

## Erwachsene spielen? Aktuelle Daten zur Computerspielnutzung im Erwachsenen- und hohem Erwachsenenalter

Daniel Schultheiss, Jeffrey Wimmer

### Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Schultheiss, Daniel, and Jeffrey Wimmer. 2016. "Erwachsene spielen? Aktuelle Daten zur Computerspielnutzung im Erwachsenen- und hohem Erwachsenenalter." In *Gesundheit spielend fördern: Potenziale und Herausforderungen von digitalen Spieleanwendungen für die Gesundheitsförderung und Prävention*, edited by Kevin Dadaczynski, Stephan Schiemann, and Peter Paulus, 143–56. Weinheim: Beltz Juventa.



# Erwachsene spielen?

## Aktuelle Daten zur Computerspielnutzung im Erwachsenen- und hohem Erwachsenenalter

Daniel Schultheiss und Jeffrey Wimmer

### 1 Einleitung

Eine 45-jährige Frau sitzt leicht nach vorne gebeugt in stereotypischer Computerspiele-Haltung mit einem *PlayStation*-Controller vor einem riesigen Flachbildfernseher. Kaum jemand wird im ersten Moment genau diese Vorstellung von Computerspielern haben. Die Nutzung von digitalen Spielen ist jedoch kein Jugendphänomen. Abgesehen von der inhaltlichen Vielfalt, ermöglichen technologische Fortschritte eine größere Inklusion immer weiterer Spielerkreise. Die Spielekonsole *Wii* von *Nintendo* ist ein prototypisches Beispiel für ein Spielsystem, das vor allem durch technologische Innovationen neue Zielgruppen erreichen kann. Die intuitive Steuerung macht das Konsolenspielen auch für Personen attraktiv, die solchen Aktivitäten bisher ferngeblieben sind. Die Werbung für diese Konsole verdeutlicht exemplarisch das Ziel der Branche, den Mainstream der Gesellschaft anzusprechen: Verschiedene Personenkreise – wie z.B. Senioren, die nicht dem Bild des stereotypischen Spielers entsprechen, werden beim vergnügten Spielen u.a. mit ihren Enkelkindern gezeigt. Unabhängig davon, ob die Bemühungen von *Nintendo*, neue Zielgruppen zu gewinnen, erfolgreich sind, zeigt allein die Existenz der Konsole, dass die Unterhaltungsindustrie immer mehr an einer gesellschaftlich breiten Positionierung von Computerspielen interessiert ist.

Aus diesem Grund setzt sich der vorliegende Beitrag mit der Nutzung von Computerspielen von Erwachsenen mittleren und höheren Alters auseinander. Hierbei wird im ersten Schritt ein allgemeiner Überblick über verschiedene Forschungsperspektiven geliefert. Anschließend werden quantitative und qualitative Studien herangezogen, um die Aspekte der Computerspielnutzung im Erwachsenenalter genauer zu beleuchten.

Soziodemographische Variablen wie z.B. das Alter werden üblicherweise in Nutzungs- und Rezeptions- bzw. Wirkungsstudien erhoben und gelten in der Medienforschung als unverzichtbar. Sie werden meist als intervenierende Variablen, die wichtige Rezipienteneigenschaften repräsentieren, oder als Indikatoren für Hintergrundvariablen geführt (Containervariable). So kann man z.B. unterstellen, dass mit dem Alter der Rezipienten eine bestimmte Art der Computerspielnutzung einhergehe – und dass sich diese spezifische Mediennutzung, die schwer messbar sei, indirekt über den „Indikator“ Alter erfassen lasse. Soziodemographische Variablen wie das Alter haben den forschungspragmatisch entscheidenden Vorteil, dass sie im Normalfall leicht zu operationalisieren und damit zu erfassen sind, durch Befragungen direkt erhoben werden können und zu medial erreichbaren Zielgruppenbestimmungen führen. Soziodemographie wird dabei in überwiegendem Maße zur Stichprobenbeschreibung verwendet und eignet sich daher gut für einen Vergleich verschiedener Studienergebnisse. Folgt man soziologischen Gegenwartsdiagnosen oder auch der Methodenliteratur, so haben soziodemographische Variablen allerdings an Verhaltenswirksamkeit und damit aus methodischer Perspektive ihre Prognosefähigkeit eingebüßt (vgl. weiterführend Scheufele & Wimmer, 2006). Mit den erkennbaren Auflösungen und Verschiebungen im sozialstrukturellen Gefüge gewinnen subjektive Lebenslagen an Bedeutung. Als Form neuer Bindungen lassen sich v. a. Lebensstile, Milieus oder Lebensphasen begreifen, deren Prognosefähigkeit aber häufig nicht besser ist als die von soziodemografischen Variablen.

## 2 Forschungsperspektiven

Die Erforschung der Nutzung von Computerspielen gerade in soziodemographischer Hinsicht findet innerhalb verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen und aus verschiedenen Perspektiven statt. Vier Perspektiven, die im Bereich der Kommunikations- und Medienwissenschaft eine Rolle spielen, sollen an dieser Stelle in Kürze vorgestellt werden, um das Verständnis für die vorgestellten Daten in den kommenden Unterabschnitten zu erleichtern.

Ein im Bereich der Nutzungsforschung populärer Ansatz ist der *Uses-and-Gratifications-Approach*, der seine Wurzeln in Studien zur Hörfunk- und Fernsehnutzung auf Basis von Stimulus-Response-Modellen hat (vgl. Schweiger, 2007; Bonfadelli & Friemel, 2011; Hasebrink, 2003; Meyen, 2004). Dieser Ansatz stellt vier Grundannahmen auf. Zum ersten nutzen

Menschen Medien, um ihre Bedürfnisse zu befriedigen, vor allem Informations- und Unterhaltungsbedürfnisse (vgl. Schweiger, 2007; Bonfadelli & Friemel, 2011). Zum zweiten liegt die Initiative zur Mediennutzung immer beim Nutzer selber (vgl. Schweiger, 2007; Meyen, 2004). Zum dritten stehen die Medien, die genutzt werden, stets in direkter Konkurrenz zu anderen Mitteln, die die genannten Bedürfnisse befriedigen könnten. Die Nutzer haben also die freie Wahl, auf welche Weise sie ihre Bedürfnisse befriedigen (vgl. Schweiger, 2007; Meyen, 2004). Zum vierten und letzten sind die Bedürfnisse der Nutzer nicht beobachtbar, weswegen man auf ihre Selbstausskunft und damit die Bewusstheit der eigenen Bedürfnisse angewiesen ist (vgl. Schweiger, 2007). Die lange Existenz des Ansatzes und vielfältige Nutzung setzt ihn noch heute unterschiedlicher Kritik aus. Beispielsweise wird angezweifelt, inwiefern sich die Nutzer ihrer Bedürfnisse wirklich bewusst sind (vgl. Hasebrink, 2003). Außerdem wird häufig die Theorieschwäche des Ansatzes kritisiert (vgl. Schweiger, 2007; Meyen, 2004), weshalb der Uses-and-Gratifications-Approach häufig als Forschungsfeld oder Denkansatz bezeichnet wird, mit dessen Hilfe wissenschaftliche Hypothesen und Theorien (weiter)entwickelt werden können (vgl. Schweiger, 2007). Seiner Popularität zur Erforschung von Mediennutzung hat die Kritik am Ansatz jedoch nicht ernsthaft geschadet, wie die vielen Studien auf seiner Basis zeigen.

Im Bereich der Medienpsychologie basieren Forschungsergebnisse zu Mediennutzung und damit auch Computerspielen häufig auf motivationspsychologischen Theorien wie dem Rubikon-Modell der Handlungsphasen (vgl. Achziger & Gollwitzer, 2010; Rheinberg & Vollmeyer, 2012). Die Nutzung von Medien wird in diesem Kontext als zeitlicher Pfad verstanden, auf dem sich die verschiedenen Handlungsphasen beginnend mit den Wünschen der Nutzer bis zur Bewertung der Nutzung aufreihen. Konkret wird in eine prädezyonale Phase (Abwägungsprozess), eine präaktionale Phase (Planung der Realisierung), eine aktionale Phase (Handlung bzw. Mediennutzung) und eine postaktionale Phase (Bewertung der Handlung) untergliedert (vgl. Achziger & Gollwitzer, 2010; Rheinberg & Vollmeyer, 2012). Diese Phasen wiederholen sich stetig und die Nutzer widmen sich je nach Phase unterschiedlichen Aufgaben. Die Zäsur zwischen der Phase des Abwägens und der Phase nach der Entscheidung für eine bestimmte Handlung ist das wichtigste Merkmal des Rubikon-Modells. Alle Prozesse vor der Entscheidung, also vor der sogenannten Rubikon-Überquerung, sind motivationaler Art, die danach – bis zur Handlungsbeendigung – volitionaler Art (vgl. Rheinberg & Vollmeyer, 2012). Der psychologische Begriff der Motivation bezieht sich also auf jene Prozesse und Phänomene, die mit dem Setzen von Zielen aufgrund deren Wünschbarkeit und Realisierbarkeit in

Verbindung stehen. Motivationale Prozesse dominieren in der prädeziSIONalen und in der postaktionalen Handlungsphase des Rubikon-Modells. Volitionale Prozesse sind dagegen die Phänomene, die mit der konkreten Realisierung von Zielen im Handeln zu tun haben. Sie finden dementsprechend in der präaktionalen und in der aktionalen Handlungsphase statt (vgl. Achziger & Gollwitzer, 2010).

Als dritte exemplarische Forschungsperspektive soll hier die Self-Determination-Theory von Deci und Ryan (vgl. Deci & Ryan, 1993; Ryan & Deci, 2002; Ryan, 2009) genannt werden, auf deren Basis bereits seit über vier Jahrzehnten Forschung betrieben wird und die immer noch weiter entwickelt wird. Die Self-Determination-Theory (Selbstbestimmungstheorie) ist eine Makrotheorie der menschlichen Motivation, der persönlichen Entwicklung und des Wohlbefindens (vgl. Ryan, 2009) sowie eine organismische wie auch dialektische Theorie. Organismisch, da „eine fundamentale Tendenz zur stetigen Integration der menschlichen Entwicklung postuliert wird“ (Deci & Ryan, 1993). Dies geschieht „in einem Prozess, dessen psychische Energie sich aus der dafür notwendigen Motivation generiert“ (Rohlf, 2011). Als dialektisch gilt sie, weil ihr eine „permanente interaktive Beziehung zwischen diesem organismischen Integrationsprozess und den Einflüssen der sozialen Umwelt unterstellt wird“ (Deci & Ryan, 1993). Die Theorie postuliert die Existenz der drei psychologischen Grundbedürfnisse Autonomie, Kompetenz und Verbundenheit und setzt sich mit deren Erfüllung auseinander. Außerdem wird davon ausgegangen, dass die genannten Grundbedürfnisse eher angeborene Wünsche, als erworbene Motive (siehe Rubikon-Modell) sind (vgl. Ryan & Deci, 2002).

Die vierte, als kontextualisierend zu bezeichnende Analyseperspektive der Kommunikations- und Mediensoziologie erweitert den Fokus zahlreicher Studien zu Computerspielen, da nicht mehr allein spezifische Nutzungs- und Rezeptionssituationen in den Blick genommen werden, sondern auch die Einbettung von Computerspielnutzung in ihre individuellen Entstehungs-, Gegenwarts- und Folgekontexte (vgl. Wimmer, 2013). Sie prüft damit nicht z.B. das grundsätzliche Zustandekommen von Kommunikations- und Medieneffekten im Sinne eines vermuteten spezifischen Kausalitätszusammenhangs („Ob“), sondern versucht in ganzheitlicher Weise das „Wie“, „Warum“ und „Mit welchen Folgen“ der Computerspielnutzung im Sinne von subjektiven wie sozialen Bedeutungskonstruktionen sichtbar zu machen. Denn die Grundlagenwerke der Spieltheorie verdeutlichen die psychologischen, sozialisierenden und zivilisierenden Qualitäten der Kulturtechnik Spiel (vgl. Caillois, 1982; Huizinga, 1987). Der Akt des Spielens kann aus dieser Perspektive als elementarer Bestandteil der menschlichen Kultur und als eine wesentliche Quelle menschlicher Selbsterfahrung ver-

standen werden. So verdeutlicht Krotz aus kommunikations- und mediensoziologischer Perspektive Krotz (2008, S.28): „Spielen ist, wie es Huizinga postuliert und detailliert begründet, die Basis für das Entstehen von Kultur und ihren Ausdifferenzierungen – hier werden Handlungsweisen erprobt, Probleme gelöst, Sinn produziert, Gewohnheiten und Traditionen geschaffen. Über das Spielen wird Kultur zudem reproduziert, weil Kinder darüber in die Kultur eingeführt werden, in die sie hineingeboren wurden“. Auch die digitalen Formen von Spiel in Gestalt der Computerspiele besitzen daher heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und damit auch auf soziale und gesellschaftliche Zusammenhänge. Dieses Verständnis von Computerspielen als gesellschaftliche Institutionen, kulturellen Erlebnisräumen und individuellen Sinnangeboten macht deutlich, dass sie aus personaler Perspektive wie andere Massenmedien auch Sozialisierungs- und Identitätsangebote darstellen. Sie besitzen einen starken Einfluss auf die alltägliche Lebenswelt ihrer Spieler, nicht nur im Moment ihrer Nutzung, sondern auch in langfristiger Hinsicht (vgl. ausführlich Wimmer, 2013). Auf alltagsweltlicher Ebene sind digitale Medien und damit auch Computerspiele konstitutiv für die personale Entwicklung und die Aufrechterhaltung des Sozialen geworden. Das führt auch dazu, dass Alltag und Medienalltag bzw. Sozialisation und Mediensozialisation analytisch kaum mehr trennbar sind. Lampert et al. (2012, S.19ff.) bezeichnen diesen Prozess als Computerspielsozialisation und damit die Entwicklung der individuellen Nutzung von Computerspielen im Laufe des Heranwachsens sowie die Rolle der Computerspiele bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben.

### 3 Quantitative Grunddaten

Im Bereich der Nutzung von Computerspielen durch ältere Menschen wird bereits seit einigen Jahren Forschung betrieben. Eine der älteren Studien, die sich mit der Nutzung von digitalen Spielen durch Erwachsene beschäftigt, stammt von Griffiths, Davies und Chappel (2004). Mittels selbstselektiven Samplings wurden 450 Spieler des damals populären Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) Everquest befragt. Dabei wurde die Demografie der Nutzer, die Nutzungsdauer und Details zur Spielhistorie angefragt, mit dem Ziel Vergleiche zwischen heranwachsenden und erwachsenen Spielern zu ermöglichen. Heranwachsende wurden in der Studie als 19 Jahre oder jünger definiert, Erwachsene als 20 Jahre oder älter. Das Durchschnittsalter der erwachsenen Spieler im Sample betrug 30 Jahre

(min. 20; max. 70), was vermutlich auf den Zeitpunkt der Erhebung und das Spiel selber zurückzuführen ist. Dennoch wurde durch Griffiths et al. erstmals ein Einblick in das Spielverhalten älterer Spieler ermöglicht. Als erste Erkenntnis zeigte sich, dass der Anteil der männlichen Spieler in der Gruppe der Erwachsenen (93%) signifikant höher als in der Gruppe der Heranwachsenden (80%) war. Weitere Erkenntnisse zur Soziodemografie wie ein erhöhtes Maß an in Partnerschaft lebenden Erwachsenen und der erhöhten Arbeitstätigkeit lassen sich vermutlich alleine durch die veränderten Lebensumstände der Älteren erklären. Die durchschnittliche Nutzungsdauer lag bei den jüngeren Spielern bei 26 Stunden pro Woche, bei den älteren bei knapp 25 Stunden. Bei genauerer Analyse (Gruppierung in verschiedene Altersgruppen) entdeckten Griffiths et al. jedoch deutlichere Unterschiede und kamen zu dem Schluss, dass alle jüngeren Gruppen ausdauernder spielten als die älteren Gruppen. Unter Berücksichtigung, dass nur ein Spiel beleuchtet wurde und manche der Erkenntnisse trivial erscheinen, lieferte diese Studie dennoch relevante Erkenntnisse zur Nutzung von digitalen Spielen durch ältere Menschen.

Im Jahr 2009 belegt Dollinger dann in ihrer Dissertation, dass digitale Spiele bei älteren Spielern generell akzeptiert sind. Im Detail untersucht sie in ihrer nicht-repräsentativen Studie die Akzeptanzfaktoren von Computerspielen mit dem Ziel, altersbezogene Unterschiede aufzuzeigen. Als Grundlage dienen das S-O-R-Modell (Stimulus-Organism-Response), die Theorie der Technologieakzeptanz sowie der Uses-and-Gratifications-Approach (vgl. Abschnitt 2 in diesem Beitrag). Um sich der Zielgruppe anzunähern unterteilt Dollinger (2009) die Teilnehmer in folgende Nutzergruppen: überzeugte Nutzer (erneut untergliedert in Gamer und Discontinuer), verhinderte Nicht-Nutzer und überzeugte Nicht-Nutzer (erneut untergliedert in potenzielle Gamer und Resistoren). Per Fragebogen wurden neben demografischen Angaben allgemeine Fragen zur Computernutzung und nutzergruppenspezifische Fragen beantwortet. Die Befragung wurde bei einem Rücklauf von 469 Frauen und 1.274 Männern online durchgeführt. Es stellte sich heraus, dass die bedeutendsten Einflussfaktoren der Akzeptanz digitaler Spiele ausgeprägter Flow und wenig wahrgenommenen Risiken sind. Des Weiteren wirkt sich Social Influence (sozialer Einfluss) auf die Akzeptanz digitaler Spiele aus. Weiter besteht ein negativer Zusammenhang der wahrgenommenen Einfachheit der Nutzung mit der Nutzungsabsicht. Schlussfolgernd stellt Dollinger (2009) mehrerlei fest: Ältere Computerspieler erfahren ein geringer ausgeprägtes Flow-Erleben. Sie nehmen die Benutzerfreundlichkeit als limitierter wahr und ihnen sind die sozialen Einflüsse weniger wichtig. Risiken werden stärker wahrgenommen, was die

Nutzung beeinflusst, auch wenn im Vergleich zu jüngeren Spielern eine generell geringere Absicht der Nutzung digitaler Spiele besteht.

De Schutter (2011) untersuchte in einer nicht-repräsentativen Studie die Spielmotive und Präferenzen von älteren Spielern auf Basis des Uses-and-Gratifications-Approach (vgl. Abschnitt 2 in diesem Beitrag). Die Probanden (N=124) wurden durch Online-Aufrufe auf verschiedenen Websites, über eine Dachorganisation für ältere Bürger und Aufrufe in Tageszeitungen rekrutiert. Anschließend wurden die Probanden anhand von Genrepräferenzen in zwei Gruppen unterteilt: die Spieler von sogenannten Casual Games und Hardcore Games. Als Casual Games werden dabei downloadbare Computerspiele mit geringer Dateigröße bzw. Browser-basierte Online-Spiele definiert<sup>1</sup>. Die beliebtesten Casual Games der Probanden sind dabei Tetris, gefolgt von Spider Solitaire und Zuma. Hardcore Games sind in der genannten Studie beispielsweise AAA-Titel<sup>2</sup> wie Call of Duty oder Half-Life, die gleichzeitig die beliebtesten Spiele unter den Befragten waren. Ein Großteil der Teilnehmer nutzte digitale Spiele an einem PC, einige jedoch auch auf dem Smartphone. Die meisten der Befragten wurden von De Schutter (2011) als Casual Player eingestuft, die Spiele am PC bevorzugen. Das populärste Motiv für die Nutzung von Computerspielen in der genannten Untersuchung ist der Wettkampf, soziale Motive stehen eher im Hintergrund. Eine weitere Kernerkenntnis ist, dass die Casual Player unter den Teilnehmern älter sind als Hardcore Player, worauf ein signifikanter Zusammenhang zwischen steigendem Alter und der Vorliebe für Casual Games hinweist. Außerdem besteht ein signifikanter Zusammenhang zwischen dem Geschlecht der Spieler und der Nutzung von Casual Games: die Mehrheit der weiblichen Spieler wurde als Casual Player eingestuft. Bezogen auf die Spielzeit findet De Schutter keine signifikanten Unterschiede zwischen Hardcore und Casual Playern, was zur Vermutung führt, dass Gelegenheitsspieler im Kontext der reinen Nutzungsdauer nicht unbedingt weniger engagierte Spieler sein müssen. Erneut zeigt sich jedoch der Einfluss des Alters: Die älteren Studienteilnehmer nutzen digitale Spiele bedeutend weniger als die Jüngeren.

Eine weitere nicht-repräsentative Untersuchung von Schultheiss (2012) widmet sich den Nutzungsgewohnheiten von älteren Spielern. Dazu werden

---

1 Diese Definition unterscheidet sich von in anderen Studien (z.T. auch in diesem Beitrag erwähnten) genutzten Definitionen dieses Spieltyps.

2 Damit werden in der Gamebranche Spiele bezeichnet, die mit Hilfe eines großen Entwicklungs- und Marketingbudgets produziert werden. Sie entsprechen den sogenannten Blockbustern der Filmindustrie.

vor allem die Nutzungsdauer und ökonomische Kenngrößen wie Zahlungen der Spieler und deren Zahlungsbereitschaft herangezogen. Als Untersuchungsgegenstand benennt Schultheiss (2012) Internet-basierte digitale Spiele, die er anhand der Spielarchitektur und der Persistenz der Spielwelt kategorisiert. Mithilfe eines mehrsprachigen Fragebogens wurden aus einem größeren Datensatz 460 ältere Spieler und 416 jüngere Spieler ausgewählt, um gleiche Stichprobengrößen zu erreichen. Rekrutiert wurden die Teilnehmer mittels E-Mails, Newsletter und auf Gaming Communities. Ein Großteil der Probanden stammt aus Europa und den Vereinigten Staaten. Die Teilnehmer wurden in zwei Gruppen (unter 50 Jahre und über 50 Jahre) unterteilt und anschließend deren Nutzungsgewohnheiten miteinander verglichen. Dabei stellte sich heraus, dass die sogenannten Silvergamers (Spieler, älter als 50 Jahre) Casual Games und Browser-basierte Spiele bevorzugen. Das deckt sich mit den Erkenntnissen von De Schutter (2011). Durchschnittlich werden Browser-basierte Spiele<sup>3</sup> etwas mehr als drei Stunden täglich genutzt, Casual Games<sup>4</sup> durchschnittlich etwas weniger als drei Stunden und Client Games<sup>5</sup> etwas mehr als zwei Stunden. Dabei ergeben sich signifikante Unterschiede bei den Casual Games, die von den jüngeren Teilnehmern im Schnitt nur knapp über eine Stunde pro Tag genutzt werden. Am Wochenende steigt die Nutzungsdauer in beiden Gruppen leicht an, es treten jedoch keine signifikanten Unterschiede mehr zutage. Das meiste Geld investieren die Teilnehmer bei persistenten<sup>6</sup> Client Games (bis 12 US\$ pro Monat). Signifikante Unterschiede treten jedoch nur bei den persistenten Browser-basierten Spielen (ältere: 4,9 US\$, jüngere: 2,5 US\$) und Casual Games (ältere: 1,8 US\$, jüngere: 0,4 US\$) auf. Bei einer detaillierteren Analyse der älteren Spieler gruppiert Schultheiss (2012) diese in Arbeitstätige und Personen im Ruhestand. Hier ergeben sich erneut signifikante Unterschiede bei der Nutzungsdauer von Casual Games unter der Woche (Ruhestand: 3,7 h pro Tag, arbeitstätig: 2 h) und am Wochenende (Ruhestand: 3,8 h, arbeitstätig: 2,8 h). Letztlich kann man sagen, dass in der gegebenen Stichprobe und vor allem bei Casual Games ältere Menschen Spiele länger nutzen und bereit sind, dafür mehr zu investieren. Mit Eintritt in den Ruhestand intensiviert sich die Nutzung erneut.

---

3 Onlinespiele, die ausschließlich im Browser genutzt werden, aber oft über Langzeitziele verfügen.

4 Kurzzeitspiele mit einfacher Grafik.

5 Onlinespiele mit Langzeitzielen und proprietärer Software, meist zum Download.

6 Eine persistente Spielwelt ist eine virtuelle Umgebung, in die sich Spieler jederzeit einloggen können. Die Spielwelt selber existiert jedoch auch weiter, wenn bestimmte Spieler nicht online sind.

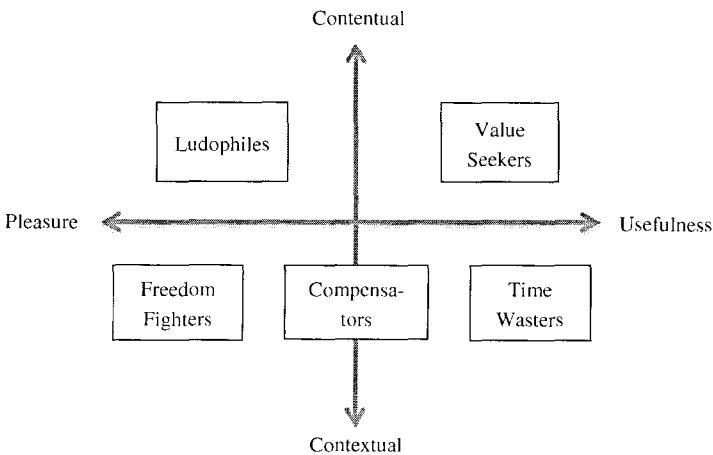
Neuere Studien zum Nutzungsverhalten älterer Menschen werden immer spezifischer. So verknüpften Delwiche und Henderson (2013) nicht-repräsentative Fragebogendaten von über 32.000 Spielern von Wizard101 mit aufgezeichneten Verhaltensdaten der Spielservers. So sollten Erkenntnisse über demographische Charakteristika, Spielewohnheiten und die Motivation der Spieler auf Basis des Uses-and-Gratification-Approach (vgl. Abschnitt 2) gewonnen werden. Hierzu wurden die Teilnehmer ähnlich wie bei Schultheiss (2012) in zwei Gruppen (unter 50 Jahre:  $N \approx 2.600$ ; über 50 Jahre:  $N \approx 29.000$ ) unterteilt. Delwiche und Henderson (2013) schließen aus ihren Daten, dass ältere Spieler häufiger weiblich (62%) sind, als jüngere (37%). Eine ebenso deutliche Differenz ergab sich (analog zu Schultheiss, 2012) bei der Spieldauer. Die älteren Spieler (25 h) zeigten eine deutlich höhere wöchentliche Spieldauer, als die jüngeren (16 h). Ein interessanter Fakt dabei ist, dass die älteren Spieler bei der Selbstauskunft per Fragebogen im Vergleich zu den Messungen der Spielservers ihre Nutzungsdauer selber eher unterschätzten, die jüngeren diese jedoch überschätzten. Ein weiterer klar erkennbarer Trend in dieser Erhebung ist, dass der ältere Teil des Samples vor allem stationäre Geräte (PC und Konsole) zum Spielen von Wizard101 nutzt, während tragbare Geräte nicht so verbreitet sind (ältere: 16%, jüngere: 34%). Bezogen auf die Spielmotivation stehen für ältere Menschen vor allem die eigene Entwicklung und Lerneffekte im Vordergrund. Soziale Motivationen oder die Lust auf Wettkämpfe spielen im Gegensatz zu den jüngeren Spielern eine geringere Rolle.

Schlussendlich gibt es inzwischen vereinzelt Studien, wie die von Allaire et al. (2013), die sich nicht mit dem Vergleich von Nutzungsmustern älterer und jüngerer Spieler auseinandersetzen, sondern ältere Menschen, die Computerspiele spielen, mit älteren Nicht-Spielern vergleichen. In der genannten Studie sollten daher Differenzen psychologischer Funktionen wie Wohlbefinden, Affekt, Depression oder soziale Funktion ermittelt werden. Die Teilnehmer an der Studie ( $N=140$ ) waren zu 70% weiblich und im Schnitt 77 Jahre alt. Zur Gruppierung fand eine Unterteilung in Nicht-Spieler, gelegentliche Spieler und regelmäßige Spieler statt. Die Erkenntnisse legen nahe, dass sowohl die Gelegenheitsspieler als auch die regelmäßigen Spieler bei den Tests auf psychologische Konstrukte wie Wohlbefinden, negativen Affekt, soziale Funktion und Depression deutlich besser abschnitten als die Nicht-Spieler. Dies führt die Autoren zu dem Schluss, die Nutzung von Computerspielen als nützliche Aktivität für einen erfolgreichen Alterungsprozess zu bezeichnen.

## 4 Qualitative Studien und Case Studies

In einer der neueren Studie beschäftigten sich De Schutter und Malliet (2014) auf Basis des Uses-and-Gratifications-Approach und der Self-Determination-Theory (vgl. Abschnitt 2 in diesem Beitrag) mit den Nutzungsmotivationen älterer Spieler. Auf Basis derselben, ihrer Spielerfahrung und den Spielmethoden wird eine Klassifikation von älteren Spielertypen erstellt. Die Probanden (N=35), die zwischen 50 und 74 Jahre alt waren, wurden per Schneeballsystem rekrutiert und anschließend in individuellen Interviews bei den Probanden zu Hause befragt. Ergänzend wurden die Spielgewohnheiten beobachtet. Anhand der vorher quantitativ erhobenen Nutzungsmotivationen und der ergänzenden qualitativen Daten ergeben sich folgende, in Abbildung 1 dargestellte Spielertypen:

Abb. 1: Schematische Darstellung der fünf Spielertypen nach De Schutter und Malliet (2014)



1. **Time Wasters**: Hierbei handelt es sich um durch den Spielkontext motivierte Spieler, die einen konkreten Nutzen im Spiel (Zeitvertreib) suchen.
2. **Freedom Fighters**: Auch diese Spieler sind durch den Spielkontext motiviert, suchen jedoch vor allem das Vergnügen.
3. **Compensators**: Erneut ist dieser Spielertyp durch den Spielkontext motiviert, er spielt sowohl des Vergnügens als auch einer gewissen Zweckmäßigkeit wegen.

4. Value Seekers: Value Seekers sind durch den Spielinhalt motivierte Spieler, die Spiele vor allem eines realen Nutzens wegen spielen.
5. Ludophiles: Der letzte Spieltyp ist erneut durch den Spielinhalt motiviert, nutzt Spiele aber erneut des Vergnügens wegen.

In einer explorativen und kontextsensitiven Studie (vgl. Abschnitt 2 in diesem Beitrag) zu deutschsprachigen Senioren-Gamer (N=21, Alter der Befragten zwischen 35 und 73 Jahre) gehen Grüninger et al. (2008) drei spezifischen Aspekten der Computerspielaneignung durch ältere Spieler auf den Grund: (1) den spezifischen Spielerkarrieren, (2) der Einbettung des Computerspielens in den Alltag und (3) der Interaktion mit jüngeren Computerspielern. Sie können zahlreiche altersspezifische und altersunabhängige Charakteristika älterer Computerspieler belegen. So zeigt es sich beispielsweise, dass Intensivspieler trotz zunehmenden Alters nicht von ihrem Hobby lassen können und mit diversen Strategien es schaffen, beruflichen und familiären Verpflichtungen nachzukommen. Andererseits zeigen sich aber Unterschiede, wenn ältere Spieler jüngeren Hitzköpfigkeit oder zu starke Wettbewerbsorientierung bescheinigen. In einem letzten Analyseschritt identifizieren die Autoren vier Formen von Spieler- und Nutzungspersönlichkeiten aufgrund zweier Hauptkategorien (Selbst-/ Gruppenbezogenheit und Involvement). Zum einen sind auch bei älteren Computerspielern *Gelassenheitsspieler* (Casual Gamer) anzutreffen, die unregelmäßig und eher ungeplant spielen und damit klar von den eher engagierteren Gamern abzugrenzen sind. Zu dieser Gruppe gehören zum einen relativ viele ältere Spielerinnen und Spieler, deren Hauptmotivation im Problemlösen liegt und von den Autoren daher als *Problemlöser* (Issue Manager) bezeichnet werden. Zum anderen gibt es einige *Beziehungsspieler* (Socializer), die nicht nur über kommunikative und kooperative Spielmotive, sondern auch über ein dichteres soziales und kommunikatives (Spiel-) Netzwerk charakterisiert werden können. Von dieser Spieler-Gruppe zu differenzieren sind die Anführer und *Organisatoren* (Leader), die beim (Online-)Computerspiel stets eine aktive und bestimmende Rolle anstreben.

Eine qualitative Studie von Wimmer (2014) orientiert sich an dem oben skizzierten Begriff der Computerspielsozialisation (vgl. Abschnitt 2 in diesem Beitrag). Dieser wird hier allerdings nicht als ein zeitlich begrenzter, sondern als andauernder Prozess verstanden. So werden nicht nur die individuellen wie gruppenbezogenen Erfahrungen und der Umgang mit den Computerspielen in der Vergangenheit bzw. dem Heranwachsen, sondern auch in der Gegenwart und den daraus resultierenden Konsequenzen analytisch in den Blick genommen. Methodologisch orientiert sich die Studie

am qualitativen Vorgehen der Grounded Theory. Grundlage dieser Arbeit bildeten vierzehn Interviews mit Retrogamern im Alter zwischen 23 und 42. Im Sinne des Theoretical Samplings sind die Herkunft, Bildung und Berufswahl der Befragten sowie deren Beschäftigung mit Retrogames sehr breit gefächert. Einige verfassen in Internetforen Beiträge, produzieren sogenannte „Walkthroughs“ für Videoplattformen oder modifizieren bestehende Spiele. Daneben finden sich Sammler von Spielen, Spielekonsolen oder alter Computertechnik. Auch die Tatsache, dass ein Teil der befragten Spieler in der DDR aufgewachsen ist, bringt zusätzliche Erkenntnisse für den Prozess der Mediensozialisation. Das aus den Interviews entwickelte Modell bildet die relevanten Kategorien sowie deren Zusammenhänge auf den verschiedenen Ebenen des Sozialisationsprozesses ab. Die Computerspielesozialisation der Retrogamer beginnt zwar mit den frühen Spielerlebnissen aus der Kindheit und Jugend. Während der Sozialisation mit den Computerspielen nehmen allerdings verschiedene Faktoren, die als Ebenen der Prägung bezeichnet werden können, unterschiedlich starken Einfluss auf die Spieler und deren Sozialisation als Retrogamer. Eine starke Prägekraft stellt die subkulturelle Atmosphäre der frühen Computerspielkultur dar, in der die meisten Retrogamer sozialisiert wurden. Sie trägt zu einem gewissen Gefühl der Exklusivität bzw. zu einer Abgrenzung geradezu jüngeren Computerspielern bei. Dieses Gefühl, an etwas besonderem Teil gehabt zu haben, lässt die Retrogamer heute noch gerne wieder zu ihren Wurzeln zurückkehren. Der aktuelle Sozialisationsprozess wird begleitet von Handlungs- und Interaktionsstrategien auf Rezeptionsebene wie z.B. der extrovertierten Wertschätzung der Spielesoftware und/oder die zum Spielen benötigten technischen Systeme oder dem Sammeln von retrobezogenen Spielartefakten als auch auf Produktions- und Bereitstellungsebene wie z.B. das Modifizieren und Entwickeln von Spielen, das Generieren von Emulatoren, sowie das Anfertigen von digitalen Kopien alter Spiele, deren Verbreitung im Netz und deren Nutzung.

## 5 Forschungsbedarf und Ausblick

Auf das im Buch behandelte Thema bezogen verdeutlichen die in unserem Beitrag vorgestellten Befunde bzgl. älterer Computerspieler, dass Computerspiele dem Spieler eine komplexe Erfahrungsstruktur und damit bedeutungsgenerierende Freiräume bieten, die neben der Spiellogik und dem Spielerlebnis stets auch auf kontextuelle Aspekte verweisen. Diese Struktur ist allerdings nicht isoliert zu betrachten, sondern wird erst durch die Spielhandlungen der Spieler erfahrbar und damit letztendlich durch deren Prak-

tiken, Einstellung und Motive analytisch nachvollziehbar. Aus theoretischer Perspektive verweist diese Dualität (Anthony Giddens) von Spielerfahrungen und Spielkontexten im Rahmen der verschiedenen Spielkulturen darauf, dass Menschen unterschiedlicher Soziodemographie eben nicht als von einem Computerspiel determiniert zu verstehen sind – wie z.B. in der Gewalt- oder Suchtdebatte oftmals unterstellt wird. Wenngleich sie unter bestimmten Verhältnissen sehr wohl anfällig für spezifische Einflüsse z.B. im Rahmen von Serious Games sind. Aus empirischer Sicht geht es also nicht so sehr um das Medium Computerspiel an sich, sondern darum, wie die Gamer unterschiedlichen Alters damit umgehen. Dies bezieht sich nicht nur auf die Nutzung und Rezeption in einem engeren Sinne, sondern auch auf die kollaborativen und längerfristigen Prozesse wie z.B. die Aneignung dieses Mediums, die sich in den zum Teil sehr unterschiedlichen Motiven und Beurteilungen älterer Computerspieler auch in der Retrospektive zeigen. Dieser kommunikationswissenschaftliche Zugang ergänzt bisherige Perspektiven in den Game Studies wie z.B. die Narratologie und Ludologie mit ihrem Schwerpunkt auf der narrativen Struktur bzw. den Spielhandlungen.

## Literatur

- Achziger, A. & Gollwitzer, P. M. (2010). Motivation und Volition im Handlungsverlauf. In: Heckhausen, J. & Heckhausen, H. (Hrsg.): *Motivation und Handeln* (S.309–336). Berlin, Heidelberg: Springer Medizin.
- Allaire, J. C., McLaughlin, A. C., Trujillo, A., Whitlock, L. A., LaPorte, L. & Gandy, M. (2013). Successful Aging Through Digital Games: Socioemotional Differences Between Older Adult Gamers and Non-Gamers. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1302–1306.
- Bonfadelli, H. & Friemel, T. N. (2011). *Medienwirkungsforschung* (4. Aufl.). Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Caillois, R. (1982, 1966). *Die Menschen und die Spiele. Maske und Rausch*. Frankfurt a.M.: Ullstein.
- De Schutter, B. (2011). Never too Old to Play: The Appeal of Digital Games to an Older Audience. *Games and Culture*. 6 (2), 155–170.
- De Schutter, B. & Malliet, S. (2014). The Older Player of Digital Games: A Classification Based on Perceived Need Satisfaction. *Communications: The European Journal of Communication Research*, 39 (1), 66–88.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik*, 39(2), 223–238.
- Delwiche, A. A. & Henderson, J. J. (2013). The Players They are A-Changin': The Rise of Older MMO Gamers. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57 (2), 205–223.
- Dollinger, I. V. V. (2009). *Silver Gaming – der demografische Wandel als Chance: eine empirische Analyse der Akzeptanz digitaler Spiele im Altersgruppenvergleich* (Dissertation). München: TU München.

- Griffiths, M. D., Davies, M. N. & Chappell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.
- Grüninger, H., Quandt, T. & Wimmer, J. (2008). Generation 35 plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Quandt, T., Wimmer, J. & Wolling, J. (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames* (S. 113–134). Wiesbaden: VS Verlag.
- Hasebrink, U. (2003). Nutzungsforschung. In: Bentele, G., Brosius, H.-B. & Jarren, O. (Hrsg.), *Öffentliche Kommunikation. Handbuch Kommunikations- und Medienwissenschaft* (S. 101–127). Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Huizinga, J. (1987 (1939)). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.
- Krotz, F. (2008). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, T., Wimmer, J. & Wolling, J. (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (S. 25–40). Wiesbaden: VS.
- Lampert, C., Schwinge, C., Kammerl, R. & Hirschhäuser, L. (2012). *Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte*. Düsseldorf: LfM.
- Meyen, M. (2004). *Mediennutzung. Mediaforschung, Medienfunktionen, Nutzungsmuster* (2. Aufl.). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Rheinberg, F. & Vollmeyer, R. (2012). *Grundriss der Psychologie*, 6, Motivation (8. Aufl., 20 Bände). Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Rohlf, C. (2011). Autonomie, Kompetenz und soziale Eingebundenheit. Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation von Deci und Ryan. In: Rohlf, C. (Hrsg.), *Bildungseinstellungen. Schule und formale Bildung aus der Perspektive von Schülerinnen und Schülern* (S. 93–102). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Ryan, R. M. (2009). Self-Determination and Wellbeing. Wellbeing in Developing Countries. Bath. Verfügbar unter: <http://tinyurl.com/ohqqxh8>, [Zugriff am: 19.05.2014].
- Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2002). An Overview of Self-Determination Theory. An Organismic-Dialectical Perspective. In: Ryan, R. M. & Deci, E. L. (Hrsg.), *Handbook of Self-Determination Research* (S. 3–36). Rochester: University of Rochester Press.
- Scheufele, B. & Wimmer, J. (2006). Zur Problematik soziodemographischer Variablen im Rahmen der Mediennutzungsforschung. In: Wirth, W., Fahr, A. & Lauf, E. (Hrsg.), *Forschungslogik und -design in der Kommunikationswissenschaft. Band 2* (S. 292–309). Köln: H. von Halem Verlag.
- Schultheiss, D. (2012). “Entertainment for Retirement?” Silvergamers and the Internet. *Public Communication Review*, 2(2), 62–71.
- Schweiger, W. (2007). *Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Wimmer, J. (2013). *Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und ökonomische Aspekte*. Konstanz: UVK.
- Wimmer, J. (2014). *Computerspielesozialisation revisited: Die Prägkraft von Computerspielen aus Sicht von Retro gamer*. Vortrag auf der gemeinsamen Tagung „Mediatisierung und Mediensozialisation: Komplementäre oder konkurrierende Perspektiven?“ der FG Fachgruppe Soziologie der Medienkommunikation der DGPK, Sektion Medien- und Kommunikationssoziologie der DGS sowie des DFG-Schwerpunktprogramms 1505 Mediatisierte Welten, 18./19.09.2014, Siegen.