicht die Wii Spiele mal kurz anschauen während du noch spielst?  
318 S: Ja.  
319 I: Ich wollte ja mal schauen was du hast.  
320 (Ich gehe hinüber zum Fernseher. Sarah spielt weiter DS am Sofa.)  
321 I: Ah, du hast da auch „Big Brain Academy“?  
322 S: Ja.

- 323 I: Das „Fifa“ gehört wahrscheinlich deinem Papa, oder?  
324 S: Ja.  
325 I: Spielst du das auch manchmal?  
326 S: Ja klar.  
327 I: Macht dir das Spaß?  
328 S: Mmm, ja.  
329 I: Spielst du in Wirklichkeit auch Fußball?  
330 S: Nein.  
331 I: (lacht)  
332 S: Ich hab's. (...)  
333 I: „Men of Honor“ ist aber von deinem Papa oder?  
334 S: Ja (...) Ja, ja, ja geschafft.  
335 I: Geschafft?  
336 S: Mhm.  
337 (Sarah kommt zu mir, zum Fernseher)  
338 I: Das sind aber alle Spiele die ihr habt oder?  
339 S: Ja.  
340 I: Und welche davon spielst du? (..) Musst es mir eh nicht vorführen wenn du nicht magst,  
341 wollte nur wissen welche du spielst.  
342 S: Das da.  
343 I: Ist das ein Basketballspiel, nein Golf gell?  
344 S: Mhm.  
345 S: Papa, darf ich Wii spielen, Papa? (läuft aus dem Zimmer) (...)  
346 (Sarah kommt mit ihrem Vater zurück.)  
347 I: Wir sind eh fast fertig, bis auf die Wii Spiele die sie mir noch zeigen will.  
348 Vater: Mhm. Aber nicht alle sind zulässig.  
349 I: Ja, das habe ich eh schon gehört. (lacht) Aber das war eh auch auf dem Fragebogen.  
350 (Der Vater schaltet den Fernseher ein)  
351 S: Ah, das liebe ich das ist „Zack und Cody im Park“.  
352 Vater: Das ist mir Wurscht.  
353 S: (raunzt) (schreit zu ihrer Mutter im Vorzimmer) „Zack und Cody im Park“. (weinerlich)  
354 Das liebe ich. „Zack und Cody im Park“.  
355 (Die Mutter kommt herein und die Eltern sagen ihr, dass sie nicht fernsehen darf. Sie  
356 wollen, dass sie das Interview fertig macht)  
357 I: Zeig mir nur ganz schnell welche Wii Spiele du spielst.  
358 S: Ok.  
359 I: Du brauchst es mir gar nicht zeigen sag mir nur welche du spielst.  
360 S: „Wii fit plus“  
361 I: Und da herunteren „Wii Play“ wahrscheinlich, oder?  
362 Vater: „Wii fit plus“ das ist das mit dem Balance Board.  
363 S: Ja, das.  
364 I: Und „Big Brain Academy“, spielst du das auch?  
365 Vater: Dieses Mii gefällt ihr, „Wii Sports“  
366 S: Ja und Big Brain, darf ich bitte, bitte fernschaun.  
367 Vater: Nein wir sind noch nicht fertig. Was haben wir denn da noch drinnen, „Wii Play“, wir  
368 haben noch „Wii Sports“.  
369 S: Ich spiele „Wii Sports“, „Wii Play“ und „Big Brain“.  
370 Vater: „Wii Sports Resorts“. Das ist nichts. Die anderen Spiele sind für mich.  
371 I: Das ist nicht erlaubt?  
372 Vater: Nein.  
373 S: Darf ich „Zack und Cody“ anschauen? Bitte.  
374 Vater: Nein wir sind noch nicht fertig, wir sind noch nicht fertig.  
375 S: Ja aber das dauert nur 20 Minuten.  
376 I: Das ist gleich wieder aus gell? Aber sie kann es nicht selber einstellen oder? Kannst du  
377 das selber einstellen?  
378 S: Nein  
379 I: Fragst du jedes Mal vorher?  
380 S: Ja.  
381 I: Ich hab eh schon alle Fragen abgehackt.  
382 Vater: Mhm.  
383 I: Dankeschön.

## **Verwendete Analyseregeln:**

Zur Auswertung wurde der folgende Ablauf der zusammenfassenden, qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring verwendet:

### *„Z1: Paraphrasierung“*

- Z1.1 Streiche alle nicht (oder wenig) inhaltstragenden Textbestandteile wie ausschmückende, wiederholende, verdeutlichende Wendungen!
- Z1.2 Übersetze die inhaltstragenden Textstellen auf eine einheitliche Sprachebene!
- Z1.3 Transformiere sie auf eine grammatischen Kurzform!

### *„Z2: Generalisierung auf das Abstraktionsniveau“*

- Z2.1 Generalisiere die Gegenstände der Paraphrasen auf die definierte Abstraktionsebene, so daß die alten Gegenstände in den neu formulierten impliziert sind!
- Z2.2 Generalisiere die Satzaussagen (Prädikate) auf die gleiche Weise!
- Z2.3 Belasse die Paraphrasen, die über dem angestrebten Abstraktionsniveau liegen!
- Z2.4 Nimm theoretische Vorannahmen bei Zweifelsfällen zuhilfe!

### *„Z3: Erste Reduktion“*

- Z3.1 Streiche bedeutungsgleiche Paraphrasen innerhalb der Auswertungseinheiten!
- Z3.2 Streiche Paraphrasen, die auf dem neuen Abstraktionsniveau nicht als wesentlich inhaltstragend erachtet werden!
- Z3.3 Übernehme die Paraphrasen, die weiterhin als zentral inhaltstragend erachtet werden (Selektion)!
- Z3.4 Nimm theoretische Vorannahmen bei Zweifelsfällen zuhilfe!

### *„Z4: Zweite Reduktion“*

- Z4.1 Fasse Paraphrasen mit gleichem (ähnlichem) Gegenstand und ähnlicher Aussage zu einer Paraphrase (Bündelung) zusammen!
- Z4.2 Fasse Paraphrasen mit mehreren Aussagen zu einem Gegenstand zusammen (Konstruktion/Integration)!
- Z4.3 Fasse Paraphrasen mit gleichem (ähnlichem) Gegenstand und verschiedener Aussage zu einer Paraphrase zusammen (Konstruktion/Integration)!
- Z4.4 Nimm theoretische Vorannahmen bei Zweifelsfällen zuhilfe!“<sup>240</sup>

<sup>240</sup> Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 10. Auflage. Weinheim/Basel: Beltz. 2008. S 62.



Fall	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion
A	1-8	Familie besitzt 3 Fernseher, der größte steht in ihrem Zimmer. Außerdem eine Wii und eine Playstation 2.	Fernseher, Wii und Playstation in ihrem Zimmer.	K 1 Gute Spieleanstattung - Wii, Playstation im eigenen Zimmer - Einige gebrannte Wii-Spiele - Rosa Nintendo DS - DS Speicherkarte mit 50 Spielen - Computerspiele am PC des Vaters
A	9-11	Spielt ab und zu Wii, meistens aber eher mit ihrem Bauernhof.	Spielt ab und zu Wii.	
A	12-22	Besitzt einen rosanen DS, den sie selbst ausgesucht hat.	Rosa DS, selbst ausgesucht.	
A	22-29	Lässt den DS öfter fallen, damit er kaputt geht und sie den neuen bekommt, den ihre FreundInnen haben.	Wünscht sich neuen DS, den alle haben.	
A	30-38	Spielt am liebsten DS. Im Moment ist „Mario“ eingelegt. Hat eine Speicherkarte mit 50 Spielen	Lieblingskonsole DS. Speicherkarte mit 50 Spielen.	
A	39-48	Lieblingsspiel ist „Cooking Mama 3“, bei dem gekocht werden muss. Kocht auch sonst gerne.	Lieblingsspiel auf DS „Cooking Mama 3“	K 2 Spielevorlieben ändern sich immer wieder. Lieblingskonsole DS. Lieblingsspiele derzeit: „Cooking Mama“ und „Littlest Pet Shop“ DS, „Johannas Hotel“ am PC, „Wii Music“ und „Singstar“. Mag Pferdespiele.
A	49-59	Haben einige Wii-Spiele, auch gebrannte, die nicht alle ihr gehören.	Einige Wii-Spiele, teilweise gebrannt.	
A	60-62	Lieblingsspiel auf der Wii ist „Wii Music“	Lieblingsspiel auf Wii „Wii Music“	
A	63-66	Spielt nur ab und zu Singstar auf der Playstation, weil ihr Bruder die anderen Spiele hat.	Lieblingsspiel auf Playstation „Singstar“	
A	67-83	Hat den größten Fernseher im Zimmer. Wenn sie heimlich fernsieht fällt es meistens auf.	Fernseher im Zimmer.	K 3 Interesse an genderuntypischen Spielen. Hätte gerne Wrestlingspiel. Nutzt Autorennspiele. Ego-Shooter uninteressant.
A	84-96	Spielt auch manchmal mit Freundinnen. Zu Fasching gehen sie und ihre beste Freundin als Reiterinnen.	Spielt mit Freundinnen.	K 4 Nutzungsdauer 1-2 Stunden pro Tag. Am Wochenende manchmal länger.
A	97-109	Ist früher reiten gegangen. Hat aber aufgehört, weil sie wenig Zeit hat.	Ging reiten.	
A	110-115	Hatte ein Pferdespiel, das sie nicht mehr findet. War früher ihr Lieblingsspiel.	Mag Pferdespiele.	K 5 Spielt vorwiegend alleine. Manchmal mit FreundInnen oder Brüdern.
A	116-127	Lieblingsspiel ändert sich immer wieder.	Spielevorlieben ändern sich.	

		Meistens werden neue Spiele mehr gespielt und bevorzugt.		K 6 Spielwahl ist stimmungsabhängig. Autorennen bei Wut.
A	128-134	Spielt auch manchmal mit Freundinnen. Dann meistens „Wii fit“.	Spielt mit Freundinnen. „Wii fit“	
A	135-141	Ihr Computer ist kaputt gegangen, aber sie spielt manchmal auf dem PC ihres Vaters.	Spielt am PC des Vaters.	K 7 Bekommt Spiele vom Vater. Sucht sie jedoch selbst aus. Orientierung an Werbung und Freunden. Will neueste Konsole, die andere auch haben.
A	142-147	Lieblingsspiel am Computer ist „Johannas Hotel“	Lieblingsspiel am PC „Johannas Hotel“	
A	148-163	Spielt auch manchmal mit ihren Brüdern.	Spielt mit Brüdern.	
A	164-166	Hat eine E-mail Adresse und schreibt manchmal mit einer Freundin.	Nutzt E-Mail.	K 8 Autorennspiele erfordern Übung. Verliert gegen Freund.
A	167-169	Muss erst Aufgabe machen und mit dem kleinen Bruder spielen bevor sie alleine spielen darf.	Muss erst andere Dinge erledigen bevor sie spielen darf.	K 9 Spielinhalte mit Alltagsbezug und Leistungsorientierung werden bevorzugt. Tierspiele faszinieren.
A	170-183	Spielt 1-2 Stunden am Tag Video- und Computerspiele. Am Wochenende manchmal mehr.	Videospiele 1-2 Stunden pro Tag. Wochenende mehr.	
A	184-194	Andere Kinder haben nicht so viele Computer- und Konsolenspiele.	Andere haben weniger Videospiele.	
A	214-218	Spiele bekommt sie meistens von ihrem Vater. Auch ohne Anlass.	Spiele besorgt Vater, auch ohne Anlass.	
A	219-222	Spiele werden eher nicht vom Vater ausgesucht. Wünscht sich meistens ganz bestimmte Spiele.	Sucht Spiele selbst aus.	
A	223-229	Die Spiele kennt sie meistens aus der Fernsehwerbung. Oder auch von Freunden. Sagt ihrem Vater was sie sich wünscht.	Kennt Spiele aus Werbung und von Freunden.	
A	230-233	Will den neuen Nintendo DS haben, weil ihn alle Freunde schon haben.	Wünscht sich neuen DS, den alle haben.	
A	234-238	Es gibt auch Spiele, die ihre Eltern verbieten. Sie hätte gerne ein Wrestlingspiel, aber das ist erst ab 16.	Eltern verbieten auch Spiele. Hätte gerne Wrestlingspiel.	

A	239-246	Vater spielt auch Ego-Shooter. Sie darf zusehen, der kleine Bruder noch nicht. Selbst würde sie es nicht spielen wollen.	Ego-Shooter des Vaters interessieren nicht.	
A	247-252	Spielt auch Autorennen.	Spielt auch Autorennen.	
A	253-258	Freund Tim hat eine Playstation auf der man gemeinsam spielen kann und spielt am liebsten Autorennen.	Freund mag Autorennen.	
A	259-263	Spielt auch mit Tim Autorennen, verliert aber immer, weil sie nicht so gut Kurven fahren kann.	Verliert beim Autorennen gegen Freund wegen fehlender Übung.	
A	264-268	Spielt auch alleine Autorennen, vor allem wenn sie wütend ist. Spielt je nach Laune andere Spiele.	Spielwahl ist stimmungsabhängig. Autorennen bei Wut.	
A	269-280	Spiel wird nach Stimmung gewählt. Spielt nicht „Cooking Mama“ wenn sie wütend ist. Manchmal ist „Littlest pet shop“ ihr Lieblingsspiel.	Spielwahl ist stimmungsabhängig.	
A	281-292	„Cooking Mama“ gefällt ihr, weil man für die Familie kochen kann und ein Zeugnis bekommt.	„Cooking Mama“ hat Alltagsbezug und Leistungsorientierung.	
A	293-314	Bei „Littlest pet shop“ kann man Tiere benennen und muss für den Bären eine Party planen.	„Littlest pet shop“ Tierspiel. Tieren Namen geben.	
A	315-332	„Littlest pet shop“ gefällt ihr, weil man den Tieren einen Namen geben kann und weil man mit den Tieren singen kann.	Gefällt „Littlest pet shop“. Tieren Namen geben.	
B	1-14	Ist auf Facebook und spielt dort “Pet Society”	„Pet Society“ auf Facebook.	K 1 Sehr gute Spieleanstattung - PC im eigenen Zimmer
B	15-21	Hat einen Computer im eigenen Zimmer.	Computer im eigenen Zimmer.	
B	22-31	Facebook Profilfoto zeigt sie mit ihrem Hund, der bei der Oma lebt.	Hund.	
B	33-40	Spielt viel auf Facebook: „Fish World“, „Pet Ville“, „Pet Society“, „Farmville“ und	Facebook: „Fish World“, „Pet Ville“, „Pet Society“, „Farmville“, „Uno“.	- Rosa Nintendo DS - PSP, Wii

		„Uno“.		
B	41-52	Bei „Uno“ wird online gegen andere gespielt.	Uno gegen andere.	K 2 Einige gendertypische Spiele: „Die Sims - Haustiere“, „Sophies Freunde - Fashion Show“, „Barbie“ (mehrmals durchgespielt), „Hannah Montana“
B	53-69	Spielt auch PSP, Wii und DS.	PSP, Wii, DS.	
B	70-71	DS ist rosa und mit Pickerl beklebt.	DS rosa.	
B	72-75	Lieblingsspiel „Dogz“ am DS.	Lieblingsspiel „Dogz“ am DS.	
B	76-80	Am DS am liebsten „Dogz“ und „Hello Kitty Party Planer“. Immer dabei. Eine Freundin hat die gleichen Spiele und sie spielen gemeinsam.	DS „Dogz“, „Hello Kitty Party Planer“. Immer dabei. Gemeinsam mit Freundin.	K 3 Spielevorlieben ändern sich immer wieder. Lieblingskonsole DS (tragbar, Mehrspielmodi). Lieblingsspiele derzeit: „Dogz“ und „Hello Kitty Party Planer“ DS, „Die Sims“ und „Ab durch die Hecke“ PSP, „Jessy“ am PC, „Mario Kart“ Wii. Mag Pferdespiele.
B	81-84	Lieblingsspiele PSP „Die Sims gestrandet“ und „Ab durch die Hecke“	PSP „Die Sims gestrandet“, „Ab durch die Hecke“	
B	85-88	Spielt zurzeit am meisten DS. Ansonsten auch PSP, Wii oder PC. Menge wechselt immer wieder.	Am liebsten DS. Menge wechselt.	
B	89-93	DS bevorzugt, weil man ihn mitnehmen kann und im Gegensatz zur PSP auch mit anderen gespielt werden kann, weil die meisten in ihrer Klasse auch einen DS haben.	DS bevorzugt. Tragbar. Gemeinsames Spielen.	K 4 Interesse an genderuntypischen Spielen, insbesondere Autorennspiele mit Vater. Spiderman durchgespielt. Wrestlingspiele uninteressant.
B	94-105	Lieblingsspiel auf der Wii ist „Mario Kart“, ist auch gerade eingelegt. Spielt mit dem Vater „Mario Kart“.	Wii „Mario Kart“ mit Vater.	K 5 Nutzungsdauer etwa 5 Stunden pro Woche.
B	106-112	Hat „Hannah Montana - Welttournee“, „Hannah Montana - Der Film“, „Spiderman“ und „Hot Wheels“	2x „Hannah Montana“, „Spiderman“, „Hot Wheels“ für Wii	K 6 Spielt viel mit Anderen, vorwiegend DS und PC (auch via Facebook) mit Freundinnen. Auch Vater und Schwester spielen mit ihr. Die Mutter auch, aber die hat weniger Zeit.
B	113-117	Spielt mit dem Vater vorwiegend Autorennen.	Autorennspiele mit Vater.	
B	118-119	Spielt auch manchmal mit Mutter. Die hat weniger Zeit.	Mutter weniger Zeit zum Spielen.	
B	120-127	Wenn ältere Schwester zu Besuch ist wird auf der Wii Bowling gespielt.	Bowling auf Wii mit älterer Schwester.	
B	128-135	Hat „Die Sims - Haustiere“ und „Sophies Freunde - Fashion Show“. Spielt alles	„Die Sims - Haustiere“, „Sophies Freunde - Fashion Show“. Spielt alles gerne.	K 7 Kauft Spiele vom Taschengeld (z.B.: „Barbie Diaries“) oder bekommt sie von Eltern.

		gerne.	
B	136-141	Kann auf dem Computer in ihrem Zimmer auch fern sehen.	Computer im Zimmer als Fernseher. Wird in neuer Wohnung des Vaters Fernseher im Zimmer haben.
B	142-155	Wird in der neuen Wohnung von ihrem Vater ein eigenes Zimmer mit Fernseher haben.	
B	156-168	Hat einige Spiele geschenkt bekommen, manche sind „ab 12“ gekennzeichnet. Spielt sie weniger gerne, weil sie sich nicht auskennt und die Spiele brutal sind. Spiderman hat sie durchgespielt.	Spiele ab 12 – kennt sich nicht aus. Spiderman durchgespielt.
B	169-176	Hat auch einige PC Spiele. Lieblingsspiel ist „Jessy“. Auf einem Reiterhof muss man sich um ein Pferd kümmern.	Einige PC Spiele. Lieblingsspiel „Jessy“ (Reiterhof)
B	177-182	„Barbie und die zwölf tanzenden Prinzessinnen“ hat sie mehrmals am PC durchgespielt.	„Barbie“ mehrmals durchgespielt.
B	183-192	„Harry Potter und der Stein der Weisen“ hat sie zu Weihnachten bekommen und noch nicht gespielt. Kennt es bereits aus der Bücherei. Kennt die Filme, die Bücher nicht.	Kennt Spiele aus Bücherei.
B	192-206	„Barbie Diaries“ für den PC hat sie sich selbst gekauft. Beim Spielen gibt es aber Probleme, weil die Anweisungen auf Englisch sind.	„Barbie Diaries“ selbst gekauft.
B	207-211	Spielt und Chattet über Facebook mit Freundinnen.	Spielen und Chatten auf Facebook.
B	212-213	Tante kümmert sich auch um Account. Hat ihre E-Mail Adresse und das Passwort.	Tante betreut Facebookaccount mit.
B	214-235	Hat bereits EDV-Unterricht und muss Internet für Projekte verwenden. Ein Freund von ihrem Vater hilft ihr dabei.	EDV Unterricht. Freund von Vater hilft bei Internetprojekten.

B	236-257	Spielt etwa 5 Stunden pro Woche. Unter der Woche keine Zeit. Vorwiegend DS und PC. PSP und Wii nur wenn sie neue Spiele bekommt.	Nutzungsdauer etwa 5 Stunden pro Woche.	
B	258-259	Spielt am liebsten DS und PC.	Am liebsten DS und PC.	
B	260-265	Mit Freundinnen wird eher mit Barbies gespielt, aber auch DS und PC.	Mit Freundinnen DS und PC.	
B	266-270	Mit Burschen wird „Mario Kart“ DS gespielt.	„Mario Kart“ mit Burschen.	
B	271-277	Burschen mögen andere Spiele als Mädchen. Wrestlingspiele interessieren sie nicht. Autorennen schon.	Spielevorlieben unterscheiden sich nach Geschlecht. Wrestlingspiele uninteressant.	
B	278-289	Mag auch Pferdespiele. Geht jedes Wochenende reiten.	Mag Pferdespiele, geht reiten.	
B	290-300	Bekommt Spiele von den Eltern oder kauft sie vom Taschengeld.	Spiele von Eltern oder Taschengeld.	
B	301-309	Spart gerade auf das nächste Spiel. Kennt es aus der Werbung.	Spiele aus Werbung.	
B	310-328	Manche Spiele sucht sie selbst aus, andere hat sie von den Eltern bekommen. Kennt Spiele aus der Werbung, von Freunden und aus der Spielebox.	Sucht selbst aus oder bekommt von Eltern. Spiele aus Werbung, von Freunden oder Spielebox.	
B	329-343	Mag Tierspiele, weil man sich um Tiere kümmern oder z.B. reiten kann, was sie real nicht immer tun kann.	Mag Tierspiele. Eröffnen Möglichkeiten abseits der Realität.	
B	344-355	Wünscht sich ein Hamsterspiel.	Wünscht sich Hamsterspiel.	
B	356-357	Spielt meist aus Langeweile und weil es Spaß macht.	Nutzungsmotive Langeweile und Spaß.	
B	358-361	Mag das Spiel „Hochzeit der Meerjungfrau Aileen“ am PC.	„Hochzeit der Meerjungfrau Aileen“	
B	362-373	Verkauft ihre Spiele auch am Flohmarkt in der Schule.	Verkauft Spiele am Flohmarkt.	
B	374-390	Zeigt Spielaffe.de her, eine Homepage	Minispiele auf Spielaffe.de	

		mit mehreren Minispiele. Am liebsten mag sie „Die komische Insel“		
C	1-13	Computer der Familie im Wohnzimmer.	PC im Wohnzimmer.	K 1 Geringe Spieleanstattung - PC im Wohnzimmer
C	14-19	Teilt sich einen Nintendo DS-i mit ihrem Bruder. Momentan ist „Nintendogs“ eingelegt.	DS-i mit Bruder. „Nintendogs“.	- DS mit Bruder gemeinsam (Bruder hat mehr Spiele) - 3 DS Spiele: „Nintendogs“, „Littlest Pet Shop“, „Fashion House“ - Sonst keine Konsolen
C	19-20	„Nintendogs“ gehört ihr. Der Bruder hat mehr Spiele zu Weihnachten bekommen.	Bruder besitzt mehr Spiele.	
C	21-29	Ihr gehört „Nintendogs“, „Littlest Pet Shop“ und „Fashion House“	„Nintendogs“, „Littlest Pet Shop“, „Fashion House“	
C	30-36	„Littlest Pet Shop“ früher Lieblingsspiel – durchgespielt. An „Fashion House“ gefällt Schminken und Einkleiden von Frauen.	Lieblingsspiel bisher „Littlest Pet Shop“ durchgespielt.	
C	37-44	Lieblingsspiel derzeit „Nintendogs“.	Lieblingsspiel „Nintendogs“.	K 2 Spielevorlieben ändern sich immer wieder. Lieblingsspiele derzeit: „Nintendogs“. Bisher „Littlest Pet Shop“ (durchgespielt). Mag Tierspiele und Sing- und Tanzspiele.
C	45-48	Am Computer: Musik hören, Facebook, Minispiele und E-Mail.	Vielseitige Computernutzung (Spielen, Musik hören, Facebook, E-Mail)	
C	49-62	Spielt „Neo Pets“ im Internet. Fantasietiere, die gestaltet werden können. Verschiedene Welten. „Schlüsselquest“.	„Neo Pets“ Onlinespiel mit Fantasietieren.	
C	63-66	„Nintendogs“ gefällt weil Hunde füttern, streicheln, spazieren gehen „wie in Echt“	„Nintendogs“ – Tiere pflegen. Realitätsbezug.	K 3 Kein Interesse an genderuntypischen Spielen. Weibliche Charaktere wichtig („Mario und Sonic“).
C	67-73	Außer DS werden keine Konsolen verwendet.	Keine Konsolen.	
C	74-90	Spielt auch mit Freundinnen DS. Haben auch „Nintendogs“. Alle brauchen das Spiel.	„Nintendogs“ mit Freundinnen.	K 4 Nutzungsdauer etwa 30min pro Tag. Vorwiegend PC. Am Wochenende manchmal länger.
C	91-94	Spielt vorwiegend alleine, weil sie Freundinnen meistens nur in der Schule sieht.	Spielt vorwiegend alleine.	K 5 Spielt vorwiegend alleine. Manchmal mit Freundinnen („Nintendogs“).
C	95-105	Spielmenge unterschiedlich – Wochenende mehr. Durchschnittlich etwa 30min am Tag. Vorwiegend PC.	Spielmenge unterschiedlich -ca 30min/Tag. PC.	
C	106-122	Bruder spielt andere Spiele (seine	Bruder andere Spiele. „Mario und Sonic“	K 6 Spielen als Ersatzhandlung, bei

		eigenen). „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“ gefällt ihr auch.	gefällt ihr auch.	Langeweile. Spaß und gemeinsames Spiel als Motivation.
C	123-132	Spielt sonst nicht mit Burschen.	<u>Spielt nicht mit Burschen.</u>	K 7 Kauft Spiele vom Taschengeld (DS selbst gekauft). Orientierung an Werbung und Freundinnen. Manche Spiele kennt sie auch vom Spielefest.
C	133-135	Mag Sing- und Tanzspiele auf Playstation und Wii, die sie beim Spielefest probiert hat.	Mag Sing- und Tanzspiele.	
C	136-144	Singspiele sind uninteressant, wenn die Lieder zu alt sind und der Text unbekannt ist.	<u>Singspiele mit alten Liedern uninteressant.</u>	K 8 Spielinhalte mit Realitätsbezug (Tiere pflegen „wie in Echt“) werden bevorzugt. Tierspiele faszinieren.
C	145-152	„Hannah Montana“ Spiel von Freundin gefällt ihr nicht, weil sie es nicht verstanden hat.	<u>„Hannah Montana“ Spiel von Freundin nicht verstanden.</u>	
C	153-156	Hätte gerne ein Spiel mit Delfinen. Bei „Delfininsel“ muss man Meerestiere heilen.	Wünscht sich Delfinspiel.	K 9 Vielseitige Computernutzung: Spiele (Facebook und Minispiele auf neopets.com, juegosdechicas.com, juegosedemariobrosgratis.com), Social Networks, Youtube (Musik hören, mitsingen und Filme sehen) und E-Mail.
C	157-173	Mag Tierspiele, weil sie Tiere mag. Hat ein Meerschweinchen bei ihrer Oma.	Mag Tierspiele.	
C	174-183	Spielmotivation Spaß und gemeinsames Spielen. Außerdem Langeweile, wenn andere Tätigkeiten nicht möglich sind.	Motivation: Spaß, gemeinsames Spielen, Langeweile.	
C	184-185	Mag „Littlest Pet Shop“ weil Tiere süß sind.	„Littlest Pet Shop“ süße Tiere.	
C	186-192	Macht gerne Turnübungen.	<u>Turnen.</u>	
C	193-196	Schaut sich gerne Musikvideos auf Youtube an.	Musik auf Youtube.	
C	197-204	Die ganze Familie spielt „Farmville“ auf Facebook.	<u>Familie spielt „Farmville“</u>	
C	205-216	Auf neopets.com können Fantasietiere gestaltet werden.	<u>„Neo Pets“ Onlinespiel mit Fantasietieren.</u>	
C	217-219	Hat keine Computerspiele. Spielt nur Online.	Keine PC-Spiele.	
C	220-224	„Neo Pets“ können mit verschiedenen Pinseln bemalt werden.	„Neo Pets“ Tiere gestalten.	

C	225-235	In „Neo Pets“ gibt es auch Anleitungen zum Nachzeichnen der Tiere.	„Neo Pets“ nachzeichnen.
C	236-244	Verschiedene Welten in „Neo Pets“. Feenland besonders hübsch. Alles rosa.	Feenland in „Neopets“
C	245-258	Maximal 4 „Neo Pets“ können mit einem Account kostenlos erstellt werden. Ansonsten ist das Spiel kostenpflichtig.	4 Tiere mit einem Account.
C	259-266	Zwei Fernseher in der Wohnung: einer im Wohnzimmer und einer im Schlafzimmer der Eltern.	Fernseher in Wohnzimmer und Elternschlafzimmer.
C	267-269	Bei Schlüsselquests in „Neo Pets“ spielt man gegen Andere und kann Preise gewinnen.	„Neo Pets“ Schlüsselquests
C	270-305	Beim Schnellspiel spielt man virtuell gegen Andere.	„Neo Pets“ gegen Andere.
C	306-307	Schaut sich gerne Musikvideos auf Youtube an.	Musik auf Youtube.
C	308-313	Spielt auf Facebook „Petville“ und „Farmville“. Man muss sich jeden Tag drum kümmern und füttern.	Facebook „Petville“, „Farmville“.
C	314-326	Minispiele für Mädchen auf der spanischen Seite <a href="http://juegosdechichas.com">juegosdechichas.com</a>	Juegosdechichas.com
C	327-336	Es gibt auch eigene Bubenspiele, die ihr nicht gefallen. Kann keine Inhalte beschreiben.	Bubenspiele gefallen nicht.
C	337-353	„Mario und Sonic“ vom Bruder gefällt, weil man auch mit Prinzessin Peach und Prinzessin Daisy spielen kann.	„Mario und Sonic“ auch weiblicher Charakter wählbar.
C	354-358	Spiele im Internet sucht sie selber heraus. Titel oder Website in Google eingeben.	Internetspiele selbst rausgesucht.
C	359-362	DS-Spiele sucht sie selbst aus.	DS Spiele selbst ausgesucht.
C	363-372	Kauft auch manchmal Spiele von ihrem Taschengeld.	Vom Taschengeld kaufen.

C	373-381	Gratis Minispiele mit Mario auf der spanischen Seite juegosemariobrosgratis.com	juegosemariobrosgratis.com	
C	382-392	Schaut sich Musikvideos mit Untertiteln auf Youtube an und singt mit. Schaut auch Filme in Youtube.	Youtube mitsingen.	
C	393-399	Kennt Spiele aus der Werbung, vom Spielefest und von Freundinnen.	Kennt Spiele aus Werbung, Spielefest, Freundinnen.	
C	400-405	Eine Freundin hat „Tinkerbell“. Darauf muss sie sparen.	Freundin hat „Tinkerbell“	
C	406-414	Bekommt kein regelmäßiges Taschengeld mehr. Früher 2€ pro Woche.	Zurzeit kein Taschengeld.	
C	415-426	Hat sich Nintendo DS auch selbst gekauft mit Taschengeld und Geld von Familie.	DS selbst gekauft.	
C	427-437	Gibt keine verbotenen Spiele, weil sie solche Spiele ohnehin nicht interessieren.	Keine Spielverbote.	
C	438-451	Schreibt E-Mails mit Freundinnen. Hat eigene Adresse. Manche haben keine eigene Adresse und verwenden die der Mutter.	Eigene E-Mail Adresse.	
D	1-10	Teilt sich das Zimmer mit ihrem älteren und ihren zwei jüngeren Brüdern.	Teilt Zimmer mit 3 Brüdern.	K 1 Geringe Spieleausstattung - DS vom Bruder (darf sie mitbenutzen) mit „Mario Kart“. Bruder lässt sie nicht immer spielen. - Keine eigenen DS-Spiele - Game Boy Advance (wird nichtmehr genutzt) mit ein paar Spielen, die sie nicht
D	11-21	Der DS gehört dem älteren Bruder. Wird wegen dem kleinsten Bruder immer im Kasten aufbewahrt. Sie hat keine eigenen Spiele für den DS.	DS gehört älterem Bruder. Keine eigenen DS-Spiele.	
D	22-30	Haben auch eine Playstation, die auf dem Kasten aufgehoben wird, damit der kleine Bruder sie nicht kaputt macht.	Playstation auf dem Kasten.	
D	31-37	Spielt am DS nur „Mario Kart“. Haben auch ein paar Gameboy-Spiele, die sie	„Mario Kart“ DS. GBA-Spiele.	

		auf dem DS spielen können.		
D	38-48	Hat auf dem Spielefest ein Tanzspiel, ein Singspiel und „Guitar Hero“ gespielt. Tanzen und Singen hat ihr am besten gefallen.	Tanz- und Singspiel am Spielefest.	interessieren - Computer im Wohnzimmer (Internetspiele) - Playstation - Zugang zu Wii und Xbox bei den Nachbarn.
D	49-51	Spielt selten auf der Playstation.	Selten Playstation.	
D	52-59	Haben vorher in Oberösterreich in einer großen Wohnung gewohnt. Da mussten sie nicht immer alles gleich wegräumen.	Hatten größere Wohnung in Oberösterreich.	
D	60-71	Macht gerne Ballettübungen.	Ballet.	K 2 Spielt viel im Internet, Playstation selten. Verschiedene Seiten, wie Spielaffe.de (Minispiel mit Schneemonster, Babysitterspiel, Kampfspiele, Seilbahn). Lieblingsspiel derzeit „Mario Kart“ DS, früher „Spongebob“ PS.
D	72-79	Spielt auch am Computer, der im Wohnzimmer steht.	Computerspielen im Wohnzimmer.	
D	80-82	Hat keine Computerspiele, spielt nur im Internet.	Nur Onlinespiele.	
D	83-89	Hätte gerne mehr Spiele, aber vor allem eine größere Wohnung mit einem eigenen Zimmer.	Hätte gerne mehr Spiele und eigenes Zimmer.	
D	90-103	Sind seit drei Jahren in Wien. Haben vorher in Oberösterreich in einer besseren Wohnung gewohnt.	Seit 3 Jahren in Wien.	K 3 Spielt genderuntypische Spiele. Lieblingsspiel „Mario Kart“. Nutzt Autorennspiele und Kampfspiele (bevorzugt weibliche Charaktere). Gendertypische Spiele (bis auf Babysitter im Internet) werden nicht genutzt, sind aber auch nicht vorhanden. Bruder spielt GTA, das interessiert sie nicht.
D	104-111	Schreibt manchmal E-Mails. Hat noch keine eigene Adresse. Nutzt die Adresse vom Vater.	Nutzt E-Mail Adresse vom Vater.	
D	112-126	Geht manchmal mit dem älteren Bruder zur Nachbarin. Kinder im gleichen Alter. Können dort auch Xbox und Wii spielen.	Kann Xbox und Wii bei den Nachbarkindern nutzen.	
D	127-140	Spielt kostenlose Minispiele im Internet, die ihr ihre Cousine gezeigt hat. Seite mit 250 Spielen. Mag alle Spiele.	Minispiele im Internet. Mag alle Spiele.	K 4 Nutzungsdauer 30-60 Minuten pro Tag. Am Wochenende manchmal länger.
D	141-157	Spielt fast jeden Tag 30-60min. Am Wochenende auch länger.	Nutzungsdauer 30-60min/Tag. Wochenende länger.	
D	158-172	Es gibt auch Zwei-Spieler-Spiele. Spielt gern mit dem Bruder ein Kampfspiele.	Kampfspiele mit Bruder im Internet.	K 5 Spielt vorwiegend alleine. Manchmal mit PC oder Playstation mit dem Bruder.
D	173-174	Es gibt ein Minispiel mit einem	Minispiel mit Schneemonster.	

		Schneemonster im Internet.		
D	175-177	Der kleine Bruder will immer mitspielen und stört dadurch beim Computerspielen.	Kleiner Bruder (2Jahre) stört beim Spielen.	K 6 Spielmotivation Langeweile.
D	178	Spielt "Schwarzer Peter" (Kartenspiel) mit ihrer Wahl-Oma.	Mag „Schwarzer Peter“ Kartenspiel	K 7 Bekommen Spiele vom Vater. Suchen sie selbst aus. Orientierung an Werbung (in Kinderzeitschriften). Wünscht sich vor allem ein eigenes Zimmer, aber auch mehr Spiele.
D	183-201	Echte Oma lebt in Ägypten. Hilft ihr manchmal mit arabischen Hausaufgaben. Hat Arabisch-Unterricht zu Hause.	Lernt Arabisch.	
D	202-215	Spielt "Schwarzer Peter"	Spielt Schwarzer Peter.	K 9 Internetnutzung für Spiele und E-Mails (Nutzt Adresse vom Vater – keine eigene).
D	216-223	Hatte in Oberösterreich eine gute Freundin, bei der sie auch Xbox gespielt haben, aber das geht jetzt nicht mehr.	Früher Xbox mit Freundin in Oberösterreich.	
D	224-230	Haben einen Flachbildfernseher an der Wand im Wohnzimmer hängen.	Fernseher im Wohnzimmer.	
D	231-241	Spielt auf der Playstation Autorennen.	Autorennen auf Playstation.	
D	242-245	Die Playstation war zu teuer aber sie haben sie trotzdem gekauft.	Playstation war teuer.	
D	246-255	Spielt am DS nur "Mario Kart". Die anderen Spiele gefallen ihr nicht.	„Mario Kart“ DS, die anderen Spiele gefallen ihr nicht.	
D	256-262	Spielt mit dem Bruder ein Kampfspiel am Computer. Gewinnt immer.	Kampfspiel mit Bruder im Internet.	
D	263-265	Der ältere Bruder spielt "Grand Theft Auto" auf der Playstation.	Bruder „Grand Theft Auto“ auf Playstation.	
D	266-271	Bekommen Spiele von den Eltern. Haben noch nie selbst eins gekauft.	Bekommen Spiele von Eltern.	
D	272-277	Spiele werden von den Kindern ausgesucht.	Suchen Spiele selbst aus.	
D	278-290	Hat sich schon oft Spiele gewünscht. Kennt sie aus Werbungen aus Kinderzeitschriften.	Oft Spiele gewünscht. Kennt Spiele aus Werbung (Kinderzeitschriften).	
D	291-300	Im Internet gibt es ein Babysitter-Minispiel.	Babysitter-Spiel im Internet.	
D	301-303	Spielt gerne "Mario Kart" am DS.	„Mario Kart“ DS	

D	304-321	Hatte früher ein anderes Lieblingsspiel: „Spongebob“ auf der Playstation	Früher Lieblingsspiel: „Spongebob“ Playstation
D	322-350	Mag die verschiedenen Spielmodi in „Mario Kart“ (Grad Prix, Zeitfahren, Wettkampf). Besonders gefällt ihr beim Regenbogen-Boulevard, wenn man durch den Tunnel fährt und dann ein Stück fliegt.	Mag „Mario Kart“
D	351-358	Spielt DS nur alleine. Mit dem Bruder Computer oder Playstation.	DS spielen alleine. PC und PS mit Bruder.
D	358-361	Wenn der Bruder weg ist nimmt sie seinen DS und spielt. Er lässt sie nicht immer spielen.	Nutzt DS wenn Bruder nicht da ist. Lässt sie nicht immer spielen.
D	361-380	War auf Urlaub bei Verwandten in Italien. War auch schon oft in Ägypten. Dort ist es sehr heiß.	Urlaub in Italien und Ägypten.
D	381-382	Spielt nicht „Grand Theft Auto“.	<u>Spielt nicht „Grand Theft Auto“.</u>
D	404-409	Spielt je nach Tagesverfassung lieber DS oder lieber Playstation.	Manchmal lieber DS, manchmal lieber PS
D	410-414	Spielt meistens aus Langeweile.	Spielmotivation: Langeweile
D	415-422	Bei „Grand Theft Auto“ muss man andere schlagen. Das Spiel mag sie nicht spielen.	„Grand Theft Auto“ andere schlagen. Mag sie nicht.
D	444-452	Spielt manchmal auf Spielaffe.de. Dort ist auch das Babysitter-Spiel.	Spielt auf Spielaffe.de (Babysitterspiel)
D	453-456	Bei dem Babysitter-Spiel muss man dem Baby immer geben was es will (Spielen, Schlafen)	Babysitterspiel: Baby versorgen.
D	457-466	Mag gerne ein Minispiel mit einer Seilbahn auf der Seite. Hat aber kein Lieblingsspiel, weil sie alle gern hat.	Online-Minispiel mit Seilbahn. Hat kein Lieblingsspiel.
D	467-482	Bei dem Babysitter-Spiel muss man auch Windeln wechseln. In Wirklichkeit würde sie das nicht machen wollen. Im Spiel ist	Babysitterspiel: Baby versorgen.

		es leichter.	
D	483-517	Das Seilbahn-Spiel kann man zu zweit spielen. Eine Gondel wird mittels Tastatur gesteuert und muss an Hindernissen vorbei ein Ziel erreichen.	Seilbahnspiel auch zu zweit möglich. Hindernissen ausweichen.
D	518-570	Spielt mit dem Bruder ein Kampfspiel im Internet. Mit verschiedenen Tasten können unterschiedliche Angriffe gemacht werden. Es gibt auch weibliche Charaktere. Sie spielt immer nur mit Mädchen.	Kampfspiel mit Bruder im Internet. Weibliche Charaktere werden bevorzugt.
E	1-8	Hat am Spielefest „Dogz“ gespielt.	„Dogz“ am Spielefest.
E	9-19	Spielt viel „Nintendogs“. Mit Hunden spielen, spazieren gehen, einkaufen und an Wettkämpfen teilnehmen.	„Nintendogs“
E	20-23	„Nintendogs“ bei einer Freundin gesehen und gewünscht. Mit Geld von Weihnachten gekauft.	„Nintendogs“ bei Freundin gesehen und gewünscht.
E	24-27	Bekommt zu Anlässen Geld und kauft sich Spiele oder bekommt gleich das gewünschte Spiel.	Bekommt Geld oder gewünschtes Spiel.
E	28-37	Hat einen schwarzen DS, momentan in der Wohnung des Vaters.	Schwarzer DS.
E	38-42	Hat einen Fernseher zum Filme schauen im eigenen Zimmer und eine Wii im Wohnzimmer.	Fernseher im Zimmer. Wii im Wohnzimmer.
E	43-51	Spielt auch auf Computer der Mutter. Pferdespiel zu Weihnachten bekommen.	PC der Mutter. Pferdespiel.
E	52-63	Bekommt vielleicht zu Ostern einen DS-i. Mit dem kann man auch Fotos machen.	DS-i vielleicht zu Ostern.
E	64-69	Kinder von der Freundin des Vaters haben den DS-i und haben davon erzählt.	Stiefgeschwister haben DS-i.
E	70-82	Freundin des Vaters lebt mit Kindern in	Vater wohnt in der Nähe.

#### K 1 Gute Spieleanstattung

- Wii bei Vater im eigenen Zimmer, bei Mutter im Wohnzimmer
- Nintendo DS
- Etwa 20 DS Spiele. „Hexe Lilly“, „Bibi Blocksberg“, „Tierpraxis“, „Traumhochzeit“.
- Handy (Minispiele)
- Computerspiele am PC der Mutter, beim Vater PC im eigenen Zimmer

#### K 2 Spielevorlieben ändern sich

immer wieder. Lieblingskonsole DS. Lieblingsspiele derzeit: „Animal Crossing“ und „Nintendogs“ DS, „Reiterhof 5“ am PC, „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“ Wii. Mag Tier- und

		Tulln. Der Vater auch in Wr. Neustadt.		Pferdespiele.
E	83-86	Konnte den DS-i noch nicht ausprobieren. Bekommt ihn vielleicht zu Ostern.	DS-i noch nicht ausprobiert. Vielleicht zu Ostern.	K 3 Kein Interesse an genderuntypischen Spielen. Autorennen nur einem Freund zuliebe. Ein Autorennspiel hätte sie schon gerne
E	87-90	Spielt am meisten DS, dann Wii, Computer und Handy.	Am meisten DS.	K 4 Nutzungsdauer etwa 15-30min an 2 Tagen die Woche. Manchmal länger und öfter (wenn sie Lust hat auch jeden Tag).
E	91-96	Spielt auch auf dem Handy, das momentan in der Wohnung des Vaters ist.	Spielt auf Handy.	K 5 Spielt vorwiegend gemeinsam mit Freundinnen. Manchmal mit Mutter. Beim Vater oft alleine.
E	97-114	Vater teilt sich Praxis im Haus mit der Mutter.	Gemeinschaftspraxis im Haus.	K 6 Unterschiedliche Spielmotivationen. Beim Vater oft Langeweile (Ersatzbeschäftigung). Aber auch bei Wut (Nintendogs Hunden weh tun oder Wettbewerbe) zum Abreagieren. Manchmal so aufregend, dass Hände schwitzen.
E	115-123	Lieblingsspiel „Animal Crossing“ am DS. Für den Urlaub zum Spielen bekommen.	Lieblingsspiel „Animal Crossing“	K 7 Spiele teilweise selbst gekauft (DS) oder geschenkt (Wii, PC). Sucht Spiele selbst aus. Orientierung an Werbung und FreundInnen.
E	124-133	Bei „Animal Crossing“ spielt man eine Figur in einer Stadt. Man kann verschiedene Dinge tun. Mit anderen verbinden.	„Animal Crossing“ mit anderen verbinden.	K 8 Spielinhalte mit Alltagsbezug und Mehrspieleroption werden bevorzugt. Tierspiele werden
E	134-142	„Animal Crossing“ gefällt, weil man wie ein richtiger Mensch spielen kann.	Realitätsnähe gefällt bei „Animal Crossing“	
E	143-153	Freundin hat schon ein großes Haus in „Animal Crossing“. Wenn man zwei Kleiderschränke hat ist in beiden das gleiche drin. Großer Schrank besser.	„Animal Crossing“ Schrankproblem.	
E	154-183	Spielt „Animal Crossing“ mehr alleine, weil sie meistens nur kurz nachschaut. Oft auch mit Freundin, weil in ihrer Stadt anderes Obst und andere Dinge zum Einkaufen sind.	„Animal Crossing“ mehr alleine aber oft auch mit Freundin.	
E	184-190	Hat etwa 20 Spiele. Viele Kinder haben einen Chip – sie hat nur Originalspiele. Unter anderem „Hexe Lilly“, „Bibi Blocksberg“, „Tierpraxis“, „Traumhochzeit“. „Bibi und Tina“ braucht sie noch.	Etwa 20 DS Spiele. „Hexe Lilly“, „Bibi Blocksberg“, „Tierpraxis“, „Traumhochzeit“.	

E	191-192	Lieblingsspiel ändert sich immer wieder wenn sie ein neues Spiel bekommt.	Spielvorlieben ändern sich.	schnell langweilig, wegen monotoner Aufgabenstellungen.
E	193-201	Spielt mehr wenn sie beim Vater ist, weil sie dort keinen Fernseher hat und ihr oft langweilig ist.	Spielen aus Langeweile.	K 9 Vielseitige Computernutzung: Spiele (auch online Minispiele wie tivi.de), Texte schreiben und Online Shopping.
E	202-210	Man kann auch Wut ablassen und z.B. bei „Nintendogs“ den Hunden weh tun oder auch Wettbewerbe machen.	„Nintendogs“ Hunden weh tun und Wettbewerbe zum Wut ablassen.	
E	211-225	Wettbewerbe bei „Nintendogs“ sind aufregend. Die Hände schwitzen.	„Nintendogs“ Wettbewerbe aufregend. Hände schwitzen.	
E	226-241	Ist immer 7 Tage beim Vater und dann 10 Tage bei der Mutter. Wenn sie lieber beim anderen Elternteil sein will muss sie es nur sagen.	Eltern teilen Sorgerecht und Erziehung.	
E	242-256	Mutter macht am Sonntag eine Faschingsparty mit ihr im Playland, weil sie keine Halloweenparty hatten.	Faschingsparty am Sonntag.	
E	257-264	Spielt unregelmäßig etwa 2 Mal die Woche 15-30min. Manchmal auch länger oder öfter (wenn sie Lust hat auch jeden Tag).	Nutzungsdauer etwa 15-30min an 2 Tagen die Woche. Manchmal länger und öfter.	
E	265-276	Eltern der Freundin sind strenger und erlauben nur eine Stunde Spielen (Nintendo oder Playstation) am Tag.	Eltern der Freundin strenger (max. 1 Stunde spielen am Tag)	
E	277-292	Spielt bei FreundInnen auch Playstation. Mit Michael Autorennen oder „Madagaskar 2“, mit Pia vorwiegend mit Eye Toy.	Playstation bei FreundInnen.	
E	293-315	Autorennen spielt sie ihrem Freund zuliebe. Er hat auch andere Spiele wie „Harry Potter“ oder „Star Wars“ – interessiert sie nicht. Mädchen haben eher Stylingspiele. Ein Autorennspiel hätte sie schon gerne. Zwei wären	Autorennen einem Freund zuliebe. Hätte gern ein Autorennspiel. Andere genderuntypische Spiele uninteressant.	

		übertrieben.	
E	316-319	Spielt mehr mit FreundInnen gemeinsam.	Mehr gemeinsames Spiel.
E	320-332	DS in der Schule verboten. Handys müssen ausgeschaltet werden.	DS und Handy in Schule verboten.
E	333-341	Am Handy gibt es mehrere Minispiele. Am meisten Snowboard-Spiel..	Minispiele am Handy. Snowboard.
E	342-348	Spielt am Computer „Reiterhof 5“	„Reiterhof 5“ am PC
E	349-356	Spielt manchmal noch die älteren Spiele. Hat CD-Roms aus dem Englisch-Unterricht.	CD-Roms aus Englisch-Unterricht.
E	357-361	Spielt „Ich will reiten“ mit einer Freundin am PC. Kompliziert. Sie wissen gerade nicht weiter.	„Ich will reiten“ mit Freundin am PC.
E	362-367	Hat die PC-Spiele „Spiel-Spaß“ von Diddl (Minispiele) und „Janosch - kleine Tigerschule“	„Spiel-Spaß“ von Diddl, „Janosch - kleine Tigerschule“ für PC.
E	368-373	Geht reiten.	Reiten.
E	374-385	Hat die PC-Spiele „Druckwerkstatt“ von Diddl (ausdrucken und anmalen), „Hexe Lilly“ und „Janosch - Set“	„Druckwerkstatt“ von Diddl, „Hexe Lilly“ und „Janosch - Set“ für PC
E	386-391	Hat beim Vater einen Computer im eigenen Zimmer. Ist manchmal auch im Internet. Hat Sachen im Internet bestellt.	Beim Vater Computer im Zimmer. Internet. Online Shopping.
E	392-405	Spielt auch manchmal Onlinespiele.	Onlinespiele.
E	406-414	Nutzt Word zum Schreiben von Texten. Meistens Lieder für die Band, die sie mit ihren Freundinnen geründet hat. Oft mit Mutter gemeinsam - dann tippt die Mutter.	Word – Texte schreiben.
E	415-429	Sucht eine bestimmte Seite mit Minispiele. Tivi.de. Kennt die Seiten aus der Werbung oder von Hör-CDs.	Tivi.de Minispiele. Kennt Seiten aus Werbung oder von Hör-CDs.
E	430-435	Kauft DS Spiele meistens selbst. Für PC und Wii bekommt sie es geschenkt.	Spiele teilweise selbst gekauft (DS) oder geschenkt (Wii, PC).

E	436-442	Sagt ihren Eltern welche Spiele sie haben will.	Sucht Spiele selbst aus.	
E	443-445	Kennt Spiele die sie sich wünscht aus dem Fernsehen.	Kennt Spiele aus Fernsehwerbung.	
E	446-450	Liest sich nie Anleitungen durch sondern probiert einfach aus.	Keine Spielanleitungen - ausprobieren.	
E	451-457	Bilderrätsel mit Bibi Blocksberg auf tivi.de	Tivi.de	
E	458-462	Es gibt keine Spielverbote von den Eltern.	Keine Spielverbote.	
E	463-481	Bilderrätsel mit Bibi Blocksberg auf tivi.de	Tivi.de	
E	482-497	Wii im Wohnzimmer. Hat beim Vater auch eine Wii.	Wii im Wohnzimmer. Zweite beim Vater.	
E	498-507	Hat für die Wii „Super Mario Brothers“, „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“ (Lieblingsspiel im Moment), „Wii Sports“	Lieblingsspiel Wii „Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen“. Hat außerdem „Super Mario Brothers“, „Wii Sports“	
E	508-511	Mutter spielt manchmal auch mit ihr, wenn sie sie auffordert.	Manchmal Wii mit Mutter.	
E	512-514	Hat beim Vater noch ein Pferdespiel für die Wii, von dessen Freundin bekommen.	Pferdespiel für Wii geschenkt bekommen.	
E	515-520	Mag Tierspiele, aber sie werden schnell langweilig.	Mag Tierspiele, aber sie werden schnell langweilig.	
E	521-532	Tierspiele werden langweilig weil sie nicht weiter weiß oder weil es immer das Selbe ist. Bei „Sophies Freunde - Tierärztin“ muss man lange Katzen streicheln.	Tierspiele langweilig weil zu kompliziert oder monoton (Tiere Pflegen immer das Selbe)	
E	533-537	Hat trotzdem recht viele Tierspiele. Bekommt sie meistens geschenkt oder kauft sie auch selbst.	Tierspiele meist geschenkt, aber manchmal auch selbst gekauft.	
E	538-541	Am Anfang gefallen Tierspiele, weil man Tiere pflegen kann, werden aber schnell langweilig, weil immer das Selbe zu tun	Tiere pflegen gefällt, wird aber schnell langweilig.	

		ist.		
E	542-550	Lieblingsspiele „Animal Crossing“ und „Nintendogs“ sind anders. Bei Nintendogs kann man Wettbewerbe machen, Geld gewinnen und neue Tiere kaufen.	„Animal Crossing“ und „Nintendogs“ sind anders.	
F	1-13	Hat einen DS mit den Spielen „Hannah Montana“, „Best Friends – Hunde und Katzen“, „Mein erstes Katzenbaby“, „Nintendogs“, „Meine Tierarztpraxis“	DS mit „Hannah Montana“, „Best Friends – Hunde und Katzen“, „Mein erstes Katzenbaby“, „Nintendogs“, „Meine Tierarztpraxis“	K 1 Eher geringe Spieleanstattung - Wii mit einigen Spielen („Wii fit“, „Wii Play“, „Mario Kart“, „Tak“, „Oben“)  - DS mit „Hannah Montana“, „Best Friends – Hunde und Katzen“, „Mein erstes Katzenbaby“, „Nintendogs“, „Meine Tierarztpraxis“ (Bruder hat keinen DS)  - Fernseher im eigenen Zimmer (ohne Spielgerät)  - Eigener Laptop (keine Spiele)
F	14-17	Lieblingsspiel „Hannah Montana“	Lieblingsspiel „Hannah Montana“	
F	18-21	Lieblingsspiel ändert sich immer wieder. „Hannah Montana“ ist das neueste Spiel.	Spielvorlieben ändern sich.	
F	22-25	Hat am Spielefest ein Tierarztspiel gespielt.	Tierarztspiel am Spielefest	
F	26-28	Bei „Hannah Montana“ gefällt, dass man Musik selbst machen kann und Abenteuer erlebt. Man bekommt verschiedene Aufträge, die erledigt werden müssen.	„Hannah Montana“	
F	29-31	Spielt vorwiegend alleine.	Vorwiegend alleine.	
F	32-35	Bruder hat keinen DS.	Bruder kein DS.	
F	36-37	Spielt mit Bruder Wii. Haben „Wii fit“.	Wii mit Bruder. „Wii fit“.	
F	38-42	Spielt auch manchmal mit Freundinnen DS, aber mehr alleine.	Manchmal DS mit Freundinnen.	
F	43-55	Spielt etwa einmal in der Woche, unterschiedlich lange. Am Wochenende mehr.	Etwa einmal pro Woche (Dauer unterschiedlich).	K 2 Spielevorlieben ändern sich immer wieder. Lieblingskonsole Wii. Lieblingsspiele derzeit: „Hannah Montana“ DS, „Wii fit“ Wii. Mag Tierspiele.
F	56-66	Hat Playstation von Cousin ausprobiert. Ein Spiel mit Affen, Autorennen und ein Monsterspiel.	Playstation vom Cousin.	K 3 Kein Interesse an genderuntypischen Spielen. Autorennen und Monsterspiel auf Playstation vom Cousin ausprobiert.
F	67-83	Mag Tierspiele, weil sie Tiere mag. Hat selbst Hasen, Meerschweinchen und Mäuse.	Mag Tierspiele.	K 4 Spielt etwa einmal die Woche,

F	84-86	Bekommt die Spiele meist zu Weihnachten oder zum Geburtstag. Darf sie manchmal auch selbst aussuchen.	Bekommt Spiele von Eltern. Manchmal selbst ausgesucht.	Dauer unterschiedlich. Beim Wii spielen mit dem Bruder meist etwa eine Stunde.
F	87-91	Hat sich einmal ein Hundespiel vom Taschengeld gekauft. Bekommt die Spiele aber meistens von ihren Eltern.	Einmal von Taschengeld Hundespiel gekauft.	K 5 Spielt vorwiegend alleine. Manchmal mit dem Bruder Wii oder mit Freundinnen DS.
F	92-96	Wünscht sich manchmal bestimmte Spiele oder die Eltern überraschen sie mit einem Spiel.	Meist suchen Eltern Spiele aus.	K 6 Bekommt Spiele von den Eltern, die diese meist auch aussuchen. Manchmal wünscht sie sich ein bestimmtes Spiel. Orientierung an Freundinnen. Einmal ein Hundespiel selbst gekauft.
F	97-106	„Hannah Montana“ hat sie sich gewünscht nachdem sie es bei einer Freundin gesehen hat.	Bei Wünschen Orientierung an Freundinnen.	K 7 Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele werden bevorzugt. Tierspiele faszinieren.
F	107-111	Bekommt keine Spielverbote von den Eltern, weil sie solche Spiele ohnehin nicht interessieren.	Keine Spielverbote.	
F	112-122	Haben für die Wii „Wii fit“, „Wii Sports“, „Mario Kart“ und „Tak“	Wii „Wii fit“, „Wii Sports“, „Mario Kart“ und „Tak“	
F	123-126	„Tak“ gehört ihrem Bruder. Sie spielt es nicht, weil es ihr nicht gefällt.	„Tak“ vom Bruder uninteressant.	
F	126-136	Hat „Wii Play“, „Oben“ und „Weltrekorde“.	„Wii Play“, „Oben“ und „Weltrekorde“	
F	137-140	Lieblingsspiel auf der Wii ist „Wii fit“	Lieblingsspiel Wii „Wii fit“	
F	141-157	Bei „Wii fit“ gibt es verschiedene Spiele oder Übungen. Man kann eine Figur erstellen und sich mit den anderen messen. Beim Balancieren geht es um Geschicklichkeit.	„Wii fit“ Geschicklichkeit	
F	158-174	Bei einem Spiel kann man Hunde und Katzen erstellen. Spielt es mit Bruder gemeinsam. Wechseln sich ab. Spieldauer wird angezeigt. Spielen immer etwa eine Stunde.	Spielt mit Bruder. Etwa eine Stunde.	
F	175-176	Spielt mehr Wii als DS.	Mehr Wii als DS.	
F	177-191	Spielt nicht am Computer, weil sie ihren Laptop erst vor kurzem bekommen hat	Spielt nicht am Computer. Hat eigenen Laptop.	

		und noch keine Seiten mit Spielen gefunden hat.		
F	192-194	Spielt auch Golf auf der Wii.	Golf für Wii.	
F	195-201	Nutzt den Computer um im Internet etwas nachzuschauen und zum Texte schreiben.	Laptop für Internet und Texte schreiben.	
F	202-218	Hat in ihrem Zimmer einen kleinen Fernseher zum fern sehen, ohne Konsole.	Fernseher im eigenen Zimmer. Ohne Konsole.	
F	219-221	Nutzt das Internet um Seiten anzuschauen und Lieder anzuhören. Keine E-Mails.	Internet zum Seiten anschauen und Musik hören.	
G	1-7	Hat eine Wii mit einer großen CD-Mappe mit gebrannten Spielen und einem Balance Board.	Wii, Mappe mit gebrannten Spielen.	K 1 Eher geringe Spieleanstattung - Wii, Mappe mit gebrannten Spielen („Mario Kart“, „Mario Party“, „My Sims“, „Barbie und die drei Musketiere“ „Virtual Tennis“, „Grand Slam Tennis“, „Wii Sports“, „Wii fit“) - V-tech Lerncomputer - Onlinespiele am Computer (barbie.1001spiele.de)
G	8-12	Spielt mit dem Vater auf der Wii. „Mario Kart“ und „Mario Party“	Wii mit Vater. „Mario Kart“, „Mario Party“	
G	13-18	Lieblingsspiel auf der Wii ist Tennis. Hat „Virtual Tennis“, „Grand Slam Tennis“, „Wii Sports“	Lieblingsspiel Tennis – verschiedene Spiele	
G	19-24	Tennis bei „Wii Sports“ ist langsamer als bei den anderen Spielen.	Tennis bei „Wii Sports“ langsamer.	
G	25-26	Spielt sonst nicht Tennis.	Sonst kein Tennis.	
G	27-30	Hat „My Sims“, „Barbie und die drei Musketiere“	„My Sims“, „Barbie und die drei Musketiere“	
G	31-32	Hat keinen Nintendo DS.	Kein Nintendo DS.	K 2 Spielevorlieben ändern sich immer wieder. Bevorzugt Wii, weil man sich dabei bewegen kann. Lieblingsspiel derzeit „Tennis“, vorher „Bowling“. Spielt vorwiegend Sportspiele.
G	33-36	Spielt auch am Computer. Barbiespiele.	Barbiespiele am Computer.	
G	37-71	Im Zimmer hat sie einen Spielcomputer von V-tech mit verschiedenen Lernspielen („Musikstudio“, „Formenparade“, „Wortzwilling“).	Lerncomputer von V-tech im Zimmer.	
G	89-94	Ein Spiel darf nur der Vater spielen.	Ein Spiel darf nur Vater spielen.	
G	111-115	Schaut manchmal zu wenn die Eltern etwas spielen. Gewaltspiele nur wenn sie	Schaut zu wenn Eltern spielen (keine Gewaltspiele)	K 3 Interesse an gendertypischen

		schon im Bett ist.		
G	120-123	Bevorzugt Spielen auf der Wii, weil man sich dabei bewegen kann.	Wii bevorzugt, weil man sich dabei bewegt.	
G	124-127	Spielt mehr mit anderen gemeinsam. Vor allem mit dem Vater.	Spielt vorwiegend mit anderen, vor allem mit Vater.	
G	128-141	Mit Freundinnen wird eher mit Polly Pocket oder My little Pony gespielt.	Mit Freundinnen eher keine Videospiele.	
G	142-148	Hat beim Spieletutorial "Dogz" gespielt. Das war lustig.	Am Spieletutorial "Dogz".	K 4 Nutzungsdauer 30-45 Minuten pro Tag, aber nicht jeden Tag.
G	149-152	Hat keine Tierspiele.	Hat keine Tierspiele.	
G	153-166	Spielt unterschiedlich viel. Am Wochenende wenn sie früh genug aufstehen "Wii fit".	Spielmenge unterschiedlich.	K 5 Spielt eher nicht alleine, vorwiegend mit dem Vater. Mit Freundinnen oder Cousins werden keine Videospiele genutzt.
G	167-177	Bei "Wii fit" kann man joggen, Gewicht messen und den Schwerpunkt ermitteln.	"Wii fit"	
G	178-197	Spielt mit ihrer Cousine im Garten oder bei der Oma (mit Barbies). Haben noch nie gemeinsam Nintendo gespielt.	Mit Cousine wird nicht Wii gespielt.	K 6 Bekommt Spiele vom Vater, der sie auch aussucht. Hat sich noch nie ein Spiel gewünscht oder gekauft. Der Vater lädt sie runter und sucht sie aus.
G	198-203	Spricht mit der Mutter manchmal Chinesisch.	Chinesisch mit Mutter.	
G	204-206	Spielt eigentlich nur zu Hause.	Spielt nur zu Hause.	
G	207-211	Früher Lieblingsspiel Bowling auf der Wii.	Lieblingsspiel früher Bowling auf Wii.	
G	212-219	Bekommt die Spiele vom Vater, der sie auch aussucht. "Barbie und die drei Musketiere" war eine Überraschung.	Bekommt Spiele vom Vater, der sie auch aussucht.	
G	220-223	Bei "Barbie und die drei Musketiere" muss man Münzen sammeln. Man kann auch mit einer kleinen Katze spielen.	"Barbie und die drei Musketiere" – mit Katze spielen	
G	224-226	Beim Tennis gefällt, dass man sich bewegen kann und dass man es gemeinsam spielen kann.	Tennis gemeinsam spielen und sich bewegen.	
G	227-230	Hat sich noch nie ein Spiel gekauft, weil der Vater sie immer brennt.	Noch nie ein Spiel gekauft.	
G	231-244	Am Computer spielt sie nur Barbiespiele	barbie.1001spiele.de verschiedene	

		im Internet (barbie.1001spiele.de). Bei einem der Minispiele kann man Torten backen.	Minispiele. Torten backen.	
G	245-256	Nutzt den Computer nur für Spiele (keine E-mails, kein Texte schreiben).	Nutzt Computer nur für Spiele.	
G	257-268	Hat sich noch nie ein Spiel gewünscht. Vater lädt sie immer runter und sucht sie auch aus.	Noch nie ein Spiel gewünscht. Vater sucht aus.	
G	269-281	Spielt meistens 30-45min. Nicht jeden Tag. Ganz unterschiedlich.	Nutzungsdauer 30-45min/Tag. Nicht jeden Tag.	
H	1-9	Hat einen roten DS mit einer Speicherkarte.	Roter DS.	K 1 Eher gute Spieleanstattung - Playstation im Zimmer der Mutter (mit Skispiel, Hundespiel, "Singstar", "Sims 2", "Pets Hundefreunde", "Horses", "Let's Ride!") - Nintendo DS (mit „Imagine: Filmstar“, „Imagine: Lehrer“, „Spongebob“, „Imagine Dream Wedding“) - DS Speicherkarte mit einigen Spielen - Onlinespiele am Computer
H	10-13	Im Moment am meisten „Imagine: Fashion Model“	Lieblingsspiel „Imagine: Fashion Model“	
H	14-23	Hat „Imagine: Filmstar“, „Imagine: Lehrer“, „Spongebob“ und „Imagine Dream Wedding“. Einige Spiele auf der Speicherkarte.	„Imagine: Filmstar“, „Imagine: Lehrer“, „Spongebob“, „Imagine Dream Wedding“. Einige Spiele auf Speicherkarte.	
H	24-27	Bei „Imagine: Fashion Model“ muss man Kleidung designen und Modenschauen machen.	„Imagine: Fashion Model“ Kleidung designen.	
H	28-36	Gefällt, weil man verschiedene Sachen machen kann. Haare machen ist lustig.	„Imagine: Fashion Model“ Haare stylen.	
H	37-38	Hat Playstation, DS und Computer der Mutter zum Spielen.	Playstation, DS und Computer der Mutter.	
H	39-44	Lieblingskonsole DS, weil man damit auch im Bett spielen kann.	Lieblingskonsole DS, portabel.	
H	45-46	Spielt viel am Wochenende.	Viel am Wochenende.	
H	47-51	Bei „Imagine: Fashion Model“ muss man verschiedene Aufträge erfüllen. Designerin ist verliebt und heiratet am Schluss.	„Imagine: Fashion Model“ Designerin verliebt sich.	
H	52-60	Hat „Imagine: Fashion Model“ schon mehrmals durchgespielt. Lieblingsspiel	„Imagine: Fashion Model“ mehrmals durchgespielt.	K 2 Spielevorlieben ändern sich immer wieder. Lieblingskonsole DS (portabel). Lieblingsspiele derzeit: „Imagine: Fashion Model“ DS (bereits mehrmals durchgespielt – klickt versiert durchs Spiel), "Singstar", "Let's Ride!" PS.

		zurzeit.		
H	61-68	Lieblingsspiel ändert sich immer wieder. "Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen" ist auch ein Lieblingsspiel.	Spielvorlieben ändern sich. "Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen"	K 3 Kein Interesse an genderuntypischen Spielen. Fussballspiel bei Freund probiert. Gefällt nicht, weil es nicht für Mädchen bestimmt ist. Kampf Spiele machen keinen Spaß.
H	69-82	Spielt meistens alleine. Manchmal auch mit Freunden.	Spielt meistens alleine, manchmal mit Freunden.	
H	83-89	Freunde haben auch Wii, DS und Computer. Spielen gemeinsam "Wii fit" oder "Wii Sports"	"Wii fit" oder "Wii Sports" bei Freunden.	K 4 Nutzungsdauer meistens etwa 45min. Am Wochenende 3-4Stunden
H	90-91	Spielt keine Autorennen.	Spielt keine Autorennen.	
H	92-104	Hat einen Freund der gerne Fußballspiele spielt. Hat es ausprobiert, gefällt ihr nicht, weil es nicht für Mädchen bestimmt ist.	Fussballspiel bei Freund probiert, gefällt ihr nicht, weil es nicht für Mädchen bestimmt ist.	K 5 Spielt vorwiegend alleine. Manchmal mit FreundInnen ("Wii fit" und „Wii Sports“).
H	105-109	Klickt bei „Imagine: Fashion Model“ schnell durch, weil sie alles schon mal gelesen hat.	Klickt bei „Imagine: Fashion Model“ schnell durch.	K 6 Spielmotivation Langeweile und Spaß am Spiel.
H	110-114	Spielt meistens etwa 45min. Am Wochenende länger. Wenn sie nichts zu tun hat 3-4Stunden.	Spield 45min. Am Wochenende 3-4Stunden	
H	115-117	Hat am Spielefest ein Tierarztspiel probiert.	Tierarztspiel am Spielefest.	
H	118-125	Hat ein Pferde- und ein Hundespiel auf der Playstation.	Pferde- und Hundespiel auf Playstation.	
H	126-137	Hat einen kleinen Fernseher im Zimmer zum Fernsehen oder DVD schauen.	Fernseher im Zimmer.	
H	138-143	Playstation bei der Mutter im Schlafzimmer. Wird nur am Wochenende genutzt.	Playstation nur am Wochenende.	
H	144-148	Hat ein Ski- und ein Reitspiel. "Singstar", "Sims 2", "Pets Hundefreunde" und noch ein Hundespiel.	PS Ski-, Hunde- und Reitspiel, "Singstar", "Sims 2", "Pets Hundefreunde"	K 8 Nutzt den Laptop nur zum Spielen im Internet. Viele Minispiele auf Spiele.com (z.B.: Einparken, Nagelstudio, Friseur, Teller waschen, "Valentine Dinner Cooking" - Spielinhalte mit Alltagsbezug)
H	148-171	Mutter hat "CSI" für Playstation. Spielt aber sehr selten. "CSI" darf sie nicht	PS "CSI" gehört Mutter und ist verboten.	

		spielen, aber zuschauen. Sonst gibt es keine Spielverbote.	
H	172-177	Kampf- oder Gewaltspiele interessieren sie nicht. Hat eines ausprobiert, aber das macht keinen Spaß.	Kampfspiele machen keinen Spaß.
H	178-180	Auf der Playstation am liebsten "Singstar" und "Let's Ride!" (spielt auf einem Pferdehof)	Lieblingsspiele PS "Singstar", "Let's Ride!"
H	181-185	Bei "Horses" ist ein Mädchen im Internat und findet ein Pferd. Der Stall brennt und sie muss das Pferd befreien. Spiel ist ganz gut.	"Horses"
H	186-193	Bei dem Hundespiel kann man die Rasse aussuchen. Dann muss man die Stadt reparieren, die der böse Wolf zerstört hat.	Hundespiel.
H	194-203	Im Wohnzimmer steht ein dritter Fernseher.	Fernseher im Wohnzimmer.
H	204-233	Spielt am Computer auf Spiele.com. Mehrere Minispiele (z.B. Einparken)	Minispiele auf Spiele.com (Einparken)
H	234-236	Ein weiteres Minispiel im Internet spielt in einem Nagelstudio. Man muss Nägel designen.	Minispiel im Internet: Nagelstudio.
H	251-255	Nutzt den Computer nur zum Spielen.	Computer nur zum Spielen.
H	256-268	Ein weiteres Minispiel im Internet spielt bei einem Friseur. Man kann verschiedene Frisuren machen.	Minispiel im Internet: Friseur.
H	269-277	Sie spielt nur im Internet. Haben auch PC-Spiele, aber nur für die Mutter.	PC-Spiele der Mutter verboten.
H	278-289	Bei einem weiteren Minispiel im Internet muss man Teller abwaschen.	Minispiel im Internet: Teller abwaschen
H	290-292	Ein weiteres Minispiel heißt "Valentine Dinner Cooking"	Minispiel im Internet: "Valentine Dinner Cooking"
H	297-304	Hat ein paar Spiele vom Taschengeld	Bekommt Spiele von Mutter oder kauft

		selbst gekauft, die meisten bekommt sie aber von der Mutter. Manchmal zahlt sie nur die Hälfte.	selbst. Manchmal zahlt Mutter drauf.	
H	305-309	Geht meistens zusammen mit der Mutter schauen. Manchmal bekommt sie auch ein Spiel von der Mutter.	Geht mit Mutter Spiele schauen.	
H	310-316	Wünscht sich Spiele, die sie beim Libro, bei Freunden oder in der Werbung gesehen hat.	Kennt Spiele aus Geschäften, von Freunden oder Werbung.	
H	317-320	Wünscht sich zurzeit kein bestimmtes Spiel.	Zurzeit kein Spielwunsch.	
H	321-324	Spielt meistens wenn ihr fad ist oder weil es Spaß macht.	Spielmotivation: Langeweile oder Spaß.	
H	325-328	Unter der Woche wird mehr am Abend oder Nachmittag gespielt.	Unter der Woche mehr abends.	
H	329-349	Haben den Laptop seit September (teilt ihn mit Mutter). Musste die Mutter überreden. Freunde haben alle einen Computer.	Teilt Laptop mit Mutter. Freunde haben alle Computer.	
I	1-18	Hat einen rosa DS mit einer Hannah Montana Hülle und rosa Ohrstöpseln.	Rosa DS, Hannah Montana Hülle, rosa Ohrstöpsel.	K 1 Gute Spieleanstattung - Wii (mit Golfspiel, „Big Brain Academy“, „Wii fit“, „Wii Sports“, „Wii Play“, „Fifa“, „Men of Honor“ vom Vater.) - Rosa Nintendo DS mit Hannah Montana Hülle - Einige DS-Spiele („Tinkerbell“, „Cats“, „Mario Party“, „Mario Bros.“, „Mario Kart“, „Hannah Montana“, „Tierarzt“, „Big Brain Academy“)
I	19-26	Im Moment ist im DS „Tinkerbell“. Hat außerdem „Cats“, „Mario Party“, „Mario Bros.“, „Mario Kart“, „Hannah Montana“, „Tierarzt“ und „Big Brain Academy“	DS „Tinkerbell“, „Cats“, „Mario Party“, „Mario Bros.“, „Mario Kart“, „Hannah Montana“, „Tierarzt“, „Big Brain Academy“	
I	27-34	Lieblingsspiel war bisher „Hannah Montana“. Hat sie schon durchgespielt. Daher jetzt Lieblingsspiel „Tinkerbell“.	Lieblingsspiel bisher „Hannah Montana“ (durchgespielt), jetzt „Tinkerbell“.	
I	35-39	Bei „Hannah Montana“ muss man einen fremden Mann finden.	„Hannah Montana“	
I	40-45	Spielt auch am Computer, der im Zimmer vom Vater steht. Dort spielt sie „Die tanzende Prinzessin“ oder „Funkelsteine“.	PC-Spiele „Die tanzende Prinzessin“, „Funkelsteine“.	

I	46-47	Spielt auch im Internet auf bellasara.com	Onlinespiele auf bellasara.com	<p>Academy“)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Computerspiele am PC des Vaters („Die tanzende Prinzessin“, „Funkelsteine“) und Onlinespiele, wie bellasara.com</li> </ul> <p>K 2 Spielevorlieben ändern sich immer wieder. Lieblingskonsole DS. Lieblingsspiel bisher „Hannah Montana“ (durchgespielt), jetzt „Tinkerbell“. „Wii fit“ auf der Wii. Mag Tierspiele.</p> <p>K 3 Nutzt vorwiegend gendertypische Spiele.</p> <p>K 4 Nutzungsdauer etwa 4 Stunden pro Tag. Am Wochenende manchmal länger (bis zu 8 Stunden). Am meisten DS, Wii nicht täglich. Hat am Interviewtag bereits etwa 3 Stunden gespielt. Darf so viel spielen wie sie will. Dürfte wirklich viel spielen (Spitze von DS-Stift abgebrochen, „Mario Bros.“ alle Endgegner besiegt).</p> <p>K 5 Spielt manchmal mit Freundinnen (nur mit Mädchen). Alle haben Nintendo. Manchmal auch mit Eltern Wii. Mutter spielt sonst nicht, Vater hat eigene Spiele,</p>
I	48-50	Nutzt den Computer auch manchmal für andere Dinge (E-Mails, Texte schreiben).	Computer auch für andere Dinge.	
I	51-52	Spielt am meisten am DS.	Lieblingskonsole DS.	
I	53-64	Spielt jeden Tag etwa 4 Stunden, am Wochenende manchmal länger (8 Stunden).	Nutzungsdauer 4h/Tag. Wochenende manchmal 8h	
I	65-70	Spielt „Wii fit“ auf der Wii.	„Wii fit“	
I	71-77	Freundinnen haben auch keine anderen Spielgeräte. Alle haben Nintendo.	Freundinnen haben alle Nintendo.	
I	78-79	Spielt auch manchmal mit Freundinnen DS. Vor allem „Mario Bros.“, „Mario Kart“ und „Mario Party“	Spielt manchmal mit Freundinnen DS.	
I	80-90	Spielt nur mit Mädchen, weil sie Buben hasst. Nur manchmal mit Tobias auch die gleichen Spiele wie mit den Freundinnen.	Spielt nur mit Mädchen.	
I	91-105	Spielt am liebsten gemeinsam bei Freundinnen. Sonst spielt sie zu Hause vorwiegend in ihrem Zimmer DS.	Am liebsten gemeinsam, bei Freundinnen.	
I	106-114	Spielt gerne Tierspiele, kann nicht begründen warum.	Mag Tierspiele.	
I	115-122	Hat zwei Katzen, zwei Mäuse und zwei Hasen.	Hat Haustiere.	
I	123-128	Wii wird nicht täglich gespielt. Manchmal auch mit den Eltern. „Wii fit“ kann man nur alleine spielen.	Wii nicht täglich. Manchmal mit Eltern.	
I	136-147	Bekommt die Spiele immer von den Eltern. Bis auf „Mario Kart“, dass sie sich selbst gekauft hat.	Bekommt Spiele von Eltern. „Mario Kart“ selbst gekauft.	
I	148-152	Sucht die Spiele immer selbst aus und wünscht sich ganz bestimmte.	Sucht Spiele selbst aus.	
I	153-157	Kennt die Spiele von Freundinnen und aus der Werbung.	Orientierung an Freundinnen und Werbung.	

I	158-161	Es gibt keine Spiele, die die Eltern nicht erlauben.	Keine Spielverbote.	bei denen sie nur zuschauen darf, aber deren Inhalt sie nicht begreift („auf Häuser schießen“).  K 6 DS ist immer dabei. Alle Freundinnen haben einen.  K 7 Bekommt Spiele von den Eltern, sucht sie jedoch selbst aus. Nur „Mario Kart“ selbst gekauft. Orientierung an Werbung und FreundInnen. Will neueste Konsole, die andere auch haben.  K 8 Spielmotivation Langeweile.
I	162-166	Spielt die Minispiele in „Mario Bros.“	Minispiele in „Mario Bros.“	
I	167-171	Bei „Tinkerbell“ ist man eine Fee und bringt Frühling, Sommer, Winter oder Herbst über das Land.	„Tinkerbell“	
I	172-181	Hat ein „Hannah Montana“ Spiel für die Wii, bei dem man mitsingen kann.	„Hannah Montana“ zum mitsingen auf der Wii.	
I	182-190	Spielt die Minispiele in „Mario Bros.“	Minispiele in „Mario Bros.“	
I	191-192	Beim Stift vom DS ist die Spitze abgebrochen. Hat noch einen zweiten mit einem Pferdekopf.	Spitze von DS-Stift abgebrochen.	
I	193-196	Hat keine Pferdespiele, aber ein Tierarztspiel - „Meine Tierarztpraxis“ - bei dem Pferde dabei sind.	„Meine Tierarztpraxis“, aber keine Reitspiele.	
I	197-201	Ist früher selbst reiten gegangen.	Früher selbst geritten.	
I	202-208	Mit den Eltern wird nur Wii gespielt, nicht Computer oder DS. Die Mutter spielt sonst nicht, der Vater schon.	Wii mit Eltern. Mutter spielt sonst nicht.	
I	209-214	Vater hat eigene Spiele, die sie nicht spielen darf. Sie darf zuschauen. Bei diesen verbotenen Spielen schießt der Vater Häuser ab.	Vater hat eigene Spiele, bei denen man auf Häuser schießen muss. Darf zuschauen.	
I	215-219	Spielt auch auf ihrem i-Pod.	Spielt auf i-Pod.	
I	220-233	Spielt gerne „Mario Bros.“ Hat schon alle Burgen (Endgegner) geschafft.	„Mario Bros.“ Alle Endgegner besiegt.	
I	234-242	Spielt eigentlich nur aus Langeweile.	Spielmotivation: Langeweile.	
I	243-248	Spielt heute schon seit 2 oder 3 Stunden (ist seit halb Sieben wach – Interview ab 11 Uhr).	Spielt heute schon 2-3 Stunden.	
I	249-253	Wollte sich heute mit einer Freundin treffen, die krank geworden ist.	Wollte Freundin treffen.	
I	254-258	Freundin Nora hat auch einen pinken DS. Wird immer mitgenommen	DS ist immer dabei.	

I	259-262	Am Computer spielt sie nicht mit Freundinnen.	PC nicht mit Freundinnen.	
I	263-268	Spricht ein bisschen Polnisch. Mutter kommt aus Polen.	Polnisch mit Mutter.	
I	269-289	Spielt "Mario Bros."	" <u>Mario Bros.</u> "	
I	290-304	Bekommt bald einen eigenen Fernseher im Zimmer. Dann kann sie "Hannah Montana" anschauen.	Bald Fernseher im Zimmer.	
I	305-316	Darf so viel spielen wie sie will.	Darf so viel spielen wie sie will.	
I	317-349	Hat "Big Brain Academy" und ein Golfspiel für Wii. "Fifa" und "Men of Honor" gehören dem Vater.	Wii Golfspiel, "Big Brain Academy". "Fifa", "Men of Honor" vom Vater.	
I	350-356	Will "Zack und Cody" im Fernsehen anschauen.	Will " <u>Zack und Cody</u> " im Fernsehen anschauen.	
I	357-372	Spielt "Wii fit", "Wii Sports", "Wii Play" und "Big Brain Academy" auf der Wii. Die anderen Spiele gehören dem Vater und sind verboten.	Spielt "Wii fit", "Wii Sports", "Wii Play", "Big Brain Academy"	



## **ABSTRACT**

Ausgehend von verschiedenen Studien, die Unterschiede bezüglich der Bildschirmspielnutzung von Mädchen und Jungen attestieren, stellt die vorliegende Arbeit die Frage nach den Ursachen dieser Distanz und liefert dabei einen detaillierten Einblick in die alltägliche Computer- und Videospielnutzung von Mädchen im Grundschulalter.

Theoretisch wird anhand eines konstruktivistischen Genderansatzes zu erklären versucht, aus welchen Gründen Mädchen vorwiegend gendertypische Spiele verwenden. Basierend auf der Annahme, dass Geschlecht in der Sozialisation konstruiert wird, ist demnach auch gesellschaftlich bestimmt, was als angemessenes Spielverhalten für Jungen und Mädchen zu gelten hat.

Im Zentrum der vorliegenden Arbeit steht dabei die Frage, welche Bildschirmspiele von den Mädchen genutzt werden. Diesbezüglich ist von Interesse, ob diese Spiele selbst gewählt sind oder ob die Spielauswahl von den Eltern bzw. vom Umfeld beeinflusst wird. Als zentrales Ergebnis kann festgehalten werden, dass vor allem Spiele mit Alltagsbezug (Tiere pflegen, Kochen, Haare frisieren usw.) von den Mädchen genutzt werden, die zumeist auch als genderspezifisch zu bezeichnen sind, wobei festzuhalten ist, dass große interpersonelle Unterschiede hinsichtlich der Nutzungsgewohnheiten auszumachen waren. Weiters ist von Bedeutung, dass die Spiele größtenteils von den Kindern selbst ausgewählt werden, wobei allerdings auch Eltern beim Kauf oft zu gendertypischen Spielen greifen. Für die Nutzung genderuntypischer Spiele scheinen männliche Bezugspersonen wie Väter oder Brüder wichtig zu sein. Einerseits, weil sie als Vorbilder fungieren und andererseits, weil in den Haushalten mit spielenden Männern und Jungen andere Spiele vorhanden sind, die dann auch von den Mädchen genutzt werden können.

Relevant für weitere Forschungsvorhaben ist die vorliegende Arbeit auch insbesondere aufgrund des gewählten methodischen Ansatzes. Die qualitative Befragung wurde in Form von Medienbesuchen, die bei den Kindern zu Hause stattgefunden haben, durchgeführt. Die Dokumentation der Durchführung und

insbesondere der Methodenreflexion und -kritik kann wertvolle Erkenntnisse für die Weiterentwicklung dieser Methode im Hinblick auf künftige Projekte liefern.

## **ABSTRACT**

Based on various studies which consider the differences in use of video games between girls and boys, this thesis asks about the reasons for this discrepancy. Thus it gives a detailed insight into every-day use of PC and video games of girls of primary school age.

A constructivistic gender approach is used to academically explain the reason why girls tend to use gender-typical games. Based on the assumption that gender is being constructed through socialization it can be concluded that the kind of playing habits seen as appropriate for either girls or boys are also socially determined.

The main focus of this thesis is the question of which video games are used by girls. Here the central point is whether those games are chosen by the girls themselves or if this choice is influenced by parents and the surroundings. As leading result it can be said that mostly games with a connection to everyday life (caring for animals, cooking, designing hairstyles etc.) are used by girls. In most cases these can also be considered as gender specific. It is essential to record that there were sizeable interpersonal differences in the usage habits. Another point of interest is that on the most part the games are chosen by the children themselves, with parents tending to pick gender-specific games. Male care givers like fathers or brothers seem to play a major role when it comes to the usage of non-gender-specific games. Firstly, because they act as role models and secondly, because in households with playing men and boys these games are available and thus can be used by the girls as well.

Especially because of the chosen methodical approach this thesis is relevant for further research. Qualitative interviews were performed by home visits to the children's houses. The documentation of the process and particularly the methodological reflexion can provide valuable findings for further development of this method considering future projects.

# CURRICULUM VITAE

Name:	Agnes Wühr, Bakk. Phil.
Adresse:	Aspettenstraße 30/12/4 2380 Perchtoldsdorf
Telefon:	+43 676 613 41 76
E-Mail:	agnes.wuehr@oeh.ac.at
Geburtsdatum:	12. April 1985
Geburtsort:	Wien
Staatsbürgerschaft:	Österreich
Schulbildung:	1991 - 1995 Volksschule Schulbrüder, Wien 18 1995 - 1996 Bundesgymnasium, Wien 18 1996 - 1999 Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Perchtoldsdorf 1999 - 2004 Bundesbildungsanstalt für Kindergartenpädagogik, Wien 10
Hochschulbildung:	2004 - 2007 Bakkalaureatsstudium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien seit 2006 Diplomstudium der Bildungswissenschaft an der Universität Wien 2007 - 2011 Magisterstudium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien
Berufspraxis:	2001 Ordinationshilfe bei Dr. Blume, Wien 23 2001 Administrationskraft bei Mediasoftware, Wien 12 2004 Kindergartenpädagogin bei den Wiener Kinderfreunden 2008 - 2009 Tutorin für Erstsemestrige am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Universität Wien 2007 - 2010 Fachtutorin für die Vorlesungen „Einführung in die wissenschaftliche Forschung“ und „Medienkunde“ am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Universität Wien 2007 - 2009 Sachbearbeiterin für Studien- und MaturantInnenberatung der ÖH Bundesvertretung 2009 - 2010 Referentin für Studien- und MaturantInnenberatung der ÖH Bundesvertretung seit 2010 Angestellte der ÖH Bundesvertretung für Studien- und MaturantInnenberatung
Sonstige Kenntnisse:	gute Englischkenntnisse (Cambridge First Certificate) gute Spanischkenntnisse sehr gute PC- und Internet-Kenntnisse