

Game | Life

Strukturanalytische Rezeptionsforschung als Betrachtungsweise auf die
Videospieldnutzung Jugendlicher

**Hausarbeit zur Erlangung des
akademischen Grades
Master of Arts in Erziehungswissenschaft**

vorgelegt dem Fachbereich 02 – Sozialwissenschaften, Medien und Sport
der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

von

Philipp Michael Schumacher
aus Nürnberg

Mainz

2013

Erstgutachter: Univ.-Prof. Dr. Stefan Aufenanger

Zweitgutachterin: Dr. Petra Bauer

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	3
Tabellenverzeichnis	3
1. Einleitung	4
1.1 Aufbau der Arbeit	5
2. Jugendliche und Videospiele	6
3. Videospiele im Fokus der Rezeptions- und Medienwirkungsforschung	11
4. Strukturanalytische Rezeptionsforschung	16
4.1 Strukturanalytische Rezeptionsforschung und Medienverhalten	17
5. Methodisches Vorgehen	20
5.1 Samplingstrategie	20
5.2 Erhebungsverfahren I: Teilnehmende Beobachtung	21
5.3 Erhebungsverfahren II: TAT – Thematischer Apperzeptionstest	23
5.3.1 Auswertungsverfahren TAT	26
5.4 Erhebungsverfahren III: Videospieldanalyse	28
6. Darstellung der Ergebnisse/Falldarstellungen	35
6.1 Videospieldanalyse	35
6.1.1 Analyse der Spielsequenz	35
6.2 Onur – ein Jugendlicher und sein Videospield	42
6.2.1 Die Familie Cicek	42
6.2.2 Feinanalyse Mutter-Sohn Verhältnis	44
6.2.3 Onur TAT	50
6.2.4 Onurs Umgang mit Videospielden	52
6.3 Peter – Aufwachsen im reichhaltigen Medienangebot	57

6.3.1 Familie Vogel.....	57
6.3.2 Feinanalyse Mutter-Sohn Verhältnis	58
6.3.3 Peters TAT	62
6.3.4 Peters Umgang mit Videospielen	63
7. Schluss	64
7.1 Zusammenfassung und Fazit.....	64
7.2 Reflexion der Arbeit	65
7.3 Ausblick.....	66
Glossar	68
Spieleverzeichnis.....	70
Literatur	72
Webseiten	74
Videos	75
Anhang I	76
Anhang II	118

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 2.1 Mediennutzungsdauer im Vergleich

Tabellenverzeichnis

Tabelle 5.4.1 Analyseeinheiten von Videospielen

1. Einleitung

“We live today not in the digital, not in the physical, but in the kind of minestrone that our mind makes of the two.” — Paola Antonelli

Menschen leben heutzutage weder ausschließlich in der physikalisch erlebbaren Welt noch in einer rein digitalen, so mannigfaltig sie auch sein mag. Die Wirklichkeit wird im menschlichen Verstand und Animus aus verschiedenen Komponenten konstruiert – ähnlich einer Minestrone, die viele verschiedene Zutaten zu einem einzigen Gericht verbindet. Paola Antonelli, Kuratorin für Architektur und Design im *Museum of Modern Art* in New York, initiierte 2012 die Aufnahme von 14 Videospielen¹ in den neuen Ausstellungsteil *Applied Science* des MoMAs. Die Auswahl der Spiele reicht von den Anfängen des Videospiele wie *Pac-Man* (Namco 1980)² von 1980 bis hin zu aktuelleren Titeln wie *Portal* (Valve Software 2007) aus dem Jahr 2007. Die Installation weiterer Spiele ist geplant, trotz der immensen Kritik, der sich Antonelli stellen musste (vgl. Antonelli 2012, o.S.). Sie trat damit eine erneute Diskussion über die Definition von Videospielen als Kunst los, neu ist die Debatte aber nicht. „Sorry MoMA, video games are not art“ (Jones 2012, o.S.) schreibt Jonathan Jones dementsprechend auf dem Kunstblog des *Guardian*; Roger Ebert, Filmkritiker in den USA, äußerte das schon 2005. Seine theoretische Grundlage ist vor allem in den Filmwissenschaften zu suchen, für seine Analysen wurde er angefeindet, erntete aber auch Lob bei Videospielerinnen³ (vgl. Gieselmann 2011, o.S.). Paola Antonelli hingegen ahnte solche Kritik bereits und entkräftete all diese Argumente, indem sie die im MoMA ausgestellten Videospiele als Design definierte. Videospiele sind für sie interaktives Design und haben deshalb die Berechtigung, genauso wie Stühle, Autos und andere Designerstücke in Museen ausgestellt zu werden (vgl. Antonelli 2013, o.S.).

¹ In Deutschland wird oftmals der Überbegriff Computerspiel für die Bezeichnung aller digitalen Spiele gewählt (Begriffsverwendung in vgl. GamesCoop 2012). Da dieser aber missverstanden werden und zum Ausdruck bringen kann, dass nur Spiele auf einem Personal Computer gemeint sein könnten, wird in der vorliegenden Arbeit der Überbegriff Videospiele verwendet. Dieser leitet sich ab aus dem englischen Begriff *video games*, der in englischsprachiger Literatur vorrangig verwendet wird (der Begriff *video games* in Literatur vgl. Juul 2011, Vorderer/Bryant 2006).

² Die Kurzreferenz von Videospielen in dieser Arbeit erfolgt nach folgendem Schema: SPIEL (ENTWICKLER JAHR).

³ In der folgenden Arbeit wird durchgängig die weibliche Form, das generische Feminin, verwendet. Die männliche Form ist in dieser Form immer mitbedacht. Handelt es sich um geschlechtsspezifisches Nutzungsverhalten, ist dies im Text angezeigt oder durch Kontext erschließbar.

Die Diskussion zeigt vor allem eins: Videospiele als Teil der digitalen Welt werden individuell und subjektiv betrachtet und bewertet. Sie evozieren verschiedene Meinungen und regen zur Auseinandersetzung mit verschiedenen Themenfeldern an, wie hier der Frage, was ist Kunst, was ist Design, eine Frage, die beispielsweise bereits das Bauhaus umtrieb. Videospiele sind Teil der (Unterhaltungs-/Kunst-) Geschichte geworden und konnten eine eigene Geschichtsschreibung etablieren. Videospiele sind ein Wirtschaftsfaktor. Videospiele sind Populärkultur. Videospiele können Teil einer Konstruktion der Wirklichkeit sein. Videospiele sind Interaktionsräume mit realen Regeln, deren fiktionaler Weltentwurf von den Spielerinnen mitgedacht wird (vgl. Juul 2011, S.1). Die dabei ablaufende Interaktion zwischen dem Menschen und dem Medium Videospiele soll im Fokus dieser Arbeit stehen, bzw. die Interaktion zwischen jugendlichen Spielerinnen und ihren favorisierten Videospielen, denn gerade in dieser Lebensphase finden sich die meisten aktiven Videospielerinnen und Videospielnutzerinnen (vgl. mpfs 2012a, S.59). Um den komplexen Prozess der Videospielnutzung ausreichend zu analysieren, wird in dieser Arbeit auf einen in den 1970er Jahren entwickelten Ansatz zurückgegriffen. Eine Freiburger Forschungsgruppe um Michael Charlton und Klaus Neumann-Braun entwickelte das Modell der strukturanalytischen Rezeptionsforschung, welches verschiedene Interaktionsprozesse und Elemente der Medienrezeption differenziert betrachtet. In diesen Studien liegt der Fokus auf den aus heutiger Sicht „alten“ Medien, so beispielsweise auf Fernsehen, Hörspielen und Büchern (vgl. dazu Charlton/Neumann 1986 oder Charlton/Neumann-Braun 1992). Die Analysemethoden und Modelle können jedoch problemlos auch auf moderne Medien übertragen und angewendet werden, was im Folgenden mit dem Medium Videospiele geschehen soll.

1.1 Aufbau der Arbeit

Es ergibt sich aus dem Ziel dieser Arbeit folgende Gliederung: Zunächst sollen allgemeine Studien und ihre Ergebnisse zur Videospielnutzung von Jugendlichen dargestellt werden. Dies mündet in die Erläuterung verschiedener Ansätze konkreter Rezeptions- und Wirkungsforschung. Dort sticht vor allem Jürgen Fritz hervor. Dessen Ausführungen und Studien über Videospielrezeption werden in diesem Teil der Arbeit durch andere Ansätze aus der Spieltheorie (Juul 2011 oder Neitzel 2012) ergänzt und anderen Arbeiten zur Erfassung von Rezeption und Nutzung von Videospielen gegenüber gestellt. Dann fokussiert sich die Arbeit auf den darin angewendeten Ansatz der Erhebung dieser Thematik. Lassen sich all die vorher genannten Ansätze verbinden? Die strukturanalytische Rezeptionsforschung versucht ein gesamtes Bild

aus Lebenswelt, innerer Welt und eigentlicher Rezeption des Mediums zu bilden und zu interpretieren. Sie bedient sich dabei vielfältiger Methodik, die im anschließenden Teil definiert werden. Daraufhin werden die Erhebung und die dabei entstandenen Daten vorgestellt und interpretiert. Zwei Probanden und ihre jeweilige Fallanalyse sind die Achsen dieser Kapitel. Eine Schlusszusammenfassung mit Reflexion zeigen die Potentiale und Schwierigkeiten innerhalb der Anwendung der strukturanalytischen Rezeptionsforschung als Betrachtungsweise für die Videospielnutzung von Jugendlichen in dieser Arbeit auf. Der Ausblick gibt darauf aufbauend Anregungen für genauere Forschungsschwerpunkte und weiter Beschäftigung mit dieser Thematik.

2. Jugendliche und Videospiele

Kinder, Jugendliche und Erwachsene finden gegenwärtig eine große Auswahl im Bereich der Videospiele; so finden sich auf jede Alters-, Geschlechts- oder Bildungsgruppe zugeschnittene Formate. Auch die Diversität der Endgeräte nimmt immer weiter zu: Apps auf dem Smartphone, feste Konsolen, tragbare Geräte, PC und selbst moderne Fernseher haben Spiele in Form von Apps integriert. Was die Software betrifft, die auf den Geräten gespielt werden kann, ist die Vielfalt sogar noch größer.⁴ Social Games auf *facebook* wie *FarmVille* (Zynga 2009), Spiele für den Casual Markt (→ Glossar Casual Games), zum Beispiel auf der Wii für Gelegenheitsspielerinnen, bis hin zu Hardcore-Gamerinnen (→ Glossar Hardcore-Game) mit Spielen für den High-End-PC - für jedes Alter und Interessengebiet findet sich eine Spieleanwendung und die passende Hardware. Diese besitzen bereits eine große Anzahl der Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 19 Jahren. Dabei ist bemerkenswert, dass der gerade für diesen Bereich so häufig beschworene Geschlechterunterschied nur noch in einigen wenigen Teilen zum Tragen kommt. So besitzen bereits 79% der weiblichen Jugendlichen einen eigenen Computer oder Laptop, knapp über die Hälfte verfügen auch über einen eigenen Fernseher und/oder eine tragbare Spielekonsole. Der Anteil bei den männlichen Jugendlichen ist um nur 10% höher. Einen großen Unterschied gibt es allerdings bei den festen Spielekonsolen. Jeder 1,6te Junge und nur jedes 2,6te Mädchen besitzt eine solche. Das Smartphone-Aufkommen ist bei den Jungen ebenfalls weiter ausgeprägt. Knapp die Hälfte besitzt eines, unter Mädchen sind sie noch nicht ganz so verbreitet. Tablet-PCs sind bei beiden Geschlechtern in dieser Alterskategorie kaum vertreten (vgl. mpfs 2012b, S.8). Aber auch wenn die

⁴ Allein für die Playstation 3 gibt es über 4.100 Spiele weltweit, davon sind 1687 in Europa erschienen. (vgl. Sony Computer Entertainment Inc. 2013)

Jugendlichen die Geräte nicht selber besitzen, ist die Ausstattung in den sie beherbergenden Haushalt meist sogar noch besser, d.h. sie haben dort die Möglichkeit, die Medien ihrer Wahl zu nutzen (vgl. ebd. 2012b, S.6 und Egmont Ehepa Verlag GmbH 2011, S.55).

Doch wie mit Videospielen umgegangen wird, ist nicht nur auf die Verfügbarkeit der Hardware und Software zurückzuführen. Es muss auch eine Mediensozialisation stattfinden, in der Videospiele eine oder eben gegensätzlich keine Rolle spielen. Der erste Kontakt zu digitalen Spielen, ob an PC oder Konsole, erfolgt meist im Vor- und Grundschulalter. Jungen werden hier häufig früher in diese Medien eingeführt als Mädchen. Die Ifm-Studie von Claudia Lampert, Christiane Schwinge, Rudolf Kammerl und Lena Hirschhäuser spricht von einem Alter zwischen fünf bis acht Jahren (vgl. Lampert 2012, S.34), in dem Kinder mit Videospielen in Berührung kommen. Diese Aussage deckt sich auch mit den Erkenntnissen der FIM-Studie des medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest. Durchschnittlich liegt das Einstiegsalter dort bei acht Jahren, wobei Kinder von jüngeren Eltern häufiger früher mit dem digitalen Spielen beginnen, was durchaus an der eigenen Mediensozialisation der Eltern und den damit verbundenen Einstellungen gegenüber Medien und Medienverhalten zusammenhängen kann (vgl. mpfs 2012a, S.63f.). Denn jedes fünfte Elternteil bis 34 Jahre spielt selbst noch täglich oder mehrmals pro Woche Videospiele; dieser Prozentsatz wird aber im zunehmenden Alter geringer (vgl. ebd. 2012a, S.59). Dass aber auch jüngere Kinder als Zielgruppe interessant sind und immer interessanter werden (auch in ökonomischer Hinsicht), zeigt die Vielzahl an Kleinkinderkonsolen, die auf dem Markt zu finden sind, wie beispielsweise Kinder - Laptops vom Hersteller *V-Tech*.⁵ Immerhin spielen 24% der Kinder von vier bis fünf Jahren mindestens einmal pro Woche ein Videospiel, von den zwei- bis dreijährigen aber nur 3% (vgl. mpfs 2013, S.67).

Den Stimulus zur Videospieldnutzung geben in den meisten Fällen männliche Personen aus dem Umfeld der Kinder und Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen. Größtenteils ist es der Vater oder der ältere Bruder, der das Videospiel in die Lebenswelt der Kinder einbringt. Sie agieren entweder als so genannte „Türöffner“ (Lampert u.a. 2012, S.35), die die notwendige Hardware wie Konsole oder PC und Software in Form eines Spieles bereitstellen, ohne noch weiter auf die Nutzung dieser Elemente einzugehen, oder sie dienen als Vorbild und spielen selbst Videospiele, besitzen also die notwendigen Geräte und lassen ihre Kinder bzw. Geschwister damit spielen. Sie dienen als Modell,

⁵ Sucht man auf der Herstellerseite von V-Tech, <https://www.vtech.de>, die ihre Laptops und Konsolen „Lernspielzeug“ nennen, nach Spielzeug geeignet für die Altersstufe 3, findet man zur Zeit knapp zwölf digital- und spielorientierte Produkte.

um mit dem Medium Videospiel umgehen zu lernen (vgl. ebd. 2012, S.35ff.). Weibliche Personen wurden in der Studie von Lampert nicht als „Impulsgeber“ (ebd. 2012, S.35) genannt. Ob dies dann tatsächlich auch nicht der Fall ist, könnte Gegenstand weiterer Untersuchungen sein.

Im Jugendalter, also zwischen 12 und 19 Jahren, widmen sich rund 42% der Jugendlichen ihren Videospielen täglich oder mehrmals pro Woche. Betrachtet man dabei die Geschlechterunterteilung, zeigt sich ein großer Unterschied. So spielen 63% der Jungen täglich oder mehrmals pro Woche Videospiele, bei den Mädchen sind es nur 20 Prozent, während 32% der insgesamt befragten Mädchen überhaupt nie ein Videospiel gespielt haben. Werden die Jugendlichen älter, nimmt dieser Prozentsatz insgesamt ab, d.h. der Stellenwert von Videospielen für Jugendliche ändert sich (vgl. mpfs 2012b, S.47 und Bitkom 2011, S.10)⁶. Jugendliche geben in der Bitkom-Studie⁷ an, dass ihnen die neuesten Videospiele gar nicht so wichtig sind, es stehen Freunde und Familie an erster Stelle. Videospiele hingegen rangieren, selbst bei den männlichen Jugendlichen, auf den letzten Rängen (vgl. Bitkom 2011, S. 9). Dennoch geben diese ihr Taschengeld hauptsächlich für Videospiele aus, ganz im Gegensatz zu den weiblichen Jugendlichen, bei denen die Spiele auf dem letzten Platz landen (vgl. ebd. 2011, S.12) und für die sie dementsprechend dann auch am wenigsten Geld ausgeben.

Die Beschäftigungsdauer mit Videospielen pro Tag liegt laut dem medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest bei jungen Männern bei rund 84 Minuten an Werktagen sowie 120 Minuten an den Wochenenden. Junge Frauen dagegen begeben sich unter der Woche nur 49 Minuten und an den Wochenenden 62 Minuten in die virtuelle Spielewelt (vgl. mpfs 2012b, S.48). Die den Jugendlichen zur Verfügung stehende Zeit scheint also ein wichtiger Faktor für die Videospielnutzung zu sein. Betrachtet man die Durchschnittswerte der Nutzungsdauer einzelner Medien, nehmen Videospiele relativ wenig Zeit in Anspruch. Die in der Tabelle angegebenen Zahlen basieren auf der eigenen Einschätzung der Jugendlichen (vgl. ebd. 2012b, S.25, S.32 und S.48).

⁶ Nur 10% der Jugendlichen im Alter zwischen 12-13 Jahren spielen nie ein Videospiel, dieser Prozentsatz steigt sich kontinuierlich auf 30% in der Altersgruppe zwischen 18-19 Jahren.

⁷ Bitkom verbindet rund 90% des deutschen IT- und Kommunikationsmarktes in einem Netzwerk. Sie führen verschiedene Studien durch, die aber meist marktanalytisch angelegt sind (vgl. Bitkom 2013a und Bitkom 2013b). Die Studie von 2010 „Jugend 2.0“ (Bitkom 2011) untersucht das Online- und Medienverhalten Jugendlicher zwischen 10-18 Jahren.

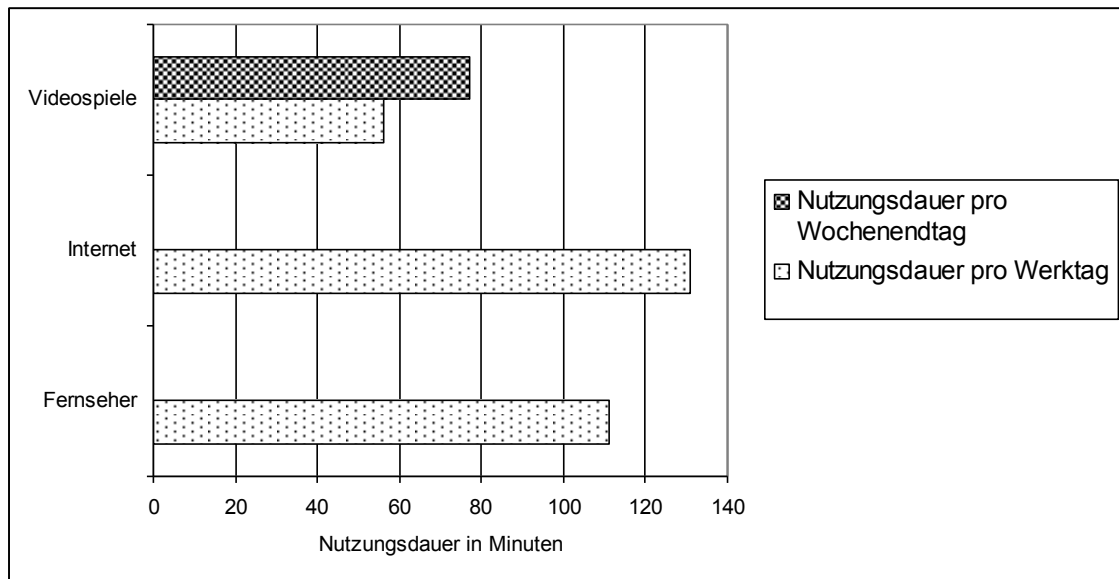


Abbildung 2.1 Mediennutzungsdauer im Vergleich

Quelle: mpfs 2012b, S.48,
S.25, S.32

Gespielt wird in dieser Zeit oftmals alleine, d.h. die Spiele an der Konsole, am PC (offline wie online) werden ohne weitere Beteiligung anderer Personen gespielt. Wird aber gemeinsam gespielt, stehen Konsolenspiele an erster Stelle, gefolgt von Multi-User Online-Spielen, die natürlich auf das gemeinsame Spielen ausgelegt sind. Miteinander am PC offline zu spielen, ist unter den Jugendlichen wenig verbreitet. Die Präferenzen der männlichen Jugendlichen liegen bei Multi-User Online-Spielen und Konsolenspielen, die alleine gespielt werden können. Die weiblichen Jugendlichen bevorzugen eher Online-Spiele, die nicht mit anderen gespielt werden müssen (vgl. ebd. 2012b, S.48).

Wenn aber gemeinsam gespielt wird, dann mit Freunden und Bekannten, aber auch mit Geschwistern oder anderen Verwandten. Hier kann und sollte aber zwischen PC- und Konsolennutzern unterschieden werden. Konsolenspielerinnen spielen fast genauso häufig mit ihren Geschwistern/Verwandten wie mit ihren Freunden. Bei den PC-Spielerinnen ist eine größere Differenz zu beobachten. 73% spielen mit ihren Freunden und Bekannten PC-Spiele, nur 27% tun dies mit ihren Geschwistern/Verwandten. Die gemeinsame Nutzung von Videospielen mit Eltern kommt selten bis nie vor (zur Videospielnutzung mit Eltern vgl. ebd. 2012b, S.48 und mpfs 2012a, S. 66). (vgl. mpfs 2012b, S.48)

Die Eltern sind meist nur für eine Regulierung der Videospielnutzung verantwortlich. Eine Regulation der Spielnutzung basiert zum Großteil auf der schulischen Leistung der Kinder und Jugendlichen. Die Noten und Leistungen in der Schule werden von den Eltern als Anhaltspunkt für die Regulierung des Videospielverhaltens ihrer Kinder

genommen. Stimmen die Erwartungen der Eltern nicht mit dem schulischen Erfolg der Kinder überein, wird der Videospieldnutzungszeitraum reglementiert (vgl. Lampert u.a. 2012, S.55). In knapp über der Hälfte der Familien, die an der FIM-Studie 2011 teilnahmen, gibt es Regeln für die Länge der Videospieldzeit sowie für die Inhalte der gespielten Formate (vgl. mpfs 2012a, S.20). Viele Familien bzw. Eltern regeln den Videospieldgebrauch ihrer Kinder aber gar nicht, sondern kommentieren nur die Nutzungsdauer (vgl. Lampert u.a. 2012, S. 55). Zum vollständigen Verbot von Videospielden kommt es selten. Eltern gehen laut der Studie meist recht differenziert mit der Situation um. Sanktionen im Verbotsbereich können einmalige Spielverbote, aber auch dauerhafte Wegnahme des Spielgerätes sein (vgl. ebd. 2012, S.56f.).

Außerdem führt die Hälfte der Eltern Gespräche mit ihren Kindern über Videospielde, seien dies nun Konsole- oder PC-Spiele (vgl. mpfs 2012a, S.43). Ob darin die Regeln definiert werden, oder im Sinne Norbert Groebens, Anschlusskommunikation⁸ über die Spielerfahrung der Kinder und Jugendlichen betrieben wird, kann aus den Daten der FIM-Studie nicht herausgelesen werden. Ansprechpartner für Themen rund um Videospielde sind vorrangig Eltern und Geschwister, je nach Anliegen wird aus diesem Fundus ausgewählt. Mit den Geschwistern spricht man, soweit diese selbst spielen, über das Spiel und die Spielerfahrung, mit dem Vater werden technische Aspekte geklärt. Ein Gespräch oder eine Diskussion über allgemeine Videospieldethemen, wie die „Killerspieldebatte“ um den Amoklauf von Tim K. 2009, wird meist von den Eltern initiiert (vgl. Lampert u.a. 2012, S.58). Diese von den Eltern animierten Gespräche stellen aber nicht zwangsläufig negative Aspekte von Videospielden in den Vordergrund. Das (gemeinsame) Spielerleben ist durchaus auch Thema und kann sogar zur Verstärkung eines Zusammenhalts in der Familie führen (ebd. 2012, S.60f.).

Die Lieblingsspiele der Spielerinnen wandeln sich mit dem Alter. Spiele rund um den Klempner Mario sind im Kindesalter bei beiden Geschlechtern beliebt. Jungen spielen dazu noch gerne Spiele der *FIFA*-Reihe (aktueller Titel des Fussballsimulators ist *FIFA 14* (EA Canada 2013)), Mädchen hingegen den Lebens- und Lifestylesimulator *Die Sims* (Maxis 2000) bzw. dessen Ableger *Die Urbz* (Maxis/Griptonite Games 2004) (vgl. mpfs 2013, S.50). Im Jugendalter verändert sich die Beliebtheitsskala der Spiele, wenn auch nur partiell. Der aktuelle Teil der Reihe *FIFA* ist und bleibt bei den Spielern aller Altersstufen beliebt und führt die Rangliste an. Nur die Mario-Spiele werden verdrängt; an deren Stelle treten *Minecraft* (Mojang 2011) und die Teile der Spiele-Reihe *Call of Duty*, aktuell mit *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward 2013). Alle *Call of Duty*-Teile sind

⁸ Anschlusskommunikation ist eine Dimension der von Norbert Groeben erarbeiteten Definition von Medienkompetenz. Diese Anschlusskommunikation ist wichtig für die Verarbeitung und Einordnung von Medienerlebnissen in das reale Leben. (vgl. Groeben 2002, S.178)

klassische Kriegsshooter, die seit dem ersten Teil, *Call of Duty* (Infinity Ward 2003), verschiedene Kriegsepochen zum Schauplatz des Spieles machen. Sie sind vor allem bei älteren Spielern ab 15 Jahren beliebt, obwohl sie theoretisch meist erst ab 18 freigegeben sind. Die Spielerinnen bleiben auch im fortgeschrittenen Alter meist den Spielen des Herstellers *Nintendo* mit deren Held Mario sowie den *Sims* (Maxis 2000) treu. Hinzu kommt hier noch das Karaoke-Spiel *SingStar* (London Studio 2004), das sich Platz drei mit Spielen um *Super Mario* teilt. (mpfs 2012b, S.49)

3. Videospiele im Fokus der Rezeptions- und Medienwirkungsforschung

Im folgenden Kapitel sollen nicht, wie im vorangegangenen Teil, Zahlen zur Videospieldnutzung vorgestellt werden; vielmehr soll die Rezeptions- und Medienwirkungsforschung in Bezug auf Videospiele im Mittelpunkt stehen. Dabei spielt vor allem Jürgen Fritz eine große Rolle, der einige Publikationen zum Thema veröffentlicht hat. Bereits 1997, also lange vor beispielsweise dem Siegeszug des Home-PC oder gar des Internets, beschreibt er die Faszination und Motivationskraft von Videospiele mit drei Schlagworten: Sie ermöglichen dem Individuum „Macht, Herrschaft und Kontrolle“ (Fritz 1997, S.183). Doch Erfahrungen und Auseinandersetzungen mit Macht sowie mit dem entsprechenden Pendant, der Ohnmacht, sind auch Teil der alltäglichen menschlichen Praxis. Macht- und Ohnmachtgefüge gibt es in jedem Lebensabschnitt und Lebensalter. Videospiele entsprechen diesem Gefüge und bilden es ab, erlauben aber der Spielerin im (Spiel-) Raum größere Einflussnahme auf verschiedene Ebenen. Ist die Spielerin am Anfang des Videospieles noch „ohnmächtig“, wird sie im Verlauf stärker, kompetenter und erlangt Macht über das Spiel, die immanenten Spielregeln oder, im Falle von Multiplayerspielen, über andere Spielerinnen. Das Spiel kann durch die zur Verfügung gestellten Werkzeuge und Regeln kontrolliert werden, wenn diese richtig verstanden und angewendet werden. Dazu gehören verschiedene Ebenen, bei Jürgen Fritz „Funktionskreise“ (ebd. 1997, S.190) genannt, die als Scharnier zwischen Mensch und Medium fungieren. Er definiert dabei vier verschiedene, die folgend näher erläutert werden sollen:

a) analoge Kontrolle: die „Eingabeeinheiten“ (vgl. Schemer-Reinhard 2012, S.43), wie z.B. Computer-Maus, Tastatur, Joystick, aber auch Trackpad und Gyrosensoren (eine umfassende Sammlung an Eingabegeräten findet sich bei Schemer-Reinhard 2012).

Jürgen Fritz nennt diese Ebene „**Sensumotorische Synchronisierung (pragmatischer Funktionskreis)**“ (Fritz 1997, S.190). Je nach Eingabemöglichkeit werden verschiedene Teile des eigenen Körpers zum elektronischen Stellvertreter auf dem Bildschirm. Dies tritt auch bei Spielen ohne spielbaren Avatar auf, wie etwa *SimCity*. Dort wird der Körper Teil des komplexen Geflechts des Spiels, man wird zum System selbst (vgl. ebd. 1997, S.191). Während früher die direkte Eingabe nur mit Hilfe der Hand oder in seltenen Fällen mit den Füßen⁹ stattfand, kann heute durch Microsofts *Kinect* oder Sonys *Playstation Move* der ganze Körper als Impulsgeber dienen.

b) Spielwelt: In einem Videospiel gibt es meist auch eine mehr oder weniger ausgearbeitete fiktionale Welt. Durch Visualität, akustische Signale, Haptik des Eingabegerätes, Texte, Zwischensequenzen, Spielregeln, aber auch Spieltitel, Verpackung, Handbuch und nicht zuletzt durch Erzählungen anderer Spielerinnen über das Spiel, werden in Videospielen solche Welten erschaffen (vgl. Juuls 2011, S.133ff.). Die Spielentwickler konstruieren dabei durch die oben genannten Elemente einen Bedeutungsrahmen, d.h. ein Gerüst zur Deutung der vielfältigen Symbole innerhalb des Spiels. Trotzdem spielt die Spielerschaft und deren ganz persönliche und subjektive Gestaltung im Spiel eine große Rolle. Eine „**Bedeutungsübertragung (semantischer Funktionskreis)**“ (Fritz 1997, S.191) findet statt. Die Spielerin baut entweder auf erlernten Mustern und Symboldeutungen auf und lernt so, das Spiel zu kontrollieren. Beispielweise wird ein Boot als Boot gedeutet und mit seinen realen Eigenschaften im Spiel ebenso verwendet – es schwimmt, ein Antrieb ist notwendig, um das Boot in Bewegung zu setzen, wenn das Boot undicht ist, sinkt es usw. Eigene Ethik- und Moralvorstellungen können dabei ebenfalls auf das Spiel projiziert werden. Andererseits kann es in Spielen auch zum „Symbolspiel“ (ebd. 1997, S.191) kommen, d.h., Gegenstände können anders verwendet werden oder haben andere Eigenschaften; außerdem ist es häufig möglich, in andere Rollen zu schlüpfen. Diese Möglichkeiten machen Videospiele erst attraktiv für die Spielerinnen. (vgl. ebd. 1997, S.191f.)

c) Spielregeln: Jedes Spiel hat Regeln, die erfasst und verstanden werden müssen, um das Spielziel zu erreichen, welches ebenfalls durchschaut werden muss. Die „**Regelkompetenz (syntaktischer Funktionskreis)**“ (ebd. 1997, S.190) ermöglicht es der Spielerin, durch den Avatar im Spiel spielzielführend zu handeln.

⁹ Bei Tanz(arcade)spielen fand die Eingabe von Befehlen mit dem Fuß statt. Dazu war an den Automaten eine sensorische Matte am Boden angebracht, welche die Bewegung der Füße mit dem Spiel synchronisierte. Beispiel dafür ist das 1998 erschienene Arcadespiel *Dance Dance Revolution* (Konami 1998).

Jesper Juuls unterscheidet dabei Spiele nach „Emergence“ und „Progression“ (Juuls 2011, S.5), frei übersetzt Auftauchen und Abfolge. Emergente Spiele haben ein kleines überschaubares Regelwerk, das aber viele Variationsmöglichkeiten bereithält und die Entwicklung eines gewissen strategischen Geschicks erfordert. Spiele wie *Age of Empires III* (Ensemble Studios 2005), *League of Legends* (Riot Games 2009) oder auch *Counterstrike* (Valve Corporation 1999) sind dafür gute Beispiele. Bei progressiven Spielen haben die Spielentwickler mehr Einfluss auf den Spielverlauf und definieren – meist sehr komplexe - Aktionen, die zum Erreichen des Spielziels abgehandelt werden müssen. Beispiele dafür sind Adventurespiele wie *Monkey Island* (Lucasfilm Games 1990) oder *The Longest Journey* (Funcom 1999). Es existieren auch Mischformen wie *GTA III* (DMA Design/ Rockstar North 2001) oder *Dishonored* (Arkane Studios 2012).¹⁰ (vgl. ebd. 2011, S.71ff.)

Wird die Spielwelt in ihrer Regelmäßigkeit kontrolliert, erzeugt das bei den Spielerinnen ein „Gefühl der Kompetenz und Wirkkraft“ (Fritz 1997, S.193). Durch den Erfolg wachsen kognitive Fertigkeiten im Bezug auf die Spielwelt heran, es reiht sich Erfolg an Erfolg, die Immersion ins Spiel wird immer größer.

d) Spielerin: Alle drei vorherigen Funktionskreise bilden die Grundlage für den letzten Funktionskreis nach Jürgen Fritz. Der „**dynamische[...] Funktionskreis**“ (ebd. 1997, S.193) oder auch „**Selbstbezug**“ (ebd. 1997, S.193) definiert, wie intensiv die Interaktion mit dem Videospiel ausfällt. Das Videospiel knüpft dabei – oder eben auch nicht – an Vorerfahrungen, innere Einstellungen, Wünsche und Lebenssituationen der Rezipientinnen an. Ist eine Passung vorhanden, d.h. kann die Spielerin sich selbst im Spiel entdecken, wirkt das Spiel auf sie faszinierend. Dabei unterscheiden Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr unterschiedliche Bezugsmuster bei Jugendlichen. Videospiele können einerseits Kompensation sein: Wenn Jugendliche mit dem realen

¹⁰ Der emergente Charakter in den Spielen ist das immer wiederkehrende Spielprinzip. In *Age of Empires III* lenkt man die Geschicke einer Ethnie wie den Engländern und besiedelt mit ihnen Nordamerika. Das Spielprinzip ist einfach erklärt: man baut sich eine Siedlung auf, bestehend aus verschiedenen Gebäuden und stellt Einheiten her, meist kriegerischer Art. Variation kommt durch die verschiedenen Gegner hinzu, die andere Einheiten haben, auf die man – mit wieder anderen Einheiten - reagieren muss. Die genaue Kenntnis über Spielmechanik und Regelwerk entscheidet über Sieg oder Niederlage. Ähnlich verhält es sich bei *League of Legends*, dort ist die genaue Kenntnis der Charaktere mit ihren Eigenschaften essentiell und bei *Counterstrike*, wobei hier das räumliche Kartenwissen und das taktische Zusammenspiel vorteilhaft sind.

Im Spiel *Monkey Island* hingegen muss der vom Entwickler vorgegebene Pfad zur Erfüllung des Spielzieles gegangen werden. Zum Beispiel muss das Gummihuhn mit der Seilbahn kombiniert werden, um damit auf die gegenüberliegende Seite eines Flusses zu kommen. Die Progressivität zeigt sich im Weg zur Zielerfüllung, der einem keine andere Wahl lässt, als den vorher programmierten Pfad einzuschlagen.

Mischformen, wie *GTA*, verbinden beide Elemente: Die einzelnen Missionen sind meist progressiv gestaltet, die zu erkundende Spielewelt meist emergent. Dort kann die Spielerin selbst entscheiden, wie und wann gehandelt wird.

Sportunterricht eher negative Assoziationen verbinden, spielen sie virtuell Sportspiele, um dort zu zeigen, dass sie auch in einem von ihnen negativ belegten Bereich erfolgreich sein können. Andererseits identifizieren sich die Spielerinnen auch passend zu ihren Lebenskontexten; d.h., Jugendliche, die zum Beispiel selbst Fußball spielen, greifen eher zu Fußballspielen (vgl. Fritz/Fehr 1997, S.67). Sie nennen diese Verbindung zwischen Spielerinnen und Spielen „strukturelle Kopplung“ (ebd. 1997, S.67). Auf der einen Seite steht das Videospiel, das verschiedene Sujets, Regeln etc. bedienen kann und das ein enormes „Motivierungspotential“ (ebd. 1997, S.68) anbietet. Dem stehen die Spielerinnen mit ihren individuellen Erwartungen, ihrem eigenen Leben, ihren Denkweisen und ihrer Individualität gegenüber. Einzelne Teile und Ebenen des Videospiels können durch die strukturelle Kopplung nun zu Anknüpfungspunkten an das reale Leben der jugendlichen Spielerinnen werden. Zentral für diesen Aushandlungsprozess sind die anfangs zitierten Schlagworte „Macht, Kontrolle und Herrschaft“ (Fritz 1997, S.183) über das virtuelle, aber auch das reale Leben der Jugendlichen (vgl. Fritz/Fehr 1997, S.68). Fritz und Fehr entschlüsseln innerhalb der strukturellen Kopplung bestimmte Schemata, die virtuell und analog zu finden sind: „[...]Kampf, [...]Erledigung, [...]Bereicherung und Verstärkung (personale Ausdehnung), [...]Verbreitung (räumliche Ausdehnung), [...]Ziellauf, [...]Prüfung und Bewährung [,] [...]Ordnung“ (Fritz 1997, S.193) und schließlich noch das „Lösen von Aufgaben und Rätseln“ (Fritz/Fehr 1997, S.68). Diese Schemata können ebenfalls als Videospielziele betrachtet werden, deren sich die verschiedenen Spielegenres bedienen. *Tetris* (Atari 1986) ist ein Spiel, das im weitesten Sinne Ordnung als Spielziel verfolgt; in allen Teilen der Reihe *Age of Empires* dagegen steht eine räumliche Ausdehnung, meist erreicht durch Kampf und kriegerische Auseinandersetzung, im Mittelpunkt.

Wenn sich auf diesen vier Ebenen, also sensumotorisch, semantisch, dynamisch und syntaktisch, Erfolg einstellt, wird das Videospiel weitergespielt. Ein Kontrollverlust auf einer oder allen Ebenen vermindert diese Motivation und schwächt die Faszinationskraft des Spiels. „Das Spiel um Kontrolle und Herrschaft muß in einer «Welt» stattfinden, die dem jeweiligen Spieler zusagt und die das Spektrum an Fähigkeiten fordert, die dem Spieler angemessen sind.“ (Fritz 1997, S.193)

Auch Ralf Oerter entdeckt in Videospielen ähnliche Strukturen. Er argumentiert mit Edward L. Deci und Richard M. Ryan, die 1990 versuchten, generelle Motive menschlichen Handelns in Videospielen auszumachen (vgl. Deci/Ryan 1993). Sie definierten drei menschliche Begehren: Das Bedürfnis nach Autonomie, nach Bezogenheit und Kompetenz, die sich in einem ständigen dialektischen Prozess

befinden. So fragt das Bedürfnis nach Autonomie nach dem selbstwirksamen Menschen. Das Individuum stellt sich in den Mittelpunkt, Selbstgestaltung und die Möglichkeit zur Mitwirkung sind die zentralen Punkte. Das Bedürfnis nach Bezogenheit definiert dabei die andere Seite. Der Mensch will sich auch innerhalb einer Gesellschaft, Kultur oder Gruppe verortet fühlen. Beide Extreme, also ein isolierter, autonomer und ein sich für die Gesellschaft aufopfernder Mensch, stehen normalerweise in einem wechselseitigen Interdependenzverhältnis. Das Bedürfnis nach Kompetenz setzt die beiden anderen in Beziehung. Wenn ein autonomer Mensch in einer Gesellschaft handeln kann, d.h. sein intendiertes Handeln Auswirkungen in seiner Umwelt hat, fühlt er sich kompetent und sieht sich in einer „sinnvollen Beziehung zur Umwelt“ (Oerter 1997, S.62). Laut Oerter können diese drei Bedürfnisse von der realen Welt in die virtuelle Welt übertragen werden und passen somit in die definierten Funktionskreise von Fritz und Fehr. Rolf Oerter steht dieser Transaktion jedoch auch kritisch gegenüber, so warnt er vor der „zweifelhaftig[en]“ (ebd. 1997, S.62) Erfüllung dieser Bedürfnisse durch Videospiele, so kann sie positiv im Sinne einer Entwicklungsförderung im kognitiven und motorischem Bereich betrachtet werden, oder aber als Realitätsverlust, durch den die virtuelle Welt zur primär wichtigen wird und die Wirksamkeit des Individuums in der realen Welt negiert wird.

Rolf Oerter nähert sich dem Phänomen Videospiele über eine anthropologische und psychologische Orientierung an; dabei wählt er den Weg über das Produkt an sich und prüft dann die Erkenntnisse im Schein der Faszinationskraft der Videospiele. Dies ist ein sehr medienzentrierter bzw. spieltheoretischer Ansatz, doch gleichzeitig stützt er sich auch auf die Erkenntnisse von Jürgen Fritz, der seine Untersuchungen eher rezipientenorientiert gestaltet (vgl. Fritz/Misek-Schneider 1995, Fritz 1997). An seiner Studie zur Videospieldnutzung von Jugendlichen (1995) nahmen 114 Schülerinnen teil. Dabei wurden sie nahezu unter Laborbedingungen beobachtet und befragt. Zusätzlich mussten sie einen Aufmerksamkeits-Belastungstest durchlaufen. Die Ergebnisse der Studie sind obenstehend zusammengefasst.

Hier zeigen sich die verschiedenen Zugangsweisen zum Phänomen Videospiele. Es lassen sich medienzentrierte (Spitzer 2012) von rezipientenorientierten (Fritz/Misek-Schneider 1995, Fritz/Fehr 1997, Fritz 1997) Ansätzen unterscheiden. Kritik kann an beiden Vorgehensweisen geübt werden: Einerseits sind die medienzentrierten Ansätze wegen ihrer Fixierung auf stark isolierte Kausalitäten oftmals zu einseitig, andererseits kann man den Rezipientenansätzen eine zu starke Festlegung auf den aktiven Rezipienten vorwerfen. Das mediale Ausgangsprodukt fällt dabei oft aus dem Fokus. Außerdem stützen sich viele auf subjektive Selbstauskünfte und werten diese nur

inhaltlich aus (Witting 2007). Andere Modelle, wie das aus mehreren Studien entstandene Transfermodell von Jürgen Fritz (Fritz 2003), beleuchten hingegen nur einzelne Teilaspekte der Videospielnutzung, sind so genannte „Detailmodell[e]“ (Witting 2007, S.24).

Gerade für diese Arbeit sind die medienbiografischen- und medienökologischen Ansätze sehr wichtig. Sie stellen sich die Prämisse, die Mediennutzung, das Medienhandeln und die vermeintlichen Wirkungen auf das Subjekt mit der Lebenswelt der Rezipienten zusammen zu bringen. Erkenntnisse dieser Ansätze ist die Verortung der Medien und der Mediennutzung innerhalb des Alltags und der alltäglichen selbstverständlichen Nutzung, was im Wechselverhältnis zu ihrer enormen Bedeutung für die Biographie steht. Präferenzen in Genre oder Thematik und Medienrituale entstehen in den verschiedenen Lebensphasen und ändern sich in der Weiterentwicklung (vgl. Baacke/Sander/Vollbrecht 1990a, S.122). Die Ansätze der Medienökologie betrachten methodisch die verschiedenen ökologischen Räume oder „Zonen“ (Baacke/Sander/Vollbrecht 1990b, S.18) um das Subjekt herum und kategorisieren die mediale Nutzung darin. Mitbedacht werden vor allem Medienumgebungen, wie Schule, Bücherei und Diskotheken und diese in die Befragung mit eingebracht (vgl. ebd. 1990b, S.43f.). So lässt sich ein ganzheitlicheres Bild, aber durch die Fragebögen, sehr subjektiv geprägtes Bild der Mediennutzung von Jugendlichen bilden.

4. Strukturanalytische Rezeptionsforschung

Die Ansätze aus dem vorangegangenen Kapitel zeigen die mannigfaltigen Zugangsmöglichkeiten an den Forschungsbereich Videospiele in Bezug auf deren Nutzung und Wirkungen. Durch die verschiedenen Fokussierungen hat jeder Vor- und Nachteile. Die strukturanalytische Rezeptionsforschung versucht, all die wissenschaftlichen Herangehensweisen der Erfassung des Rezeptionsprozesses von Medien zusammen zu fassen (Charlton/Neumann 1986, S.10).

Als Ausgangspunkt dient die aktive Rezipientin, der aktiv rezipierende Mensch, der sich klar vom passiven Menschenbild anderer Ansätze (wie der Medienwirkungsforschung) absetzt. Der Rezeptionsprozess ist also aktiv gestaltet. Doch auch in dieser selbstverantwortlichen Aktivität gibt es Grenzen und Strukturen. Das sind einmal „die natürlichen (physikalischen) Lebensbedingungen“ (ebd. 1986, S.11) und die „sozialen (gesellschaftlichen) Deutungsmuster“ (ebd. 1986, S.11), die

durch das Subjekt interpretiert und zu Handlungsräumen oder Einschränkungen konvertiert werden. Hier findet sich die zweite zu untersuchende Ebene: der Lebensweltbezug. Jeder Mensch eignet sich Medieninhalte individuell und selbst gesteuert durch seine Rezeptionsweise an, ist aber durch seine Lebensumstände, Probleme und Bedürfnisse möglicherweise determiniert. Diese müssen dementsprechend mit einbezogen werden (vgl. ebd. 1986, S.12). Gelingen kann das nur durch die genaue und tiefgehende Auseinandersetzung mit dem einzelnen Fall, was sehr viel Zeit beansprucht und aufwändig ist (vgl. ebd. 1986, S.10). Doch nur so kann Medienhandeln in seiner Gesamtheit erfasst werden und am Beispiel von Fallstudien ein allgemeines Prinzip der Rezeptions- und Medienhandlungen erstellt werden (vgl. ebd. 1986, S.73). Als dritte Ebene der Untersuchung werden bei Charlton und Neumann die versteckten und nicht veräußerten Bedürfnisse und Interaktionswünsche der Rezipienten analysiert. Dies geschieht meist mit Hilfe des Sceno-Testes, eines projektiven Verfahrens, das in der therapeutischen Diagnostik zum Einsatz kommt. Die drei Ebenen – Rezeptionsprozess, Lebenswelt und innere Motivation und Bedürfnisse – werden in der Datenerhebung ergänzt durch die Analyse des medialen Produktes. Die Erhebungsverfahren sind den Strukturen der Ebene angemessen zu gestalten (mehr dazu Aufenanger 1994, S.407). Was die strukturanalytische Rezeptionsforschung von anderen qualitativen Verfahren unterscheidet, ist die Art der Datenauswertung. Diese erfolgt objektiv hermeneutisch in rekonstruktiven Falldarstellungen. Ulrich Oevermanns objektive Hermeneutik, mit seinen Elementen wie der Sequenzanalyse von Interaktionen, bietet sich hier vor allem an (vgl. Oevermann u.a. 1979).

4.1 Strukturanalytische Rezeptionsforschung und Medienverhalten

Wie genau gestalten sich Rezeption und Handeln in medialen Bereichen? Wie wird dort gehandelt? In der Beantwortung dieser Fragen liegt auch der Schlüssel zum Begriff der Strukturanalyse. Sie dient dazu, den Sinn einer Handlung oder Interaktion zu rekonstruieren, wobei das subjektive Empfinden der Rezipientin in den Hintergrund gestellt wird und die objektive gesellschaftliche und soziale Sinnstruktur zu Tage kommen soll. Wie oben schon angedeutet, eröffnen sich demnach drei Ebenen, die innerhalb des Rezeptionsprozesses von Bedeutung sind:

Dieser wird aktiv von der Rezipientin gesteuert, d.h. schon vor, während und nach der Nutzung eines Mediums nimmt sie Einfluss auf denselben. Für die Forscherin ist es

wichtig, inwiefern die Rezipientin noch Kontrolle über das Medium ausübt, beziehungsweise, ob sie diese Kontrolle gerade verliert oder auch nicht mehr inne haben möchte. Eine weitere Frage ist, wie stabil dabei auch die „kognitiven Orientierungen“ (Charlton/Neumann-Braun 1992, S.83) sind, mit denen sich gegen die Medien gestellt wird. Kinder sind dabei meist einfacher zu beeinflussen als Erwachsene.

Die Rezeptionssituation mit ihrem „kulturelle[n] Kontext“ (ebd. 1992, S.83) ist ebenfalls wichtig, denn in ihr werden die medialen Handlungen mit sozialen Aspekten verknüpft. Medien dienen hier als „Angelschnur“ für Kontaktaufnahme oder als Bollwerk gegen zu viel menschliche Nähe und können diese in manchen Fällen auch ersetzen. Hier zeigen sich erneut die von Deci und Ryan aufgezeigten menschlichen Bedürfnisse.

Außerdem wird das Medienhandeln durch den eigenen Identitätsfindungsprozess, aber auch die Einbettung ins gesellschaftliche Leben bestimmt. Hier spielen altersbedingte Entwicklungsaufgaben (vgl. dazu Havighurst 1976) oder spezifische Milieus und die daraus resultierende Sozialisation eine große Rolle.

Diese drei Elemente untersuchte die Freiburger Gruppe in einer „Längsschnittuntersuchung zum Mediengebrauch von Vorschulkindern“ (Charlton/Neumann-Braun 1992, S.89) und definierte daraufhin Phasen des Rezeptionsprozesses. Dabei werden vier Phasen unterschieden, die in den folgenden Abschnitten genauer erläutert werden sollen.

Die **erste Phase** ist die „soziale Einbettung“ (ebd. 1992, S.91). Hier entscheidet sich, oftmals ob und wie ein Medium rezipiert wird; vor allem, ob dies alleine geschieht, vor anderen oder mit anderen zusammen. So können durch Medien Rollen erneut oder erstmals definiert, soziale Situationen beeinflusst oder das eigene Bedürfnis nach Beziehung hergestellt werden (nähere Beschreibungen von sozialer Einflussnahme vor, innerhalb oder nach der Rezeption finden sich bei Charlton/Neumann-Braun 1992, S.91f.). Beispielsweise verbieten Eltern den Gebrauch des Fernsehers, wenn sie aus dem Haus sind. Dennoch wird er von den Kindern genutzt. So provozieren sie ein Reagieren der Eltern und gestalten ihre Rolle aus.

In der **zweiten Phase** wird der „thematische[n] Voreingenommenheit gegenüber den rezipierten Inhalten“ (ebd. 1992, S.93) Bedeutung zugesprochen. Medien transportieren immer bestimmte Themen, Symbole, Geschichten oder Werte. Betrachtet man die derzeit zugänglichen Medien (Bücher, Musik, Fernsehen, Film, Internet, Videospiele...), so sollte man von einer riesigen Anzahl an verfügbaren Mediengeschichten ausgehen. Dennoch sucht sich das Publikum, die Leserschaft oder

die Grundschulkinder immer wieder thematisch ähnliche Medien und Medienschichten aus, um diese zu rezipieren. Das können Themen sein, die einen gerade beschäftigen, Grundfragen der menschlichen Existenz oder Alltagsthemen wie Trennung, Liebe und soziale Probleme. Wenn dabei eine Mediengeschichte nicht direkt passt, aber Anknüpfungspunkte für das eigene Thema bereitstellt, kann mit Hilfe der „Rezeptionssteuerung“ (ebd. 1992, S.96) die Geschichte so gelenkt werden, dass sich diese in den Kontext des eigenen Lebens einfügt. Diese Strategien bilden die **dritte Phase** des Rezeptionsprozesses. Durch Steuerung der Rezeption, beispielsweise durch Auslassung bestimmter Stellen der Mediengeschichte (Überspulen einer Filmszene, Überblättern von Buchseiten), kann der Grad der emotionalen Involvierung justiert werden – von Distanzierung bis zur Immersion. So entwickeln sich Strategien, um mit Medien umzugehen.

Das Ende der eigentlichen Rezeptionshandlung ist nicht gleichzusetzen mit dem Ende der Rezeption. Denn danach folgt die **vierte Phase** der „Aneignung und Vermittlung zwischen Mediengeschichte, Biographie und eigener Lage“ (ebd. 1992, S.98). Eine Art „Spiegelung“ (ebd. 1992, S.85) der erlebten Mediengeschichte auf das eigene Leben und deren Situation folgt meist nach, oder sogar schon während der Rezeption. Gerade bei kleinen Kindern erfolgt dann meist eine erneute Rezeption, wobei hier der Fokus der Kinder meist auf einem Teilaspekt der Mediengeschichte folgt (vgl. ebd. 1992, S.98). Diese Assimilation in die eigene Biographie fordert und fördert eine gewisse Medienkompetenz und den Umgang mit medialen Inhalten. So können diese bei der Identitätsbildung oder zur Bewältigung bestimmter Lebensproblematiken zu Hilfe gezogen werden. In den Handlungen der Medienfiguren wird so die eigene Identität gespiegelt, was sehr viel Potential für eine Selbstreflexion birgt (vgl. ebd. 1992, S.87).

Insgesamt erkennt man einen direkten Zusammenhang zwischen der Forschungsmethodik dieses Ansatzes mit den Erkenntnissen. Alle Ebenen – Rezeption mit Medium, Lebenswelt und innere Welt – spiegeln sich darin wieder.

In dieser Arbeit sollen all diese Punkte in die Analyse der Fälle mit einbezogen und auf das Medium Videospiele übertragen werden. So dient die strukturanalytische Rezeptionsforschung mit ihren Ergebnissen im Bereich der Kleinkindforschung mit der Beschäftigung mit Büchern, Hörspielen und der Fernsehwelt einerseits als Grundgerüst für die vorliegenden Fallrekonstruktionen und soll andererseits falsifiziert werden, d.h. der Frage nachgehen, ob die Ergebnisse der Freiburger Forschungsgruppe auf die heutige

Zeit, das jugendliche Alter der Probanden und das „neue“ Medium Videospiel¹¹ transferiert werden können. Im folgenden Kapitel wird das an die strukturanalytische Rezeptionsforschung angelehnte methodische Vorgehen dargestellt und in Bezugnahme auf das voran gegangene Kapitel genauer erläutert werden.

5. Methodisches Vorgehen

In den folgenden Kapiteln soll das methodische Vorgehen genauer erläutert werden. Es folgt den Grundsätzen des oben beschriebenen Ansatzes der strukturanalytischen Rezeptionsforschung. Dabei wird vor allem auf das Triptychon aus Interaktions-/Rezeptionsebene, Lebensweltbezug und strukturaler Ebene und ihrer methodischen Erfassung eingegangen.

5.1 Samplingstrategie

Um überhaupt innerhalb der limitierten Zeit einer Masterarbeit eine Untersuchung durchführen zu können, wurden Fälle ausgesucht, die nach dem Prinzip des „convenience sampling“ (Flick 2009, S.95) ausgewählt wurden. Das heißt, dass der angenehmste Weg beschritten wird, um die geeigneten Fälle für die Untersuchung zu finden (vgl. ebd.2009, S.95). Dabei wurde aber Wert auf bestimmte Quotierungen gelegt, die für die Arbeit und das Forschungsfeld wichtig sind:

I. Quotierung nach Alter

Gesucht wurden männliche wie weibliche Jugendliche im Alter von 12 – 15 Jahren, da hier die Videospielnutzung quantitativ am höchsten ist, bzw. hier die Nutzungshäufigkeiten ansteigen (zur Videospielnutzung vgl. mpfs 2013, S.47 und mpfs 2012b, S.47).

II. Quotierung nach Videospielnutzung

Es wurden Teilnehmerinnen gesucht, die viel Zeit mit Videospielen verbringen und dabei gehäuft ein bestimmtes Spiel präferieren. Dies ist vor allem für die Produktanalyse und die Verknüpfung mit lebensweltlichen Thematiken der Jugendlichen wichtig.

¹¹ Grundlegend dafür ist es, das Videospiel spielen als Handlung zu betrachten und zu verstehen (vgl. Klimmt 2006).

Da die strukturanalytische Rezeptionsforschung eine sehr intensive Auseinandersetzung mit Probanden und deren Leben und Rezeptionsweisen verlangt, ist die Stichprobengröße sehr klein. Es soll nicht um eine umfassende Repräsentation, sondern um eine Fallanalyse und –darstellung gehen.

Trotz des convenience sampling war es nicht einfach, geeignete Probanden zu finden. Es wurden verschiedene Schulen und Jugendhäuser per Mail kontaktiert und es wurden dort Zettel an das schwarze Brett gehängt. All diese Maßnahmen hatten keinen Erfolg. Gerade in diesem Alter ist die Hemmschwelle, bei einer Forschung mitzumachen, sehr groß, vor allem wenn man die forschende Person nicht kennt und nur über Zettel oder Mails wahrnimmt. Es wurde daher beschlossen, Eltern anzusprechen, doch ein Versuch, an Elternabenden teilzunehmen, um so geeignete Probanden zu akquirieren, schlug fehl. Erst der Weg über das größte existierende soziale Netzwerk, Facebook, war erfolgreich. In der Gruppe *free your craft*,¹² die es in einer Vielzahl von deutschen Großstädten gibt, wurde nach Geschwistern und Kindern gefragt, die viel und gerne Videospiele spielen. Schnell kamen zwei Antworten von Müttern zurück. Insgesamt konnten ihre beiden Söhne, zwei Probanden im Alter von 14-15 Jahren, gewonnen werden.¹³

5.2 Erhebungsverfahren I: Teilnehmende Beobachtung

Interaktionen und ihr Verständnis nehmen einen wichtigen Platz in der strukturanalytischen Rezeptionsforschung ein. Dies beinhaltet sowohl die Interaktion der Jugendlichen mit dem Medium als auch die Interaktion zwischen Menschen (Eltern, Geschwister, Peers), die in die Fall- und Rezeptionsanalyse miteinbezogen wird. Eine Möglichkeit, diese Interaktionen zu erfassen, sind beobachtende Verfahren (vgl. Aufenanger 1994, S.407). Beobachtungen geben dabei „einen direkten Zugang zu Handlungen und Prozessverläufen“ (Flick 2009, S.123), wobei jedoch die Form der Beobachtung zu beachten ist.

¹² *free your craft* ist eine *facebook*-Gruppe. Dort können Menschen einer Stadt kostenlose Dienstleistungen anbieten und suchen. Dies gestaltet sich beispielsweise wie folgt: Der Wasserhahn in Max' Küche ist kaputt, er hat einen neuen besorgt, weiß aber nicht, wie man ihn einbaut. Er postet in der Gruppe eine Nachricht mit „NEED“ am Anfang, so erkennen alle, dass er eine Dienstleistung sucht, und schildert sein Problem. Andere können ihm schreiben und ihm kostenlos helfen. Wenn Max eine Dienstleistung anbieten möchte, dann schreibt er ein „GIVE“ vor seine Nachricht. Ähnliche Gruppen sind *free your stuff* (Dinge, Objekte, Gegenstände verschenken) oder *foodsharing* (für Lebensmittel).

¹³ Zum ersten Erhebungstermin mit den minderjährigen Probanden wurde eine Einverständniserklärung von einem Elternteil ausgefüllt und unterschrieben.

Das Erhebungsverfahren dieser Fallanalyse kann als „Teilnehmende Beobachtung“ (ebd. 2009, S.126) bezeichnet werden. Wie der Titel schon andeutet, ist in diesem Verfahren die Beobachterin/Forscherin während der Handlung, die beobachtet werden soll, offen anwesend und kann eingreifen, muss dies aber nicht tun. Innerhalb der teilnehmenden Beobachtung ist die Forscherin sehr nahe an der eigentlichen Situation, die Distanz ist sehr gering, verlangt aber gleichzeitig auch eine zeitlich intensivere Auseinandersetzung mit dem Feld. Dennoch sind im Fall dieser spezifischen Arbeit zeitliche Grenzen vorgegeben, weshalb sich die Zeitspanne der Erhebung in beiden Fällen auf 3-4 Tage á ca. 3-5 Stunden, begrenzt.

Beim ersten Termin mit dem Probanden steht die möglichst weitgehende Beobachtung und Beschreibung des Untersuchungsfeldes in Mittelpunkt. Erst bei den folgenden Terminen kann immer spezifischer auf die Fragestellung hin beobachtet und evtl. durch die Beobachterin gelenkt werden. So kann sich das Verfahren des Beobachtens, aber auch die Fragestellung, weiterentwickeln (vgl. ebd. 2009, S.126f. und Spradley 1980, S.34).

Im vorliegenden Fall findet die Beobachtung im natürlichen Umfeld der Jugendlichen statt – zu Hause in der Wohnung der Eltern. Technisch werden Notizen über Interaktionen und Handlungen angefertigt; auch Tonaufnahmen mit dem Aufnahmegerät unterstützen die Niederschriften, da sich viele „Themen nicht unmittelbar auf der Handlungsebene [...], sondern ausschließlich oder überwiegend in Interaktionen“ (Flick 2009, S.127) manifestieren, bzw. wenn „darüber gesprochen wird“ (ebd. 2009, S.127).

Auf eine standardisierte Beobachtung wurde bewusst verzichtet, da es sich um eine Fallanalyse ohne eine vorausgehende Phase der Hypothesenbildung und –falsifikation, handelt und ein neugieriges Grundverhalten der Forscherin gefordert ist. Auch Interviews, die einen großen Anteil am in dieser Arbeit dargelegten Erkenntnisprozess haben, sind meist keine Leitfrageninterviews, sondern entstehen aus der Situation heraus. Dies erinnert stark an die Forscherhaltung innerhalb der Ethnographie, die sich stark an der zu beforschenden Kulisse und den dort vorherrschenden Umständen ausrichtet (vgl. ebd. 2009, S.127f.). Ein schwieriger Schritt ist es Vertrauen zwischen Forscher und Beforschten herzustellen, das aber gerade bei einer teilnehmenden Beobachtung wichtig ist (vgl. Mayring 2002, S.56 und S. 80ff.). Die Balance zwischen Integrität und der eigenen Forscherrolle muss gewahrt bleiben.

In dieser Arbeit soll sich bei der teilnehmenden Beobachtung auf das Rezeptionsverhalten und das erlebte familiäre Umfeld konzentriert werden. Das

Material der Beobachtung (Notizen und Audioaufnahmen) wird demnach verschieden ausgewertet und auf die Brennpunkte der gerade genannten Kategorien untersucht. Die Transkription erfolgt deshalb nur an wichtigen und interessanten Stellen, um zum Beispiel eine Feinanalyse der Familiensituation zu unterstützen. So wird dem Prinzip der „Extensivität“ (Wernet 2009, S.32) innerhalb des objektiv hermeneutischen Auswertungsverfahrens Folge geleistet.

5.3 Erhebungsverfahren II: TAT – Thematischer Apperzeptionstest

Die Freiburger Forschungsgruppe um Michael Charlton, wie auch später Aufenanger (1994), nutzte zur Fallanalyse, bzw. als psychologisches Verfahren der Erhebung von „persönlichkeitsbezogenen Aspekten“ (Aufenanger 1994, S.407) den Sceno-Test. Der Sceno-Test ist ein projektives Verfahren, das auf einem analogen Baukasten mit vielen verschiedenen Bauklötzen und Figuren basiert. Aus diesen zur Verfügung stehenden Elementen soll eine Szenerie geschaffen werden, die dann mit dem Probanden besprochen und im Nachhinein analysiert werden kann. (vgl. Charlton/Neumann 1986, S.89 und Charlton/Neumann-Braun 1992, S.96)

Aufgrund diverser Schwierigkeiten, einen Sceno-Test zu bekommen, soll in dieser Arbeit ein anderes projektives Verfahren zur Erfassung der oben genannten Aspekte zum Einsatz kommen. Der thematische Apperzeptionstest¹⁴ ist ein psychologischer Test und wurde von Henry A. Murray entwickelt. Der TAT „zeigt nicht nur bestimmte Persönlichkeitseigenschaften und charakteristische Verhaltens- oder Erlebnisweisen“ (Revers 1973, S.9), wie auch das berühmte projektive Verfahren des Rorschachtests, sondern ebenfalls den „situationalen Kontext und die sie tragende Motivation“ (ebd. 1973, S.9). Meist wird er in Kontexten verwendet, um Informationen über Patientinnen hervorzubringen, die vorherige Gespräche nicht hervorgebracht haben.

Der Test wird mit Hilfe von Bildtafeln gestaltet, zu denen die Probanden Geschichten erzählen sollen. So kann ein indirekter Weg zur Mitteilung gefunden werden; Persönlichkeitsmerkmale, aber auch deren Entfaltungsprozesse, werden verdeutlicht. Die Bilder dienen als Anregung, um Reaktionen des „Erlebniskomplex“ (ebd. 1973, S.18) hervorzulocken und Geschichten zu generieren, die mit dem eigenen Leben verknüpft sind. Ähnliche Standpunkte zur Verbindung von Identität und Erzählungen finden sich auch bei Jerome Bruner (vgl. Byron 2008, o.S. und Bruner 1987). Die

¹⁴ Der Thematische Apperzeptionstest wird im Folgenden nur noch TAT genannt.

Tafeln sind mehrdeutig konstruiert, meist sind soziale Situationen abgebildet, die viel Spielraum für Bedeutungszuweisungen und Interpretationsmöglichkeiten bieten. Die insgesamt 31 Bilder, von denen den Probanden aber nur 20 nach Alter und Geschlecht ausgewählte Bilder vorgelegt werden, befinden sich in Anhang II.D. Murray selbst fand in zahlreichen Durchführungen des TATs heraus, dass vier Haupt- und Inspirationsquellen für die Erzählungen und Plots der Probandinnen gibt:

“1, books and moving pictures; 2, actual events in which a friend or member of the family participated; 3, experiences (subjective or objective) in the subject's own life; and 4, the subject's conscious and unconscious fantasies.” (Murray 1938, S.533)

Gerade die ersten beiden Quellen sind für diese Arbeit sehr wichtig und müssen besonders in der Auswertung beachtet werden. Den Themen für Geschichten, die extern von Medien an die Rezipienten herangetragen werden und dann in einem solchen Test verarbeitet werden, scheinen stark internalisiert zu sein und großen Eindruck auf die Probandinnen gemacht zu haben. (vgl. Murray/McAdam 2010, S.533)

Die Anwendung des TAT sieht ein klar strukturiertes Protokoll vor. Vor der Erhebung soll eine vertraute Beziehung der Interviewerin mit der Testperson hergestellt werden, eine sofortige Anwendung ohne ein Kennenlernen ist somit ausgeschlossen. Die Kenntnis über Biographie und Lebensumfeld der Probandin ist ebenfalls von Vorteil und ist für die Auswahl der Bilder essentiell, da verschiedene Bilder nach Alters- und Entwicklungsstufe ausgewählt werden. Außerdem sollte der Test in einem vertrauten bzw. nicht allzu durch Laboratmosphäre geprägten Umfeld geschehen. (vgl. Revers 1973, S.37ff.)

Meist wird der Test in zwei Phasen durchgeführt an zwei verschiedenen Tagen, die jedoch nicht so weit voneinander entfernt sein sollten. Bei Proband I dieser Untersuchung hat dies auch geklappt, der Zeitraum zwischen den Sitzungen betrug nur sechs Tage. Bei Proband II war dies schon schwieriger zu bewerkstelligen, da er gesundheitlich sehr angeschlagen war und die zweite Sitzung immer wieder verschoben werden musste. Revers berichtet bei zu weiter zeitlicher Distanz zwischen den Erhebungen eine Zunahme der Klischeehaftigkeit in manchen Geschichten der zweiten Sitzung, die Entspanntheit der Ersten konnte hier nicht mehr reproduziert werden (vgl. ebd. 1973, S.40f.).

In jeder Session werden der Probandin zehn Bilder vorgelegt. Den beiden jugendlichen Jungen wurden in dieser Arbeit die Bilder der MF-Serie¹⁵ vorgelegt, da beide ihrem

¹⁵ Die MF-Serie ist die Male und Female Serie innerhalb des TAT. Andere Bilder befinden sich in der BG-Serie, also Boy und Girl Serie. Manche Bilder sind jedoch in beiden Serien zu finden. Eine genaue Bezeichnung der Bilder befindet sich im Anhang II.D

Alter entsprechend recht weit entwickelt sind. Henry A. Murray schlägt dabei den Wortlaut der Aufgabenstellung vor, der aber je nach Entwicklungsstand anders ausformuliert werden kann:

„Ich habe hier einen Phantasietest. Er besteht aus einer Reihe von Bildern, die ich Ihnen vorlegen werde. Sie haben die Aufgabe, zu jedem der Bilder eine möglichst *dramatische* Geschichte zu erzählen. Es wird Ihnen sicher nicht schwer fallen, eine Kurzgeschichte zu *erfinden*. Man kann eine solch dramatische Geschichte natürlich nicht von den Bildern ablesen, man muß sie sich dazu selbst ausdenken. *Lassen Sie also Ihrer Phantasie freien Lauf*. Auf druckreife Formulierungen kommt es nicht an. Am besten schauen Sie sich die Bilder an und erzählen dann, was auf dem Bild im Augenblick geschieht, was die Menschen, die auf den Bildern dargestellt sind, gerade *denken, fühlen* und *vorhaben*, was gerade *in ihnen* vor sich geht. Machen Sie dann daraus eine vollständige Geschichte, erfinden Sie dazu, wie es zu der jetzigen Situation kam, *was vorher passierte*, denken Sie sich dann aus, wie die Geschichte *weitergeht* und wie sie dann *am Ende ausgeht*. Es handelt sich nicht um Aufgaben, die man falsch oder richtig lösen kann. Es kommt alleine darauf an, Ihre Phantasie spielen zu lassen und eine dramatische Erzählung zu erfinden. Sie können sich ruhig für jede Geschichte etwa 5 Minuten Zeit nehmen. Aber darauf kommt es nicht so genau an. Hier sehen Sie das erste Bild.“ (diese deutsche Übersetzung Murray zit. nach Revers 1973, S.41, das englische Original Murray 1938, S.532)

Wichtig ist vor allem, herauszustellen dass es kein richtig oder falsch gibt, dass frei imaginiert und assoziiert werden darf und muss und das eine dramatische Geschichte über das Bild und darüber hinaus erzählt werden soll. Während der Erzählung darf der Untersucher nur wenig eingreifen. Ein zu forsches Nachfragen kann die Testergebnisse verfälschen. Außerdem sollte er weder auf Details im Bild eingehen oder darauf aufmerksam machen. Auf genaue Nachfragen des Probanden nach Einzelheiten im Bild bleibt der Verweis auf die Deutungsfreiheit der Erzählerin aus der eingangs vorgetragenen Aufgabenbeschreibung. Ab und zu darf der Untersucher ermuntern, weiter zu machen, vor allem wenn die Erzählerin ins Stocken gerät, bestimmte Fragestellungen (was passiert davor und danach usw.) vernachlässigt oder nur das Bild beschreibt, ohne sich eine Geschichte dazu auszudenken (vgl. Revers 1973, S. 44ff.).

Die zweite Phase mit den weiteren Bildern wird ähnlich eingeleitet wie die erste. Im zweiten Teil der Bilderserie sind die Bilder aber durchaus abstrakter und unwirklicher. Dies kann ruhig im Erzählimpuls formuliert und darauf eingegangen werden, dass Geschichten entstehen können, die mystischer und phantastischer sind. Besondere Aufmerksamkeit bekommt die Tafel 16, die komplett weiß gestaltet ist. Dort bedarf es

meist einer weiteren Erklärung. Die Probandin soll zuerst das Bild, das sie sich vorstellt beschreiben und dann der Aufgabe nachkommen. Wichtig ist es hier, auch die Reaktion auf dieses Bild festzuhalten. (vgl. ebd. 1973, S.50f.)

Protokolliert werden die Geschichten über ein Aufnahmegerät; zusätzliche schriftliche Notizen über Beobachtungen oder Kontexte erweitern die Aufzeichnungen über den TAT.

5.3.1 Auswertungsverfahren TAT

Es gibt eine Vielzahl an Auswertungsmethoden des TAT. Der geistige Vater des TAT, Henry Alexander Murray, entwickelte die „need-press-analyse“ (Revers 1973, S.153), welche die Einflüsse der Hauptperson auf deren Umwelt und andersherum im Fokus der Auswertung sieht. Jede der beiden Analyseeinheiten hat dabei verschiedene Ausformungen, die vorher definiert sind und mit Zahlenwerten, je nach Zutreffen, beschrieben werden. Später werden diese dann in ein Verhältnis gesetzt und können interpretiert werden. Die Inbezugsetzung zur Biographie der Probandin folgt in weiteren Schritten, wo zusätzlich Motivationsfaktoren für die Handlungen der Hauptperson untersucht werden. Dieses Auswertungsverfahren mutet sehr quantitativ an, beinhaltet aber ebenfalls Elemente einer qualitativen Auseinandersetzung mit den verschiedenen Erzählungen. (vgl. ebd. 1973, S.153ff.)

Andere Auswertungsverfahren erweitern den Horizont der Einsatzmöglichkeiten, halten sich aber meist an das Anwendungsverfahren von Murray und unterscheiden sich nur in der Fokuslegung der Auswertung und deren Methodik. Silvan S. Tomkins dehnte mit seinem Verfahren die Einsatzbereiche aus, weg von der reinen Psychotherapie zum Einsatz in Spieltherapien mit Kindern und entwickelte ein mehr auf das Individuum eingehendes Auswertungsschema (vgl. dazu Tomkins 1947, andere Verfahren sind aufgelistet in Revers 1973, S.176ff.).

In dieser Arbeit soll aber der Ansatz von Wilhelm Josef Revers verwendet werden, weil dieser sich sehr stark auf die Prämisse der Prozessualität von Identität stützt und die biographischen Elemente und Analysebrücken betont. Der TAT wird demnach „zum hervorragenden diagnostischen Instrument einer vertiefenden Lebenslaufanalyse“ (ebd. 1973, S.190), welches gleichzeitig „persönliche Eigenschaften, Einstellungen, Haltungen, Interessen und Konflikte“ (ebd. 1973, S.189) innerhalb des Prozesses der Persönlichkeitsentwicklung darstellen kann. Außerdem ist diese Methode der Auswertung ein verkürztes Verfahren, was dem (Zeit-) Umfang dieser Masterarbeit entspricht.

Zwei Ausgangspunkte sind bei der Betrachtung der Auswertung zu beachten:

1. Die Bilder des TATs können als „Grundsituationen“ (ebd. 1973, S.191) der Lebensgeschichte von den Probandinnen betrachtet werden¹⁶ und
2. jedes Bild hat verschiedene Elemente, die Anknüpfungspunkte für biographische Probleme und Thematiken (Trauer, Einsamkeit, Freundschaft...) darstellen.

Aufgabe der Interpretation ist es also, die Symboliken, Themen und Situationen der Geschichten zu entschlüsseln und in Zusammenhang mit der Lebensgeschichte der Probandinnen zu bringen. Revers erster Schritt in der Auswertung und Interpretation der Geschichten ist es, das „Thema“ (ebd. 1973, S.192) und die „Situation“ (ebd. 1973, S.192) dieser Erzählungen herauszukristallisieren. Er versteht unter dem Begriff «Thema» das Hauptproblem der Geschichte. Die Frage danach liegt im Zentrum zur Findung des Themas. Das Problem soll kurz schriftlich festgehalten werden, aber nicht in die kategoriale Ebene abdriften. Die «Situation» beschreibt dann dementsprechend den Kontext, aus dem das Problem erwächst. Wichtig ist, die Situation immer wieder einzeln zu analysieren, obwohl es vorkommen kann, dass diese schon im Thema ersichtlich gemacht worden ist, denn später sollen diese über alle Erzählungen der Probandin hinweg miteinander verglichen werden. Interessant wird es dann, wenn ein Problem über mehrere und verschiedene Situationen hinweg auftaucht. Letztlich sollen in einem dritten Punkt der „Verlauf“ und der „Ausgang der Geschichte“ erfasst werden. Mit «Verlauf» ist die zeitliche Abfolge der Geschehnisse in der Geschichte gemeint, unabhängig von der erzählten Zeit, also der Erzählreihenfolge. Wichtig ist bei diesem Punkt die Spannweite der Zeitachse, also die Frage, ob eine Geschichte sich über eine ganze Lebenszeit erstreckt oder nur einen kleinen Teil derselben in Anspruch nimmt. Der Beginn einer Geschichte, also ihr «Ausgang der Geschichte», sollte separiert vom Verlauf betrachtet werden, da sich dort bereits wichtige Hinweise auf die Problemlösungsstrategie verbergen, ebenso finden sich dort Hinweise darauf, in wie weit diese funktioniert, ob in langer oder absehbarer Zeit in der Zukunft, oder sogar schon in der Vergangenheit. (vgl. ebd. 1973, S.191ff.)

Bevor jedoch mit der Auswertung nach dem oben beschriebenen Prinzip begonnen werden kann, sollten gerade Anfängerinnen bei der Anwendung dieser Methodik, die Geschichten und Erzählungen der Probandin in wenigen Sätzen und Stichworten

¹⁶ Die in dieser Arbeit verwendeten Bilder sind die Originalbilder des TAT. Diese sind schwarz-weiß und entsprechen kaum noch authentischen Lebenssituationen der heutigen Zeit. Dies könnte als Nachteil gesehen werden, doch erwies sich in diesem Kontext als Vorteil, denn durch das bewusste Auslassen von Bildern, auf denen Medien eine Rolle spielen, kommt es zu unverfälschten Eindrücken, die nicht auf Medien, besonders auf Videospiele, fokussiert sind.

beschreiben lernen. Revers nennt dies „deskriptive Übersetzung“ (ebd. 1973, S.194). Diese Übertragung vollzieht sich in zwei Schritten: Erstens wird die „psychologische Situation der Hauptfigur“ (ebd. 1973, S.195) aufgezeichnet, sowie „die wesentlichen Züge des Verlaufs der Erzählung“ (ebd. 1973, S.195). Zweitens soll der „psychologische[...] Situationsverlauf“ (ebd. 1973, S.196) nachgezeichnet werden, d.h. es soll eine Reduktion der Geschichte auf psychologische und thematische Ebenen stattfinden. (vgl. ebd. 1973, S.196).

Nach der deskriptiven Beschreibung und der Anwendung der Analyseschemata folgt die „Längsschnittanalyse“ (ebd. 1973, S.219). Dort werden alle Erzählungen gemeinsam sowie kontrastiv betrachtet, um dann eine umfassende Interpretation, natürlich in Bezug auf die Biographie, darlegen zu können. Welche Thematiken und Probleme tauchen in den verschiedenen Geschichten auf? Wie verändern sich die Situationen und die Hauptfiguren? So entsteht ein Bild über die Persönlichkeit der jeweiligen Probandin. Dies kann aber gleichzeitig nur ein Ausschnitt aus dem komplexen Persönlichkeitsgefüge darstellen, da auch dieser Untersuchungsmethode immanente Grenzen, durch Zeit und Unsicherheit der Ergebnisse, gegeben sind. (vgl. ebd. 1973, S.229)

So agiert der TAT in dieser Arbeit als eine Annäherung an die „persönlichkeitsbezogenen Aspekte[...]“ (Aufenanger 1994, S.407) der untersuchten Probanden. Die zwei TATs der beiden Probanden finden sich im Anhang I.A und I.B wieder, die Ergebnisse der Tests sind in den jeweiligen Falldarstellungen eingearbeitet.

5.4 Erhebungsverfahren III: Videospielanalyse

Neben der teilnehmenden Beobachtung, die Rezeptionsmuster und –interaktionen erfasst, und dem TAT, der die „persönlichkeitsbezogenen Aspekte der Mediensozialisation“ (Aufenanger 1994, S.407) analysiert, ist die strukturelle Analyse des in der Rezeption verwendeten Mediums ein wichtiger Bestandteil des methodischen Ansatzes, um die Thematik Videospiele in ihrer Komplexität angemessen zu beleuchten (vgl. ebd. 1994, S. 407).

Die strukturelle Analyse eines Videospieles ist jedoch nicht so einfach umzusetzen, da Videospiele ein Medium darstellen, welches stark von den Rezipientinnen beeinflusst wird. Je nach Spielgenre stehen den Spielerinnen eine Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten, aber auch narrativen Geschichtsverläufen zur Verfügung. Eine völlig andere Spielerfahrung ist das Resultat. Wie kann also ein objektiver Weg gefunden werden, um Videospiele in ihrer immanenten Struktur zu begreifen?

Ansätze dazu finden sich bei Christopher Könitz, Jana Störl, Weiling Zhong und Jan Twelkmeyer. Die vier Studenten beschäftigten sich im Rahmen des Seminars „Empirische und Theoretische Ansätze der Computerspielforschung“ im Sommersemester 2010 bei Professor Dr. Johannes Fromme mit dem Entwurf einer solchen strukturalen Videospielanalyse (das Ergebnis ist bei Könitz u.a. 2011 zu finden). Sie beziehen sich, wie viele Ansätze der noch recht jungen Disziplin der *Game Studies* (vgl. dazu GamesCoop 2012, S.11), auf die Tradition der Filmanalyse, aber erweitern diese um bestimmte Videospiel-typische Aspekte (vgl. Könitz u.a. 2011, S. 12ff., mit dem Transfers der *Film Studies* auf *Game Studies* beschäftigt sich unter anderem Benjamin Beil 2012 innerhalb seines Genrediskurses). Sie orientieren sich vor allem an der neoformalistischen Theorie der Filmanalyse, die dem Zuschauer eine aktive Rolle in der Rezeption einräumt, innerhalb derer Prozesse zur Verarbeitung des Gesehenen ablaufen und sich Sehgewohnheiten entwickeln (vgl. Thompson 1988, S. 48). Wichtiger für die Videospielanalyse ist aber die Annahme, dass die Präsentationsform des Filmes mit den verschiedenen Ebenen „Mise-en-Scène, Kinematographie, Editing und Sound“ (Könitz u.a. 2011, S.13) Einfluss auf den vermittelnden Inhalt und, vielleicht noch wichtiger, auch umgekehrt hat, d.h. der Inhalt bestimmt die Form des Filmes. Dieser Aspekt bestätigt grundlegend die Wichtigkeit einer strukturalen Analyse des jeweiligen Mediums, in diesem Falle Videospiele. Über die formelle Gestaltung des Videospieles kann die inhaltliche Aussage erfasst werden. Die Kategorien, die von der Studentengruppe erarbeitet wurden, sind an die neoformalistischen Ebenen angelehnt. Die Videospiele werden als audiovisuelles Medium betrachtet; dort finden sich die ersten Analyseeinheiten. Im Weiteren sollen die Kategorien als Tabellen dargestellt und nur kurz umrissen werden, da später die Kategorien für die eigentliche Produktanalyse dieser Arbeit genauer ausdefiniert werden. Eine detaillierte Aufzählung der Analyseeinheiten in den Tabellen befindet sich bei Könitz u.a. 2011.

Audiovisuelle Kategorien		
Perspektive		2D, 3D, isometrische Sicht, Ego-Perspektive, Third-Person-Perspektive
Mise-en-Scène	Setting	Welche Schauplätze hat das Spiel und wie zeichnen sich diese aus?

	Licht und graphische Effekte	Stimmungen und Settings werden von Lichteffekten und graphischen Effekten unterstützt. Der Spielraum wird dadurch erfahrbarer.
	Movement	Die Bewegungen des Gesichtes und der Körper in den Spielen (Animation).
	Gestaltung des Avatars	Wie können die Spielerinnen den Avatar mitgestalten? Wie sieht er/sie aus?
Situierungsübergänge		Wie werden Levelübergänge dargestellt?
Sound		Töne, Geräusche und Musik im Videospiel, Interaktivität
Interface		
Feedbackfunktionen		Was zeigt das Interface an? Welche Informationen bekommen die Spielerinnen über das Interface geliefert? Beispiele sind Karten, Lebensenergie, Munition etc.
Interaktionsmöglichkeiten		Wie können die Spielerinnen mit dem Interface interagieren? Wegpunkte setzen, Gebäude bauen etc.
Interaktion und Kommunikation		
Interaktionsindikatoren		Interaktionsindikatoren sind von den Entwicklern des Videospieles intendierte Interaktionsmöglichkeiten, die durch Hervorhebung oder Perspektivwechsel im Spiel

		angedeutet werden.
Bewegungsmöglichkeit des Avatar		Wie kann sich der Avatar innerhalb des Settings (s.o.) bewegen und handeln?
Interaktionsmöglichkeiten mit Objekten		Mit welchen Objekten kann der Avatar interagieren? Sind diese evtl. mit Interaktionsindikatoren versehen? Es gibt statische (Spielerinnen haben keinen oder kaum Einfluss auf das Objekt) und dynamische Objekte (Spielerinnen können mit den Objekten interagieren, z.B. Kisten aber auch NPCs → Glossar)
Kommunikation und Sozialstrukturen		Verbale und nonverbale Kommunikation, wie wird sie in den Spielen dargestellt (Textform, Gespräch, nonverbal...) und welchen Einfluss haben die Spielerinnen auf diese Interaktion (verschiedene Antwortmöglichkeiten)?

Tabelle 5.4.1 Analyseeinheiten von Videospielen nach Könitz u.a. 2011, S.15-29

All diese Kategorien stehen in starkem Bezug zum Avatar, der verschiedene Formen - menschlich bis hin zum reinen Cursor in Strategiespielen - annehmen kann (vgl. Könitz u.a. 2011, S. 35). Das Ziel von Könitz, Störl, Zhong und Twelkmeyer ist, mit dieser Methode die formalen Strukturen der Videospiele herauszuarbeiten und diese als Grundlage für die Ausarbeitung der immanenten Bildungspotentiale in den Spielen zu verwenden.

Diese Methoden sollen auch die Grundlage für die Beschäftigung mit dem Videospiel in dieser Arbeit bilden. Was ist die „latente Sinnstruktur“ (Flick 2009, S.177) hinter dem Videospiel? Die latente Sinnstruktur ist in der objektiven Hermeneutik als Abgrenzung zur individuellen Bedeutungsebene einer Aussage oder eines Inhaltes zu sehen. Sie ist die Objektivierung einer Substanz. Ist die objektive Hermeneutik erstmals als

Analysemethode zur Aufschlüsselung menschlicher Interaktion verwendet worden, wurde sie im Verlauf der Zeit in ihrer Anwendung stark erweitert. Ulrich Oevermann dehnte sie auf die Interpretation verschiedenartigster Dokumente aus, wie Fotos und Kunstwerke (vgl. ebd. 2009, S.177). Nun gestalten sich aber viele Medien, insbesondere Videospiele, um ein vielfaches umfangreicher als eine oben benannte menschliche Interaktionssituation oder einzeln zu interpretierende Fotografien.

Stefan Aufenanger und Margit Lenssen beschreiben 1986 in ihrem Aufsatz einen Weg, die objektive Hermeneutik als Werkzeug der Fernsehanalyse anzuwenden. Diese „Strukturanalyse“ (Lenssen/Aufenanger 1986, S.123) hat das Ziel, die Strukturen und Regeln eines Mediums oder „Kommunikat[s]“ (ebd. 1986, S.123) zu entschlüsseln. Zur Analyse der nicht-sprachlichen Elemente entwickelten Lenssen und Aufenanger ein Kategoriensystem (vgl. ebd. 1986, S.131ff.). Die darin enthaltenen Kategorien sind einerseits auf die Akteure und Interaktionen der Akteure im Filmclip bezogen, die als „Handlungen in alltäglichen Situationen“ (ebd. 1986, S.131) betrachtet werden. Aber auch die strukturellen Merkmale des Mediums Film, wie Bildaufbau oder Kameraperspektive, werden berücksichtigt. All das wird in einer Art Partitur festgehalten, die als Interpretationsgrundlage dienen soll. Der Fernsehfilm wird durch diese Textform objektiviert und kann hermeneutisch analysiert werden.

In dieser Arbeit sollen beide Verfahren zur Analyse eines Mediums zusammengeführt werden, um eine umfassende Produktanalyse, die in der strukturanalytischen Rezeptionsforschung vorgesehen ist, zu gewährleisten. Dafür wird das Kategoriensystem von Könitz u.a. 2011 mit Elementen aus Aufenangers und Lenssens System, speziell der Idee der Partitur als Analysegrundlage, vereint. Dennoch muss man feststellen, dass eine objektiv hermeneutische Interpretation von Videospielen schwer umzusetzen ist, insbesondere, wenn es sich wie in diesem Fall um den Multiplayer-Teil eines Videospieles handelt, der in sich keine sichtbare Handlung ähnlich einem Film oder dem dazugehörigen Story-Modus beinhaltet. Aber dennoch stellt eine solche Strukturanalyse und –interpretation einen Weg dar, die komplexen Ebenen in Videospielen einfacher darzustellen und Querverbindungen zu schaffen (dafür kann die Avatar-Analyse von Jörissen 2009 als Beispiel herangezogen werden). Dieser in der Arbeit vorgestellte Ansatz sieht sich als Annäherung an eine objektive strukturelle Analyse von Spielen.

Die Partitur für Videospiele sieht demnach etwas anders aus als die für Film und Fernsehen vorgeschlagene von Aufenanger und Lenssen und beinhaltet auch andere Elemente. Kategorien der Analyse sind:

Handlung, bzw. Elemente, die weitestgehend einer Handlung entsprechen, je nach Spielabschnitt und zur Analyse des betrachteten Inhalts.

Das **Interface**, also wie sieht die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine aus. Damit sind Anzeigen auf dem Bildschirm gemeint, der HUD (→Glossar), mit Karten, Munitionsanzeige, Lebensanzeige, Befehlen etc.

Die Kategorie **Text** erfasst alle textlich vermittelnden Informationen. Diese werden unabhängig ihrer Vordergründigen Intention objektiv hermeneutisch ausgewertet um ihre latente Sinnstruktur zu erfassen.

Unter der Kategorie **Kommunikation mit Spielerinnen und NPCs** (→Glossar) soll alle verbale und non-verbale Verständigung mit menschlichen Spielerinnen (wobei sich das natürlich von Spiel zu Spiel mit den verschiedenen Spielerinnen ändert), aber auch NPCs gesammelt werden. Dazu gehören auch programmierte Gesten, die ausgeführt werden können.

Wichtig ist ebenfalls die Betrachtung des **Avatars** und seiner Interaktionsmöglichkeiten. Wie kann er laufen? Mit welchen Objekten kann er interagieren?

Räumlichkeit erfasst einerseits die „Raumorganisation“ (Neitzel 2012, S.99f.), also den Kartenaufbau einer virtuellen Welt (von relativ klein in Beat'em ups →Glossar, bis groß in Open World Spielen →Glossar) und andererseits den erlebten virtuellen Raum, in dem sich einerseits der Avatar bewegt, aber andererseits auch die Spielerin agiert. Ist es ein inneres Erleben (Egoshoooter) oder eine Außenansicht (Strategiespiel)?

Die **Perspektive und Visualität** meint den Blickwinkel, aus dem das Spiel gespielt wird. Hier unterscheiden sich auch die grafischen Elemente. Ist das Spiel zweidimensional oder dreidimensional, aus der Ego-Perspektive oder aus der Perspektive einer dritten Person? Daraus erschließt sich ebenfalls der Grad der Immersion ins Spiel. Wie einbezogen ist die Spielerin in das Geschehen (Ego Perspektive), oder soll sie sich eher mit dem Avatar identifizieren (Third-Person Sicht)

Mit der **aktionalen Ebene und der Regelstruktur** sind einerseits die Anweisungen, die das Spiel ausgibt und andererseits die Spielmechaniken, das Gameplay des Videospiels, gemeint. Ist es eher ein Shooter, oder ein Strategiespiel, welche beide ganz andere Aktionen möglich machen und wie in Kapitel drei schon beschrieben entweder als emergent oder progressiv anzusehen sind?

Wichtig sind natürlich auch **Sounddesign und Musikuntermalung** des Videospiels. Welche Geräusche sind zu hören? Welche sind selbst verursacht (wenn z.B. selbst geschossen wird)? Wichtig ist auch die Musik, die während der Spielszene läuft.

Das **Setting** beschreibt wie bei Könitz u.a. die Schauplätze des Geschehens und bestimmt dadurch das Spielgeschehen mit. Ob nun ein Western-Setting bei *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego 2010) oder die Science-Fiction Welt in *Halo* (Bungie Studios 2001), schnell kommt der Genre-Begriff aus der Filmwissenschaft ins Spiel, der zwar noch weitere Elemente als das Setting besitzt,¹⁷ aber hier kurz exemplarisch aufgezeigt werden soll. So ist aber festzustellen, dass das Genre, bei Filmen als auch bei Videospielen, oftmals nur als Selektionshilfe für das Publikum dient und eine Erwartungshaltung bei der Spielerin hervorrufen soll (vgl. Beil 2012, S. 20)

Neben der Analyse der einzelnen Spielszenen, die den Take als kleinste analysierbare Einheit bei Aufenanger und Lenssen in der Fernsehanalyse ersetzen, sollen bei der Videospieleanalyse noch folgende allgemeine Aspekte nicht vernachlässigt werden, die wesentlich zum Gesamtbild des Videospieles und seiner Aussage beitragen:

Die **Spielverpackung** im Ganzen muss auch mitbetrachtet werden (vgl. Juul 2011, S.135), vielleicht finden sich dort wichtige Elemente für die Produktanalyse. Da es heutzutage aber immer mehr Titel gibt, die nur noch digital vermarktet werden, entfällt dieser Punkt inzwischen häufig.

Beim Fernsehen eher unwichtig, beim Videospiel dennoch notwendig für die Analyse, ist die **Haptik**. Gemeint ist die direkte Schnittstelle zwischen Mensch und Medium Videospiel. Ist das Spiel über Tastatur und Maus oder Controller steuerbar? Fungiert vielleicht gar der eigene Körper als Eingabegerät?

Es stellt sich die Frage, wie genau und welche Elemente innerhalb eines Videospiels analysiert werden. Statt des Takes bei Lenssen und Aufenanger (vgl. dazu Lenssen/Aufenanger 1986, S.132), werden bei der Videospieleanalyse Spielszenen als kleinste Einheit genommen und um weitere Elemente erweitert. Diese sind die „Situierungsübergänge“ (Könitz u.a., S.19), also die Übergänge zwischen Leveln oder anderen Spielabschnitten; außerdem zählen dazu auch alle verfügbaren Menüs (Hauptmenü, Pausenmenü, Spielermenü...). Bei den Spielszenen beschränkt sich diese Arbeit aus Zeit- und Platzgründen auf ein paar markante Sequenzen.

Die genaue Spielanalyse bzw. Videospiel-Partitur findet sich in Anhang I.G, die Ergebnisse befinden sich im folgenden Kapitel.

¹⁷ Andere Elemente sind Gameplay, Perspektive und Narrationsweise (vgl. Beil 2012, S. 13ff.)

6. Darstellung der Ergebnisse/Falldarstellungen

In den nächsten Kapiteln sollen die erhobenen Daten dargestellt werden, um diese später interpretieren zu können. Die einzelnen Unterkapitel sind an die verschiedenen Erhebungsmethoden angepasst.

6.1 Videospielanalyse

Da beide Probanden dasselbe Spiel, *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch 2012), am häufigsten rezipieren, wird in dieser Arbeit die Videospielanalyse vor die einzelnen Fallrekonstruktionen gestellt, da sie für beide als Grundlage der Produktanalyse gilt. Beide nutzen aber ausschließlich den Multiplayer-Teil des Spieles, obwohl ein Storymodus existiert. Wie oben schon beschrieben, ist es schwierig, ein Videospiel an sich zu interpretieren und auszuwerten; handelt es sich dann auch noch nur um den Multiplayerteil, der über weite Teile ohne Geschichte und Handlung auskommt, wird es noch schwieriger. Deshalb soll sich innerhalb dieser spezifischen Auswertung nur auf eine Spielszene beschränkt, diese aber umso genauer betrachtet werden, d.h. die verschiedenen Elemente eines Spielaufbaus in ihren Mustern und Einzelsequenzen sollen detailliert aufgezeigt und analysiert werden. Außerdem soll auch die Spielverpackung zur Analysekategorie werden. Die Beschreibung der Spielszene begrenzt sich auf den Spielmodus „Suchen und Zerstören“, da dieser bei den beiden Probanden am beliebtesten ist.

6.1.1 Analyse der Spielsequenz

Wie bereits erwähnt, stellt die Spielverpackung meist den Anfang einer Auseinandersetzung mit einem Videospiel dar.¹⁸ Im Fall von *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch 2012) fällt der erste Blick meist direkt auf den zentral platzierten Titel des Spieles. *Call of Duty* heißt, aus dem Englischen übersetzt, Ruf der Pflicht. Dabei wird an das Pflichtgefühl des soldatischen Mannes appelliert, der diese Pflichterfüllung über alles andere stellt. Pflicht ist dabei etwas von außen diktiertes, ein Gegenpol zur Freizeit und dem sich selbst überlassen sein. Die Pflichterfüllung kann auf der einen Seite Freude oder Befriedigung bereiten, aber auch als Last und Bürde wahrgenommen werden. Ungewiss ist der Adressat des Rufes: Ist es die Käuferin oder

¹⁸ Dies gilt dann, wenn das Videospiel auf einem Trägermedium (DVD, BluRay) und dementsprechend in einer Hülle verkauft und verbreitet wird. Es gibt jedoch Tendenzen, die Videospiele vermehrt digital zu vermarkten, da hier ein großer Markt entsteht (vgl. BIU/GfK 2013a, o.S.).

doch jemand anderes? Hier kann die weitere Betrachtung weiterhelfen sowie die nähere Untersuchung des Untertitels. Mit dem Zusatz Black Ops sind verdeckte militärische Einsätze gemeint, die meist illegal von Regierungen befehligt werden, die diese aber nicht offiziell bestätigen und sogar leugnen (vgl. Cambridge Dictionaries Online o.J., o.S.). Dieser Eindruck wird unterstützt durch das Bild auf der Packung. Ein Mann mit sehr kurzen Haaren, also einem Militärhaarschnitt, und in einen Kampfanzug gekleidet, ist in der amerikanischen Perspektive¹⁹ abgebildet. In der linken Hand hat er eine Pistole, die er vor sein Gesicht hält und in der Rechten ein Messer vor dem Bauch. Das Bild ist in schwarz-weiß gehalten, das Gesicht des Mannes ist nicht zu erkennen, alles liegt im Schatten und Verborgenen. Nur ein Lichtstrahl von der Seite beleuchtet ihn ein wenig. Man erkennt außerdem die Kampfmontur, die der Mann trägt. Dieses Bild unterstützt den Geheimcharakter der Mission, die der Titel impliziert, und kontextualisiert ihn; Die geheimen Operationen haben etwas mit dem Militär zu tun. Die Pistole führt zum Schluss, dass es sich um kriegsische und gewalttätige Auseinandersetzungen dreht. Dies wird durch den Aufkleber der *USK ab 18*²⁰ und dem Schriftzug an der rechten Seite, *100% Uncut*, unterstützt. Gewalt wird das Mittel zur Lösung von geheimen Operationen sein. Die im Titel enthaltene Ziffer Zwei zeigt, dass es sich um einen Teil einer Reihe handelt, d.h., dass es schon einmal ein Spiel dieser Serie gab. Das spricht für einen Wiedererkennungswert und soll wahrscheinlich zu erhöhten Kaufzahlen führen. Der Titel verspricht ein ähnliches Erleben wie im Vorgänger.

Zu Beginn des Mehrspielermodus befindet man sich in einer Menüstruktur. Das Wort *Mehrspieler* prangt ganz oben links als Überbegriff des zu sehenden Menüs. Dies zeigt gleich die Differenzierung zum Einzelspielermodus. Hier geht es nicht nur um das eigene Erleben, sondern ebenfalls um andere Spielerinnen. Mehrere Spielerinnen bedeuten einerseits Wettbewerb und Konkurrenz, aber auch Zugehörigkeit, Austausch und Sozialität. Diese Spannweite wird ebenfalls auf den bildlichen Hintergrund des Menüs übertragen. Dort ist eine rotierende Weltkugel zu sehen, auf der Lichter und Lichtansammlungen zu sehen sind. Es stellt sich die Frage nach der Funktion dieser Lichter. Repräsentiert jedes Licht eine Spielerin, die gerade online ist? Dafür spricht die Anzeige einer Zahl unterhalb aller Menüpunkte. Oder ist es nur Dekoration? Dies lässt sich nicht herauslesen.

¹⁹ Die amerikanische Perspektive ist ein Begriff aus dem Westernfilmgenre. Dort werden Revolverhelden häufig von Kopf bis zum Pistolengurt fotografiert.

²⁰ Die USK ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle mit Sitz in Berlin und kennzeichnet Videospiele auf Grund der gesetzlichen Regelungen für den Jugendschutz (vgl. USK o.J., o.S.).

Die Menüpunkte *Öffentliches Spiel*, *Ligaspiel*, *Eigene Spiele*, *Kino*, *COD TV*, *Kaserne*, *Elite*, *Optionen* und *Laden* zeigen drei wichtige Dinge. Sie unterstreichen den militärischen Charakter des Spieles (*Kaserne*, *Elite*), den kompetitiven Ansatz (*Ligaspiel*, dort werden Ranglisten geführt und *Öffentliches Spiel*) und die auf die Spielerinnen bezogene Perspektive der (Selbst-) Darstellung (*Kino* und *COD TV*, dort können eigene Mitschnitte aus dem Spiel bearbeitet und veröffentlicht oder gestreamt werden).

Immer im Hintergrund des Menüs läuft elektronisch angehauchte Musik, die zwischen brachial und ruhig bzw. spannend schwankt. Verschiedene Klickgeräusche und elektronische Soundelemente beim Navigieren durch das Menü verstärken den verdeckt ermittelnden und militärischen Eindruck.

Um zu einem Spiel zu kommen, muss man den Button *Öffentliches Spiel* bedienen. Dieses Menü sieht dem vorhergegangenen sehr ähnlich, die Musik ist ebenfalls gleich, auch der Hintergrund mit der Weltkugel ändert sich nicht. Allerdings gibt es weniger und andere Menüunterpunkte als im vorherigen Mehrspielermenü: *Spiel suchen*, *Klasseneditor*, *Punkteserien*, *Kaserne*, *COD TV* und *Live Stream*. Wirklich neue Elemente und Lesarten bringen dabei der *Klasseneditor* und die *Punkteserien* mit hinein. Der *Klasseneditor* lässt es, zu den vorhandenen Klassen eigene hinzuzufügen. Klassen sind hier Voreinstellungen, die die Waffenwahl betreffen. *Agent*, *Spezialist*, *Söldner*, *Schütze* und *Aufklärer* sind die voreingestellten Klassen. Je nach Einstellung gibt es andere Primär- und Sekundärwaffen (Pistolen, Granaten etc.). Alle Klassen sind männlich formuliert, bzw. werden durch männliche Avatare repräsentiert. *Punkteserien* sind die Anzahl der getöteten Avatare in einem Spiel, die man hat, ohne zu sterben. Wenn man eine gewisse Anzahl hat, gibt es Hilfsmittel im Spiel, etwa einen Spionagehelikopter. Unter diesem Menüpunkt kann man diese Dinge einstellen. Beide Menüs zeigen den hohen Individuationsgrad innerhalb des Spieles auf, nach eigenen Vorlieben und Fähigkeiten kann dort ein Profil zusammengestellt werden.

Über den Punkt *Spiel suchen* wird nach offenen Spielen gesucht, d.h. Spielen, die jemand Anderes erstellt hat und denen man beitreten kann. Hier soll jetzt exemplarisch der Spielmodus *Suchen und Zerstören*²¹ dargestellt werden. Suchen impliziert, dass irgendetwas gefunden werden muss, in diesem Fall eine Stelle, um eine Bombe zu legen. Das Zerstören ist dabei wieder ein gewalttätiger Akt, der mit Hilfe der Bombe gelingen muss. Dabei gibt es zwei Teams, die gegeneinander antreten und entweder

²¹ Andere Spielmodi sind: *Team-Deathmatch*, *Multi-Team*, *Söldner-Mosh-Pit*, *Frei für Alle*, *Herrschaft*, *Bodenkrieg*, *Sprengkommando*, *Abschuss bestätigt*, *Stellung*, *Hauptquartier*, *Capture the Flag* und *Suchen & Zerstören*

die Bombe platzieren müssen oder die Standorte für die Bombe verteidigen, bzw. das Bombenlegen verhindern müssen. Dies schafft eine klare Kennzeichnung von Freund und Feind.

Der situative Übergang ins eigentliche Spielgeschehen geschieht über einen Ladebildschirm. Dort wird mit einem Bild die Karte vorgestellt, meist aus einer Vogelperspektive. Oben links am Bildschirmrand steht der Kartenname in Orange, darunter eine genaue Ortsangabe sowie der Spielmodus. Die genaue Ortsangabe bringt eine Verknüpfung der virtuellen Welt mit der realen, da alle Schauplätze und Karten des Spiels auch real existieren, bzw. an reale Orte angelehnt sind. Manche Karten zeigen auch Orte in der Zukunft, da die Karten innerhalb der Zeitalter variieren (1980 bis 2025). Unten am Bildschirmrand erscheinen Tipps zum besseren Spielen und eine Anzeige dessen, was gerade im Spiel geladen wird. Die Musik aus dem Menü ist nun nicht mehr zu hören, es kommt sogar gar keine Musik mehr, nur noch atmosphärisches Rauschen. Je nach Einstellung durch die Mitspielerinnen hört man deren Kommentare. Um mit ihnen zu kommunizieren, braucht man allerdings selbst ein Headset mit Mikrofon.

Zum Spielstart wird heruntergezählt, außerdem ändert sich, die Perspektive. Statt der Menüs eröffnet sich jetzt eine dreidimensionale Welt, die über die Ego-Perspektive erkundet werden kann. Den eigenen Avatar sieht man dabei nicht, bzw. sieht man nur Teile von ihm. Zu sehen ist die Waffe direkt vor einem und, je nach Waffe, die Hände. Diese Perspektive lässt einen direkt ins Spiel eintauchen, eine immersive Welt wird erschaffen, die auf Basis der realen Welt konstruiert wurde (siehe oben – Situierungsübergang Ladebildschirm). Detailliert wird, je nach Karte, ein Kriegsgebiet imaginiert aber auch eher harmlose Settings werden verwendet (Luxusyacht) innerhalb derer sich bewegt werden kann. Direkt zu Beginn einer Runde wird von einer Männerstimme über Funk der Einsatzbefehl wiederholt. Dies ist je nach Team entweder die Aufgabe, eine Bombe zu legen oder Ziele zu verteidigen. So kann trotz harmloser Settings der Eindruck von militärischer Relevanz und Pflichterfüllung erzeugt werden. Eine Stimme über Funk kommentiert gleichzeitig das Spielgeschehen und erweckt den Eindruck der Existenz eines Einsatzleiters und – koordinators. So meldet er sich zu Wort, wenn die Bombe fallen gelassen worden ist, oder die Ladung angebracht wurde. Außerdem setzt er die Spielteilnehmerinnen unter Druck, wenn die Rundenzeit zu Ende geht. Er könnte die externe Macht repräsentieren, die den Ruf zur Pflichterfüllung aussendet. Der eigene Avatar berichtet aber ebenfalls über sein Handeln. Ohne dass die Spielerin dies steuern kann, ruft der Avatar seinen Avatarkollegen seine Handlungen, wie „Granate“ oder „Lade nach!“, zu. Natürlich ist

die dahinter stehende Spielerin verantwortlich für diese Handlungen, durch Drücken eines Knopfes auf dem Controller, aber der Sprechakt des Avatars kann nicht gesteuert werden. Direkte Kommunikation mit den anderen Mitspielerinnen ist hier nur über Headset und Mikrofon möglich. Musikalische Untermalung gibt es während der Spielszenen keine, nur die Geräusche der Schüsse und die Laufbewegungen der anderen Avatare sind zu hören.

Welche Informationen über das Spiel gibt aber das Spiel selber preis, und auf welche Weise? Dies geschieht vor allem über das Interface, oder im Spiel HUD (→Glossar). Dort ist oben rechts auf dem Bildschirm eine 2D-Karte der Spielfläche zu sehen. Darauf sind die Mitglieder des eigenen Teams als grüne Pfeile sowie der eigene Avatar als gelber Pfeil dargestellt. Rote Punkte markieren schießende, also Lärm produzierende, Gegner. Darunter befindet sich eine Art Kompass, der die Himmelsrichtungen anzeigt, in die der Avatar sich bewegt. Durch die Farbgebung der Pfeile wird erneut die Differenzierung zwischen Freund und Feind manifest, der Kompass dient als Verortung im Raum, das räumliche Empfinden sowie die Bewegung im Raum werden vereinfacht und an die Spielerin weitergegeben. Links unten ist ein Countdown zu sehen, der die verbleibende Rundenzeit anzeigt, sowie die Punkteanzahl der beiden Teams und die gespielten Runden. Zusätzlich wird dort noch einmal kurz das Missionsziel erläutert. Diese Elemente im HUD dienen einerseits als Informationsplattform, erzeugen aber auch einen Handlungsdruck. Dieser wird durch das Drücken eines einzigen Knopfes erhöht, der eine Statistik in der Ranglistenordnung aufruft. Dort kann der eigene Status des Avatars mit den anderen verglichen werden und dort ist auch abzulesen, welcher Avatar noch lebt oder schon tot ist. Unten rechts auf dem HUD sieht man die Kernelemente innerhalb eines Militärshooters. Dort gibt das Spiel die Informationen über die gerade benutzte Waffe, mit Namen, Munitionsbeständen und Granatenanzahl und –art an. Darüber sieht man die aus den Punkteserien zu erlangenden Hilfsmittel, die mit Bildern dargestellt werden. Dies alles zeigt die eindeutig militärische Ausrichtung des Videospiele. Die Waffe, die direkt mittig im Bildschirm zu sehen ist, dient als Haupt – Interaktionswerkzeug innerhalb des Spieles. Andere Objektinteraktion ist meist ebenfalls auf Zerstörung ausgelegt (beispielsweise das Glasscheiben oder Kisten zerschießen) oder der Avatarbewegung geschuldet (wie eine Leiter ersteigen). Eine andere Interaktion als schießen oder das Zufügen von Gewaltakten durch Messer oder Granate ist zwischen Avataren nicht möglich. Es gibt keine Heilfunktion oder Munitionsübergaben mit anderen Avataren. Dies führt, trotz des Multiplayerrahmens, zu einer Konzentration auf den eigenen Avatars innerhalb des Spieles.

Das Regelwerk ist nach Juuls Differenzierung (2003) als emergent zu beschreiben, da es sich um ein einfaches Spielprinzip mit klaren Vorgaben handelt, die der Spielerin viele Handlungsfreiräume lassen, sie aber dennoch eingrenzen (beispielsweise in den Interaktionsmöglichkeiten). Das Hauptziel des Spieles ist das Töten der gegnerischen Avatare durch Waffengewalt. Es liegt an den sensumotorischen und an den syntaktischen Fähigkeiten der Spielerinnen, das Spiel zu beherrschen, bzw. durch Fortschritt und Sammeln von Erfahrung immer besser zu werden.

Wird der eigene Avatar während des Spiels abgeschossen, also getötet, so wechselt die Perspektive aus der eigenen in die des Aggressors. Eine Abschusskamera dokumentiert erneut den Tod der eigenen Spielfigur aus dem Blickwinkel der Nemesis – soll dies eine Lernmöglichkeit bieten? Oder ist dies eine Möglichkeit, den Tod durch Perspektivwechsel „real“ zu machen? Durch das Beobachten des eigenen Sterbevorgangs könnten andere Emotionen und Anknüpfungspunkte zum eigenen Avatar entstehen. Diese Kamera provoziert aber auch Schmach und Schande, schließlich ist der Tod das Resultat schlechten Spielens sowie der Überlegenheit der Anderen. Diese Demütigung muss aber nicht aktiv durchlitten werden, sondern kann durch Knopfdruck weggeklickt werden.

Dennoch gibt es aber eine Möglichkeit, sich nach dem Tod näher mit den anderen Avataren und Spielerinnen dahinter auseinanderzusetzen. So kann man in die Perspektive einer Mitspielerin wechseln und das Spiel weiterverfolgen. Bei Rundenende erscheinen in der Mitte des Bildschirms die Logos der beiden Teams, darunter die Zahl der gewonnenen Spiele. Darüber steht, welches Team gewonnen und welches verloren hat. Über Funk werden verschiedene Reaktionen dazu verlautbart. Bei einer Niederlage wird beispielsweise gesendet: „Diese Runde haben wir verloren, aber es ist noch nicht vorbei. Wegtreten.“ (aus Treyarch 2012, Rundenende); bei einem Sieg: „Gute Arbeit Trupp. Bereit machen für die nächste Runde.“ (aus Treyarch 2012, Rundenende). Beide Aussagen unterstreichen nochmals den militärischen Charakter und versuchen, für die nächste Runde zu mobilisieren. Darauf folgt die letzte Abschusskamera, die die Tötung des letzten Spieles aus der Ego-Perspektive darstellt. Dieser Abschnitt kann nicht weggeklickt werden und löst Emotionen zwischen Schmach (für den Getöteten) und ein gewisses Ehrgefühl (für den Angreifer) aus. Das Emblem des Angreifers, mit dem Namen des Spielers darauf, wird darüber hinaus unten am Bildschirmrand eingeblendet. Es folgt die nächste Runde. Nach drei Runden gibt es einen Seitenwechsel (Bombenleger – Verteidiger); das Team mit insgesamt vier Siegen gewinnt. Es erscheint ähnlich des Rundenendebildschirms ein Spielendebildschirm. Eingeblendet wird Sieg oder Niederlage, der Funk kommentiert

den Spielausgang ähnlich wie den Rundenausgang. So werden Niederlagen folgendermaßen begleitet: „Das Missionsziel wurde nicht erreicht. Zurück zur Basis zur Neugruppierung.“ (aus Treyarch 2012, Spielende) Der erste Satz lässt die Spielerinnen schlecht dastehen und vermittelt einen geradezu didaktisierenden Eindruck. Das klar definierte und erreichbare Ziel wurde nicht erreicht. Das bedeutet, die Leistungen jedes Team-Mitglieds können nicht allzu gut gewesen sein. Der zweite Teil des Kommentars soll allerdings dazu anspornen, weiterzuspielen. Ein erneutes Spiel soll das Gefühl der Niederlage vertreiben. Kann diese Strategie suchtähnliches Verhalten befördern?

Bei Sieg ist die Aussage eine andere: „Unsere Feinde konnten unsere Sache nicht aufhalten.“ (aus Treyarch 2012, Spielende) Durch die Gruppenbezeichnung wird ein Wir-Gefühl geschaffen, mit klarer Abgrenzung zu den Feinden, den Gegnern, den Anderen. Über die Anderen kann Macht ausgeübt werden, man ist nicht aufzuhalten, man spielt weiter. Beide Endaussagen verfolgen das gleiche Ziel: die Spielerinnen zum Weitermachen zu bewegen.

Der Einsatzbericht findet sich wieder im Ausgangsmenü. Dort sieht man die Anzahl der eigenen Abschüsse, wie oft gestorben, wie oft getötet wurde, wie viele Punkte man erreicht hat. Man bekommt Abzeichen und Orden für bestimmte Leistungen (Präzisionstreffer, Tötungsserien etc.) und Erfahrungspunkte, die in einem Balken angezeigt werden. Hat man eine Anzahl von Erfahrungsleveln erlangt, kann man Waffen und andere Hilfsmittel frei schalten. Die K/D zeigt an wie viele Kills (Tötungen) und Deaths (Tode) man durch alle Spielrunden insgesamt hatte, ein Wert, der wichtig im Vergleich mit anderen Spielerinnen ist. Hier wird Konkurrenz und Wettbewerb untereinander geschürt; bei einer Niederlage wird auch der Vorschlag einer Verbesserung in den Gebieten Erfahrung und Punkte präsentiert.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich der Multiplayerteil von *Call of Duty: Black Ops 2* vor allem mit Themen des Wettbewerbs und der Konkurrenz auseinandersetzt. Vergleiche mit anderen Spielerinnen und das Zurschaustellen der eigenen Fähigkeiten sowie des vermeintlich machtvollen Selbst manifestieren sich innerhalb des Spiels und in dessen Aufbau und Gestaltung. Eingebettet ist dies in einen militärischen Rahmen, der zwar viel Freiheit in der Handlungsweise und Individualisierung verspricht, aber durch externe Mächte und Rahmenbedingungen beschränkt wird. Gewaltausübung spielt auch auf der Interaktionsebene eine Rolle. Trotz des Multiplayermodus findet eine Konzentration auf die Entwicklung des eigenen Avatars statt, welche auch nur waffentechnisch geschieht und keine Gestaltung oder Veränderung zulässt, so existieren auch nur männliche Charaktere im Spiel. Innerhalb

dieser Spielszenen ist ebenfalls zu erkennen, dass das Spiel immer wieder zum erneuten Austesten des Könnens anregt, so dass trotz kurzer Rundenzeiten (knapp 20 Minuten) häufig ein Flow-Erlebnis und suchartiges Verhalten entstehen kann.

6.2 Onur²² – ein Jugendlicher und sein Videospiel

Onur ist mit seinen fünfzehn Jahren ein ganz normaler Jugendlicher. Er wohnt mit seiner alleinerziehenden Mutter in einer eigenen Wohnung, geht regelmäßig zur Schule, trainiert nebenher und spielt Videospiele. Seine Mutter hat prinzipiell nichts dagegen, unterstützt sogar in Sachen Hard- und Software. Die Umgebung ist medial geprägt: großer Flachbildfernseher, DVD-Player, *Wii*, Laptop, PC und *Playstation 3* sind vorhanden. Wie und warum nutzt Onur Videospiele in seinem (familiären) Alltag? Diesen Fragen soll in den nachfolgenden Kapiteln nachgegangen werden.

6.2.1 Die Familie Cicek

Familie Cicek besteht in der beforschten Konstellation aus zwei Mitgliedern: Frau Cicek, der Mutter und den im Mittelpunkt der Untersuchung stehenden Onur, ihr Sohn. Frau Cicek ist zum Zeitpunkt der Forschung 39 Jahre alt, Onur wird im Verlauf des Forschungsprojektes 15.

Familie Cicek wohnt in einer Eigentumswohnung in einem Mehrgeschossgebäude, die noch abbezahlt werden muss. Die Familie lebt also in einer finanziell angespannten Situation. Die Wohnung befindet sich in einem relativ neuen Bau- und Gewerbegebiet in einem eingemeindeten Vorort einer Großstadt, direkt am Übergang zu Feldern und Wiesen. Frau Cicek ist diese Unabhängigkeit (Miete) sehr wichtig; außerdem möchte sie, dass ihr Sohn in einer „guten Gegend“ ohne schädliche Einflüssen aufwachsen soll.

Frau Cicek ist sehr kontaktfreudig und offen gegenüber dem Beobachter. Sie redet sehr bereitwillig über alle Themen und steht der Forschungsarbeit sehr positiv gegenüber, trotzdem wirkt sie manchmal gegenüber dem Aufnahmegerät etwas gehemmt. Viele interessante Gespräche gibt es nur als handschriftliche Notizen. Über sie entstand der Kontakt zu Onur. Frau Cicek arbeitet zur Zeit als Erzieherin und studiert nebenbei noch Pädagogik im dritten Semester, weshalb sie oft den ganzen Tag nicht zu Hause ist und Onur die Verantwortung für die Zubereitung des Essens oder das Putzen überlässt. Ihre Eltern, Schlosser und Hausfrau, haben sie streng

²² Die Namensangaben sind durch Äquivalente mit ähnlichem Bedeutungsgehalt ersetzt worden.

traditionell türkisch-muslimisch erzogen. Deshalb heiratete sie mit 18 Jahren ihren Mann, Herrn Cicek, mit 20 Jahren bekam sie ihr erstes Kind, ihre Tochter Funda. Nach zehn Jahren traditioneller türkischer Ehe trennte sie sich von ihrem Mann, Onur war gerade vier Jahre alt. Ihren Ex-Mann und die Beziehung zu ihm beschreibt sie als kühl. Die jetzige Eigentumswohnung bedeutet für Frau Cicek ein Stückchen eigene Freiheit, die sie weder in ihrer Kindheit noch in ihrem Eheleben hatte. Diese Freiheit weiterzuvermitteln ist ihr in ihrer Erziehung wichtig. Zur Entspannung schaut sich Frau Cicek gerne Filme auf DVD oder im Fernsehen an. Dazu haben sie im Wohnzimmer einen großen Flachbildschirmfernseher und ein großes Sofa. Diese Momente für sich sind ihr ebenfalls wichtig.

Die Tochter Funda, zum Zeitpunkt der Untersuchung 19 Jahre alt, lebte während ihrer Abiturzeit bei ihrem Vater in einer entfernten Großstadt. Der Vater ist ebenfalls im pädagogischen Sektor tätig und arbeitet mit Jugendlichen zusammen. Er hat eine neue Frau und zwei Kinder mit ihr. Die „Stiefmutter“ von Funda kam mit ihr nicht gut aus, es kam zu massiven Auseinandersetzungen, an deren Ende der Vater seine Tochter zum Auszug nötigte. Seitdem lebt sie bei ihrer Großmutter, der Mutter von Frau Cicek, die in der Nähe der Stadt des Vaters wohnt. Dazu kommt, dass der Vater keinen Unterhalt für Funda bezahlen will, die Sache geht gerade vor Gericht.

Onur lebt seit seinem vierten Lebensjahr bei seiner alleinerziehenden Mutter. Bevor sie in die eigene Wohnung zogen, lebten sie beide bei dem ehemaligen Freund von Frau Cicek. Er ist ein sehr höflicher Jugendlicher und zeigt seinen Respekt vor dem Beobachter, indem er ihn durchgehend Siezt, trotz mehrfacher Hinweise darauf, doch die informellere Anrede Du und den Vornamen zu verwenden. Er besucht die neunte Klasse einer integrativen Gesamtschule, die ganztags Unterricht anbietet. Die Mutter verortet die Schule in einem sozialen Brennpunkt, schickt ihn aber wegen dem Ganztagsbetrieb und dem dort angebotenen Essen dort hin. Neben der Schule geht Onur zwei bis drei Mal in der Woche zum Kung Fu – dort bekommt er vom Meister auch Nachhilfe in schulischen Fächern – und trägt Zeitungen aus, um sein Taschengeld aufzubessern. Sein Verhältnis zum Vater war lange Zeit in Ordnung, d.h. es gab regelmäßigen Kontakt und Besuche, bis die Situation zwischen seinem Vater und seiner Schwester eskalierte. Daraufhin brach er, auch aus Solidarität mit der Schwester, jeglichen Kontakt zum Vater ab. Die beiden, Bruder und Schwester, pflegen also ein normales bis gutes geschwisterliches Verhältnis. In der Beziehung zu seiner Mutter befindet er sich noch in einer abwägenden Phase. Welche Rolle soll er einnehmen: die des selbstständigen Jugendlichen oder doch noch die des Kindes? Soll er gar der Beschützer und „Mann im Haus“ werden? Neue Freunde der Mutter

begutachtet er sehr genau und gleicht sie mit seinem Bild von Männern ab – ein Mann muss sich seiner Aussage nach um die Frau kümmern, er muss eine Arbeit haben, aber nicht nur im Büro herumsitzen. Während der Erhebungsphase von Juni bis September hat Onur eine Beziehung zu einer Klassenkameradin, die mit ihm eine Exkursion nach London gemacht hat. Diese endet jedoch auch während der Erhebungsphase – kurz bevor Onur seinen neuen PC bekommt. Onurs Zimmer ist sehr schlicht gestaltet. Ein Bett, eine Ausziehcouch, ein Schrank und ein Schreibtisch stehen in dem kleinen Raum. Keine Poster oder andere Bilder hängen an der Wand, die Couch ist mit Kleidern und anderen Gegenständen bedeckt, wie es häufig bei adoleszierenden Jungmännern vorkommt. Auf dem Schreibtisch steht nach dem ersten Termin im Juni der Fernseher aus dem Wohnzimmer (die Mutter hat sich einen neuen gekauft) und die Playstation sowie unter dem Tisch der neue PC.

6.2.2 Feinanalyse Mutter-Sohn Verhältnis

Zur Analyse des Mutter-Sohn Verhältnisses wird eine Interaktionsszene nach Oevermanns objektiver Hermeneutik (vgl. dazu Oevermann u.a. 1979 und Wernet 2009) ausgewertet. Ziel ist es, den „latenten Sinn“ (Oevermann u.a. 1979, S.354) einer familiären Interaktion zu erfassen, d.h. die Interaktion in ihren Äußerungen und Handlungen akribisch und objektiv zu betrachten und die vielleicht unbewusst artikulierten Botschaften und Sinnstrukturen zu entschlüsseln. Der Text ist Text und nicht an die „Motive und Intentionen der Handelnden“ (Wernet 2009, S.18) geknüpft. Dabei sind vor allem fünf Direktiven wichtig: „(1) *Kontextfreiheit*, (2) *Wörtlichkeit*, (3) *Sequenzialität*, (4) *Extensivität* und (5) *Sparsamkeit*“ (Wernet 2009, S.21). Kontextfreiheit bedeutet die Auslassung jeglichen Kontextes innerhalb der Analyse der Sequenz. Erst soll der Text mit Hilfe solcher kontextfreien Gedankenexperimente erschlossen und umfassend betrachtet werden, später kann der eigentliche Kontext hinzugezogen werden (vgl. ebd. 2009, S.21ff.). Die Wörtlichkeit ist ein Mittel der Kontextfreiheit. Alle Wörter müssen begutachtet werden und in die Interpretation mit einfließen, das Ziel ist die Herausarbeitung der latenten, nicht der intentionalen Sinnstruktur der Äußerung (vgl. ebd. 2009, S.23ff.). Die Sequenzialität schreibt in der Praxis die Interpretationsreihenfolge der textlichen Basis vor. Wort für Wort oder Satz für Satz wird einzeln interpretiert. Ein vorschnelles Vorgehen auf der Suche nach Bedeutungen im weiteren Text kann sich als kontraproduktiv im Erfassen der einzelnen Aussagen im Text erweisen (vgl. ebd. 2009, S.27ff.). Die Extensivität wirkt auf zwei Ebenen. Einmal auf der Ebene des gesamt erfassten Datenmaterials. Dort stellt sie die Prämisse, dass nicht alles Material analysiert werden muss. Daran anschließend befasst sie sich mit den ausgewählten Sequenzen. Das Ziel ist. diese bis ins letzte

Detail „auszuinterpretieren“ (ebd. 2009, S.34). Alle möglichen Lesarten eines Satzes oder einer Sequenz sollen offen gelegt sein (vgl. ebd. 2009, S.32ff.). Die Sparsamkeit am Ende der Prinzipien ist die Quintessenz aller fünf. Es ist die Verpflichtung dem Text gegenüber. Es dürfen nur Lesarten und Interpretationen entstehen, die aus dem Text hervorgehen und durch ihn begründet und belegt werden können (vgl. ebd. 2009, S.35).

Es soll nun eine Sequenz einer familiären Interaktion zwischen Onur und seiner Mutter genauer interpretiert werden. Der Rahmen der Szene ist während eines Gesprächs der Mutter mit dem Beobachter am ersten Kontakttag. Es findet in der Küche statt, Onur spielt im Wohnzimmer mit der Playstation.

Transkript (Audioaufnahme ist in Anhang II.B):

Transkriptionssystem:

(?) = fragende Intonation

(TEXT) = nicht sprachliche Ereignisse

(...) = Pause, Punkteanzahl zeigt Länge an

Interviewer: Philipp Schumacher; Person 1: Onur Cicek; Person 2: Frau Cicek

Person 2: ja (?)

Person 1: darf ich mir ein brötchen machen (?)

Person 2: ja hier (zeigt auf die Brötchen und reicht sie weiter)

Person 1: dankeschön

Interviewer: muss ers doch selber machen (lachen)

Person 2: natürlich muss ers selbst machen

Person 1: ich habs nie einfach gehabt

Interviewer: was heisst das (?)

Person 1: ich hab nie was bekommen von mama (lachen)

Person 2: seit wann hab ich dir kein brot mehr geschmiert für die schule

Person 1: oh wie lang ist das her (?)

Person 2: (lachen)

Interviewer: (lachen)

Person 1: seit locker mal sechs

Person 2: zweites schuljahr (?)

Person 1: sechs sechs sechs jahren sechs jahren (?)

Person 2: zweites schuljahr drittes schuljahr (?)

Person 1: sechs jahren hast kein brot mehr geschmiert (...)

Person 2: ja das hat ja auch en grund

Person 1: auch so nicht [Person 1 geht aus dem Raum]

Person 2: (lachen) ja also ich-i leg schon da viel wert da drauf das er selbstständig ist weil ähm ich kann nicht alles hier machen das geht einfach nicht und irgendwann muss er auch mal auf seinen eigenen füssen stehen das ist für mich fakt er

muss auch mal lernen die waschmaschine anzuschmeißen er muss auch mal lernen äh ein hemd zu bügeln das sind so wichtige sachen für mich auch wenn wir ne türkische familie sind er muss das lernen ich hab kein bock irgendwie das er ein pascha wird

Interviewer: hmm

Person 2: und das er seine frau terrorisiert irgendwann die arme frau heh (lachen)

Es folgt die Analyse der Sequenz mit Berücksichtigung der fünf Aspekte von Wernet (vgl. Wernet 2009, S.21):

Person 2: ja (?)

Das fragende Ja deutet auf eine Störung hin. Es signalisiert Aufmerksamkeit für die außen stehende Person, gleichzeitig ist es auch ein Hinweis für diese Person, dass sie stört. Dieses Ja kann auch zu Anfang eines Gespräches stehen, in beiden Fällen ändert sich die Fokussierung der Person vom gerade Ausgeführten auf etwas anderes.

Person 1: darf ich mir ein brötchen machen (?)

Die andere Person hat ein Bedürfnis und äußert dieses. Das „darf“ in diesem Satz deutet auf Unterwürfigkeit oder Unterordnung hin. Es muss um Erlaubnis gefragt werden, um etwas zu Essen zu bekommen, sogar wenn die andere Person nicht einmal in den Prozess involviert ist, d.h. die fragende Person sich selbst das Brötchen zubereitet.

Person 2: ja hier (zeigt auf die Brötchen und reicht sie weiter)

Die zweite Person gibt erst die Erlaubnis und fügt sich dann in den Prozess ein, in dem sie die Brötchen weiterreicht. Das Hierarchieverhältnis schmälert sich dadurch, ist aber nicht ganz verschwunden. Hilfestellung wird gewährt, damit Person 1 mit der Situation zufrieden ist.

Person 1: dankeschön

Das „dankeschön“ ist eine höfliche Formel, um die Hilfestellung durch das Anreichen der Brötchen und die Erlaubnisvergabe zu honorieren. Außerdem wird die Stellung von Person 2 als Leitfigur gefestigt.

Interviewer: muss ers doch selber machen (lachen)

Es meldet sich eine dritte Person zu Wort, der Interviewer, der die Situation kommentiert. Das „doch“ deutet darauf hin, dass zuvor ein Versuch stattgefunden hat, die Aufgabe der Essenszubereitung anderen Personen oder sogar Person 2 zuzuschieben. Diese Aussage stellt auch eine Provokation für

beide Personen dar, beide müssen reagieren. Das Lachen am Ende soll die Schärfe der Äußerung zurücknehmen und dämpfen.

Person 2: natürlich muss ers selbst machen

Zuerst antwortet Person 2 auf die Äußerung des Interviewers und stellt die Aufgabenverteilung klar. Person 1 „muss“ es ohne Zweifel selber machen. Das „natürlich“ unterstreicht dies eindeutig. Person 2 lässt Person 1, männlich, keine andere Wahl. Die Hierarchien und Ordnungsverhältnisse sind wieder hergestellt.

Person 1: ich habs nie einfach gehabt

Dieser Zustand scheint schon länger zu herrschen, d.h. Person 1 muss schon seit langem für sich selbst sorgen, beklagt diesen Zustand aber in diesem Ausspruch. Der Kontext der Essenszubereitung wird verlassen und die Problematik generalisiert. Es lässt sich ein Vorwurf an Person 2 bzw. an das bisherige Leben herauslesen. Vielleicht aber auch ein ironischer/sarkastischer oder humoristischer Kommentar?

Interviewer: was heisst das (?)

Der Interviewer fragt genauer nach, was das zu bedeuten hat. Hier kann einerseits Interesse der Fragegrund sein oder das Ziel, Konfrontation zu provozieren.

Person 1: ich hab nie was bekommen von mama (lachen)

Jetzt sind die Verhältnisse klar, in denen sich diese Interaktion abspielt: es geht um Mutter und Sohn. Der Sohn beklagt sich hier über die fehlende ernährungstechnische oder materielle Zuwendung der Mutter. Er bekommt nichts von ihr geschenkt, alles muss er sich selbst erarbeiten (Brötchen selber schmieren). Das „nie“ zeigt den zeitlichen Faktor. Er hat nach seinem Empfinden noch nie etwas bekommen von seiner Mutter.

Person 2: seit wann hab ich dir kein brot mehr geschmiert für die schule(?)

Die Mutter geht nicht auf den Vorwurf ein, bzw. verteidigt sich nicht, sondern unterstützt die Äußerung des Sohnes. Sie gibt diesen Fakt zu, fragt den Sohn sogar noch mal zur Präzisierung darüber aus. Ihr Kontext des „ich hab nie was bekommen von mama“ bezieht sich nur auf das Pausenbrot. Ob der Sohn nur diesen Kontext im Sinn hat?

Person 1: oh wie lang ist das her (?)

Der Sohn übernimmt den Kontext der Mutter, versucht, ihr zu helfen und überlegt, wie lang es her ist, dass seine Mutter ihm ein Pausenbrot für die Schule mitgegeben hat. Er kommt aber zu keinem Ergebnis.

Person 2: (lachen)

Die Mutter lacht, ob der absurden Situation mit dem Interviewer? Oder der Verlegenheit des Sohnes?

Interviewer: (lachen)

Der Interviewer erwidert dieses Lachen, Höflichkeit könnte das Motiv sein.

Person 1: seit locker mal sechs

Der Sohn setzt zur Antwort an. Das „locker“ ersetzt hier ein mindestens und macht den langen Zeitraum deutlich, seit dem seine Mutter ihm schon keine Brote mehr schmiert.

Person 2: zweites schuljahr (?)

Mutmaßungen der Mutter führen zum zweiten Schuljahr. Sie weiß es nicht genau und formuliert daraus eine Frage, unterbricht dabei den Gedanken ihres Sohnes.

Person 1: sechs sechs sechs jahren sechs jahren (?)

Dieser versucht, seinen Gedanken weiterzuführen, setzt erneut an. Seit sechs Jahren muss er seine Brote alleine schmieren.

Person 2: zweites schuljahr drittes schuljahr (?)

Die Mutter unterbricht wieder, will sich nicht auf einen Zeitraum festlegen, fragend wendet sie sich an ihren Sohn.

Person 1: sechs jahren hast kein brot mehr geschmiert (...)

Er liefert die Antwort: die Mutter hat ihm seit sechs Jahren kein Brot mehr geschmiert. Der Kontext des Pausenbrots fällt dabei unter den Tisch.

Person 2: ja das hat ja auch en grund

Hier verteidigt sich die Mutter erstmals gegenüber dem Vorwurf ihres Sohnes und verknüpft diese Situation des selbstständigen Brote schmierens mit einem nicht ausgeführten Grund. Sie scheint einen Grund dafür zu haben, warum sie ihren Sohn das selbst machen lässt.

Person 1: auch so nicht [Person 1 geht aus dem Raum]

Das „auch so nicht“ steht dafür, dass die Mutter ihm neben den Pausenbroten

auch keine Brote zu anderen Anlässen schmiert. Er muss alles alleine bewerkstelligen. Er wirft ihr diesen Vorwurf erneut an den Kopf und verlässt den Raum.

Person 2: (lachen) ja also ich-i leg schon da viel wert da drauf das er selbstständig ist weil ähm ich kann nicht alles hier machen das geht einfach nicht und irgendwann muss er auch mal auf seinen eigenen füßen stehen das ist für mich fakt er muss auch mal lernen die waschmaschine anzuschmeißen er muss auch mal lernen äh ein hemd zu bügeln das sind so wichtige sachen für mich auch wenn wir ne türkische familie sind er muss das lernen ich hab kein bock irgendwie das er ein pascha wird

Seine Mutter lacht über die letzte Zurechtweisung, sie weiß sich in der überlegenen Position. Dann erläutert sie den Grund für das Auslassen der Pausenbrote. Selbstständigkeit ist für sie eine wichtige Eigenschaft, um einerseits sie selbst zu entlasten und um ihm sein Rüstzeug, vor allem haushaltstechnisch, für die Zukunft mitzugeben. Interessant ist der Hinweis auf die türkische Herkunft der Familie. Sie will nicht, dass ihr Sohn zu einem Pascha wird, eine Erfahrung die sie anderswo erlebt hat? Er muss das lernen, das ist ihr wichtig, und deshalb ergreift sie solche Erziehungsmaßnahmen.

Interviewer: hmm

Ein Ausdruck dass der Interviewer sie verstanden hat.

Person 2: und das er seine frau terrorisiert irgendwann die arme frau heh (lachen)

Die Mutter hat Angst, dass ihr Sohn Frauen, insbesondere seine eigene, durch türkisches Paschatum ausbeuten könnte und empfindet Mitleid mit dieser Frau, bzw. mit allen Frauen die in solchen Zuständen leben.

Das Verhältnis von Onur zu seiner Mutter ist zwiegespalten. Respekt und Anerkennung für die Magna Mater stehen im Gegensatz zum rebellischen Versuch der Ablösung und zum Prozess des Hinterfragens ihrer Erziehungsmethoden. Ein leichter Vorwurf seitens Onurs ist nicht zu übersehen, die Mutter hat aber ihren Plan der Erziehung zur Selbstständigkeit und zieht diesen durch. Sie will nicht, dass ihr Sohn zu dem Mann wird, der vielleicht ihr eigener Mann war und ist. Die Hierarchieverteilung ist dabei klar. Die Mutter steht über dem Sohn, auch wenn dieser langsam an diesem Gebilde rüttelt, sich gleichzeitig aber unterwirft und die Regeln akzeptiert.

6.2.3 Onur TAT

Die schematische Auswertung stellt heraus, dass die Beschäftigung mit Männern, Vätern und ihrem Verhalten am häufigsten auftritt: bei den Bildern 3BM, 4, 6BM, 10, 12M, 13MF und 20. So ist in der Geschichte zum Bild 3 das Fehlen des Vaters durch seinen Tod Ausgangspunkt für das Leid der Mutter und ihrer Tochter. Der Freund der Tochter fungiert dabei als männlicher Aggressor gegenüber der Tochter, der sie letztendlich in den Tod treibt. Der männliche Freund tritt erneut in der Geschichte 20 auf, wieder als handgreiflicher Unterdrücker. Diese Geschichte wiederholt sich ähnlich in der vierten Geschichte. Dort tritt der Vater direkt als gewalttätiger Mann auf, der durch sein Verhalten sterben muss. Die Mutter-Tochter Beziehung scheitert diesmal aber nicht, sondern erbringt durch Zusammenhalt und Generationenhilfe Erfolg im Leben. Diese enge Beziehung wird vom Tod der Mutter erschüttert, die Tochter kennt nur einen Ausweg: den Tod. Hier zeigt sich eine starke Fokussierung auf die Beziehung zur Mutter. Auch in Geschichte sechs fehlt der Vater, der hier aber durch äußere Umstände verstorben ist. Hier rettet wieder die enge Kind-Mutter-Beziehung aus der Krise, gleichzeitig wird das Schicksal am Fehlen des Vaters und Mannes schuldig gesprochen. Die Geschichten 10 und 13 zeichnen ein Bild des Mannes und Vaters, der erst als fehlerhaft und problembelastet dargestellt wird, sich dann aber retten kann. Dennoch scheint dieser Charakterwechsel in Geschichte 10 nicht bei der Erziehung des Sohnes helfen. Der Sohn wird selbst zum Problemfall, die Eltern wissen sich nicht mehr zu helfen, doch auch externe Hilfe bringt keine Besserung. Interessant im Hinblick auf das Männerbild ist auch Geschichte 12. Hier wird zum Ausdruck gebracht, dass die Tochter, bzw. Enkelin nicht so werden will wie ihre Vorfahren. Dies deutet eine Abwendung vom Dasein der männlichen Verwandten an. So eine Befreiung findet auch in Geschichte zwei statt, wo Bildung als Chance der eigenen Emanzipation gesehen wird. Dabei tritt die Familie allerdings in einer helfenden Funktion auf.

Erfolg im Leben ist ein zweiter wichtiger Punkt in den Geschichten von Onur. Dieser Erfolg, im Leben und in der Liebe, gelingt meist durch Übung und Arbeit: bei den Bildern 1, 2, 16, 18BM und 19 ist dies der Fall. Nur durch die Arbeit an sich selbst erlangt man Anerkennung und Reichtum. Dies kann entweder selbst gesteuert ablaufen (Bild 1; Bild 18), oder durch externe Hilfestellung (Bild 2 Familie; Bild 16 Schwester; Bild 19 Freunde) realisiert werden. Wichtig ist hier vor allem Bild 16, bei dem der Proband eine Geschichte an Hand eines weißen Blattes erfinden musste. Dort schildert er eindrücklich die innige Beziehung zwischen Geschwistern, die dann beide erfolgreich durchs Leben gehen.

Betrachtet man die Kontexte und Situationen, in denen die Geschichten stattfinden, so fällt auf, dass sich sehr viele im familiären Rahmen abspielen. Deshalb ist es interessant, die Vater-Kind und Mutter-Kind Verhältnisse darin zu betrachten.

Die Vater-Kind Beziehung wird in verschiedenen Geschichten deutlich: Bild 3BM, Bild 4, Bild 6 BM, Bild 7BM, Bild 10, Bild 12, Bild 15 und Bild 19. Es gibt dabei verschiedene Fälle. Der Vater fehlt wegen externen und nicht beeinflussbaren Umständen (Bild 3; Bild 6, Bild 12, Bild 15) oder der Vater fehlt aus einem selbstverschuldeten Grund, wie Aggressivität (Bild 4). Andere Bilder deuten die Sehnsucht nach dem Vater an (Bild 6; Bild 15; Bild 19) sowie das Bedürfnis nach einer Art Männerfreundschaft, die im Bild 20 durch das medial geprägte Bild des Angelns als Vater-Sohn Beschäftigung beschrieben wird. Gleichzeitig wird aber auch eine Abwendung vom Vater deutlich, die Personen in den Geschichten wollen nicht so werden wie sie, oder werfen ihnen das Ausleben des gleichen Schicksals vor (Bild 6; Bild 10). Wichtig ist in diesem Zusammenhang das Bild 7. Dort verändert Onur das Geschlecht der zweiten Person, es handelt sich in der Geschichte um eine Frau, und umgeht dort die Vater-Sohn Beziehung, die diesem Bild zu Grunde liegt (vgl. Revers 1973, S.123). Wurde dort versucht, diesem Thema aus dem Weg zu gehen?

Das Verhältnis zwischen Mutter und Kind ist ebenfalls in den Geschichten artikuliert. Die Mutter erscheint dabei als Ankerpunkt und Verderbnis zugleich. In Geschichte zwei ist die Mutter ein wichtiger Faktor, um aus dem ärmlichen Leben auszubrechen, in Geschichte vier wird die Beziehung aber noch deutlicher. Dort fungiert die Mutterbeziehung als Halt im Gegensatz zum Verlust des Vaters, aber auch als Verderbnis. Eine zu enge Beziehung wird beschrieben, die nur durch den Tod beider gelöst werden kann. So tritt in Geschichte fünf die Mutter als herrische Macht auf, die der Tochter sogar noch nach dem Tod Schuldbewusstsein einflößt. Die Ambivalenz zwischen Bedürfnis nach und der Ablösung von Frauen (ebenfalls Bild 19) ist in diesen Geschichten deutlich. Ein Isolationsgefühl innerhalb der Familie durchsetzt alle Geschichten.

Die letzten beiden Punkte schwingen in fast allen Geschichten mit, manifestieren sich jedoch in manchen deutlicher. Einerseits ist da die Angst vor schädlichen Einflüssen. Die Spannweite ist groß: von Drogen (Bild 3; Bild 20), Rauchen (Bild 8), Alkohol (Bild 10) oder feindlich gesinnten Personen (Bild 3; Bild 20). Zum Anderen findet dort etwas Wichtiges statt, denn Onur zeigt die Übertragbarkeit der erfundenen Geschichten auf sein reales Leben. In Geschichte 15 steht der Gerechtigkeitssinn der Hauptperson im Vordergrund, der eigene moralische Prinzipien vor den staatlich geregelten Gesetzen ansetzt, diese aber durchaus respektiert. Nach der Geschichte versucht Onur, seine

eigenen moralischen Vorstellungen mit den in Deutschland herrschenden Regelungen in Einklang zu bringen, in dem er ein Gespräch über illegale Downloads und deren Bestrafung im Vergleich zu Tötung anbringt. Diese Aushandlungsversuche um Moralität und Werte bzw. die Anerkennung und gleichzeitige Hinterfragung eines Rechtsrahmens finden sich ebenfalls in den Geschichten 14 und 20.

6.2.4 Onurs Umgang mit Videospielen

In der Woche verbringt Onur, eigenen Angaben zufolge, sechs Stunden mit Videospielen. Fast ausschließlich spielt er *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch 2012). An „Doppel-EP Wochenenden“, Wochenenden, an denen es pro absolviertem Mehrspielerspiel mehr Erfahrungspunkte (EP) gibt als sonst, spielt er dementsprechend mehr. Auch bis spät in die Nacht hinein, berichtet er während des ersten Treffens. Dieses Aufbleiben verärgert seine Mutter sehr. Die *Playstation 3*, auf der er das Spiel spielt, hat er mit zwölf Jahren zu Weihnachten von seiner Mutter bekommen, ein Jahr vorher bekam er die *Wii*. Doch auch mit dem PC hat er Erfahrung, er zeigte sogar suchtähnliche Tendenzen beim Online-Rollenspiel *Metin 2* (Webzen/Ymir 2006), bis seine Mutter ihm wegen der Verschlechterung seiner Noten den Computer wegnahm. Während des Erhebungszeitraums (29.06. bis zum 16.09.2013), bzw. am Ende der Sommerferien ereignete sich ein ähnliches Szenario: da Onur beim nächtlichen Spielen zu laut wurde sowie auf Beschwerden seiner Mutter nicht reagierte, nahm sie ihm die Geräte weg. Erst zu Anfang des zweiten Forschungsbesuches bekam er sowohl PC als auch *Playstation 3* zurück.

Es kann also behauptet werden, dass Onur zu Hause größtenteils das Medium Videospiel nutzt. Mit seiner Mutter schaut Onur ab und zu Filme an, meist geht dabei aber der Impuls von der Mutter aus. Durch das gemeinsame Anschauen von Filmen soll eine soziale Situation generiert werden, die es erlaubt, den Sohn besser kennen und verstehen zu lernen, indem man Zeit miteinander verbringt. Hier erkennt man klar die soziale Komponente, die die gemeinsame Medienrezeption hervorrufen soll.

Trotzdem bleibt die Frage, warum Onur so gerne Videospiele und gerade *Call of Duty: Black Ops 2* spielt. Was macht sowohl das Medium als auch das spezifische Spiel für ihn so attraktiv? Diesen Fragen soll im Folgenden nachgegangen werden.

Rezeptionsprozesse sind nach Charlton und Neumann bzw. Neumann-Braun (vgl. Charlton/Neumann 1986 bzw. Charlton/Neumann-Braun 1992) eingeteilt in vier Phasen, die in Kapitel 4.1 genauer erläutert wurden. Diese Abschnitte innerhalb der Rezeption sollen als Basis für die Betrachtung der Videospielnutzung Onurs dienen und seinen Rezeptionsprozess dokumentieren. Dabei sollen die Ergebnisse aus den

vorangegangenen Kapiteln (Kapitel 6.2.3 Onur TAT, 6.2.2 Feinanalyse Mutter-Sohn Verhältnis, 6.1.1 Videospielanalyse) miteinbezogen werden, um ein detailliertes Bild zu ergeben.

Der Einstieg in die Rezeptionssituation geschieht während der Erhebung bei Onur meist aufforderungslos, d.h. ohne direkte Spielaufforderung des Forschers. Er nutzt sogar die Forschungssituation, um eine Rechtfertigungsgrund für seinen Spielekonsum während der Zeit der eigentlichen Disziplinarmaßnahme zu haben. Schließlich kann die Mutter gar nichts gegen die Nutzung von Videospielen sagen, wenn dies im Rahmen einer Forschungsarbeit geschieht, der sie zugestimmt hat. Ihr Verbot wird haltlos, da hier der Besuch des Forschers einen anderen Rahmen vorgibt. Auf der direkten sozialen Ebene hat diese Nutzung aber auch den Zweck, sich selbst aus dem familiären Bund zu isolieren, seine eigene Position innerhalb derselben zu definieren und sich gegen die Mutter abzusetzen. Dies kann als eine Art rebellischer Akt gedeutet werden, da die Mutter das Spielen billigen muss, aber gleichzeitig auch Konfliktsituationen betreffs der zeitlichen und emotionalen Intensivität entstehen, die Onur dem Videospiel und weniger seiner Mutter widmet. Die Abkapselung von seiner Mutter und anderen Erwachsenen ist in der Phase der Adoleszenz allerdings auch wichtig und völlig normal (vgl. Havighurst 1976, S.55).

Gleichzeitig ist Onurs Spielerei auch eine Möglichkeit der sozialen Vernetzung. Innerhalb des Videospiels interagiert Onur meist nur mit Freunden, die er zum Großteil auch aus dem realen Umfeld kennt. Darüber stellt er sozialen Kontakt zu seiner Peer-Gruppe her, der sich auch in Gesprächen und Handlungen außerhalb des virtuellen Raumes auswirkt. So werden bestimmte Spielszenen und besonders gelungene Manöver zu Themen im schulischen Alltag. Das Mitreden-können und das gemeinsame Erleben und Durchstehen von Konfliktsituationen stehen hier im Vordergrund; beide Faktoren sind notwendig, um eine gelungene Beziehung zu Gleichaltrigen aufbauen zu können. Aufschlussreich ist in Onurs Fall die Auseinandersetzung mit den virtuellen bzw. realen Spielkameraden. Freundschaftsanfragen über das *Playstation 3*-Netzwerk von Fremden nimmt Onur prinzipiell nicht an; er spielt meist nur mit Freunden im Team. Diese Befangenheit gegenüber fremden Personen äußert sich auch in den Geschichten des TATs. Der soziale Aspekt des Spielens scheint Onur sehr wichtig zu sein, obgleich rein sprachlich und teilweise auch spielerisch nicht zimmerlich miteinander umgegangen wird. Beleidigungen, den Anderen in den Rücken schießen und Angebereien prägen den Umgang miteinander. Während der Untersuchungsphase wurde Onur in einen Clan, eine Vereinigung von Spielerinnen, aufgenommen. Clans können in Ligaspielen

gegeneinander antreten und sich so, ähnlich wie in der Bundesliga für Fußball, positionieren. Diese Clans werden von einer ganz eigenen Dynamik der Sozialität beherrscht und motivieren durch Clan-Verpflichtungen zum Üben und Weiterspielen. Mitglied eines Clans zu sein bedeutet auch, zu repräsentieren; es ist eine Ehre, aber auch eine Pflicht gegenüber den anderen Mitgliedern (zum gemeinschaftlichen Spielen vgl. Bottel 2013 und Witting 2013 und insbesondere Witting 2013, S. 180f.). So gelingt trotz angelegter Fixierung des Spiels auf den Einzelavatar eine gewisse Form der sozialen Gruppenbildung, die für Jugendliche oft ebenso real ist wie ihre Einbindung in einen nicht-virtuellen Freundeskreis, aber auch Ersatz für das Fehlen eines solchen sein kann. Im Idealfall, wie bei Onur, überschneiden sich beide Kreise zumindest in einigen Punkten und verhelfen so zu einem stabilen Stand bei der Persönlichkeitsentwicklung während der Adoleszenzphase.

Innerhalb des Spielprozesses bietet *Call of Duty* viele Möglichkeiten der Aneignung und damit der Persönlichkeitskonstitution. Die großen Überthemen des Spiels, Konkurrenz und Wettbewerb, sind auch für Onur wichtige Sujets, für deren Erreichen er auch im realen Leben arbeitet. Nicht nur unter seinen Freunden will Onur sich als erfolgreich beweisen, daher übt er schon seit langem so genannte Trick Shots (→Glossar), die er auf einem eigenen Youtube-Kanal veröffentlicht und so der Öffentlichkeit außerhalb seines Freundeskreises zugänglich macht²³. Diese Trick Shots sind schwer umzusetzen, eine gute Hand-Augen-Koordination ist wichtig, um diese Kunststücke zu vollführen. Onur fühlt sich dabei in seinem Körper bestätigt (vgl. dazu Körpererleben als Aufgabe der Adoleszenz bei Havighurst 1976, S.51); bei Erfolg steigt die Motivation, das Spiel weiterzuspielen enorm (vgl. dazu den pragmatischen Funktionskreis bei Fritz 1997, S.190). Gleichzeitig versucht er, eine Rolle in seinem Freundeskreis zu besetzen und für sich zu definieren. Da alle dieses Spiel spielen, wird es auch dafür verwendet, größtmögliche Anerkennung zu bekommen. Dieses Streben nach Anerkennung und Erfolg im Spiel, der sich nur durch Üben einstellt, greift differenziert in den Rezeptionsprozess ein. Erweist man sich als erfolgreich, sowohl strategisch-taktisch als auch künstlerisch, spielt man gerne weiter. Sind die Gegner aber besser und droht es Onur, das Spiel zu verlieren, dann erfolgt ein Rezeptionsabbruch: Das Spiel wird beendet und ein neues gestartet. In solchen Fällen versucht Onur, sich dafür zu rechtfertigen, er entschuldigt sich und sein „Versagen“ vor dem Beobachter. Meist diffamiert er dabei die gegnerischen Spielerinnen sprachlich als Betrüger oder Camper (→Glossar), bezichtigt sie also der Schuld an seiner Niederlage.

²³ Das Spiel lässt sich direkt mit dem Videonetzwerk Youtube verbinden, um solche Spielvideos schnell und einfach zu publizieren. Aus Gründen des Schutzes der Persönlichkeitsrechte soll in dieser Arbeit der Kanal von Onur nicht angeführt werden.

Gleichzeitig scheint er aber auch seine eigenen moralischen Prinzipien im Videospiel anzuwenden; so meldet er beispielsweise ein anzügliches Spielerbild, das ihm auffällt. Im Spiel ist es Onur wichtig, fair und moralisch vertretbar mit den anderen umzugehen, ein Verhalten, das er auch außerhalb der virtuellen Welt zeigt. So äußert er sich empört über andere Zeitungsausträger, die ihre Zeitungen nur sammeln oder entsorgen, statt sie auszuteilen. Im Prozess, sich ein eigenes Werteinventar und ein ethisches System anzueignen, kann das Videospiel ihm in manchen Bereichen helfen, diese anzuwenden und auszutesten, um sie dann beispielsweise mit dem größeren Rahmen des Grundgesetzes abzugleichen. Interessant ist hier, dass nicht das Videospiel mit seiner Moral der Gewalt auf Onur einwirkt, sondern dieser Transfer in die andere Richtung stattfindet. Er begegnet dem Spiel mit seinen eigenen Wertevorstellungen und transferiert diese auch in das Spielgeschehen.

Am Ende der Medienrezeption, bzw. der Teilrezeption, wird das gerade erlebte Medienhandeln in die eigene Biographie, Lebenssituation und den Prozess der Identitätsentwicklung integriert. Für Onur derzeit von großer Bedeutung ist die Definition männlicher Rollen, bzw. seiner eigenen männlichen Rolle. Dies merkt man nicht nur in der Betrachtung des TAT, sondern auch in freien Gesprächen mit ihm. Die fehlende direkte Interaktion mit dem Vater, die auf Grund des konfliktbehafteten Vater-Tochter-Verhältnisses noch geringer geworden ist, kann ihn nicht mit einem positiven Rollenvorbild versorgen. Die Rolle des Mannes betrachtet er im TAT meist als fehlerbehaftet; häufig sind Männer auch Verursacher von Leid, Diese Männer sind nicht vorbildhaft für ihn, er versucht, sich in seiner männlichen Rolle zu emanzipieren – auch von der Mutter, die einerseits Selbstständigkeit verlangt und dennoch immer anwesend und investigativ tätig ist, bis hin zur telefonischen Überwachung, wie sie in einem Interview schildert.

Onurs Bild von Männern ist stark handlungsgeprägt. Ein Mann muss handwerklich begabt sein und sollte nicht nur Bücher lesen. Ganz wichtig ist auch, dass er sich mit Videospielen auskennt. Woher diese Vorstellungen stammen, kann nur erahnt werden. So war beispielsweise einer der früheren Freunde seiner Mutter handwerklich unbegabt und machte sie, allerdings nicht nur durch seine Ungeschicklichkeit, unglücklich.

Ein positives Vorbild ist Onurs Nachbar, mit dem er sich sehr verbunden fühlt. Dieser hat mit ihm zusammen seinen neuen Computer konfiguriert, entwickelt und auch konstruiert. Er kennt sich mit Technik aus und könnte als Rollenvorbild in Frage kommen.

Allerdings entwickelt Onur die meisten seiner Männlichkeitsvorstellungen anhand der virtuellen Welt des Videospiele. Dieses ist sein Verhikel, um vom Jungen zum Mann zu reifen und um Ansichten, Moral und Werte, aber auch Mechanismen des Lebens zu erlernen und auszutesten.

Auch die Werbeindustrie trägt zur Betonung der Wichtigkeit von technischen Fähigkeiten in punkto Männlichkeitskonstruktion bei. In den medialen Darstellungen rund um Videospiele dient der weiße, männliche und erwachsene Prototyp-Spieler als Werbeträger und wird damit zum Orientierungspunkt.²⁴

Dies ist natürlich insofern problematisch, als dass das Rollenangebot ein stark soldatisch und auf gewalttätige Konfliktlösung hin ausgerichtetes Angebot ist, was sich auch negativ auf die Persönlichkeitsentwicklung auswirken kann. So eine Entwicklung kann beispielsweise von Seiten seiner Mutter nicht erwünscht sein.

Was hat also seine Mutter dazu bewogen, ihm ausgerechnet dieses Spiel zur Verfügung zu stellen? Frau Cicek weiß beispielsweise um die verschiedenen Bewertungen des Spiels und ist auch mit ihrem Sohn in dessen Bewertung nicht einer Meinung. Sie begründet ihre Entscheidung für den Kauf dieses Spiels damit, dass sie ihn vor anderen schädlichen Einflüssen fern halten möchte. Ihre Mutterrolle stellt sie gegen die der Pädagogin. Sie will wissen, was ihr Kind macht und möchte ihrem Sohn nichts verbieten, da sie fürchtet, dies dann heimlich und unkontrolliert trotzdem zu tun. So lässt sie ihm aber auch keinen Raum zur Auflehnung, es bleibt nur das Videospiele als Ort des Aggressionsabbaus, das er dann manchmal exzessiv und emotional betreibt, um nicht vorhandene Konfliktsituationen mit der Mutter heraufzubeschwören und auszugestalten. Gerade am Wochenende, wenn sie beide daheim sind, finden diese provozierenden Aktionen statt. Die Feinanalyse der Interaktionsszene zeigt den Versuch, sich von der Mutter abzulösen, beide Gesprächsteilnehmerinnen bleiben jedoch in ihren ambivalenten Rollen gefangen. Die Mutter wünscht zwar eine Stärkung von Onurs Selbstständigkeit, versucht aber trotzdem, Kontrolle über ihn zu behalten; während, Onur die Mutter zwar als Halt und Stütze betrachtet, aber sie eben auch zur Gegnerin stilisiert. Die Beschäftigung mit dem Videospiele kann diese Prozesse anstoßen, aber auch schnell einfrieren oder gar ganz einstellen.

²⁴ Betrachtet man die neuen Werbespots für die nächste Konsolengeneration (*Playstation 4* und *XBOX ONE*), sind diese Stereotype deutlich zu erkennen. Im Werbespot der *XBOX ONE* wird dies sogar noch deutlicher. Dort darf die Frau, anstatt spielerisch aktiv zu werden, sich nur einen Film anschauen. Videospiele, so die Botschaft, sind nur für „echte Männer“, so propagieren es diese beiden Werbespots.

6.3 Peter²⁵ – Aufwachsen im reichhaltigen Medienangebot

Peter ist ein 15 Jahre alter Jugendlicher, der mit seiner Mutter und seinem Vater über der ihnen gehörenden Gaststätte lebt. Er lebt schon seit seiner Geburt im Vorort einer mittelgroßen Stadt. Seine Eltern und er zeigen ein ausgeprägtes medienaffines Verhalten, so läuft der Fernseher im Wohnzimmer oft und lange. Peters Zimmer ist ebenfalls großzügig ausgestattet: Er besitzt einen eigenen Flachbildschirmfernseher, eine *Playstation 3* mit einem spezifisch designten und sehr trendigen Headset, eine *Playstation Portable (PSP)*, ein *Nintendo DS*, eine *N64* Konsole sowie eine Anlage, um den *iPod* und das *iPhone* anzuschließen. Zu jeder Konsole verfügt er über eine große Anzahl passender Spiele. In dieser Fallrekonstruktion soll es darum gehen, wie Peter in dieser Medienvielfalt zurechtkommt und welche Kriterien er bei der Auswahl seiner Medien verfolgt. Außerdem soll auch beobachtet werden, wie Peter mit seinen medial vermittelten Erlebnissen umgeht und wie er diese verarbeitet.

6.3.1 Familie Vogel

Die Familie Vogel besteht zum Zeitpunkt der Erhebung aus drei Mitgliedern und einem Hund. Der Vater ist 44 Jahre alt, die Mutter 41. Peter ist 15 und hat keine Geschwister.

Herr Vogel ist während der Erhebungsphase kaum anwesend, weil er als Gastronom den ganzen Tag in der Gaststätte verbringt. Der Montag ist Ruhetag. Diesen verbringt er mit seiner Frau auf Ausflügen und Einkaufstouren – natürlich ohne Sohn, da dieser noch schulpflichtig ist. Durch die fehlende Präsenz und die sich daraus ergebende mangelnde Datenlage zum Vaters kann keine direkte Aussage über ihn getroffen werden, er ist bei Anwesenheit ein sehr zurückhaltender Mann, dennoch höflich.

Die Mutter dagegen ist in den Erhebungszeiträumen – meist samstags abends – immer anwesend, allerdings meist mit Fernsehen beschäftigt. Die Übertragung von Bundesligaspielen ist von großer Bedeutung innerhalb der Familie; samstags schauen sie und Peter daher gemeinsam das vom Pay TV-Sender Sky übertragene Spiel. Frau Vogel ist eine direkte Frau, die ausspricht, was sie denkt, oftmals zum Leidwesen ihres Sohnes. Trotzdem ist es nicht einfach, mit ihr über ihr Leben zu sprechen: lieber empört sie sich über die Schule und Bildungssystem. Auch sie arbeitet unter der

²⁵ Die Namensangaben sind durch Äquivalente mit ähnlichem Bedeutungsgehalt ersetzt worden.

Woche in der Gastronomie, allerdings nur nach Bedarf. Die Kontaktaufnahme verlief auch in diesem Fall über die Mutter auf dem sozialen Netzwerk *facebook*.

Peter besucht derzeit noch ein allgemein bildendes Gymnasium. Er und seine Mutter schauen sich jedoch gerade nach Alternativen um, da sie mit der jetzigen (Lern- und Lehr-) Atmosphäre nicht zufrieden sind. In seiner Freizeit spielt Peter Fußball in einem Verein, sein Vater ist dort Trainer. Der Verein ist nach eigener Aussage „mittelmäßig“ und die Spiele, aber vor allem die anderen Vereine, sind ein wichtiges Gesprächsthema der Familie. Peter kritisiert sein eigenes Team, vor allem die fehlende Teamgemeinschaft. Der Verein könnte seiner Meinung nach besser sein, wenn alle zusammen halten würden. So könnten auch dort Erfolge gefeiert werden. Training hat er zweimal die Woche, an Samstagen sind die Spiele. Außerdem singt er in einem großen kirchlichen Chor und hat dort eine Gesangsausbildung erhalten. Gerade muss er aber wegen seines Stimmbruchs Pause machen, möchte aber bald wieder einsteigen. Er hofft auf die Einstufung in den Tenor, diese Entscheidung trifft aber sein Chorleiter. Insgesamt ist Peter ein sehr zurückhaltender Jugendlicher. Er spielt hauptsächlich auf seiner *Playstation 3*, die er seit knapp vier Jahren hat.

Leider konnte bei Familie Vogel insgesamt nicht so viel Zeit verbracht werden wie bei Familie Cicek. Viele Termine von Peter – Fussball, Schule und nicht zuletzt Krankheit – verringerten die Zeitfenster der Erhebung. So sind auch die Notizen nicht ausführlich, dafür existiert aber eine lange und intensive Sequenz, aufgenommen während des zweiten Treffens, wobei hier das vorherrschende Thema der Fußballverein war.

6.3.2 Feinanalyse Mutter-Sohn Verhältnis

Wie bei Onur soll nun eine Sequenz aus der Mutter-Sohn Interaktion analysiert werden. Die Situation ist erneut eine Interview/Gesprächssituation mit dem Beobachter. Es ist der letzte Beobachtungstag, Mutter und Beobachter sitzen am Küchentisch und reden über den Sohn, der auf dem Sofa sitzt und fernsieht. Auf die Frage, ob das Gespräch unter vier Augen mit der Mutter stattfinden soll, verneinen beide und versichern, sie hätten nichts voreinander zu verbergen.

Transkript (Audioaufnahmen sind in Anhang II.B):

Transkriptionssystem:

(?) = fragende Intonation

(TEXT) = nicht sprachliche Ereignisse

(...) = Pause, Punkteanzahl zeigt Länge an

[TEXT] = zusätzliche Informationen und Anmerkungen

Interviewer: Philipp Schumacher; Person 1: Peter Vogel; Person 2: Frau Vogel

Interviewer: habt ihr-ihr habt an sich ein gutes verhältnis (?) ihr beiden (?)

Person 2: ja

Interviewer: und auch [Herr Vogel] und du (?)

Person 1: hmm joa

Interviewer: alles (?)

Person 2: joa

Interviewer: ihr würdet euch als äh - wie würdet ihr euch bezeichnen (?)

Person 2: (seufzen) keine ahnung

Person 1: (lachen)

Person 2: also mir zwei sind (..) eins

Interviewer: ja

Person 2: ge (?)

Person 1: ja (...) [unverständlich: schon]

Interviewer: is auch gut

Person 2: ja aber manchmal kommt merk ich auch kommt der [Herr Vogel] raus weil der erzählt net alles-also der [Herr Vogel] sag ich jetzt mal der erzählt ja nicht alles und so

Person 1: ich erzähl nicht alles (?) (leicht empört)

Person 2: ja manchmal wenn du was nicht sagen willst also des krieg ich net raus (..)

Wie in der vorherigen Feinanalyse werden die fünf Aspekte von Wernet (vgl. Wernet 2009, S.21) berücksichtigt:

Interviewer: habt ihr-ihr habt an sich ein gutes verhältnis (?) ihr beiden (?)

Der Interviewer stellt die Frage nach dem Verhältnis zweier Personen. Dabei kann es sich um viele Konstellationen handeln: Pärchenbeziehung, Mutter-Kind/Vater-Kind-Beziehung, Geschwisterbeziehung, Geschäftsbeziehung. Immer handelt es sich um eine schon etablierte Beziehung, also nicht um eine flüchtige Bekanntschaft. Der Interviewer unterstellt diesem Verhältnis eine positive Konnotation. Ebenfalls aus dieser Aussage herauslesen lässt sich die Anwesenheit zweier Personen, da sie direkt angesprochen werden.

Person 2: ja

Person 2 antwortet direkt und bejaht dieses gute Verhältnis.

Interviewer: und auch [Herr Vogel] und du (?)

Die andere Person kommt nicht zu Wort oder sagt dazu bewusst nichts, weder positiv noch negativ. Der Interviewer fragt sofort nach einer dritten Person, benutzt einen Namen, diese Person ist also nicht anwesend. Außerdem spricht er nur eine Person an und fragt gezielt nach.

Person 1: hmm joa

Jetzt muss Person 1 antworten, die Antwort ist aber eher verhalten und zurückhaltend. Entweder hat die Person keine Lust, oder sie definiert das Verhältnis zu Person 3 nicht ganz so positiv.

Interviewer: alles (?)

Diese Aussage ist schwer einzuordnen, wahrscheinlich sollen hier die drei Personen zusammengefasst werden. Es klingt etwas verlegen und unsicher an dieser Stelle.

Person 2: joa

Person 2 kommentiert die Aussage und Frage an Person 1 ebenfalls, spricht fast für diese Person und versucht, dessen Antwort zu untermauern. Ein direktes Ja ist es dennoch nicht, auch hier bestehen Zweifel. Welches Beziehungsgefüge herrscht, ist noch nicht ersichtlich.

Interviewer: ihr würdet euch als äh - wie würdet ihr euch bezeichnen (?)

Der Interviewer versucht, eine genauere Beschreibung von Situation und Verhältnissen zu erlangen. Dabei geht er wieder nur auf die anwesenden Personen ein und klammert die dritte Person aus.

Person 2: (seufzen) keine ahnung

Person 2 antwortet immer als Erstes, wenn beide gefragt werden und gewinnt durch ihr Seufzen Bedenkzeit, hinterfragt dabei aber gleichzeitig den Sinn dieser Frage. Person 1 gibt sich ahnungslos.

Person 1: (lachen)

Person 1 reagiert auf dieses Seufzen und Hinterfragen mit einem unterstützenden Lachen. Entweder lacht er über die Frage, oder die Person 2, weil er sich denken kann, was sie denkt.

Person 2: also mir zwei sind (...) eins

Person 2 beschreibt das Verhältnis zwischen ihr und Person 1 genauer und beantwortet die Frage des Interviewers. Die beiden sind eins, fühlen sich also stark verbunden. Damit grenzen sie sich aber auch vom Verhältnis zur dritten Person ab, das nicht so intim und ausgeprägt sein kann.

Interviewer: ja

Der Interviewer zeigt durch dieses Ja ein weiter bestehendes Interesse an der Situation.

Person 2: ge (?)

Person 2 versichert sich rück; ihrer Aussage zur engen Beziehung mit Person 1

stimmt sie zu. Zeugt das von Unsicherheit, ob Person 1 auch so denkt oder versucht sie damit, die andere Person zu überzeugen? Es kann auch als Ermahnung gelesen werden, dass gar keine andere Antwort als ein Ja gelten kann.

Person 1: ja (...) [unverständlich: schon]

Person 1 bejaht die Antwort von Person 2, das nachgeschobene „schon“ zeigt, dass dieses Verhältnis ein ganz natürliches ist und unterstreicht das Ja erneut.

Interviewer: is auch gut

Hier nimmt der Interviewer eine Wertung dieser Beziehung vor und zeigt, dass er die Natürlichkeit dieser engen Beziehung durchaus versteht.

Person 2: ja aber manchmal kommt merk ich auch kommt der [Herr Vogel] raus weil der erzählt net alles-also der [Herr Vogel] sag ich jetzt mal der erzählt ja nicht alles und so

Durch das „aber“ scheint Person 2 fast widersprechen wollen, als wäre doch nicht alles gut. Sie erzählt von ihrem subjektiven Empfinden, dass bei Person 2 manchmal Eigenschaften von Person 3 aufträten. Jetzt wird der Kontext der familiären Situation klar. Person 2 ist die Mutter, Person 3 der Vater (durch den männlichen Namen ersichtlich) und Person 1 das Kind. Weiterhin unterstellt Person 2 Person 1, eher nach ihr zu kommen und nur wenige Eigenschaften des Vaters zu haben, so wie das negativ konnotierte in sich gekehrte Verhalten.

Person 1: ich erzähl nicht alles (?) (leicht empört)

Person 1 fühlt sich zu unrecht verdächtigt und macht dies deutlich, in dem sie die Aussage von Person 2 in Frage stellt und damit das Gegenteil impliziert.

Person 2: ja manchmal wenn du was nicht sagen willst also des krieg ich net raus (..)

Die Mutter versucht, eine konkrete Situation zu beschreiben, die aber dann doch eher allgemeiner ausfällt. Sie unterstreicht dabei nochmals die geheimnistuerische Art ihres Kindes, so dass es fast wie ein Vorwurf klingt. Diese Eigenschaft unterstellt sie aber auch ihrem Mann, wie ihre vorherige Interaktion darlegt. Sie möchte wissen, was in ihrem Kind vorgeht, schafft es aber manchmal trotz Bemühens nicht, sie zu verstehen.

Diese Lesart der Interaktion zwischen den beiden, verbunden mit ihren Aussagen, ergeben das Bild eines sehr engen Mutter – Sohn Verhältnisses. Dieses Verhältnis wird aber von der Mutter dominiert, Peter kann nicht ausbrechen, nimmt diese Position aber auch widerstandslos an. Ab und an fühlt er sich dennoch zu stark überwacht und reklamiert Freiräume für sich. Seine Mutter spricht, wie oben beschrieben, offen über alles, so kommt es schon einmal vor, dass sie ihn vor Freunden bloßstellt. Diese Tatsache wird durch diese Interaktionsanalyse unterstützt. Das Verhältnis zu seinem

Vater ist nach dieser Analyse als nicht so positiv zu bewerten wie das zu seiner Mutter. Interessant ist, dass beide dies so sehen und bewerten.

6.3.3 Peters TAT

Insgesamt lässt sich Peters TAT schwer auswerten. Er hat sehr schnell Sinn und Zweck des Testes begriffen und versucht daher, seine Geschichten zu steuern. Obwohl bei der ersten Sitzung nicht erwähnt wurde, dass der Test noch einmal durchgeführt wird, antizipierte er dies. Dies merkt man an den stark Klischee-verhafteten Geschichten, die er erzählt. Am interessantesten verspricht die erste Geschichte zu sein, weil er dort durch das musikalische Thema an sein Leben als Chorsänger anknüpfen kann. Das Thema seiner Geschichte ist die Frage nach der Anpassung innerhalb des Freundeskreis und der Peer-Gruppe. Die Anerkennung der Freunde spielt in der Geschichte eine wichtige Rolle, bzw. die Entscheidung, nicht nach ihrer Anerkennung zu suchen. Dieses Urteil führt letztendlich zum Erfolg und zu öffentlichem Ruhm.

Andere Motive in seinen Geschichten sind allgemeine Politikverdrossenheit und fehlendes Vertrauen in staatliche Systeme (Bild 5; Bild 7; Bild 14). Unmut und Ohnmachtsgefühle lassen sich herauslesen, Veränderung aus sich selbst heraus scheint unmöglich. Allerdings spricht auch der Glaube an sich selbst, durch Übung und Erfahrungen zu Erfolg zu gelangen, der neben allgemeiner Anerkennung klar materiell ausgerichtet ist (Bild 1; Bild 3; Bild 14; Bild 17). Religiöse Formulierungen durchziehen dabei fast alle Geschichten, während der Erhebung wurde allerdings keine ausgeprägte Religiosität beobachtet.

Eine wichtige Geschichte erzählte Peter zu Bild acht. Dort schildert er das Verhältnis vom Sohn zur Mutter, die nach dem Kaiserschnitt starb, um ihn zu gebären. Der Sohn in der Geschichte fühlt dabei vor allem starke Dankbarkeit und stellt sich philosophischen Fragen über die eigene Herkunft. In den TAT Geschichten ist die Mutter-Sohn Beziehung besser beschrieben, als die Beziehung zwischen Vater und Sohn(angedeutet auf Bild 7), die teilweise nicht stattfindet. Dies bestätigt die Vermutungen, die sich bereits in der Feinanalyse aufdrängten.

6.3.4 Peters Umgang mit Videospielen

Peter spielt pro Woche rund zehn Stunden Videospiele, größtenteils am Wochenende. Die Hausaufgaben und das Fußballtraining lassen ihm unter der Woche keine Zeit. Wenn er spielt, dann eher abends, oder ein paar kurze Runden vor dem Training. Während des Spielens ist er eher zurückhaltend, nur seine Körperhaltung ändert sich nach Spannungsgrad. Er gibt sich aber nach außen ruhig und gelassen. Er schildert außerdem, dass er meist schnell die Lust an Spielen verliert – so nach knapp zwei Stunden, weshalb er viele verschiedene Spiele hat, um für Abwechslung zu sorgen.

Auch bei Peter sollen die vier Phasen der Medienrezeption als Ausgangspunkt für die Betrachtung der Videospielnutzung verwendet werden und mit den Ergebnissen der Feinanalyse und des TATs verarbeitet werden.

Die soziale Einbettung der Videospielrezeption findet bei Peter in zwei Kontexten statt. Zuerst einmal ist es für ihn ein Zeitvertreib, *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch 2012) zu spielen. Dabei dient das Spielen und der damit zusammenhängende Rückzug aus dem Familienalltag aber gleichzeitig auch Isolation – von der starken Mutter und den Anforderungen von Schule, Fußballtraining und Alltag. Die Fokussierung des Spiels auf den eigenen Avatar und die individualisierte Spielweise unterstützen dies. Manchmal konstruiert Peter aber auch bewusst soziale Situationen über das Videospiel, wenn er beispielsweise mit Freunden online oder real zusammen spielt. Beim realen Spielen steht bei ihm vor allem der soziale Faktor im Vordergrund, das Spielen nimmt dabei die Rolle einer gesellschaftlich anerkannten Jugendbeschäftigung ein. Es ist eine Strategie, Gemeinschaft herzustellen, die auch innerhalb der Peer-Group funktioniert. Peter spielt also auch, um innerhalb seines Freundeskreises anerkannt zu werden. Im Spiel mit Freunden stehen auch die Gewinnchancen höher, da alle aufeinander abgestimmt sind.

Dieser Drang nach Anerkennung spielt auch in die zweite Phase der Rezeption hinein. Das Videospiel und die damit zusammenhängende mediale Ausstattung fungieren bei ihm als Prestige-Objekte. Während des Erhebungszeitraumes wurde der neue Teil von *Call of Duty* veröffentlicht. Peter gehörte zu den Vorbestellern und ließ sich von den Eltern *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward 2013) in einer Special Edition kaufen. In einem Nebensatz darüber lässt er fallen, dass er der erste sei, der dieses Spiel in seinem Freundeskreis besitze. Das Spiel wird durch die Vorstellung zum Nimbus, zum begehrten, seltenen und damit wertvollen Objekt, das auch den eigenen Status aufwerten kann. Erfolg, Sieg und Anerkennung sind für Peter nicht nur im Spiel, sondern auch im realen Leben wichtige Themen. Seine Verarbeitungsstrategien sind

kongruent mit den Erkenntnissen von Jürgen Fritz (vgl. Fritz/Fehr 1997; Fritz 1997; Fritz/Misek-Schneider 1995). Das Gefühl von Macht und Kontrolle sowie das positive Erleben der eigenen Handlungen sind zu erkennen. Die Rezeption wird dabei auf die Erfahrung dieser Situationen hin ausgerichtet. Bei Niederlagen oder wenn die Anerkennung durch die Mitspielerinnen nicht erfolgt, kommt es zum Rezeptionsabbruch. Gewinnen ist ihm wichtig, wichtiger als sein K/D, d.h. sein Kill (Tötung) und Death (Tod) Verhältnis, das innerhalb des Spielerinnenprofils auftaucht und zu Vergleichen zwischen den Spielerinnen herangezogen wird.

Außerdem verknüpft Peter die virtuelle Welt über den Komplex der Wissensvermittlung mit seiner eigenen Lebenswelt. Seine Mutter schildert dies so, dass es unmöglich geworden sei, zusammen Historien- oder Actionfilme anzusehen, ohne dass Peter gezeigte und verwendete Waffenmodelle erkennt und benennt. Dies ist die einzige Äußerung der im Spiel immanenten Kriegsthematik.

7. Schluss

Im den folgenden Teilen werden die beiden Fallrekonstruktionen und ihre Ergebnisse mit der Ausgangsfrage der Anwendbarkeit des Ansatzes der strukturanalytischen Rezeptionsforschung zur Betrachtung der Videospieldnutzung Jugendlicher gekoppelt. Wie kann Videospieelforschung aussehen? Kann sie so funktionieren und liefert sie nachvollziehbare Ergebnisse? Zeigt sie den gesamten Fall auf? Zuerst sollen aber beide Fälle gegenübergestellt werden.

7.1 Zusammenfassung und Fazit

Onur und Peter, zwei männliche Jugendliche, die beide dasselbe Videospiel rezipieren und im gleichen Alter sind, unterscheiden sich in ihrer Verwendung und Nutzung des Spiels doch erheblich. Spielen Macht, Kontrolle und Wettbewerb gerade im Genre des Ego-Shooters eine große Rolle, so kocht sich doch jeder der Probanden eine ganz eigene Minestrone aus den digitalen und realen Zutaten. Dies passiert, wie Paola Antonelli richtig feststellt, im eigenen Bewusstsein. Deshalb gleicht keine Jugendliche mit ihrem medialen Verhalten einer anderen. Provoziert Onur durch sein Videospielverhalten eine soziale Interaktion der Mutter und hinterfragt ihre und seine männliche Rolle damit in ihrer Mutter-Sohn-Beziehung, so zieht sich Peter in das Videospiel zurück und versucht, sich in der von der Mutter kontrollierten und bestimmten Welt zu behaupten und die Zeit zu vertreiben. In dieser Arbeit wurde ein

Einblick in die unterschiedlichen Lebenswelten zweier Jugendlicher gegeben, um zu verstehen, warum sie Videospiele spielen. Auffällig ist, dass durch den ganzheitlichen Ansatz der rezeptionsanalytischen Strukturforschung eine ganz andere Perspektive auf das Phänomen Videospiele entsteht. Die konkrete Lebenswelt bestimmt die Nutzung mit und greift auch in den Rücktransfer aktiv mit ein, so entsteht ein wechselseitiges und manchmal auch interdependentes Verhältnis. Es kann nicht mehr von einem reinen Konsumieren gesprochen werden, da es auch lebensweltliche Umsetzungen von Handlung gibt, die im Spiel antizipiert wird.

Zentrale Erkenntnis der damaligen Beforschung von medialen Lebenswelten von Michael Charlton und Klaus Neumann in den 1970er Jahren ist, dass Medien und die darin enthaltenen Mediengeschichten in der Entwicklung von Kindern durchaus eine große Rolle spielen. Mediale Geschichten können helfen, Probleme zu verarbeiten und mit Konfliktsituationen umzugehen; wie bereits gesagt befassen sie sich allerdings vor allem mit den Medien Buch, Hörspiel und Fernsehen. Es stellt sich die Frage, ob dies auch bei Videospiele der Fall sein kann. Ist ein Transfer und eine Spiegelung in der vierten Rezeptionsphase möglich, da die Handlungen durch das Individuum hervorgerufen werden und es sich eine eigene Geschichte konstruiert? Doch gibt das Spiel schließlich auch Themenanreize (siehe Kapitel 6.1.1 Videospieleanalyse), was die Reproduktion eigener Themen ermöglicht. Dies geschieht zwar in einem begrenzten und kontrollierten Raum, doch kann gerade das auch experimentelle Freiheit lassen. Die beiden in dieser Arbeit vorgestellten Fälle zeigen, dass eine Beschäftigung mit Videospiele über den Unterhaltungswert hinaus gehen kann, ja sogar wichtig ist für die Bewältigung allgemeiner Entwicklungsaufgaben der Pubertät und Problematiken der alltäglichen Lebenswelt.

7.2 Reflexion der Arbeit

Die Arbeit stellt in ihrem zeitlich begrenzten Rahmen einen Versuch dar, die stark differenzierten Herangehensweisen der Videospieleforschung miteinander zu vereinen und einen Weg aufzuzeigen, der alle Elemente der Medienrezeption – aktives Subjekt, Einbettung in Lebenswelt und Produktanalyse – zusammen zu betrachten. Der Ansatz der strukturanalytischen Rezeptionsforschung stellt dabei das Ausgangswissen und Handwerkzeug zur Verfügung und eignet sich problemlos dafür.

Die Vorgehensweise und Anwendung dieses Wissens und dieser Methoden stellt in dieser Arbeit jedoch nur einen ersten Versuch dar – kleine Fehleinschätzungen und Unerfahrenheit insgesamt trüben das positive Fazit. Ein großes Problem ergab sich vor

allem durch das telefonische Vorgespräch mit den Eltern, bzw. den beiden Müttern. Das Thema der Arbeit wurde zu genau erläutert, auch die Fixierung auf das Medium der Videospiele. Leider hat dies zu einer starken Beschränkung innerhalb der Erhebungsphase geführt. Immer wenn der Beobachter vor Ort war, wurde automatisch erwartet, dass es zu einer Spielsituation kommt, obwohl die Verortung der medialen Handlung wichtig ist und die Rezeption nicht künstlich erzeugt werden sollte. Dieses Problem hätte im Vorgespräch umgangen werden können: einmal durch die nicht offensichtliche Fokussierung auf Videospiele,²⁶ sondern eventuell auf Medien im Allgemeinen, oder sogar durch das komplette Verschweigen des Medienkontextes. In wie weit das aber einer Ethik der ehrlichen Wissenschaft entspricht, ist aber fraglich.

Der TAT als Ersatzmethode für den Sceno-Test kann nur bedingt weiter empfohlen werden. Er ist zwar in dieser Auswertungsform reliabel genug, da er zufriedenstellend Tendenzen und Motivationen aufzeigt, liefert aber je nach Proband sehr unterschiedlich zu gewichtende Ergebnisse.

Sehr gut hingegen funktioniert eine objektiv hermeneutische Videospieleanalyse mit dem Hilfsmittel der Partitur von Lenssen und Aufenanger (vgl. Lenssen/Aufenanger 1986). Hier gilt es die Methode weiter auszubauen und an anderen Spielen und Spielmechanismen auf ihre Abbildungsfähigkeit der Interaktionen und Handlungen zu überprüfen.

Aus Zeitgründen konnte leider auch kein systematisierter Rezeptionsbogen erstellt werden, der die Rezeptionsphasen eindringlicher und genauer erfassen könnte. Dies könnte bei weiteren Untersuchungen, auch in größeren Forschergruppen, wichtig sein, da handschriftliche Notizen in ihrer Aussage stark variieren können – selbst bei forschenden Einzelpersonen. Die Kernpunkte einer Videospielerezeption sollten hier formuliert sein, dies ist aber nur durch viel Erfahrung zu leisten.

7.3 Ausblick

Der Schwerpunkt dieser Arbeit lag beim Videospiel ausschließlich auf stationären Videospielkonsolen. Der neue Markt der kurzen Spiele auf dem Smartphone oder anderen mobilen Endgeräten wächst zurzeit stark an (zu Absatzzahlen von Spielen auf mobilen Endgeräten vgl. BIU/GfK 2013b). Dieser Entwicklung muss auch die Forschung begegnen. Interessant könnte dort die Erforschung der Vernetzung des digitalen und realen Alltags sein, die vorliegende Arbeit und ihre Methodik könnte dabei

²⁶ Obwohl es dann schwer gewesen wäre, eine geeignete und vor allem spielende Person zu finden.

als Vorbild dienen. Schafft man es, mehr und über längere Zeiträume hinweg Daten der Probanden zu erheben, würden sich wahrscheinlich eine deutlichere Entwicklungskurve und differenziertere Rezeptionsmuster herauschälen. Eine Ausweitung der Stichprobe, weg von Intensivspielern hin zum Casual Gamer, stellt ebenfalls eine wichtige Perspektive dar, gerade auch im Bereich des mobilen Spielens.

Wie wichtig es ist, die Handlungsräume Videospiele zu erforschen, zeigen die Tendenzen zur Überlappung zwischen digitaler und physikalischer Welt – das Stichwort Gamification fällt sofort ein. Sowohl reale als auch virtuelle Welt werden immer mehr zu einem Spielort, was in der einen Welt gilt, gilt in der anderen und umgekehrt. Umso wichtiger ist es, beide Welten und das Erleben und Handeln von Akteuren darin zu kennen, damit man die Zutaten der Minestrone aus beiden Welten kennt und weiß, wie man damit umgehen muss.

Glossar

Achievements – sind Trophäen oder Medaillen die nicht zwangsläufig innerhalb der eigentlichen Spielarchitektur vergeben werden, sondern definieren Erfolge die nur oberflächlich mit dem Spiel verbunden sind, also keine eigentlichen Auswirkungen auf dieses haben. Es gibt bei einem Videospiel unterschiedliche Achievements die ähnlich einem Punktesystem den Spielerfolg oder –verlauf mit anderen Spielerinnen vergleichbar machen. Sie tragen zur Langzeitmotivation bei Spielen bei. Meist gibt es Achievements für bestandene Level, aber auch scheinbar unsinnige, wie „Zwei Kilometer gelaufen“ in einem Ego-Shooter.

Beat'em up – so bezeichnet Spiele bei denen meist zwei Kontrahenten in einer Art Kampfarena aufeinander treffen. Die Spiele werden auch Prügelspiele genannt, da dass Spielziel relativ simpel ist – jeder Charakter hat eine Lebensanzeige und diese muss durch Tritte, Schläge oder Waffeneinsatz (oftmals nur Klingen) beim Gegner verringert werden. Vertreter davon sind Mortal Kombat (Midway Games 1992) oder Soul Calibur (Namco 1998) mit all ihren Nachfolgeteilen.

Camper – sind Spielerinnen die sich im Spiel an einer Stelle verstecken, meist dort wo sie viel überblicken können, um andere Spielerinnen auszuschalten. Sie bauen dort ein „Camp“, ein Lager auf, deshalb der Begriff Camper.

Casual Game – ein Spiel das gelegentlich (englisch: casual) gespielt wird, häufig ein Spiel mit einfachem Spielprinzip und wenig Grafikaufwand. Ein solches Spiel bietet kurzweiligen Spielespass. Steht im Gegensatz zum Hardcore-Game (→ Glossar Hardcore-Game)

Core-Gamer – sind die Spielerinnen zwischen den Casual Gamern (→Casual Game) und den Hardcore-Gamern (→Hardcore-Game). Sie wechseln die Genres, spielen mittel anspruchsvolle Spiele und spielt nicht alle Spiele zwangsläufig zu Ende.

Hardcore-Game – ist ein Spiel das sehr komplexe Spielprinzipien besitzt und einigermaßen schwer zu erlernen ist. Es braucht Ausdauer und Hingabe um solche Spiele zu meistern. Spielerinnen dieser Spiele wollen solche Spiele komplett durchspielen, mit allen Einzelheiten und Achievements (→ Achievements)

HUD – englische Abkürzung für Head-up-Display, also dem Bildschirm der verschiedene Informationen für die Spielerin bereithält, ohne das diese sich stark

bewegen oder in ein anderes Menü navigieren muss. Vergleichbar ist das zum Beispiel mit dem Tacho im Auto.

NPC – Non-Player-Charakter sind Charaktere die nicht von den Spielerinnen oder anderen Spielerinnen gesteuert werden. Man kann je nach Spiel mit ihnen interagieren und kommunizieren, die Antworten und Handlungen sind aber programmiert.

Open World Spiele – sind Spiele in denen eine frei begehbare Welt zur Verfügung steht. Sie sind nicht so stark an die Levelstruktur gebunden, die Spielerin kann dort mit ihrem Avatar frei agieren und alles erkunden, was sie will. Vertreter dieses Genre sind GTA III (DMA Design/ Rockstar North 2001) oder Minecraft (Mojang 2011)

Trick Shot – bezeichnet einen kunstvollen Abschuss, zum Beispiel mit dem Avatar sich um die eigene Achse drehend vom Dach springen und dabei einen anderen Avatar töten. Der Begriff stammt ursprünglich aus dem Bereich des Billard.

Spieleverzeichnis

Erklärung der bibliographischen Angabe von Videospielen:

Programmierer/Entwickler (Datum): Titel. Publisher

Arkane Studios (2012): Dishonored. Bethesda Softworks

Atari (1986): Tetris. Atari

Bungie Studios (2001): Halo. Microsoft Game Studios

DMA Design/ Rockstar North (2001): Grand Theft Auto III. Take-Two Interactive

EA Canada (2013): FIFA 14. Electronic Arts

Ensemble Studios (2005): Age of Empires III. Microsoft Game Studios

Funcom (1999): The Longest Journey. Funcom

Infinity Ward (2003): Call of Duty. Activision

Infinity Ward (2013): Call of Duty: Ghosts. Activision

Konami (1998): Dance Dance Revolution. Konami

London Studio (2004): SingStar. Sony Computer Entertainment Europe

Lucasfilm Games (1990): The Secret of Monkey Island. LucasArts

Maxis (2000): Die Sims. Electronic Arts

Maxis/Griptonite Games (2004): The Urbz. Sims in the City. Electronic Arts

Midway Games (1992): Mortal Kombat. Midway Games

Mojang (2011): Minecraft. Mojang

Namco (1980): Pac-Man. Namco

Namco (1998): Soul Calibur. Namco Bandai

Riot Games (2009): League of Legends. Riot Games

Rockstar San Diego (2010): Red Dead Redemption. Rockstar Games

Treyarch (2012): Call of Duty: Black Ops 2. Activision

Valve Corporation (1999): Counterstrike. Valve Corporation

Valve Software (2007): Portal. Electronic Arts

Webzen/Ymir (2006): Metin 2. Gameforge 4D GmbH

Zynga (2009): FarmVille. Zynga

Literatur

- Aufenanger, Stefan (1994): Strukturanalytische Rezeptionsforschung. Familienwelt und Medienwelt von Kindern. In: Hiegemann, Susanne/ Swoboda, Wolfgang H. (Hrsg.): Handbuch der Medienpädagogik. Theorieansätze, Traditionen, Praxisfelder, Forschungsperspektiven. Opladen, S. 403-412
- Baacke, Dieter/ Sander, Uwe/ Vollbrecht, Ralf (1990a): Lebensgeschichten sind Mediengeschichten. Opladen
- Baacke, Dieter/ Sander, Uwe/ Vollbrecht, Ralf (1990b): Lebenswelten sind Medienwelten. Opladen
- Beil, Benjamin (2012): Genrekonzepte des Computerspiels. In: GamesCoop (Hrsg.): Theorien des Computerspiels. Zur Einführung. Hamburg, S.13-37
- Bitkom (2011): Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen. Berlin
- Bottel, Matthias (2013): Kompetenzentwicklung besonders erfolgreicher Teilnehmer in teamorientierten Onlinespielen. In: Compagna, Diego/ Derpmann, Stefan (Hrsg.): Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz. S. 205-226
- Bruner, Jerome (1987): Life as Narrative. In: Social Research, 54:1, 1987, S.11-32
- Charlton, Michael/ Neumann, Klaus (1986): Medienkonsum und Lebensbewältigung in der Familie. Methode und Ergebnisse der strukturanalytischen Rezeptionsforschung – mit fünf Falldarstellungen. München
- Charlton, Michael/ Neumann-Braun, Klaus (1992): Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München
- Deci, E.L./ Ryan, R.M. (1993): Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. In: Zeitschrift für Pädagogik, 39, S.223-228
- Egmont Ehepaar Verlag GmbH (2011): KidsVerbraucherAnalyse 2011. Berlin
- Flick, Uwe (2009): Sozialforschung. Methoden und Anwendungen. Ein Überblick für die BA-Studiengänge. Hamburg
- Fritz, Jürgen (1997): Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel. In: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn, S.183-197
- Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (1997): Computerspieler wählen lebensstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen. In: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn, S.67-80
- Fritz, Jürgen/ Miesek-Schneider, Karla (1995): Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim, S.86-243
- GamesCoop (2012): Theorien des Computerspiels. Zur Einführung. Hamburg
- Groeben, Norbert (2002): Dimensionen der Medienkompetenz: Deskriptive und normative Aspekte. In: Groeben, Norbert/ Hurrelmann, Bettina (Hrsg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim und München, S.160-197
- Havighurst, Robert James (1976): Developmental tasks and education. New York

- Jörissen, Benjamin (2009): Strukturelle Ethnografie Virtueller Welten. In: Grell, Petra/Marotzki, Winfried/Schelhowe, Heide (Hrsg.): Neue digitale Kultur- und Bildungsräume. Wiesbaden, S.119-143
- Juul, Jesper (2011): half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge
- Katzjäger, Isabelle (2013): Gaming Your Identity – Das Selbst in Computerspielen. In: Compagna, Diego/Depmann, Stefan (Hrsg.): Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz. S.91-108
- Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln
- Könitz, Christopher/ Störl, Jana/ Zhong, Weiling/ Twelkmeyer, Jan (2011): Entwurf einer strukturalen Computerspielanalyse. Verfügbar unter: <http://www-e.uni-magdeburg.de/koenitz/Entwurf%20einer%20strukturalen%20Computerspielanalyse.pdf>, abgerufen am: 01.12.2013
- Lampert, Claudia/ Schwinge, Christine/ Kammerl, Rudolf/ Hirschhäuser, Lena (2012): Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte. Düsseldorf
- Lenßen, Margit/ Aufenanger, Stefan (1986): Zur Rekonstruktion von Interaktionsstrukturen. Neue Wege zur Fernsehanalyse. In: Lenßen, Margit/ Aufenanger, Stefan (Hrsg.): Handlung und Sinnstruktur. Bedeutung und Anwendung der objektiven Hermeneutik. München, S.123-204
- Mayring, Philipp (2002): Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zu qualitativem Denken. Weinheim
- Mpfs (2012a): FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion & Medien. Stuttgart
- Mpfs (2012b): JIM-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. Stuttgart
- Mpfs (2013): KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Stuttgart
- Murray, Henry A. (1938): Explorations in Personality. Oxford
- Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: GamesCoop (Hrsg.): Theorien des Computerspiels. Zur Einführung. Hamburg, S. 75 - 103
- Oerter, Rolf (1997): Lebensthematik und Computerspiel. In: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn, S.59-65
- Oevermann, Ulrich/Allert, Tilman/Konau, Elisabeth/ Krambeck, Jürgen (1979): Die Methodologie einer »objektiven Hermeneutik« und ihre allgemeine forschungslogische Bedeutung in den Sozialwissenschaften. In: Soeffner, Hans-Georg (Hrsg.): Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften. S. 352-434
- Revers, Wilhelm Josef (1973): Der thematische Apperzeptionstest. Handbuch zur Verwendung des TAT in der psychologischen Persönlichkeitsdiagnostik. Bern
- Scherer-Reinhard, Timo (2012): Steuerung als Analysegegenstand. In: GamesCoop (Hrsg.): Theorien des Computerspiels. Zur Einführung. Hamburg, S.38-74
- Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München
- Spradley, James (1980): Participant Observation. New York
- Thompson, Kristin (1988): Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis. Princeton, die gekürzte Fassung ist verfügbar unter: http://www.montage-av.de/pdf/041_1995/04_1_Kristin_Thompson_Neoformalistische_Filmanalyse.pdf, abgerufen am: 01.12.2013

- Tomkins, Silvan S. (1947): The Thematic Apperception Test. The Theory and Technique of Interpretation. New York
- Vorderer, Peter/ Bryant, Jennings (2006): Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences. Mahwah
- Wernet, Andreas (2009): Einführung in die Interpretationstechnik der objektiven Hermeneutik. Wiesbaden
- Witting, Tanja (2007): Wie Computerspiele und beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User. München
- Witting, Tanja (2013): Vergemeinschaftungsprozesse im Kontext digitaler Spiele. In: Compagna, Diego/ Derpmann, Stefan (Hrsg.): Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz. S.173-184

Webseiten

- Antonelli, Paola (2012): Video Games: 14 in the Collection, for Starters. Verfügbar unter: http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. Abgerufen am: 01.12.2013
- Bitkom (2013a): Studien und Grundsatzpapiere. Verfügbar unter: <http://www.bitkom.org/de/publikationen/38338.aspx>, abgerufen am: 01.12.2013
- Bitkom (2013b): Wir über uns. Verfügbar unter: http://www.bitkom.org/de/wir_ueber_uns/99.aspx, abgerufen am: 01.12.2013
- BIU/GfK (2013a): Absatz Downloads: Verkaufte Spiele in %. Verfügbar unter: http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/bilder/marktzahlen/2013/1_2013_datentraeger_downloads_vergleich_einheiten.png, abgerufen am: 01.12.2013
- BIU/GfK (2013b): Absatz von Spielen für PC, Konsole und mobile Endgeräte. Verfügbar unter: http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/bilder/marktzahlen/1._Halbjahr_2013/Absatz_von_Spielen_f%C3%BCr_Pc....png, abgerufen am: 01.12.2013
- Cambridge Dictionaries Online (o.J.): black ops. Verfügbar unter: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/black-ops?q=black+ops>, abgerufen am: 01.12.2013
- Fritz, Jürgen (2003): Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt. Verfügbar unter: http://www.bpb.de/themen/OI6VDV,0,Wie_virtuelle_Welten_wirken.html, abgerufen am: 01.12.2013
- Gieselmann, Hartmut (2011): GDC: "Videospiele sind Kitsch, keine Kunst". Verfügbar unter: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/GDC-Videospiele-sind-Kitsch-keine-Kunst-1202752.html>. Abgerufen am: 01.12.2013
- Jones, Jonathan (2012): Sorry MoMA, video games are not art. Verfügbar unter: <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>. Abgerufen am: 01.12.2013
- Sony Computer Entertainment Inc. (2013): Cumulative Software Titles. Verfügbar unter: http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatatitle_e.html, abgerufen am: 01.12.2013
- USK (o.J.): Über uns. Verfügbar unter: <http://www.usk.de/die-usk/ueber-uns/>, abgerufen am: 01.12.2013

Videos

Antonelli, Paola (2013): Why I brought Pac-Man to MoMA. Verfügbar unter:
http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma.html.
Abgerufen am: 01.12.2013

Bodie, Byron (2008): Jerome Bruner. Verfügbar unter:
http://www.youtube.com/watch?v=r2H_swMUIOg, abgerufen am: 01.12.2013

PlayStation (2013): Official PlayStation 4 Perfect Day Commercial. Verfügbar unter:
<http://www.youtube.com/watch?v=s0d9d-cdxhk>, abgerufen am: 01.12.2013

xbox (2013): XBOX ONE Invitation TV Commercial. Verfügbar unter:
http://www.youtube.com/watch?v=_1mflg1I3zE, abgerufen am: 01.12.2013

Anhang I

I.A – TAT Geschichten von Onur

Das Transkriptionssystem in den TAT Geschichten, auch im folgenden Anhang bei Peter, ist einfach gehalten, da hier eine Inhaltsanalyse im Vordergrund steht. Nur die Pausen sind in eckigen Klammern angezeigt.

Interviewer: Philipp Schumacher

Person 1: Onur (Name geändert)

Thematischer Apperzeptionstest - Onur - Bilder 1-10 - 07.09.2013

Interviewer: Ich hab ne Aufgabe und zwar hab ich für dich Bilder du guckst dir das bild an und hast so pro bild ähm fünf bis zehn minuten zeit dir ne möglichst dramatische geschichte auszudenken also nicht irgendwie was was es muss irgendwie was passieren drin also nicht nur die stehen da rum sondern da muss irgendwas passieren ok und jetzt hab ich ein paar fragen an dich ähm also du musst einfach eine erfinden eine geschichte aus deiner phantasie du musst sie auch nicht wirklich druckreif formulieren also du kannst äh die sätze also nicht äh müssen nicht aufschreibbar sein sondern müssen einfach erzählen und ähm ganz wichtig ist sind die fragen was äh was passiert grad im augenblick auf dem bild was denken die menschen was fühlen die menschen da drauf ähm die zweite sache ist was passiert vorher und was passiert nachher also wie gehts weiter und wie geht die geschichte aus das is eben wichtig das du eben des bild guckst was passiert da grade wie fühlen sich die menschen was passiert vorher was passiert nachher und wie geht die geschichte aus ok es gibt kein richtig kein falsch also äh es gibt also es -- da ist nichts richtig oder falsch

Person 1: nach em zocken ne konzentrieren

Interviewer: ne ne gar nicht das hätten wir auch am anfang machen können das sind zehn bilder deshalb brauchts ein bisschen zeit aber lass dir einfach ruhig zeit

Person 1: ok

Interviewer: und äh genau das ist das erste bild schaus dir an

Person 1: was ist das hier (?)

Interviewer: ich kann dir nichts sagen des is äh gucks dir an und äh [13s Pause] fang an mit der geschichte wann du willst [18s Pause]

Person 1: wie lang muss die geschichte sein (?)

Interviewer: wichtig is das eben ne geschichte das du beschreibst was passiert auf dem bild grad was denken und fühlen die menschen die drauf sind was passiert vorher was passiert nachher und wie geht die geschichte aus das is das wichtigste [26s Pause]

Person 1: also soll ich anfangen (?)

Interviewer: jaja

Person 1: er spielt seit vier jahren spielt er geige seitdem er vier ist er ist jetzt acht neun vier fünf jahren spielt er geige er is sehr sehr gut er hat ne aufführung gehabt wo er mit fünf anderen was vorführen musste also er hat gespielt und die anderen mussten was vorführen ähm doch dann hat er war er aufgereggt hatte lampenfieber und hat schlecht gespielt und er wurde mit tomaten beworfen und er fühlt sich jetzt traurig is traurig allein keiner der ihm zur seite steht ja das wars eigentlich

Interviewer: wie gehts weiter also du hast ja beschrieben wies vorher passiert is des bild und wie gehts weiter und wie geht die geschichte zuende

Person 1: am nächsten tag spielt er äh übt er weiter übt er weiter in zwei wochen steht das nächste konzert-aufführung an und ähm ja dann spielt er sehr gut hat sich verbessert hat kein lampenfieber mehr jeder klatscht jeder jubelt und er wird profi [8s Pause]

Interviewer: ok

Person 1: und mit vierzehn hat er dann seine erste freundin ja des wars so endet die geschichte ein happy end

Interviewer: ok gut ähm denk dran also wenn ich dir das nächste bild zeig einfach was passiert auf dem bild was davor hast du ja schon gemacht aber wie gehts eben weiter also danach noch und eben möglichst kreativ und dramatisch

Person 1: ok [81s Pause] die hauptperson heißt julia sie lebt seit ihrem - seit ihrer geburt lebt sie aufm land also die mutter geht hart schuften der vater- sie hat einen bruder der heißt ähm michel [englisch ausgesprochen] und äh ja die gehen alle sehr hart schuften sie kam grad von der schule fühlt sich ein bisschen allein und ähm sie macht ihren schulabschluss mit - ja sie macht ihren schulabschluss gut und äh wird später lehrerin kriegt dann mit 25 zwei kinder mir fällt nichts ein [7s Pause] die mutter hat hart geackert um die zwei kinder zu ernähren weils einfach nicht so einfach war und ähm der bruder ist immer auf der jagd für essen [4s Pause] weil das getreide nicht reicht beziehungsweise was da angebaut wird ja das war eigentlich

Interviewer: ok gut versuch noch ein bisschen mehr dramatik mit reinzubringen

Person 1: des is voll schwer

Interviewer: dramatik ein bisschen das was passiert das irgendwas passiert ja

Person 1: ok [Klopfen]

Person 2: deine tante is ganz kurz dran...[überspringen er will kein geld für das babysitten]

Interviewer: ok nochmal zurück hierhin schau dir das bild ganz genau an - du kannst es auch in die hand nehmen alles was du machen willst wie dus willst ähm und überleg dir eine möglichst dramatische geschichte

Person 1: dramatisch ok

Interviewer: wo viel passiert ja was passiert davor was passiert auf dem bild und was passiert danach und wie gehts aus [11s Pause]

Person 1: also ja als sie auf die welt kam ähm mit zwei ist ihr vater gestorben sie hatte keinen vater mehr mit zwei wurd dann schwer das die mutter das haus abbezahlt hat keine arbeit gefunden hat sich dann prostituieren lassen und dann ähm ja mit 14 hat sie dann ähm die schule abgebrochen hat einen freund ist mit ihm durchgebrannt mutter hat nichts mehr von ihr gehört dann ähm mit 18 19 hat sie dann ihr erstes kind gehabt des kind war aber gestorben also im bauch schon gestorben weil sie von ihrem mann jeden tag schläge bekommen hat der mann hat ihr so hart in den bauch gehauen dass das kind gestorben ist und die fühlt sich einfach allein gelassen sie fühlt schmerz suizid gefährdet is sie und ähm mit zwanzig rutscht sie dann ab nimmt drogen wird vergewaltigt von ihrem eigenen mann trennt sich dann aber trotzdem ist immer noch soweit abgerutscht das sie immer noch heroin lsd koks nimmt und ähm ja dadurch stirbt sie dann mit 30 weil sie denkt sie kann fliegen und springt aus dem fenster dramatisch genug (?)

Interviewer: das ist schon ganz schön dramatisch he ok

Person 1: das ist wieder das letzte [Anmerkung fast falsches also letztes bild vorgelegt]

Interviewer: so rum gehts

Person 1: darf ich kurz gucken

Interviewer: was willst du gucken

Person 1: meine schwester hat mir nur ein bild geschickt [auf dem Handy/Smartphone] das ist ein schweres bild [TAT] mir fällt ne gute geschichte dazu ein hat wieder mit prostitution zu tun (lacht) weil da hinten die frau auch noch sitzt nein ich machs anders [5s] so wie indiana jones nein ok ernst bleiben [13s] wen soll ich jetzt als hauptperson nehmen kann ich mich entscheiden (?) ähm ich wähl den mann der mann kämpfte ich mach des mal das es so nichts mit prostitution zu tun hat

Interviewer: mach wie du willst

Person 1: der mann kämpfte seit fünf jahren um die frau die frau hat mit sehr vielen männern geschlafen aber dennoch ist sie verliebt in ihn aber sie weiß das der mann sehr aggressiv werden kann was heißt sehr aggressiv das er auch mal zuhaut das er - er hat ihren besten freund geschlagen deswegen is sie ein bisschen sauer auf ihn dann mit 21 hatte er sie zum essen eingeladen sie hat ja gesagt er hat sie rumgekriegt sie sind verheiratet mit 25 hab-hat ein- haben ein kind jetzt ungefähr mitte dreissig ja und äh sie sterben beide bei m autounfall weil der mann aggressiv war - nein der mann stirbt beim autounfall weil der mann aggressiv war is er ins auto gestiegen und wollt weggefahren stirbt beim autounfall mutter wird alleinerziehend und ähm zieht ihre tochter groß tochter wird ein supermodel und ähm bringt das geld nach hause die mutter is alt sechszig die tochter is dreissig sie stirbt und die tochter erschießt sich selber ende

Interviewer: ok

Person 1: voll schwer das bild toll [9s] hmm [zustimmend] mir fällt ne gute geschichte ein [10s] wieviele bilder sind denn noch

Interviewer: äh wir machen zehn

Person 1: hm [20s] mir fällt zu vorgeschichte nichts ein doch jetzt also ihre mutter lebte in dem haus seit fünfzig jahren hat sie sich das haus gekauft das haus ist sehr alt knartscht überall als die mutter gestorben ist ähm als die mutter das erste kind auf die welt brachte schlug sie ihr kind und alles und äh das kind das kind schlug äh hat die mutter ausgenutzt als sie älter war hat sie bestohlen hat sie immer beklaut die mutter kriegte irgendwann hass auf sie fuhr weg und starb bei nem autounfall als sie mit 220 kmh auf der autobahn mit nem a6 fuhr als sie schnell fuhr aus ihrem schmerz trank sie bisschen betrunkene autofahrerin fuhr wie heißt das in der mitte auf der autobahn dieses ding

Interviewer: gegen die leitplanke

Person 1: leitplanke ja genau und ähm seitdem sagen wissenschaftler der geist verfolgt sie von der mutter verfolgt sie die ganze zeit ähm sie kann nachts nicht schlafen sie hört immer in ihrer mutter ihr zimmer ähm stimmen und ähm ja des wars stimmen und fortsetzung folgt mir fällt nichts mehr ein ja und dann ruft sie experten her die experten sagen die mutter verfolgt sie ähm ja und fragen sie nach ihrer vergangenheit und sie sagt nix und sagt sie is beim autounfall gestorben zuviel getrunken und an dem selben abend wird sie von nem geist mitgenommen ende dramatisch genug

Interviewer: ähm vielleicht gehst du noch mehr ein bisschen noch auf des bild drauf an und vor allem also beschreib noch mehr wie- wie sich die personen fühlen oder was sie denken oder so aber sonst alles gut

Person 1: nicht einfach sowas

Interviewer: ja glaub ich

Person 1: das is schwer [21s] die geschichte spielt im zweiten weltkrieg als er geendet hat des waren ähm juden und ähm die wurden von also sie hatt sich verliebt in einen juden und der jude wurde abgeschlachtet also ihr vater vergast und äh vorher hatten sie noch ein kind bekommen und ähm sie hat sich solange versteckt und das kind auf die welt gebracht alles ging gut ähm sie entkamen und doch ähm der junge sah nie seinen vater is sehr traurig auf dem bild und er weiß das seine mutter kurz davor ist zu sterben und ja fä-reist mit ihr nochmal nach - nach früher konnt man noch nicht nach afrika reisen war ein bisschen schwer er reiste mit ihr er wanderte aus mit ihr emigrierte sich nach usa und ähm wurden so amerikaner die mutter starb in der usa der sohn war sehr sehr traurig und erinnerte sich an das bild genau das selbe ja und äh die mutter hatte einen herzstillstand und starb so

Interviewer: und was ist das bild für eine situation in der geschichte

Person 1: wo sie wussten das der zweite weltkrieg vorbei war und ähm nein eigentlich nicht ahh wo sie in das neue haus einzogen und an papa dachten an ihren mann und vater dachten wie wäre mein vater dachte er warum sah ich meinen vater nie blablabla

Interviewer: hmm gut

Person 1: muss ich wieder denken hier am wochenende (lachen)

Interviewer: jaja [12s]

Person 1: ja oder [12s] er war in einer bikergang in seinem früheren alter sie war- sie wurde ihr freund ihrer- sie wurde seine freundin ja und er fuhr mit ihr immer durchs land

sie lebten in amerika fuhr mit ihr durchs land doch irgendwann überschlug sich das bike und äh, sie beide verletzten sich sehr doll und ähm sie dachten immer an die frühreren zeiten wie auf dem bild jetzt der mann lächelte die frau dachte nach er sagte wie wärs wenn wir nochmal fahren würden nich so dramatisch aber wie soll man sagen ähm mit 85 starben dann beide ja sie war 84 er war 85 ihre leiche fand man zwei wochen später ja des wars

Interviewer: aha

Person 1: des is voll schwer läuft noch

Interviewer: jaja dir ganz genau an wie schon gesagt es gibt kein richtig oder falsch lass deiner phantasie freien lauf erzähl was die leute drauf denken fühlen

Person 1: das spielt im jetzigen zeitalter (?) die zwei kamen zusammen mit zwanzig der mann ähm früher war der rauchen in vor wie viel jahren kamen zigaretten raus (?) als die zigaretten raus kamen war rauchen sehr in der mann - es gab erste krebsentdeckungen und wie man die entfernen konnte sehr sehr schlimme und ähm sie mussten ja sie mussten einfach ihn operieren weil er äh krebs hatte früh entdeckt wurde aber sie mussten operieren und fifty fifty das der mann drauf geht und ähm die frau die frau ja die frau war auch einerseits zusammen wegen seinem geld die frau wirkt nicht sehr traurig die frau wirkt ein bisschen neutral und der mann ja der mann überlebt es jedoch die frau war nicht so froh drüber der mann trennte sich weil er herausfand das sie nur auf ihr geld raus war und der mann bekam eine nette frau mit vierzig und ähm mit der lebte er bis an sein lebens ende doch konnte nicht mehr alles machen wie früher wegen seiner operation fertig

Interviewer: ok

Person 1: das is doch mal ne geschichte [23s] haben sie sich die bilder eigentlich selber ausgesucht oder haben die so in die hand gedrückt bekommen (?)

Interviewer: die gibts so

Person 1: mussten sie das machen oder können sies(?)

Interviewer: ich machs

Person 1: ok [38s] vier beste freunde in der grundschule gingen immer auf die weiterweiterführende schule immer zusammen waren beste freunde waren fünf beste freunde tut mir leid waren immer zusammen war alles ok haben immer zusammen in der pause sport zusammen gemacht ah sport fussball gespielt irgendwann ähm hatten die als es auto rauskam hatten die-hat der erste das auto gehabt sie fuhren zusammen in ne disko auf ne party hausparty und ähm sie hatten alle einen autounfall der fahrer starb und ähm ja die jungs waren auf seiner beerdigung und waren sehr traurig was sie jetzt auch fühlen doch dann ähm campten sie zwei wochen lang und ähm dachten nach wies weitergehen konnte ohne ihn weil sie beste freunde waren und sie sich schon seit zwanzig jahre hatten fertig

Interviewer: was ist das grade auf dem bild was ist das für eine situation

Person 1: achso sind alle traurig auf jeden fall traurig bisschen wütend warums nicht sie erwischt hat warum er gestorben is auch wütend auf den autohändler weil der airbag kaputt war von ihm was heißt airbag dabei gabs doch früher noch gar kein airbag gabs früher eigentlich schon gurt ich erfinds mal einfach da gabs nen gurt und

der gurt war ein bisschen beschädigt ja und er flog durch die autoscheibe gegen den berg kopf voraus fertig

Interviewer: ok

Person 1: [32s] perfekt [9s] sie waren zusammen in der grundschule als die zwei auf die welt kamen waren sie zusamm- in der grundschule waren beste freunde mit vierzehn fünfzehn kamen sie dann zusammen auf der weiterführenden mit zwanzig hat sie ihr äh mit fünfunddreissig hat sie ihr erstes kind bekommen mit dem mann und ähm der mann war alkoholabhängig doch dann kam er vom alkohol ab als sein sohn auf die welt kam dann und ähm die frau sie hatten jetzt beide angst das ihr-weil ihr kind immer mit messer rausging das ihr kind irgendwas passieren konnte das er irgendwas macht das er irgendwann pol- das die polizei davorsteht vor der tür oder so und ähm schickten ihn dann zu den strengsten eltern der welt nein des is ne gute geschichte

Interviewer: erzähl

Person 1: schickten dann zu strengsten eltern der welt und hoffen das er dann gut wieder zurück kam doch nach nem jahr fing alles wieder von vorne an sie fühlen beide schmerz auf diesem bild

Interviewer: und wann ist das bild in der geschichte(?)

Person 1: hmm als das kind fünfzehn war

Interviewer: was ist da passiert oder was

Person 1: das es also das kind war draussen und ähm seit paar tagen ging das- kam das kind immer raus und stank nach alkohol und ähm nach rauch und ähm die mutter fand spritzen in seinem rucksack und ähm ja sie dachte er spritzt sich irgendwelche drogen ja

Interviewer: ok dann war das das letzte bild

Person 1: welche geschichte hat ihnen am besten gefallen(?)

Thematischer Apperzeptionstest - Onur - Bilder 11-20 - 16.09.2013

Person 1: Schon wieder denken hier schön nach dem zocken ups bleib dran 30 euro stick hier [W-Lan Stick]

Interviewer: was ist das

Person 1: 300 mb fritzbox

Interviewer: ok du weißt noch was du machen musst

Person 1: hmm

Interviewer: das ist jetzt die gleich aufgabe nur diesmal sind die bilder ein bisschen abstrakter das heißt man sieht nicht soviel aber versuch trotzdem ne geschichte zu erzählen ähm was passiert auf dem bild was passiert davor und was passiert danach und wie geht die geschichte aus

Person 1: alles klar

Interviewer: ok (?)

Person 1: hmm

Interviewer: also ich kann dir nicht sagen was da drauf ist das ist alles dein-deine interpretation

Person 1: fast nix [12s] ufo [45s] in dieser geschichte gehts um die natur als erstes war sie sehr ausgeprägt dann wurde sie immer enger also wurde wie soll ich sagen die tiere wurden kleiner um feld weil die menschen kamen auf die welt tiere hatten kein platz mehr natur war ja umwelt also die ganzen abgase und so und auf dem bild sieht man hier wie schön das ist an einem wasserfall und ähm ja entweder bin ich blind oder ist das ein drache (?) [20s] die geschichte spielt im mittelalter was heißt mittelalter in der zukunft die menschen wurden von drachen angegriffen hmm die drachen waren meist ausgeprägt weil sie hatten zwei köpfe einen am schwanz und einen am da wo der kopf normal hing sie speiten von beiden feuer und ähm alle menschen starben aus ausser ein mensch so wie ich sehen kann ähm er überlebte flüchtete aber war von drachen umzingelt er starb und die drachen übernahmen die welt fertig

Interviewer: ok [nächstes Bild] [38s]

Person 1: die frau - leidet also der m-der vater von ihr der großvater alle vorgänger vor ihr hatten alpträume waren mit geistern beschäftigt hatten mit geistern zu tun und ähm ja sie war so von angst überfallen das ähm sie gesagt hat ok ich nehme mit den geistern kontakt auf damit ich vielleicht abgehärtet bin und nahm dafür ein hypnotisierer der brachte sie dann in eine andere welt und ähm ja am ende hatte sie keine angst mehr und ähm wie sich rausstellte wars ein geist der ihr einen streich spielen wollte und ähm ja sie konnte wieder ruhig schlafen und ruhig im dunkeln rumlaufen fertig

Interviewer: was ist grad auf dem bild (?)

Person 1: die frau wird hypnotisiert oder ist hypnotisiert und der mann macht weiter

Interviewer: wie fühlt sie sich(?)

Person 1: ängstlich

Interviewer: warum

Person 1: weil der mann äh weil sie angst hat mit wem sie es zu tun hat sie hat angst vor geistern sie kennt keine geister ja [12s]

Interviewer: hat sie später noch angst vor geistern (?) wie geht die geschichte aus

Person 1: sie hat keine angst vor geistern mehr sie hat ähm sie hatte seitdem nie wieder geräusche gehört ja seitdem auch keine angst mehr finish

Interviewer: ok [9s]

Person 1: sieht aus wie ein einzelbett [20s] fallen mir nur so klassiker ein der mann ist verheiratet die frau ist schwanger sie streiten sich grade weil die frau mal wieder durchdreht das ist normal bei frauen in der schwangerschaft (lachen) der mann ging in

ne bar trank bisschen nahm seinen ring ab und ähm flirtete mit der frau der sie in der bar kennenlernte sie tranken dann gingen sie zu ihr hatten sex die frau da nackt liegt und ähm ja der mann hat am ende halt auf diesem bild hat er jetzt schuldgefühle am ende geht er seiner frau beichten und auf- seine frau zieht für drei monate weg sie bleiben in kontakt er fängt wieder neu an mit ihr und sie kommen wieder zusammen verspricht ihr das es nie wieder sowas passiert happy end oh gott one night stand

Interviewer: ok

Person 1: das sagt jetzt sehr viel waren zehn bilder(?)

Interviewer: hmm

Person 1: alles klar ok

Interviewer: aber lass dir ruhig zeit

Person 1: hmm das sagt so viel das bild

Interviewer: überleg dir dazu ne geschichte wer ist die person was fühlt sie was macht sie auf dem bild was passiert davor was passiert danach wie gehts aus [35s]

Person 1: der mann ist forscher seit seinem achtzehnten lebensjahr er forscht nach- also er geht was heißt forscher er ist arzt geht immer nach indien oder da halt da afrika so was den kindern deutlich schlecht geht verarztet die leute da und ähm denkt halt immer an die leute wie schlecht es denen geht wie gut hier uns geht geht halt dann - auch auf streit streik wie heißt das geht halt streiken [er meint wahrscheinlich demonstrieren] weil wir es hier so gut haben und ähm die leute überall nicht also in den anderen ländern afrika indien auch da wo die kinder arbeiten lassen und so

Interviewer: hmm

Person 1: der mann verarztet da sämtliche krankheiten er hat auch schon sämtliches erlebt geht auch in attentat äh länder verarztet die armee männer zivilisten und ähm is halt ein guter mann und auf dem bild schaut er grad raus und denkt halt an die ganzen menschen die ähm er schon verarztet hat wies denen krie-gehen würde was da grade passiert in den ländern ja und hat jetzt erst mal sechs monate urlaub weil er ja sechs monate durch gearbeitet hat ist ja auch ein harter job sowas [4s] sechs wochen urlaub [6s] die geschichte geht so aus er arbeitet bis fünf und vierzig arbeitet er so weil er danach nichts des nicht mehr schafft er muss immer in die einsatzländer gehen sein leben ist gefährdet ja der merkt wie die welt schlimmer und schlimmer wird fragen(?)

Interviewer: wie fühlt er sich auf dem bild (?)

Person 1: nachdenklich einsam [6s] menschenfreundlich

Interviewer: hmm

Person 1: fühlt er sich nicht aber is er [7s] schweres bild

Interviewer: es wird nicht leichter

Person 1: dankeschön ja ok es is leichter [7s] schätze mal is nich aufm friedhof

Interviewer: du darfst deine geschichte so bauen wie du sie willst

Person 1: ok des sind einfach nur kleine kieselsteine (lachen) nein [18s] seitdem sein vater gestorben ist is er psychisch durchgedreht kam aus dem - wie heißt das aus der gummizelle(?) wenn man so psychisch durchgedreht is er wurd zum mörder er jagt die ganzen auf seinen vater war ein attentat und er jagt die ganzen leute ausgeübt worden und er jagt die ganzen leute die das geplant hatten die überhaupt eine rolle damit spielten und er trauert jeden sonntag da seinen vater stirbt also wo sein vater beerdigt wurde

Interviewer: hmm

Person 1: und ähm auf dem bild fühlt er sich einsam verlassen aber es ist auch angst das er halt erwischt wird bis jetzt wurde er auch einmal schon von der polizei verfolgt doch er war zu schnell und ja und ähm in der zukunft bringt er alle männer um lässt sich dann selber verhaften und ähm stellt sich dann dem knast und ähm bekommt zwölf jahre in deutschland wären es dann nur zwei aber ne er bekommt zwölf jahre tja kommt danach raus und führt ein normales leben weil er dann wieder normal leben kann warum ist in deutschland eigentlich so mit diesen gesetzen das man wenn man illegal runterläd zum beispiel zwei drei gigabyte filme nein zwei tausend gigabyte filme runterläd und man mehr bekommt als wenn man einen mord ausübt (?)

Interviewer: das kann ich dir nicht sagen das kann ich dir wirklich nicht sagen

Person 1: das find ich echt lustig also is des jetzt weiß ja toll hät ich mir auch ein druckerpapier holen können ey hast du ein blatt verloren

Interviewer: nein

Person 1: frei denken also (?) oh ey die andern blätter sind wahrscheinlich auch weiß ne (?)

Interviewer: ich sag nichts [17s]

Person 1: ich darf alle arten von geschichten erzählen oder(?)

Interviewer: ja vielleicht erklärst du noch wenn also was du auf dem bild sehen würdest

Person 1: hmm sehr lustig mach ich ich seh die farbe weiß nein schrei noch mehr rum mama [im Hintergrund hört man die mutter diskutieren] ich will mich nur konzentrieren alles gut [52s] die frau nimmt keine rücksicht ey [15s] nach dem zocken ist das so schlimm (lacht) [23s] ähm ja ein forscher wissenschaftler sind grade an einem neuen impfmittel wo man gegen alle krankheiten immun ist aber es geht nach hinten los die testperson also es is wie so es geht zwanzig meter runter man kommt nur mit dem lift hoch und runter und man muss so ne hand es können nur eine person hoch und runter und ähm und man muss halt so ne hand scannen von dem typen damit man hoch und runter kann und ähm auf jeden fall testen sie die person person mutiert und wird ähm zu einem monster gefährliche monster genauso scharfe zähne wie ein hai als wär so ne haut wie ein krokodil ja und ähm der is halt so an ketten rangemacht und so und ähm der haut sich da frei rüttelt sich da frei und ähm er hat halt an seinem füßen also hinten beinen so klebrige dinger wo er die wand mit hochlaufen kann wie spiderman halt nur ohne also er is schon wirklich übermutiert

Interviewer: ja

Person 1: und ähm wissenschaftler sterben da alle der eine wissenschaftler drückt auf äh das sie alle selbst zerstörung also da kommt so gas rein und die ersticken dann und ähm dann wird ähm dann geht dann der spezialeinheit rein nach ein zwei wochen und will da die ganzen forschungsdaten rausholen das einzige zimmer wurde nicht gesprengt da wo die forschungsdaten sind sie wollen da rein gehen da zu fünf sechst rein so gut bewaffnet gut munitiert -munitioniert und ähm es gibt halt so ein portal und des geht halt da rein des ist sozusagen wie in der zukunft als wenn man in so ein kleines portal geht und das [...]transportiert dich zu so einem anderen planeten und die forschung ist da und ähm ja ähm als allererstes sehen sie nichts aber dann wenn sie in diesem raum sind hören sie geräusche sehen sie was auf dem peilsender und ähm ja ähm sie jagen ihn halt am ende findet das ist so ne doktorin gewesen die die geführt hat und am ende findet die doktorin raus das man gut mutieren kann und schlecht mutieren kann und ähm ihr bruder war fast am sterben der bruder ist in der sek einheit mit drin gewesen spezialeinheit und ähm er war fast am sterben und ähm sie spritzte ihm das rein obwohl er das nicht wollte und mutierte dann zum guten hatte sah ganz normal aus wie ein mensch vertr-verträge verträge nur etwas schüsse und war auch halt sehr sehr stark konnte alles anheben was da war konnte stahlzäune zerbiegen und um die faust wickeln keine ahnung er kämpfte dann halt mit dem ungeheuer weil er der letzte überlebende war wie bei suchen und zerstören nein und ähm ja er kickte den das ungeheuer in das portal als es geöffnet hatte dauert fünf sekunden bis zum öffnen kickt in portal auch ne blendgranate oder so ne granate rein so ne emp-alles platzt keine ahnung c vier (lacht) und dan- ähm schloss dann das portal und ähm als er wieder in das portal ging sah er das ungeheuer tot daliegen und ähm rettete s-ihre schwester seine schwester und ähm sie gingen zu zweit sie bekamen orden verliehen und ähm die forschungsdaten waren sehr-sie sehr sehr wichtig und sie halfen und am ende wurden alle also wurde die forschungsdaten und so wurden umgeändert und ähm es wurde eine methode entwickelt wie man krebs und aids heilen kann auf dem bild sieht man grade wie zwei kämpfendes ungeheuer wie er grad ne emp also so ne c vier reinwirft ja und des wars

Interviewer: ok

Person 1: war besser oder nicht (?)

Interviewer: ich sehs schon auf dem bild [4s]

Person 1: spielt der tarzan oder was (?) [26s] sie ist-seit seinem siebten lebensjahr war-hat er sich schon immer geträumt schauspieler zu werden ähm mit fünfzehn versuchte er es bei ungefähr zwanzig schauspielschulen doch fiel die ganze zeit durch privater schauspieler schischeur regisseur ich habs heute echt (lachen) ähm erkannte sein talent er spielte tarzan wurde berühmt und ja [5s] auf dem bild spielt er grad tarzan freut sich vor allem auf sein geld und ja [5s] wird erfolgreich und spielt auch noch andere rollen so wie könig der löwen nein (lachen) eher so wie keine ahnung er spielt in filmen mit wird zum star wohnt in ner villa stirbt in der villa ja fertig mehr fällt mir da nicht ein zu diesem bild

Interviewer: ok siehst du oder soll ich das licht anmachen (?)

Person 1: alles gut

Interviewer: ja(?)

Person 1: seh ich genau das selbe [96s] also er hat er ist geschäftsmann jahrelanger geschäftsmann er steht ähm kurz vor seiner cheffposition muss einen vortrag halten muss die firma präsentieren und ähm ihm fällt's halt sehr schwer weil er eine familie hat

und ähm die frau faul ist sich nicht um die kinder kümmert er trennt sich daher von ihr und grad mitten in der trennung muss er halt ne die ganze arbeit machen und so sein chef hat kein verständnis dafür er arbeitete pro tag zehn stunden die ganzen unterlagen zu finden suchen ja und ähm am ende stellte er-präsentierte er die firma vor die firma wurde reich dank ihm auf dem bild sieht man wie er durchatmet und sein chef sozusagen sagt sehr gut ähm er die chefposition bekommt und jetzt sechstausend euro pro monat verdient wenns so einfach wäre ja [12s] des wars wie sie endet ne(?) wird chef wird reich findet ne schöne frau nette frau treue frau sie er heiratet nochmal noch ein kind das heißt er hat drei kinder und ähm ja sie leben bis an ihr lebensende und wenn sie nicht gestorben sind dann leben sie noch heute

Interviewer: ok [5s]

Person 1: das ist ja noch schwerer (lachen) [50s] zwei beste freunde segler sie wollten schonmal segler fischer werden angler werden hatten schon immer was mit wasser fischen zu tun und mit ihrem zwanzigsten lebensjahr kauften sie sich beide ein boot finanzierten es und ähm des boot hatte halt unten auch so nen raum wo man rein konnte fenster hatte war halt schon moderner und ähm ja auf dem bild sieht man wie die beiden sich freuen ja die machen schönen gewinn mit dem fischen er gewinnt den anglerwettbewerb er hat am meisten fische geangelt in diesem jahr (lachen) ja sie sind halt beste freunde finden keine frau weil sie halt immer unterwegs sind bis siebzig dann sterben sie aufm see weil das zuviel wird [10s] ich hoff ich blamier mich hier nicht

Interviewer: du kannst dich nicht blamieren ist alles gut zeig nochmal ne ne- erzähl ruhig ne dramatische geschichte dramatisch was passiert davor was passiert aufm bild wie fühlen sich die leute des is auch ganz wichtig und was passiert danach wie gehts aus

Person 1: schon wieder sieht man so viel (ironisch)

Interviewer: gucks dir ruhig ganz genau an

Person 1: ich könnt feiern [20s] die geschichte spielt in den achtziger jahren was für ne droge war da eigentlich in (?) koks (?) [11s] das mädchen is zwölf sie ging zur schule brach sie ab lief von zu hause weg geriet in falsche reihen an falsche freunde sorry ähm bekam einen freund mit sechzehn der war einundzwanzig er verleitete sie dazu koks zu nehmen wie heißt das wie man so mit dem löffel irgend ein früher noch gebrannt hat so keine ahnung

Interviewer: heroin oder

Person 1: keine ahnung genau keine ahnung also wo er- is schwer drogensüchtig bekam mit siebzehn ihr erstes kind fehlgeburt ähm sie selber sitzt jetzt auf dem bild weiß nicht mehr wie sie- was sie machen soll ihre zukunft sie hat sich so unbedingt ein kind gewünscht ja und ähm sie ist halt besonders traurig ihr verlass sie als sie grad schwanger war mm sie kam in eine entzugsklinik anfang zweitausend wurde clean und ähm verriet halt die leute die die drogen vertickten ja kam grad nicht ja sie bekam - die leute bekamen halt fünf naja in deutschland bekamen sie halt vier jahre (lachen) was bekommt man in deutschland wegen drogen (?)

Interviewer: puh keine ahnung

Person 1: viel oder (?)

Interviewer: kommt drauf an was und wie

Person 1: hauptsache man läd nichts runter dann hat man schon das fragt sich aber jeder der jugendlichen wirklich warum das so in deutschland das gesetz so is wenn man mal nachdenken würde man schadet doch mit downloads keinem oder (?)

Interviewer: denn leuten die das machen

Person 1: ahh des is doch nicht so schlimm als ob man einen umbringen würde oder (?)

Interviewer: um was gehts da um geld

Person 1: recht so

Interviewer: ja

Person 1: fertig oh gott äh der schrank

I.B – TAT Geschichten von Peter

Interviewer: Philipp Schumacher

Person 1: Peter (Name geändert)

Thematischer Apperzeptionstest - Peter - Bilder 1-10 - 19.10.2013

Interviewer: ich nehms wieder auf is ok (?)

Person 1: ja

Interviewer: und zwar hab ich jetzt was für dich hmmm ich schreib immer so ein bisschen mit ne (?)

Person 1: ok

Interviewer: ich hab jetzt ne aufgabe für dich ich hoff mal es is an ja geht alles gut hast du noch licht hier unten (?)

Person 1: ahh nein eigentlich nicht

Interviewer: ok dann probieren wirs so

Person 1: ich hab ne lampe auf meinem handy aber

Interviewer: ne wir machens einfach so ähm und zwar hab ich ne aufgabe ich zeig dir ähm bilder

Person 1: mmmh

Interviewer: und du hast so pro bild irgendwie fünf minuten zeit guckst dir das bild an und ähm erfindest ne geschichte dazu

Person 1: hmm

Interviewer: irgendwie ne geschichte die irgendwie aber ein bisschen dramatischer is also nich nur hänschen geht da und da hin sondern ein bisschen dramatik wo was passiert

Person 1: da bin ich ja der mega typ für (ironie)

Interviewer: also es gibt kein richtig oder falsch alles gut

Person 1: ja ich weiß

Interviewer: ähm und du erzählst da sind meistens personen drauf was passiert vor dem bild also die geschichte was ist davor passiert was passiert auf dem bild wie fühlen sich die menschen da drauf und was denken die was sagen die was machen die und ähm was passiert danach und wie geht die geschichte aus

Person 1: aha

Interviewer: ok (?)

Person 1: ja

Interviewer: wir fangen einfach mal an ich geb dir das erste bild gucks dir an lass dir zeit soviel du brauchst

Person 1: ah das is ne geige oder (?) sowas [28s] ja also der junge übt seit jahren mit nem lehrer geige und er ist ziemlich begabt und versucht sich immer weiter zu verbessern und hat auch schon auftritte und ja er fühlt sich eigentlich gut dabei und irgendwann möchte er all seinen kameraden zeigen wie gut er ist und spielt es ihnen vor aber die finden des irgendwie gar nicht so toll und dann wird er gehänselt weil sie irgendwie nich so weil ihnen das nicht so gefällt und weil das halt nicht so cool is

Interviewer: hmm

Person 1: und ja und dann setzt er sich an den tisch und überlegt jetzt halt was er tun soll ob er weitermachen soll oder ob er sich halt anpassen soll an den mainstream und ja und da is er halt lange in gedanken aber ja dann macht er halt weiter und aus ihm wird ein star oder sowas ja keine ahnung jo

Interviewer: wie fühlt er sich grade auf dem bild (?)

Person 1: ja so nachdenklich aber eher schlecht also hmm was mach ich den jetzt scheiße he

Interviewer: hmm gut

Person 1: ja [39s] ja also die nette dame hier trifft einen mann auf seinem feld wie er halt feldarbeit macht und neue körner sät und keine ahnung was man halt auf dem feld so treibt und ja dann kommt sie ins gespräch mit ihm und sie findet ihn ganz toll und dann kommt aber seine frau und seine frau ist schickt sie weg weil sie halt damit nicht sehr glücklich ist mit dieser situation und dann ist sie halt beleidigt über den mann und stellt sich an einen baum und schmolzt und die frau geht traurig weg ja so hmm mist keine ahnung

Interviewer: hmm

Person 1: depressive stimmung

Interviewer: was passiert vor dem bild also vor der situation

Person 1: keine ahnung sie geht durch die gegend und genießt die natur und liest und legt sich auf den rasen und liest ein buch oder sowas und dann sieht sie ihn oder keine ahnung ja

Interviewer: ok [25s]

Person 1: ja man sieht das ist ein armer mann und er muss sich durchschlagen auf der straße und betteln und jeden tag bekommt er nichts ausser halt ne abfuhr und wird halt nicht gut behandelt und ja am ende fängt er an zu weinen und legt sich auf den boden und weiß nicht mehr was er tun soll und er ist am ende und ja keine ahnung he

Interviewer: wie gehts weiter(?)

Person 1: ja ihm könnte geholfen werden oder ich weiß nich was halt die leute so denken vielleicht hilft ihm ein netter mann vielleicht kommt irgendso ein sankt martin vorbei oder so keine ahnung

Interviewer: es ist deine geschichte du darfst alles erfinden was du willst

Person 1: ja ich weiß (lachen) ja irgendjemand wird ihm dann helfen und besorgt ihm arbeit und ein haus oder so er arbeitet sich hoch und am ende ist er glücklich und stirbt ja

Interviewer: ok

Person 1: ach [12s] ja das ist ein Ehepaar und ja sie sind glücklich verheiratet und irgendwann findet aber der mann raus dass er betrogen wurde und dann versucht er sich abzuwenden und möchte sich scheiden lassen aber die frau möchte um ihn kämpfen oh schatz lass mich bitte nicht alleine und ja und ja sie versucht ihn dazuhalten und am ende werden alle glücklich und freuen sich und kriegen ganz viele hü-ku hübsche kleine kinder und ja die kriegen weitere hübsche kleine kinder und ja hm

Interviewer: wie fühlt er in dem moment (?)

Person 1: ja er fühlt sich auch also ja traurig und es ist zorn in ihm und er möchte gehen aber sie läßt ihn nicht und ja keine ahnung

Interviewer: hmm

Person 1: ja

Interviewer: ok

Person 1: [21] ja eine frau kommt nach hause und ja hmm fürs erste sieht alles so schön aus wie immer doch dann bemerkt sie das irgendwie das der das die teure vase gestohlen wurde und dann ist sie erschüttert dann rennt sie schnell wieder raus zur polizei und erstattet anzeige und ja und am ende gibts ein großes verfahren und am ende kriegt die polizei nichts hin wie immer und dann hat sie halt pech gehabt ja immer alles so depressiv was ich erzähle

Interviewer: versuch noch ein bisschen mehr zu erzählen was die leute so fühlen

Person 1: ja ich weiß

Interviewer: auf den bildern was sie so machen

Person 1: oh mein gott meine vase diese schweine he [12s] joa also eine alte frau sitzt in ihrem wippstuhl (lachen) und auf einmal kommt ein mann im anzug ins haus und erzählt ihr das ihr mann gestorben ist nachdem sie nachdem er für lange zeit gegen eine krankheit gekämpft hat und ja der mann fühlt sich nicht gut dabei und ihm gefällt das halt eigentlich gar nicht das immer-immer solche dinge erzählen zu müssen weil es ist halt nicht immer so schön immer allen leuten das sagen zu müssen aber das ist halt seine arbeit und dann geht er ganz geknickt und läßt die frau in ihren gedanken allein ja und die frau weiß gar nicht was sie tun soll und kann sich kaum rühren vor erschütterung

Interviewer: und wie gehts aus(?)

Person 1: ja die frau die frau stirbt nach langer zeit oder ja sowas alleine hm

Interviewer: ok

Person 1: schon wieder depressiv die sehen immer so traurig aus die leute auf den bildern die sehen schonmal aus wie politiker (lachen) [18s] ja zwei politiker unterhalten sich um die situation der welt und der europäischen union und ja sie diskutieren heftig und manch-und ja einer versucht die ganze zeit dem anderen etwas weiß zu machen aber dem ist das ziemlich egal und der is halt ziemlich kalt und denkt die ganze zeit ne so machen wir das nicht und er ist halt fest auf seiner meinung und der andere ist dann auch ziemlich ja ihn nervt das auch ein bisschen und irgendwann hören sie einfach auf zu reden und am ende passiert mal wieder gar nichts wie immer [7s] oder klima oder sowas über irgendwas wird ja immer diskutiert und am ende passiert nix

Interviewer: ok wo sind die politiker (?)

Person 1: da die beiden aso wo

Interviewer: ja

Person 1: in brüssel oder so auf dem g34 gipfel oder wie das dann heißt

Interviewer: hmm

Person 1: wieviele bilder kommen denn da noch(?) [16s] ja also eine schwangere frau liegt im äh liegt im krankenhaus aber sie ist schwer krank und dem tode nah aber am ende schaffen es die ärzte das kind mit einem kaiserschnitt zu zu retten und ja es überlebt und dann wird es hier abgebildet wie es älter geworden ist und jetzt und er erinnert sich dann an wie die situation sein müsste gewesen muss damals deshalb ist das auch alles so im hintergrund und er ist so im vordergrund gestellt und dann sind so seine gedanken während er irgendwo rumsteht und irgendwo alleine und über alles nachdenkt warum er lebt und wem ers zu verdanken hat und ja [5s] und er hofft das er seine mutter kennen lernen könnte aber es ist halt nicht so ja weil sie ja tot ist ja

Interviewer: ok

Person 1: depressiv hm [22s] ja es herrscht krieg und ähm hmm ja es ist die alte ähm

wie heißt das (?) ja zwischen zwei fronten und die erste front ist so gut wie geschlagen und fordert verstärkung auf und dann kommt eine vorhut um nachzuschauen ob alles ob noch männer da sind aber sie finden alle tot vor und also der mann wurde geschickt um nachzusehen aber alle sind tot und dann ja alles sieht schlecht aus und sie ergreifen die flucht und ham verloren oder sowas keine ahnung ja

Interviewer: wie fühlt der mann sich der die sieht (?)

Person 1: ja alles ist jetzt verloren nein alles ist verloren wir müssen wegrennen und ja scheiße wir werden alle sterben und ja

Interviewer: ok

Person 1: keine ahnung [9s] ich glaub die bilder sollen alle traurig sein (lachen) ja also des sieht schon wieder aus wie der tote mann aber ich muss mir was anderes einfallen lassen [5s] ja was besseres ähm ja also eine mann dem geht es nicht gut mal wieder und nach langer zeit schafft ers aber nach hause und die frau umarmt ihn nur und schmeißt sich auf ihn vor freude und jetzt ist sie endlich glücklich und ja muss anfangen zu weinen weil das so toll ist ja

Interviewer: hmm

Person 1: es muss mal schön enden deshalb

Interviewer: wie fühlen sie sich auf dem bild (?)

Person 1: ja glücklich und verbunden und ihr ziel ist erreicht und keine ahnung ja was weiß ich

Interviewer: ok thats it

Person 1: oh ja gut ja

Thematischer Apperzeptionstest - Peter - Bilder 11-20 - 09.11.2013

Interviewer: so so

Person 1: ja

Interviewer: ähm wir machen heute nochmal so einen test wie letztes mal nur dieses mal also die gleiche aufgabe du weißt noch erzählen was auf dem bild is oder was dadrauf passiert

Person 1: achso ja ok

Interviewer: was die leute fühlen wies vorher war was danach ist und wies zuende geht des is immer ganz wichtig also vorgeschichte was auf dem bild passiert was ist danach passiert und wies zuende geht und irgendwie gucken das du auf die leute eingehst die da drauf sind was die fühlen und so diesmal ist es aber ein bisschen schwerer noch weil die sachen ein bisschen abstrakter sind du kannst dir ruhig zeit lassen

Person 1: ja die brauch ich dann erst recht

Interviewer: und alles erklären erzählen was du willst

Person 1: ok

Interviewer: ok

Person 1: wie rum gehört das (?)

Interviewer: das darfst du halten wie du willst schaus dir an

Person 1: sehr viel menschliches dabei drache sagt bestimmt irgendwie jeder ausser es kommt von da dann ist es irgendein wurm ja

Interviewer: und des

Person 1: hier ist ein berg

Interviewer: ja

Person 1: des is des halt und ein drache der durch die wolken kommt und da ist noch mehr berg und da des muss man erstmal identifizieren was ist das da irgendein gerät (lachen) also es sieht nicht lebend aus

Interviewer: hmm

Person 1: und da is ne brücke die führt da rüber und da könnte irgendjemand sein sogarder wegrennt das sieht hm-tatsächlich das sieht natürlich aus ja der mensch rennt weg weil der drache kommt und er hat schiss und vorher wollte er irgendwas an dem gerät inspizieren oder so

Interviewer: hmm

Person 1: und ja und am ende kommt er dann halt weg ja hmm [5s Pause]

Interviewer: was ist das für ein gerät (?)

Person 1: keine ahnung irgendso ein wettermesser oder so keine ahnung was das is irgendwas wo man einen code eingeben muss oder so keine ahnung könnte ziemlich viel sein und dann kommt der drache der das verteidigen will oder so

Interviewer: warum will der drache das verteidigen (?)

Person 1: äh ja keine ahnung vielleicht wird sonst seine art getötet oder ich hab keine ahnung also der hat halt keinen bock drauf

Interviewer: ok

Person 1: oder er greift einfach an weil er lust hat

Interviewer: hmm ok

Person 1: also die bilder sind wirklich abstrakt

Interviewer: ja die werden auch

Person 1: ich hab nur versucht irgendwas menschliches zu erkennen

Interviewer: also nicht alle sind abstrakt aber also es soll auch was passieren in der geschichte

Person 1: ja natürlich soll was passieren

Interviewer: bisschen dramatik

Person 1: des musst ich erstmal verstehen das bild als ichs verstanden hab hab ich schon ne halbe geschichte erzählt [5s Pause] ja äh die frau hat den mann betrogen und dann fühlt er sich gekränkt weiß nicht mehr was er tun soll und dann entscheidet er sich alles ein ende zu setzen und dann kommt er zu ihr nachts und tötet sie im schlaf

Interviewer: hmm

Person 1: mal wieder negativ und ja dann wird er von der polizei geholt und eingesperrt weil er sie ermordet hat und sie wird beerdigt ja des is schwer das da einem noch was einfällt weil man weiß das man schon soviel geredet hat da gibts nix neues mehr

Interviewer: ok

Person 1: also es sieht auf jeden fall nicht fröhlich-fröhlich aus fröhlich

Interviewer: wie fühlt er sich (?)

Person 1: er fühlt sich ja so ne mischung aus gut weil ja endlich alles rum ist aber auch schlecht natürlich weil er ist wie nennt man das hin und her gerissen

Interviewer: hmm

Person 1: genau das ist es in seinen gefühlen und ihm geht viel durch den kopf und ja dann gehts ihm auf die psyche oder sowas also ja nicht sehr toll das leben danach denk ich also ja

Interviewer: ok

Person 1: das sieht auch alles immer gleich aus immer irgendwelche leute die irgendwo liegen und irgendwelche aggressiven oder flennenden leute [38s Pause] ja mir fällt jetzt irgendwie nicht mehr viel ein ausser das die tot ist also ja die frau ist gestorben und der mann findet sie

Interviewer: hmm

Person 1: und weint ja oder vielleicht wusste er von dem mörder und wollte sie noch retten aber kam zu spät oder so das jemand sie töten möchte und dann gibt er sich immer wieder die schuld und es geht ihm auf die psyche wie immer

Interviewer: hmm

Person 1: und dann kriegt er sein leben wieder hin und freut sich

Interviewer: und wie kriegt ers wieder hin (?)

Person 1: ja er geht zu irgendsonem psychiater und dann wird ihm geholfen dann lernt er ne neue frau kennen die seiner ähnlich war und dann ist alles wieder gut friede freude eierkuchen und wenn sie nicht gestorben sind dann leben sie noch heute keine ahnung

Interviewer: und was ist davor passiert warum wurde sie umgebracht(?)

Person 1: öhhhh was gibts den da was gibts einfallsreicheres ähm kontakte mit der mafia das ist gut ja genau die mafia hat sie umgebracht

Interviewer: warum(?)

Person 1: wegen geldgeschäften

Interviewer: ok

Person 1: die sie nicht bezahlt hat müssen mal irgendwie originell werden (lachen, nimmt bild andersherum) nein schon so [21s Pause] das machen wir jetzt mal positiv also ein mann wacht auf in seinem schönen haus

Interviewer: hmm

Person 1: alles ist noch abgedunkelt dann öffnet er das fenster und schaut in die schöne helligkeit des tages und erfreut sich an der sonne und den vögeln die zwitschern und die bäume die so grün sind im sommer und geht hinaus und kauft sich ein eis und geht spazieren und alles ist toll ja sein leben ist gut er hat nen guten job jetzt hat er jetzt hat er grad ferien und er geht einfach sein leben geniessen und läuft ein bisschen rum

Interviewer: hmm

Person 1: ja [9s Pause] ja

Interviewer: ok ja

Person 1: ja dann geht er wieder nach hause und geht schlafen abends nachdem er noch n schönen hummer gegessen hat

Interviewer: ok

Person 1: und am nächsten morgen erwacht er wieder und schaut in die schöne sonne und geht spazieren

Interviewer: hmm

Person 1: und alles ist toll bis seine arbeit wieder anfängt

Interviewer: achso und warum (?)

Person 1: ja weil er keine lust hat weil der sommer so toll war

Interviewer: was arbeitet er (?)

Person 1: ähm [7s Pause] öäh keine ahnung manager für die uno oder sowas keine

ahnung

Interviewer: ok

Person 1: er kann [unverständlich] arbeiten irgendwas hohes sodass es ihm gut geht und er auch glücklich ist obwohl er auch glücklich wäre wenn er nicht so viel geld hätte

Interviewer: ok

Person 1: er chillt einfach sein leben und schlendert durch die durch die durch die natur

Interviewer: hmm wie gehts dann aus (?)

Person 1: alles geht gut aus er stirbt dann glücklich am ende nach langen jahren als manager für die uno und schlendern durch die natur

Interviewer: ok

Person 1: irgendwie kommt mir das bekannt vor aber ich glaub das das es das nicht sehr oft gibt aber irgendwie

Interviewer: ich hab sie davor noch nicht gesehen

Person 1: irgendwie sagt mir das was

Interviewer: hmm

Person 1: ja der alte herr der alter herr henrich so hieß mal unser lehrer der war alt geht seine frau besuchen also nicht seine frau besuchen sondern seine tote frau besuchen an ihrem grab und betet für sie wie ers jeden zweiten sonntag tut und ja der aufenthalt ist kurz er liegt ihr ein paar blumen hin er geht wieder zurück setzt sich in ein café trinkt ein bisschen was und dann versucht er wieder sein leben in ordnung zu kriegen und alles ist dann wieder gut und er lässt das leben das leben sein und wenn er wieder nach zwei sonntagen kommt geht er nochmal kurz ein paar minuten in sich betet für seine frau und sonst geht alles den normalen lauf aber an dieser stelle wenn er an den friedhof kommt und seine frau besucht

Interviewer: hmm

Person 1: dann ist er etwas anders und in sich gekehrter und sein charakter verändert sich leicht

Interviewer: wohin (?)

Person 1: ja in einen trau-trauernden ruhigen mensch der alleine sein möchte aber sobald er wieder in die in die in das soziale umfeld kommt dann ist alles wieder gut

Interviewer: hmm

Person 1: aber das ist ein ort der ihn verändert

Interviewer: hmm

Person 1: jo so was ungefähr

Interviewer: beim nächsten bild gibts noch ne anweisung

Person 1: ok

Interviewer: und zwar ähm

Person 1: solange ich nichts zeichnen muss is gut

Interviewer: ne du musst nichts zeichnen du sollst dirs vorstellen das bild was du siehst dann die geschichte also erst das bild erklären was was siehst du dadrauf und dann die-ne geschichtte dazu erzählen

Person 1: ach du gott

Interviewer: im prinzip das gleiche

Person 1: das ist gar nicht mein ding ich kann nichts besser als nichts schlechter als was erfinden in kunst gibts keine schlimmere aufgabe als malt das bild das ihr wollt

Interviewer: ok

Person 1: da haben wir fünf stunden zeit und nach fünf einhalb fällt mir ein was ich machen will

Interviewer: du kannst das erste dir was dir in kopf kommt

Person 1: ich kann ja einfach die geschichte zum weißen blatt erzählen weil das blatt ist ja hell also ich muss mir da jetzt mal nix vorstellen ich-ich bin grad so ein bisschen lass mich mal kurz überlegen ich brauch vielleicht mal ne minute [22s Pause] ja das ist gut also ähm ein mann in normalen verhältnissen aufgewachsen

Interviewer: hmm

Person 1: alles war eigentlich gut ganz normal büro arbeit doch plötzlich hat ihn der schlag getroffen weil er immer schwärzer gesehen hat und am ende ist er erblindet und so hat er dann ziemlich in trauer weitere zehn jahre seines lebens verbracht bis er doch plötzlich nach ein paar ärztlichen untersuchungen die natürlich eigentlich nicht sehr viel helfen können aber mal ganz selten mal was bewirken erblickt er plötzlich das licht der welt und das einzige was er sieht ist einfach nur das licht und die helligkeit bevor er irgendein bild sieht ja

Interviewer: wie fühlt er sich dabei (?)

Person 1: ja er fühlt sich erleichtert und glücklich und wie von gott getroffen und wie als würde er das licht des himmels erblicken und plötzlich ist er doch wieder auf der ne- ist er wieder normal wieder zurück gekehrt da wo er war aus der tiefen hölle des nichts in in keine ahnung in das licht halt wieder

Interviewer: hmm

Person 1: danach kommt erst das bild und dann macht er erst mal gangnam style und freut sich (lachen) das blatt hätte jetzt schwarz sein müssen das wär auch interessant gewesen kannst für deinen nächsten referenten [16s Pause] ich find so siehts gut aus

Interviewer: hmm das schreib ich mir mal auf

Person 1: das ist so langweilig der klettert einen berg hoch aber das ist interessanter
[6s Pause] dann ist das nämlich der boden

Interviewer: hmm

Person 1: und das der ganze himmel also das ist so der horizont hier oben und hier ist der boden und ein mann trainiert für olympia er ist ein boxer und muss sich fit halten und macht übungen am seil und hangelt sich entlang das seil ist halt so gespannt deshalb ist er nicht auf dem boden das sieht nur so aus der is da drüber

Interviewer: hmm

Person 1: und ja er trainiert immer so und so kann man viele muskeln aufbauen und wenn man dann noch ein paar eiweißshakes trinkt mit erdbeergeschmack dann gehts noch besser und so trainiert er am ende gewinnt er bronze weil er einmal zerkloppt wird auch wenn olympia überhaupt kein boxen is aber also doch aber nur so jugendkram oder so oder ganz leichtes gewicht aber trotzdem neue regelung 2027 und ja

Interviewer: und dann (?)

Person 1: ja und dann boxt er noch ein paar jahre wird immer schlechter weil er zu alt ist und dann hat er genug geld und dann kauft er sich ne villa auf hawaii und chillt mit den tänzerinnen (lachen) und trinkt cocktails (lachen) und stirbt glücklich und zufrieden

Interviewer: ok wie fühlt er sich in dem moment auf dem bild (?)

Person 1: angestrengt

Interviewer: angestrengt was hat er so

Person 1: das ziel vor augen genau das wollt ich noch sagen und er macht das den ganzen tag damit er danach der beste ist

Interviewer: hmm

Person 1: mehr fällt mir dazu nicht ein [17s] das bild seh ich jetzt etwas symbolischer

Interviewer: hmm

Person 1: ähm ein mann dem es nicht ganz so gut geht und der halt eher so probleme mit der sozialen mit dem sozialen umfeld ich liebe das wort das benutze ich immer in geschichte äh hat ähm äh ja ihm geht es sehr schlecht und er kann sich halt kaum noch sein leben vorstellen und er er sitzt immer zu hause wie ein häufchen elend und denkt über seine fehler nach aber und er überlegt wirklich was er jetzt tun soll ob er sich umbringen soll oder ob er einfach woanders mal hinziehen soll oder er weiß nicht mehr was er machen in seinem umfeld plötzlich ja es plötzlich wird er im prinzip von der person die er die ihn immer am meisten runtergemacht hat wie aus der dunkelheit aufgefangen und wo er wirklich am ende ist und wird wieder in das licht gebracht ja und mit ihm wird er dann dicke und der ist auch beliebt und dann sind die leute wieder gut gibt ja auch unbeliebte leute bei erwachsenen ist ja nicht nur an der schule so ja dann gehen die halt dick party machen

Interviewer: hmm

Person 1: und in seinem job kommt er dann auch wieder zurück weil er durch seine depressive haltung nicht mehr alle zufrieden stellen konnte ja ja

Interviewer: und wie hat die andere person das gemacht ihn wieder so aufzubauen (?)

Person 1: ja er ist einfach auf ihn zugegangen weil er gemerkt hat weil eine wie heißt das ja er hats einfach eingesehen auf einmal das es nicht mehr geht und er hat sich sich auch an dieser stelle vorgstellt und dann ja dann war es wieder gut ja keine ahnung

Interviewer: und der andere hat sich dabei gut gefühlt (?)

Interviewer: ja natürlich also er fühlt sich ja schlecht aber plötzlich wird er halt aufgefangen

Interviewer: ok

Person 1: heut ist alles wieder negativ aber es endet positiv das habe ich mir vorgenommen fürs nächste mal

Interviewer: ok ich hab doch gar nicht gesagt das der test nochmal kommt

Person 1: hat ich mir gedacht das sieht aus wie so ein uhu so flügel augen nase mund füße

Interviewer: ist etwas abstrakter [11s Pause]

Person 1: das ist ziemlich schwer da könnte man mehrere sachen machen das ist eine gute interpre- eine gute bildinterpretation für deutsch (lachen) sowas macht unser lehrer sehr gerne

Interviewer: bei mir gibts kein richtig oder falsch

Person 1: ja das ist natürlich ja bei ihm auch nicht ist ja eine interpretation das kann nicht also natürlich gibts da falsch aber nicht so richtig ja also ein boot ein u-boot hier sind die fenster da ist dieser ausguck heißt das ausguck ich glaub das heißt ausguck

Interviewer: hmmm periskop

Person 1: oder ausguck keine ahnung und ja es ist ein schwerer sturm die wellen schlagen hoch und die wolken drehen sich oder spielen verrückt sie stehen am himmel wie geister dunkel

Interviewer: hmm

Person 1: und gruselig und das wasser ist ziemlich aufgewühlt und die leute im u-boot haben angst und versuchen dagegen zu steuern unter wasser zu gehen würde jetzt nicht mehr klappen ich weiß nicht ob das so ist aber

Interviewer: hmm

Person 1: sonst würden sie untergehen und rumgewirbelt werden und könnten auf den grund aufschlagen und das und es könnte ein leck geben deshalb versuchen sie

einfach in richtung land zu manövrieren

Interviewer: hmm

Person 1: und kommen am land an mit leichten beschädigungen und etwas vollgelaufenem tank und die situation war zwar nicht schlimm oder gefährlich aber halt beängstigend und die umgebung war äh niederschmetternd oder keine ahnung die war halt nicht so doll und

Interviewer: hmm

Person 1: ja man hat sich nicht gut gefühlt obwohl eigentlich keine gefahr da war und man hat angst was es ja eigentlich öfters gibt aber weil alles so dunkel war und laut durch die wellen und ja amen

Interviewer: ok

Person 1: (lachen) [7s Pause] ich dreh das jetzt immer aber da kann man nichts erkennen sieht aus wie stacheldraht das das und der mann sieht aus wie als hätte der so ne uniform so nen kriegsgedöns

Interviewer: hmm

Person 1: zweiter weltkrieg [6s Pause] und ne laterne und ein baum so äh ja pfahl mit stacheldraht sta- pfahl mit stacheldraht pfahl mit stacheldraht ja das passt ja eigentlich zum heutigen tag 40 jahre mauerfall hat uns extra unser geschichtslehrer gesagt das heute 40 jahre mauerfall ist das muss man wissen

Interviewer: ok

Person 1: am soundsovielten november was ich natürlich jetzt schon wieder vergessen habe was heut für ein tag ist das weiß ich nämlich nie ich glaub der neunte

Interviewer: neunte

Person 1: genau ähm es ist weihnachten 1978 keine ahnung warum und die sowietunion hat hinter der mauer bei ihren leuten einen tannebau-einen weihnachtsbaum aufgestellt und überall sehen sie die leute feiern doch sie müssen wache halten falls jemand die todeszone überqueren möchte und stehen im dunkeln nachts nur mit ein paar leuchtenden christbaumkugeln oder so was unter diesen leuchteteilen glühlämpchen keine ahnung und unter dem schein der laterne und feiern das weihnachtsfest in sich gekehrt alleine und würden gerne nicht da stehen und wache halten sondern auch sie wünschen sich das alles gut ist und das der krieg vorbei ist und das der ja gar nicht ist der krieg aber und das die mauer fällt und irgendwann wird ihr wunsch erfüllt und dann feiern sie zusammen weihnachten mit den deutschen

Interviewer: hmm

Person 1: ja

Interviewer: warum ist der dann soldat (?)

Person 1: weil er von seinem land dazu aufgerufen wurde und nach dem frei-und nach dem wehrdienst wenns das in russland gibt ich denk schon ich glaub da erst recht hat

er weitergemacht weil er ziemlich gut war und ist etwas aufgestiegen und somit musste er nach russl-nach deutschland wo aber jeder gleichberechtigt ist und einfach an der mauer stehen muss um zu gucken ob jemand kommt was ja teilweise wirklich so war

Interviewer: hmm

Person 1: ja ich hab heute morgen zdf geguckt oder was auch immer das war da kam sowas ähnliches deshalb kommt mir das grade in den sinn

Interviewer: ok gut

Person 1: das waren die heutigen eindrücke gehts noch weiter (?)

I.C – schematische Auswertung der TAT Geschichten von Onur

Onur TAT Längsschnittanalyse/schematische Auswertung				
	Thema/Problematik	Situation	Verlauf	Ausgang/Lösung
Geschichte 1	Versagen durch Angstzustände	öffentliche Drucksituation/Freundschaft/soziales Umfeld	Können - Angst zu Versagen - Angst bestätigt sich - Einsamkeit - Harte Arbeit - Erfolg	Übung und Arbeit führen zur Lösung des Problems
Geschichte 2	Armut/Selbstentfaltung	Familienkontext/ Familie Quelle und Isolationsbedürfnis gleichzeitig	Familie arbeitet hart auf dem Feld für die Tochter (H.) - H. geht in die Schule, bildet sich - fühlt sich aber allein gelassen von Familie - Konflikt angedeutet	Bildung als Chance aus der Armut, aber auch als Weg der Emanzipation
Geschichte 3	Mann sein/Familienvater sein	Familienkontext/ männlicher Kontext	Vater stirbt - Mutter arm, Prostitution - Tochter (H.) haut ab - ihr Freund ist gewalttätig - das gemeinsame Kind stirbt bei Gewaltausübung durch Freund - Drogen als Ausweg - Selbstmord	Drogen als Ausweg aus der Krise, führen aber zum Selbstmord - Selbstentwertung // Männer als Ausgangspunkt für Gewalt und Leid
Geschichte 4	Familienbeziehung/ Aggressivität durch den Mann	Familienkontext	aggressiver Mann heiratet Frau - Tochter (H.) - Mann stirbt durch unverantwortliches eigenes Handeln (Autounfall) - Mutter alleinerziehend - Tochter hat beruflichen Erfolg (Supermodel) - Mutter stirbt - Tochter bringt sich um	(Mutter-)Liebe und Verbindung zur Tochter ist Rettung und Verderb zugleich / Generationenhilfe unabhängig des männlichen Aggressors
Geschichte 5	Schuldgefühle	Familienkontext/ Mutter Tochter Beziehung/ dominante Mutter die selbst nach dem Tod noch Macht ausübt	Frau mit Tochter (H.) - schwere Kindheit/Schläge - Tochter beklaut Mutter, will so rebellieren - Mutter stirbt - ihr Geist holt die Tochter	Schuldgefühle plagen Tochter / Probleme werden nicht diskutiert sondern durch Ersatzhandlungen (Klauen) kompensiert/Verdrängung der Kindheit und evtl.

				Mitschuld am Tod
Geschichte 6	Sohn-Vater Beziehung/Trauerbewältigung	Familienkontext/Ohnmacht durch Krieg, also externe Umstände	Frau verliebt sich in einen Juden - er stirbt im dritten Reich - Mutter alleinerziehend Sohn (H.) - Ortswechsel soll Besserung verschaffen/Flucht vor der Vergangenheit und dem Tod des Mannes und Vaters - Sohn und Mutter leiden gemeinsam - Mutter stirbt - Sohn traurig über ihren Tod und das er nie einen Vater hatte/ Warum er?	Liebe Mutter-Sohn/ Mutter-Vater, in Frage stellen des Schicksals wegen Vatersache
Geschichte 7	Verlust der Jugend/älter werden	Beziehungssituation/ Partnerschaft	Mann und Frau (Proband sieht eine Frau auf dem Bild) sind verliebt - leben Freiheit in Amerika, Motorrad - Motorradunfall - späteres Nachsinnen der Freiheit - Tod	Sehnsucht nach jugendlicher Freiheit, Hineinwachsen in die Verantwortlichkeit des Erwachsenenleben
Geschichte 8	Zukunftsgedanken	Beziehungssituation/ Partnerschaft	Mann (H.) hat eine Frau - er raucht - Krebserkrankung - sie will sein Geld/Materialismus, nutzt ihn aus - er überlebt Operation - trennt sich - neue Frau und neue Liebe - leidet unter der Krankheit	Wunsch nach echter Liebe und Geld, Angst vor schädlichen Einflüssen (Personen und Rauschmittel)
Geschichte 9	Glorifizierte Männerfreundschaft / Bewältigung von Trauer	Freundschaftssituation/ soziales Peer-Umfeld	Fünf Freunde - enge Bindung und Zusammenhalt - gemeinsamer Autounfall - Fahrer stirbt wegen äußerer Umstände (Airbag kaputt, Schuldzuweisung Hersteller)	Bewältigung durch noch mehr Zusammenhalt in der Gruppe
Geschichte 10	Eltern-Kind-Problematik	Familienkontext	Grundschulliebe - Mann wird Alkoholiker - Sohn kommt zur Welt, Anlass für ihn aufzuhören - Sohn ungezogen - Probleme mit Drogen, Gewalt etc. - Seelischer Schmerz bei den Eltern - geben das Problem ab - das funktioniert aber nicht	Die Lösung den Sohn "abzugeben" funktioniert nicht langfristig, es sollte ein anderer Weg eingeschlagen werden / alkoholsüchtiger Vater als Ausgangspunkt der Probleme

Geschichte 11	Existenzbedrohung	globale Mensch-Natur-Verbindung	Bedrohung der Natur durch den Menschen - dieses Verhältnis kehrt sich um - Natur wird zur Bedrohung - Mensch flieht	Flucht ist aber zwecklos, die Bedrohung (Drachen, Naturwesen) nimmt Überhand
Geschichte 12	Generationenkonflikt (nicht so werden wollen wie Eltern oder Großeltern)/ Angst vor irrationalen Bedrohungen	Familienkontext	Vater und Großvater litten unter Geistesvorstellungen - Angst vor Geistern bei Frau (H.) - sie will aktiv dagegen vorgehen - holt sich externe Hilfe	Externe Hilfe bringt Heilung und Lösung des Problems
Geschichte 13	Partnerschaftsprobleme	Beziehungssituation/ Partnerschaft	Mann (H.) ist verheiratet - sie schwanger - sie hat Stimmungsschwankungen - er ist genervt davon - Bar - andere Frau/Triebhaftigkeit - Schuldgefühle - beichtet One-Night-Stand - nach drei Monaten Versöhnung	Ehrlichkeit und Zeit als Lösung // One-Night-Stand moralisch falsch, stereotypische Geschlechterzeichnung
Geschichte 14	persönlicher Leistungsdruck und Isolation	Berufskontext	H. hilft Menschen in Krisengebieten - er hat Mut - guter Mensch - aber wenig Dank - fühlt sich isoliert - globale Probleme werden trotz seines Handelns nicht weniger	ohnmächtiger Held und Kämpfer // allein gegen alles Böse, keine Chance / uneigennütziges Handeln ist Männlichkeit
Geschichte 15	Vater-Sohn-Beziehung / Verlust des Vaters und der Umgang damit	Familienkontext/ Rache	H. rächt sich an den Mördern seines Vaters - übergibt sich dann freiwillig dem Gesetz	Gerechtigkeitssinn // eigene moralische Prinzipien vor den eigentlichen gesetzlichen Vorschriften, bzw. Unsicherheit wenn diese beiden nicht übereinstimmen (--> illegaler Download, Onur kann sein eigenes moralisches Urteil im Bezug auf Filmdownloads nicht in Einklang mit gesetzlichen Regelungen bringen)
Geschichte 16	Gut gegen Böse	Familienkontext/Geschwisterbeziehung	Menschheit soll geholfen werden - dieses Vorhaben versagt - löst eine Bedrohung hervor - Schwester und Bruder retten Menschheit - helfen ihr sogar noch	gegenseitige Abhängigkeit von Schwester und Bruder / individuelles Heldentum gegen die Masse / Wunsch dass eigenes Handeln Auswirkungen auf globalen Kontext hat

Geschichte 17	Streben nach Prestige	Berufskontext	H. hat Traumberuf - erst kein Erfolg - dafür arbeiten - einer erkennt Talent - Reichtum und Erfolg als Ergebnis	an sich glauben führt zum Erfolg, ökonomischer Reichtum als Ziel // Der Beruf des Schauspielers ist mit Reichtum quonotiert
Geschichte 18	Beruflicher und persönlicher Erfolg	Berufskontext greift in Familienkontext ein	H. mit Familie - Frau faul - Trennung, gleichzeitig Druck auf der Arbeit - Bewährung - Erleichterung - Geld und Reichtum - neue Frau und Familie	Liebe kommt mit Erfolg und Reichtum // erste Ehen funktionieren nicht // Wunschtraum
Geschichte 19	Männerfreundschaft	Freundschaftssituation	Männerfreundschaft - Freiheit im Boot - reich durch Fischerei - keine Frauen/ Homosexualität als Tabu (Satz)	Männerfreundschaften und Freiheit können Geborgenheit geben
Geschichte 20	Elend	Familiensituation und Beziehungen	H. (weiblich) Schulabbruch - falsche Freunde - Drogen - Fehlgeburt - externe Hilfe - moralisches Handeln als sie alle Drogendealer verät	Einfluss der Gesellschaft auf das Individuum (schlecht oder gut) // moralische Prinzipien sind wichtig und geben einen Rahmen vor

I.D – schematische Auswertung der TAT Geschichten von Peter

David TAT Längsschnittanalyse/schematische Auswertung				
	Thema/Problematik	Situation	Verlauf	Ausgang/Lösung
Geschichte 1	Peer-Problematik	Freundschaft/soziale Situation	Junge (H.) hat Begabung - mag gerne das Geigenspiel - fühlt sich gut dabei - zeigt es seinen Freunden - die hänseln ihn - schlechtes Gefühl - Moment des Überlegens: Anpassen oder nicht? - keine Anpassung - er wird Star	keine Anpassung - es allen Zeigen wollen - Erfolg
Geschichte 2	Beziehungsprobleme	Beziehungskontext/ Partnerschaft	Frau (H.) genießt Natur, liebt ein Buch - trifft Bauer - sie findet ihn toll - seine Frau aber schickt sie weg - Ehefrau schmolzt- Frau ist traurig	
Geschichte 3	Armut/Elend/Isolation/Einsamkeit	Gesellschaftlicher Kontext/soziales Umfeld	Mann (H.) arm und einsam - andere behandeln ihn schlecht - traurig/Tiefpunkt - am Boden - Hilfe aus dem Nichts (Sankt Martin) - Arbeit und Haus	Opfer der Gesellschaft/externe Hilfe plus Selbst an sich arbeiten führt zum Erfolg

Geschichte 4	Beziehungsprobleme	Beziehungskontext/ Partnerschaft	Mann (H.) wird von seiner Frau betrogen - sie kämpft um ihn - er fühlt Trauer und Zorn auf Dritten	Mann in der Opferrolle / Frau muss sich rechtfertigen
Geschichte 5	Ohnmacht gegen Machtsysteme/ Einbruch in die Privatsphäre	materialles Rechtssystem	bei Frau (H.) wurde eingebrochen - Vase weg- Eindringen in die Privatsphäre - Polizei macht nichts	Aggressoren von außen dringen in die Privatsphäre ein // Hilfe des Rechtssystems kann nicht erwartet werden // kein Vertrauen in den Staat
Geschichte 6	Verlust / Berufswahl	Berufskontext und Partnerschaft	alte Frau - Mann (H.) überbringt ihr schlechte Nachrichten - er hat seinen Job leid - er muss immer nur schlechte Nachrichten überbringen - Frau (H2) ist geschockt über Tod ihres Mannes	vorhandenes Mitgefühl
Geschichte 7	Politikverdrossenheit	Europäische Union	Zwei Politiker diskutieren - einer versucht den anderen zu überzeugen - es passiert nichts - keine Entscheidung wird gefällt	Politik erreicht nichts / Politikverdrossenheit
Geschichte 8	Sohn-Mutter-Verhältnis/Schicksal/Dankbarkeit und Schuldgefühle	Familienkontext	Frau ist schwanger - Kaiserschnitt - Sohn (H.) wird geboren - Mutter stirbt - er erinnert sich an Geburt - Trauer und Dankbarkeit für Mutter	Philosophie Fragen nach der Herkunft / enge Mutter-Sohn Beziehung / Dankbarkeit fürs auf die Welt bringen
Geschichte 9	Verlust/Tod	Kriegsthematik	Fronten - Vorhut begutachtet Front - alle tot-alles ist verloren	Ohnmacht gegenüber dem Bösen Anderen / Nur leben oder sterben - kein Mittelweg
Geschichte 10	triviale Beziehungsgeschichte	Partnerschaft	Mann nicht da - ihm geht es nicht gut - er trifft wieder seine Frau - beide glücklich	Partnerschaft als Glück?
Geschichte 11	Existenzangst	Mystischer Raum	Drache greift Menschen an - beide verteidigen Maschine/Technologie - Flucht der Menschen vor Bedrohung	Technik als wichtiger Ankerpunkt / eine Spezies bedroht die andere
Geschichte 12	Rache	Beziehungskonflikt	Mann (H.) wird von seiner Frau betrogen - er bringt sie aktiv um - Polizei nimmt ihn fest - er fühlt sich ambivalent zwischen schlecht und gut - Psychatrie	Mann als Aggressor nur als Reaktion auf die böse Frau

Geschichte 13	Umgang mit Tod	Beziehungskontext/ Partnerschaft	Mann (H.) betrauert Frau - Frau von Mafia ermordet (externe Aggressoren, großes Machtgefüge) - er fühlt sich schuldig - externe Hilfe von Psychiater - neue Frau	Lösung durch externe Hilfe, Angst und Ohnmacht vor zu großen Machtkonstrukten / Vermeidung des sexuellen Inhaltes des Bildes
Geschichte 14	Beruf vs. Freizeit	Berufskontext/Pflichtgefühl	Mann (H.) genießt Ferien und Natur - seine hochbezahlte Arbeit fängt an - er fühlt sich nicht gut dabei - Geld macht ihn aber dann doch glücklich	Pflichtgefühl als Belastung / Was erwartet mein Job von mir? // Berufliche Wünsche und Freizeitverlangen in Einklang bringen / Weichen stellen für die Zukunft
Geschichte 15	Verlust einer geliebten Person	Beziehungskontext/ Partnerschaft - soziales Umfeld und innere Welt	alter Mann (H.) - jeden 2. Sonntag auf den Friedhof - Ort verändert ihn -	innere vs äußere Welt // Rollenspielen in den verschiedenen Kontexten
Geschichte 16	Verlust eines Sinnes / Aus der Norm fallen	soziales Umfeld	Mann (H.) erblindet - Ärzte können nicht helfen - Trauer bei Mann - Wunder	religiöse Erleuchtung / ein Wunder rettet ihn und bringt Heilung / aus der Norm fallen ist nicht gut
Geschichte 17	Umgang mit Leistungsanforderungen	sportliches Ereignis	Mann (H.) trainiert für Olympia - gibt alles - will Bestleistung - wird Dritter, Niederlage - trotzdem Geld und Erfolg - Villa - Tod	wenn man trainiert und alles gibt wird man reich und hat Erfolg
Geschichte 18	sozialer Status	soziales Umfeld	Mann (H.) - sozial isoliert - Einsamkeit - existenzielle Entscheidung über Weiterleben oder Sterben - externe Hilfe von den größten ehemaligen Aggressoren	leicht religiöse Hilfestellung (vom Saulus zum Paulus)
Geschichte 19	Bedrohung durch Natur	Natur als Bedrohung/Ausgeliefert sein	Sturm - Auslieferung an die Naturmächte - mystische gefährliche Umgebung - Land als Rettung - Technik schützt, aber vermittelt kaum Geborgenheit	Umgebung als feindlich angesehen / Phobie Angst im Dunkeln? Religiöses Ende mit "Amen"
Geschichte 20	Wünsche / Wunsch nach Gemeinschaft	Berufskontext	Soldat (H.) - russisch - Ausbildung - Aufsteigen - hinterfragen des Berufes - Wunsch nach Änderung und Gemeinschaft	stereotypische Medienerzählung (ZDF Doku)

I.E – Beobachtungsnotizen Onur

Allgemeine Notizen	Medienbezogen/Rezeptionsbezogen
Beobachtung//29.06.2013	
Hat seit 12.06.2013 eine Freundin (nach Studienreise nach London)	Wichtig: Doppel EP Wochenende (während des WE bekommen Spieler die doppelte Anzahl an Erfahrungspunkten) – nach eigenen Aussagen spielt er zu dieser Zeit ziemlich viel, sonst eben eher an Wochenenden, unter der Woche kaum
<p>ZUR MUTTER:</p> <p>Mutter mit 18 geheiratet, mit 20 das erste Kind. 10 Jahre nach ihrer Aussage traditionelle türkische Ehe. Aber Freiheit ist ihr wichtig, weil sie diese in ihrer Kindheit nicht hatte. Das ist ihr in ihrer Erziehung sehr wichtig.</p> <p>Sie hat noch ein 19jährige Tochter. Sie wohnt in Kiel, bei ihrem Vater bzw. bei ihrer Großmutter. Vater bzw. Ex Mann hat zwei neue Kinder. Baha hat aber Probleme mit der Stiefmutter, ihr Vater hat sie rausgeschmissen, ist deshalb zu ihrer Großmutter (Mutter von Ilkgül) gezogen. Vater will den Unterhalt nicht zahlen, es geht vor Gericht.</p> <p>Sie beschreibt die Atmosphäre bei ihrem Ex-Mann als kalt und kühl.</p> <p>Trotz der geraden schweren finanziellen Situation, hat sie eine Eigentumswohnung gekauft. Sie will Freiheit? Wichtig dabei: eine „gute“ Gegend, ohne Gewalt und Drogen und „schlechtes“ Umfeld.</p> <p>„man denkt als Mutter, nicht als Pädagogin“ Sie will ihre Kinder schützen, vor Drogen, schlechtem Einfluss etc. Das ist ihr ein wichtiges Thema und wird immer wieder aufgegriffen.</p>	<p>Haltung beim Spielen – Stuhl, 1.5m vom Fernseher weg, Füße im Regal darunter, beim Spielen sehr konzentriert</p> <p>Fernseher steht im Wohnzimmer!</p>
<p>Mutter über Onur:</p> <p>Er will zur Bundeswehr wegen des Sports.</p>	Teamspeak-Themen sind auf das Spiel bezogen
<p>Zitate Mutter:</p> <p>Jungen sind immer im Wettbewerb und Konkurrenz // Mädchen sind da anders</p> <p>Über Onur der sich mit Schimpfwörtern beim Spielen auslässt: „Das ist das türkische Temperament. Weil wir anders sind.“</p>	<p>„Hauptspiel“ – Call of Duty Black Ops II // „Nebenspiel“ – Call of Duty Modern Warfare II</p>

	Während des Spielens wird immer wieder die Statistik aufgerufen
	Spielsituationen (Tode, Erfolge, besonders schöne Kills) werden über Headset geteilt und kommentiert
	Spielzeit vor dem Treffen 1:30h (Treffen war um 12 Uhr)
	Erstes Spiel war CoD BOII, doch nur eine Runde, als diese verloren ging, machte er sofort die Konsole aus, war sehr angespannt und ein bisschen angespannt. Nutzte die Situation mit mir als Entschuldigung/Vorwand um die Konsole auszumachen und seinen Frust übers Verlieren zu kompensieren. Vorwand des Vorhandenseins des Forschers als Rezeptionsabbruchsgrund.
	Ist seit dem 29.06.2013 Clanmitglied, bei einem Clan mit Schulfreunden. Aufnahmebedingung KD Statistik über 1.0, das heißt mehr Kills als Tode.
	Spielt mit seinen Schulfreunden in Gruppen gegen andere Spieler aus der Welt. Ausdrücke während des Spielens: Junge Der Lappen Trickshot. Trickshot. (mit franz. Akzent um die Franzosen im Spiel herauszufordern, er nennt sie Baguette)
	Sobald eine Niederlage absehbar wird, wird auf Abbruch in der Spielergruppe gepocht. „Das sind Hacker!“ ist seine Entschuldigung. (Rezeptionssteuerung!)
	Bei „präzisem“ Schuss und Kill, dreht er sich zu mir um und verlangt kurz nach Anerkennung
	Sonst sehr angespannt beim Spielen Mutter geht einkaufen, er will sich nicht stören lassen, wirkt dann ungehalten-
	Hat „Angst“ um seine virtuelle Spielfigur.
	Bringt seine Freunde aus Neckerei im Spiel um.
Beobachtung//07.09.2013	
Im Wohnzimmer steht ein neuer Fernseher, vor allem für die Mutter um DVDs zu schauen und sich dabei zu entspannen.	Seit 2-3 Wochen steht der Fernseher aus dem Wohnzimmer bei ihm im Zimmer, mit Playstation und neuem PC – ähnliche Zockposition, wenns spannend wird dann wechselt er in eine aufrechte Position

Keine Freundin mehr, kurz bevor er seinen neuen PC bekommen hat	Mit dem Nachbarn hat er den Computer gebaut
Über den Ex-Freund der Mutter und Männer allgemein: „Ein Mann muss was arbeiten, muss sich kümmern, nicht nur im Büro rumsitzen“	Rezeptionsabbruch bei/vor absehbarer Niederlage (Spiel gegen Bots) Bei guten Siegchancen erfolgt kein Rezeptions-/bzw. Spielabbruch
	Er meldet ein anzügliches Spielerbild (Comicstil Frau und Scheide zu sehen)
Beobachtung // 16.09.2013	
Das Zimmer sieht kahl aus, keine Poster, Schreibtisch ist voll mit dem Fernseher und der Playstation, Bett, Ausziehcouch auf der viele Kleider, Sachen rumliegen und ein Schrank.	Mutter hatte Angst als sie ihm die Konsole weggenommen hatte, was er draußen so macht (Drogen, Alkohol, Rauchen etc.)
	Rezeptionssituation war schon gegeben als ich ankam.
	Ich habe einen Controller mitgebracht – durfte mitspielen, bin der Gast und werde als Anfänger vorgestellt – dann kommt ein Ligaspiel und ich darf nicht mehr mitspielen

I.F – Beobachtungsnotizen Peter

Allgemeine Notizen	Medienbezogen/Rezeptionsbezogen
Beobachtung//02.07.2013	
Kontakt über Mutter über facebook, Nachricht war: „Hier! Unser Sohn ist 15 und zockt Call of Duty! Falls Interesse schreib ne pn“	Großer Fernseher im eigenen Kinderzimmer, dazu PS3, Nintendo DS, PSP, Headset
Zurückhaltender Jugendlicher	Rezeptionsabbruch wenn es nicht gut läuft und wenn die Leute ihn aufregen
Eltern sind Gastronomen, Arbeitsstätte direkt im Haus unten drin.	Statistiken werden oft aufgerufen
	Haltung beim Spielen: Sitzt auf dem Sofa unter dem Stockbett, gerade Sitzposition 2,5 m vom Fernseher weg, angespannt irgendwann (Sitzposition ändert sich nach vorne gebeugt)
	Prestige sieht er als Herausforderung das allerhöchste Level zu erreichen
	Ruhiger Spieler, sehr konzentriert, es fällt ihm schwer nebenher zu reden
	Es geht ihm nicht nur um KD (Kill-Death Ergebnis) sondern auch ums Gewinnen
	Sein Rezeptionsabschluss: Fussballtraining um 18 Uhr
Beobachtung // 19.10.2013	

Sehr aufgeregt beim Erzählen der TAT Geschichten	keine Rezeptionssituation von Videospielen / wenig Zeit
Vater wieder beim Arbeiten in der Gaststätte	gemeinschaftliches Fernsehschauen Mutter und Sohn/ Fernseher lief während des ganzen Abends und Gespräches (Krimi/Thriller)
Beobachtung // 09.11.2013	
Hat sich schon gedacht, dass erneut der TAT angewendet wird	Hatte sich COD:Ghosts vorbestellt, steel edition / hat das Spiel als erstes vor seinen Freunden (Prestige??)
Hanteln liegen im Zimmer, sind neu	Spielt mit Freund 3 Stunden, Rezeptionsbeginn erst nach gemeinsamen Essen
Mutter: Roller, mit 18 Auto – Kommentar Peter: „das macht man so in der Hauptschule und Türken“	Keine Rezeptionssituation innerhalb des Besuches

I.G – Partitur der Videospielsequenz aus *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch 2012)

Videospielpartitur CoD:BOII – Allgemeine Kategorien	
Spieleverpackung	<p>Die Spieleverpackung zeigt einen glatzköpfigen Mann in der amerikanischen Einstellung. Das Bild ist schwarz-weiß gehalten. Er trägt eine starke Kampfuniform und hat in der rechten Hand eine Pistole, in der linken ein Messer. Die rechte Hand hält er dabei vor seinen Mund, die Messerhand vor seinen Bauch. Von seiner rechten Seite her, wird der Mann nur durch einen Lichtstrahl erhellt, man erkennt nur undeutlich sein Gesicht, das leicht nach unten schaut - fast wie im Gebet. Über ihm steht der Text "Call of Duty" in großen Lettern, darunter etwas kleiner "Black Ops II" wobei die Zahl II rot-orange eingefärbt ist. Darunter ist noch ein Kasten mit dem Text "100% Uncut". Am unteren Rand der Verpackung, sind die Entwickler und Publisher Logos zu sehen. Links unten prangt der rote Klassifizierungsstempel der USK "USK ab 18". Die Rückseite der Verpackung zeigt die drei Modi die im Spiel enthalten sind. "Kampagne" darunter ist ein Mann mit Waffe zu sehen, im Hintergrund ein futuristisches Fluggerät. Daneben steht "Mehrspieler", das Bild dazu zeigt mehrere Avatare die in ein Feuergefecht auf Ruinen verstrickt sind. Dann gibt es noch "Zombies", darunter ein Bild von brennenden Zombies, die auf Autowracks stehen und auf den Betrachter zuwanken. Die untere Hälfte der Rückseite sind Informationen zum Spiel, aber weitestgehend ist dies auf die jeweilige Konsole abgestimmt.</p>
Haptik	<p>Das Spiel wird über einen Controller gesteuert. Die Mensch-Maschinen-Software Interaktion findet grundsätzlich über die Hände statt.</p>

Videospielpartitur CoD:BOII		
	Auswählen des Spiels/ Menü Mehrspieler	Menüpunkt Öffentliches Spiel
Handlung		
Interface	Das Interface ist das Mehrspielermenü. Links die Auswahlpunkte, rechts die Anzeige zeigt den eigenen Spielerinnennamen ("Gamertag")	Das Interface ist der Menüpunkt "Öffentliches Spiel", links wieder die Menüpunkte, rechts wieder der Gamertag, mit der Option einen zweiten Controller anzuschließen um ein Splitscreenspiel zu starten.
Text	"Mehrspieler", "Öffentliches Spiel", "Ligaspiel", "Eigene Spiele", "Kino", "CoD TV", "Kaserne", "Elite", "Optionen", "Laden" // links unten: "Anzahl der Spielerinnen online"	"Spiel suchen", "Klasseneditor", "Punkteserien", "Kaserne", "CoD TV", "Live Stream"
Avatar	Avatar ist nicht vorhanden.	Avatar nicht vorhanden
Kommunikation mit Spielerinnen und NPCs	Nicht möglich, bzw. nur wenn man eine "Party", also mit anderen Mitspielerinnen verbunden ist, hat	Nicht möglich, bzw. nur wenn man eine "Party", also mit anderen Mitspielerinnen verbunden ist, hat
Räumlichkeit		
Perspektive/Visualität	Menü // im Hintergrund ist die Weltkugel zu sehen, darauf sind verschiedene Lichter und Lichtpunktsammlungen zu sehen.	Menü // im Hintergrund ist die Weltkugel zu sehen, darauf sind verschiedene Lichter und Lichtpunktsammlungen zu sehen.
aktionale Ebene // Regelstruktur		
Sound/Musik	Hintergrundmusik: Elektroartige Musik, bringen Spannung auf, leicht brachial, eher ruhiger trotzdem // Beim Auswählen der Menüpunkte verschiedene Sounds, Klicken, eins wie eine elektronischer Türöffner	Hintergrundmusik: Elektroartige Musik, bringen Spannung auf, leicht brachial, eher ruhiger trotzdem // Beim Auswählen der Menüpunkte verschiedene Sounds, Klicken, eins wie eine elektronischer Türöffner
Setting	Menü	Menü

Videospielpartitur CoD:BOII		
	Menüpunkt Spiel suchen	situativer Übergang ins Spiel Ladebildschirm/Vorbereitung
Handlung		Die Karte auf der gespielt wird, wird vorgestellt
Interface	Das Interface ist wieder ein Menü, es werden Listen angezeigt, die verschiedene Spielarten vorgeben. Dort muss eine Auswahl getroffen werden.	Zeigt ein Bild der jeweiligen Karte.
Text	<p>"Listen" // "Standard", "Hardcore", "Kampftraining", "Party Spiele", "Bonus", "Apocalypse"</p> <p>Bei "Standard" // "Team-Deathmatch", "Multi-Team", "Söldner-Mosh-Pit", "Frei für Alle", "Herrschaft", "Bodenkrieg", "Sprengkommando", "Abschuss bestätigt", "Stellung", "Hauptquartier", "Capture the Flag", "Suchen & Zerstören"</p>	Oben links steht der Name der Karte in Orange, darunter der genaue Ort, darunter der gewählte Spielmodus. Am Unteren Rand des Bildes stehen Spiel Tipps in weißer Farbe zum besseren Spielen und darunter, leicht grau die Ladeanzeige, bzw. was gerade geladen wird.
Avatar	kein Avatar	kein Avatar
Kommunikation mit Spielerinnen und NPCs		nun können alle Spielerinnen mit Headset und Mikro gehört werden, auch von denen die keines haben.
Räumlichkeit		
Perspektive/Visualität	Menü // im Hintergrund ist die Weltkugel zu sehen, darauf sind verschiedene Lichter und Lichtpunktsammlungen zu sehen.	Ein Bild der Karte wird gezeigt, meist eine schwebende Perspektive, etwas höhere Sicht als im Spiel
aktionale Ebene // Regelstruktur	Nach der Auswahl des Spielmodi (siehe unten bei "Text") werden andere Spielerinnen gesucht die ebenfalls diesen Modus spielen wollen und in Gruppen verteilt.	
Sound/Musik	Hintergrundmusik: Elektroartige Musik, bringen Spannung auf, leicht brachial, eher ruhiger trotzdem // Beim Auswählen der Menüpunkte verschiedene Sounds, Klicken, eins wie eine elektronischer Türöffner,	nur atmosphärisches Rauschen
Setting	Menü	je nach Karte verschieden, Kriegssetting meist aber vorhanden (Zeitalter variiert von 1980 bis 2025), dies spiegelt sich auch im Kartenbild wieder

Videospielpartitur CoD:BOII		
	Spielszene I "Suchen und Zerstören"	situativer Übergang - Tod des eigenen Avatars
Handlung	Zwei Parteien - das FBI und die Miliz - müssen entweder eine Bombe an einen festen Ort anbringen, oder diese Orte verteidigen, dass keine Bomben angebracht werden können.	
Interface	Der HUD zeigt der Spielerin folgende Dinge an: oben links die Karte, auf denen die Teammitglieder und die Gebäude zu sehen sind. Immer wenn die Mitglieder des gegnerischen Teams schießen, wird an dieser Stelle ein roter Punkt angezeigt. Darunter ist eine Art Kompass mit den Himmelsrichtungen zu sehen. Links unten ist je nach Spielmodus eine Uhr angezeigt, die die Missionszeit darstellt, und die Punkteanzahl der beiden Mannschaften bzw. dort wird ebenfalls das Ziel des Spielmodi kurz angezeigt und die Rundenzahl. Unten rechts sieht man die Munition für das Gewehr, dessen Namen und die Granatenanzahl. Ausserdem sieht man dort die Gadgets für das Erreichen von Punktserien (Tötungen hintereinander ohne zu sterben).	Das Interface bzw. die Ansicht wechselt in die Perspektive des Avatars, der den eigenen Avatar umgebracht hat. Je nach Spielmodus kann entweder direkt wieder ins Spiel eingestiegen werden, oder wenn nicht, kann die Perspektive der anderen aus dem eigenen Team eingenommen werden, so kann die Runde weiterverfolgt werden
Text	Männerstimme aus dem Off "kommentiert" das Spielgeschehen. Zum Beispiel: am Anfang sagt er welchen Spielmodus man spielt und was man machen muss (verteidigen oder angreifen). "Bombe fallengelassen" oder "Ladungen erlangt". Der eigene Avatar kommentiert auch ab und zu seine Handlungen. Zum Beispiel bei einem Granatenwurf, ruft er "Granate" oder beim Nachladen "Lade nach!"	Oben steht über roten Untergrund in weißer Schrift "Abschusskamera", in der Mitte des Bildschirms steht "Drücken sie TASTE (je nach Konsole/Plattform verschieden) zum Überspringen". Am unteren Bildrand, wieder roter transparenter Untergrund, darauf das Emblem der Spielerin und deren Name.
Avatar	Der Avatar ist nicht zu sehen, man sieht nur die anderen Avatare der Mitspielerinnen. Die Spielfigur kann rennen, sich ducken, hinlegen und	Der eigene Avatar aus dem Blickwinkel des Aggressors.

	springen. An manchen Stellen eines Levels kann auch geklettert werden (Leiter, Kisten, Vorsprünge). Der Avatar kann ebenfalls mit Glasscheiben interagieren bzw. diese kaputt schießen.	
Kommunikation mit Spielerinnen und NPCs	Die Kommunikation mit den Mitspielerinnen funktioniert über ein Headset mit Kopfhörer und Mikrofon. Andere Kommunikation zu NPCs zum Beispiel findet nicht statt.	
Räumlichkeit	Es ist eine dreidimensionale Welt mit vielen Details und einer übersichtlichen Karte. Es gibt verschiedene Karten zur Auswahl.	
Perspektive/Visualität	Ego-Perspektive, die Waffe ist direkt im Mittelpunkt der unteren Hälfte. Die Hand des Avatars ist je nach Waffe gut zu sehen.	Hier kann zwischen Ego Perspektive und Third Person View ausgewählt werden.
aktionale Ebene // Regelstruktur	Emergentes Regelwerk - Waffienstärke, Bewegung, Koordination, Präzision und Schnelligkeit sind wichtig um das einfache Ziel - die Gegner zu töten - zu erreichen.	
Sound/Musik	Während des Kampfgeschehens kommt keine Musik, sondern nur die Geräusche der Gewehre und der anderen Spielerinnen sind zu hören.	
Setting	Kriegssetting, das je nach Karte im Zeitalter wechselt (1980 oder 2025)	

Videospielpartitur CoD:BOII		
	situativer Übergang - Rundenende I	situativer Übergang - Rundenende II
Handlung	Punktstand wird angezeigt	Der letzte Abschuss im Spiel wird in Zeitlupe aus der Ego-Perspektive wiederholt
Interface	Auf der Mitte des Bildschirms erscheinen die Logos der beiden Spielgruppen (FBI oder Miliz) und darüber steht das Rundenresultat, je nach Gruppe "FBI ausgeschaltet" oder "Seals ausgeschaltet" oder wenn die Bombe das Spiel entschieden hat "Bombe entschärft" oder "Zielobjekt zerstört"	Das Interface, bzw. die Anzeige wechselt in die Perspektive der Spielerin, die den letzten Kill in der Runde gemacht hat., Oben steht Rundenende - Abschusskamera, unten am Rand steht der Gamertag der Spielerin, sowie deren Emblem.
Text	Bei Niederlage sagt der Mann über Funk: "Diese Runde haben wir verloren, aber es ist noch nicht vorbei. Weggreifen."Bei Sieg sagt er: "Gut gekämpft. Bereit machen für die nächste Runde" oder "Unsere Kraft hat gesiegt. Bereit machen für die nächste Runde" oder "Gute Arbeit Trupp. Bereit machen für die nächste Runde"	"Rundenende-Abschusskamera" und "Gamertag"
Avatar		Der Avatar des letzten Abschusses ist aus der Egoperspektive zu sehen
Kommunikation mit Spielerinnen und NPCs		Die Reaktionen der Spielerinnen über Headset.
Räumlichkeit		
Perspektive/Visualität		
aktionale Ebene // Regelstruktur		
Sound/Musik		Man hört das Stöhnen des Getöteten, davor die Schussgeräusche, sonst keine Musik
Setting		

Videospielpartitur CoD:BOII		
	situativer Übergang - Halbzeit	situativer Übergang - Spielende
Handlung	Nach drei Runden gibt es Halbzeit bzw. einen Seitenwechsel, d.h. die Aufgaben werden getauscht.	Vier Runden müssen gewonnen oder verloren werden, dann kommt es zum Spielende.
Interface	Es erscheinen die Embleme der beiden Parteien und die Anzahl der gewonnenen Runden darunter. Darüber steht Halbzeit und Seitenwechsel. Keine Interaktionsmöglichkeit.	Es erscheint "Sieg" in Grün oder "Niederlage" in Rot auf dem Bildschirm. Darunter erneut die Logos und die Rundenergebnisse. Dann erscheint dannach ein Bildschirm mit den Statistiken "Punkte" "Abschüsse" "Tode" "Sprengungen" und "Entscheidungen"
Text	Mann sagt "Halbzeit"	Mann sagt: Niederlage "Das Missionsziel wurde nicht erreicht. Zurück zur Basis zur Neugruppierung" oder "Das wird die Bilanz zerstören." // Sieg "Unsere Feinde konnten unsere Sache nicht aufhalten"
Avatar		
Kommunikation mit Spielerinnen und NPCs		
Räumlichkeit		
Perspektive/Visualität		
aktionale Ebene // Regelstruktur		
Sound/Musik		
Setting		

Videospielpartitur CoD:BOII		
	situativer Übergang - Spielende	
Handlung	Einsatzbericht wird vorgestellt	
Interface	Einsatzbericht umfasst mehrere Elemente. Trophäen für besondere Leistungen ("mehrere Kills hintereinander") und unten am Bildschirmrand ist der Erfahrungsbalken zu sehen. Mit jedem Spiel bekommt man Punkte und steigt auf und kann so neue Sachen (für Punkteserien, neue Waffen etc) fürs Spiel freispielen.	
Text		
Avatar		
Kommunikation mit Spielerinnen und NPCs		
Räumlichkeit	Menü	
Perspektive/Visualität		
aktionale Ebene // Regelstruktur		
Sound/Musik	Musik vom Menü setzt wieder ein	
Setting	Menü	

Anhang II

Anhang II befindet sich auf der beigelegten DVD, darauf enthalten sind:

II.A – Audiosequenzen Allgemein

Hier befinden sich Teile des Erhebungsmitschnittes, also Gespräche und Spielsituationen. Diese sind anonymisiert. Dies ist auch der Grund nicht alle Audioaufnahmen anzuhängen, da eine Anonymisierung der insgesamt neun bis zehn Stunden Audiomaterial sehr zeitaufwändig ist.

Die Dateien sind wie folgt benannt:
Aufnahme_NAME_GESPRÄCHSSITUATION_JahrMonatTag

II.B – Audiosequenzen der Feinanalyse

Hier befinden sich die Ausschnitte für die Feinanalyse. Sie sind anonymisiert.

Die Dateien sind wie folgt benannt: Feinanalyse_NAME

II.C – Audiosequenzen_TAT

Hier befinden sich die Audiomitschnitte des TAT.

Die Dateien sind wie folgt benannt: NAME_TAT – Termin X

II.D – Bilder TAT

Hier befinden sich die Bilder die für den TAT verwendet werden.

Legende: B=boy; G=girl; M=male; F=female

Erklärung für schriftliche Prüfungsleistungen

gemäß § 13 Abs. 2 und Abs. 3 und § 15 Abs.9 der Ordnung des Fachbereichs 02 der Johannes Gutenberg-Universität Mainz für die Prüfung im

Masterstudiengang _____

Hiermit erkläre ich, _____

Matrikelnummer: _____

dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel

selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen oder Hilfsmittel (einschließlich elektronischer Medien und Online-Quellen) benutzt habe.

Mir ist bewusst, dass ein Täuschungsversuch oder ein Ordnungsverstoß vorliegt, wenn sich diese Erklärung als unwahr erweist. § 20 Absatz 3 der Masterordnung (s.u.) habe ich zur Kenntnis genommen.

Ort, Datum

Unterschrift

Auszug aus § 20 Abs. 3 Masterordnung: Versäumnis, Rücktritt, Täuschung, Ordnungsverstoß

(3) Versucht die Kandidatin oder der Kandidat das Ergebnis einer Prüfung durch Täuschung oder Benutzung nicht zugelassener Hilfsmittel zu beeinflussen, oder erweist sich eine Erklärung gem. § 13 Abs. 2 als unwahr, gilt die betreffende Prüfungsleistung als mit „nicht ausreichend“ (5,0) absolviert (...)

Auszug aus § 13 Abs. 2 Masterordnung: Schriftliche Prüfungen

(2) Bei der Abgabe der Hausarbeit hat die oder der Studierende eine schriftliche Erklärung vorzulegen, dass sie oder er die Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt hat; bei einer Gruppenarbeit sind die eigenständig sowie gegebenenfalls die gemeinsam verfassten Teile der Arbeit eindeutig zu benennen.

Auszug aus § 15 Abs. 9 Masterordnung: Masterarbeit

(9) Sie oder er hat bei der Abgabe schriftlich zu versichern, dass sie oder er die Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt hat.