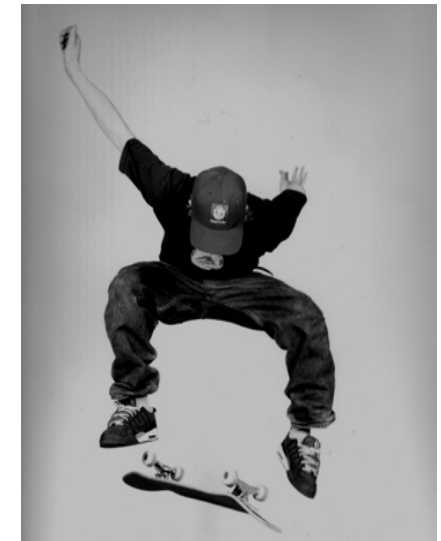


trend-facts

Aktuelle Jugendkulturphänomene und ihre Konsequenzen für die Jugendarbeit

Trend: Freestyle- und Retro-Gaming

Ein Projekt des Instituts für Jugendkulturforschung im Auftrag des
Bundesministeriums für Soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz



Projektleitung: Dr. Beate Großegger

Projektmitarbeit: Melanie Moosbrugger

Wien, 2004



Inhaltsverzeichnis

Ausgangslage	3
Konzeptioneller Aufbau	3
Wissenschaftliche Grundlage	5
Themen im Überblick	6
Trend: Freestyle- und Retro-Gaming	8
Trend-Insider: Das „Erfinde-dein-eigenes-Spiel“-Prinzip	13
Daten und Fakten: Mainstream der Computer- und KonsolenspielerInnen	17
Jugendarbeit im Trend	20

Ausgangslage

Um der wachsenden Bedeutung von Jugendkulturen im Alltag der österreichischen Jugendlichen gerecht zu werden und eine stärkere jugendkulturelle Anbindung der Jugendarbeit in Österreich zu ermöglichen, bedarf es aktueller und zugleich wissenschaftlich fundierter Informationen über trendrelevante Phänomene der zeitgenössischen Jugendkultur.

Ziel der vom BMSG beim Institut für Jugendkulturforschung jugendkultur.at beauftragten „trend-facts“ ist es, derartige Informationen all jenen zur Verfügung zu stellen, die mit Jugendlichen bzw. für Jugendliche arbeiten – sei es im Bereich der schulischen und außerschulischen Jugendarbeit oder im Bereich der Jugendpolitik. Damit soll eine Informationsbasis für die Entwicklung innovativer, jugendkulturorientierter Angebote geschaffen werden.

Konzeptioneller Aufbau der „trend-facts“

In den „trend-facts“ werden Trends in lebensnaher und kompakter Form näher erläutert, aus wissenschaftlicher Perspektive kommentiert und in ihrer Bedeutung für die außerschulische Jugendarbeit bewertet. Die einzelnen Trends werden im monatlichen Abstand auf der Website des BMSG veröffentlicht.

Weiterführende Links ermöglichen es den LeserInnen, sich je nach persönlichem Schwerpunktinteresse unterschiedlich intensiv mit jedem der sechs Trends auseinander zu setzen.¹

- Jeder der Trends wird zunächst in einem Einführungstext erläutert.
- Im Submenüpunkt „Trend-Insider“ erfährt man aus einer jugendkulturorientierten Perspektive mehr über das betreffende trendrelevante Jugendkulturphänomen.
- Im Submenüpunkt „Daten und Fakten“ kommt man zu einer kompakten wissenschaftlichen Aufarbeitung und Bewertung der jeweiligen Trends aus Sicht der Jugendforschung; hier werden aktuelle Ergebnisse der quantitativen und qualitativen Jugend- und Jugendkulturforschung präsentiert.
- Der Submenüpunkt „Jugendarbeit im Trend“ führt zu den Konsequenzen, die sich aus dem jeweiligen Trend für die Jugendarbeit ergeben; zudem werden in dieser Rubrik Good-Practice-Modelle vorgestellt.

Um Interessierten zu ermöglichen, sich tiefer gehend über den jeweiligen Trend zu informieren, werden soweit möglich weiterführende Links angeführt.

Um ein möglichst authentisches Bild der jugendkulturellen Phänomene zeichnen zu können, wird die Sprache des jugendkulturellen Alltags in die Textierung bewusst einbezogen. Anglizismen und Vokabeln aus speziellen jugendkulturellen Soziolekten werden in den Texten nicht durch schriftdeutsche Ausdrücke ersetzt, sondern bewusst verwendet und sofern nötig erklärt.

¹ Die als Link kenntlich gemachten weiterführenden Informationen waren zum Zeitpunkt der Durchführung des Projektes unter angegebener Adresse online verfügbar. Für „tote Links“, die durch Übersiedlung der Seite nach Beendigung des Projektes „trend-facts“ verursacht sind, kann keine Gewähr übernommen werden.

Wissenschaftliche Grundlage

Wissenschaftliche Grundlage der „trend-facts“ sind die vom Institut für Jugendkulturforschung jugendkultur.at im Rahmen der Eigenforschung durchgeführte Trendbeobachtung jugendkulturelevanter Medien (blond magazine, Neon, de:bug, raveline, Spex, Spin, GEE, Musikexpress, Visions etc. sowie einschlägiger Internetseiten), ExpertInnen-Interviews mit jugendkulturorientierten Jugendlichen und jungen Erwachsenen² sowie Sonderauswertungen und Sekundäranalysen folgender Jugend- und Trendstudien:

- TIMESCOUT Deutschland: 6. Welle 2004, Eigenforschung der tfactory Trendagentur Wien – Hamburg
- TIMESCOUT Österreich: 2. Welle 2004, Eigenforschung der tfactory Trendagentur Wien – Hamburg
- Die Aufführung der Gesellschaft in Spielen. Projekt im Rahmen des Sonderforschungsbereichs „Kulturen des Performativen“ an der FU Berlin, publiziert unter dem Titel „Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft“ von Gunter Gebauer u.a., erschienen im transcript Verlag, Bielefeld 2004

² Um die Anonymität der befragten Jugendlichen zu wahren, wurde bei im Text angeführten Originalzitatzen der Name der Jugendlichen geändert.

- 4. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich (2003), durchgeführt von Spectra in Kooperation mit dem Institut für Jugendkulturforschung jugendkultur.at im Auftrag des österreichischen Bundesministeriums für Soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz (BMSG)
- Bravo Faktor Jugend 7 (2003), durchgeführt von iconkids & youth im Auftrag von Bauer Media
- TIMESCOUT Deutschland: 5. Welle 2003, Eigenforschung der tfactory Trendagentur Wien – Hamburg
- TIMESCOUT Österreich: 1. Welle 2003, Eigenforschung der tfactory Trendagentur Wien – Hamburg
- Vorbildorientierung bei Jugendlichen (2002), Eigenforschung des Instituts für Jugendkulturforschung jugendkultur.at
- 14. Shell Jugendstudie. Jugend 2002; erschienen im Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2002
- Die Netzgeneration. Jugend in der Informationsgesellschaft von Eike Hebecker, Dissertation veröffentlicht im Campus Verlag, Frankfurt am Main 2001
- 13. Shell Jugendstudie. Jugend 2000; erschienen im Verlag Leske+Budrich, Opladen 2000
- Österreichische Jugend-Wertestudie 2000, durchgeführt im Auftrag von BMSG und BMBWK

Themen der „trend-facts“ im Überblick

In „trend-facts“ werden folgende sechs für die außerschulische Jugendarbeit relevante Jugendtrends vorgestellt; um eine thematische Zuordnung zu erleichtern, wurde jeder der sechs Trends in der folgenden Übersicht mit einem oder mehreren Trendschlagworten versehen:

- Trend 1: Black Music – HipHop, Soul, R’n’B & Grime [Trends Schlagwort: Musik/Partyszene]
- Trend 2: Das neue „Körperbewusstsein“ der Jungen: Body-Culture zwischen Schönheits-Op, Beachvolleyball und Fitness-Szene [Trends Schlagwort: Körper/Szene/Schönheitsideal]
- Trend 3: Freestyle – individualisierter Brettsport der Jugend [Trends Schlagwort: Sport/Jugendkultur/Lifestyle/Körper/Street-Art]
- Trend 4: Neue Role-models für Mädchen und junge Frauen [Trends Schlagwort: Geschlechterrollen/Identität/Mädchen]
- Trend 5: „Alternative Hippieness“ und das Ende von „Öko“ – nachhaltige Stile im Trend [Trends Schlagwort: Nachhaltigkeit/Lifestyle]
- Trend 6: Retro- und Freestyle-Gaming – innovative Trend-Nischen in der Welt der Computer- und KonsolenspielerInnen [Trends Schlagwort: neue Medien/Computer- und Konsolenspiele]

Freestyle- und Retro-Gaming

Innovative Trend-Nischen in der Welt der Computerspieler

Computer- und Konsolen-Spiele sind heute ein Fixpunkt im Freizeitalltag der Jugend. Vor allem bei den männlichen Jugendlichen sind die so genannten „Ego-Shooter“ (Actionspiele, die aus der Ich-Perspektive gespielt werden) beliebt. Von der breiten erwachsenen Öffentlichkeit werden gerade diese Spiele aber als „blutrünstige Ballerspiele“ großteils sehr kritisch gesehen und auch aus Sicht des Kinder- bzw. Jugendschutzes werden sie aufgrund ihrer sozial-moralisch bedenklichen Inhalte heftig diskutiert.

Ego-Shooter ist, wie die Jugendkulturforschung zeigt, nun aber nicht gleich Ego-Shooter. Oder um es anders zu sagen: Das, was als Schießorgie konzipiert ist, muss von den SpielerInnen nicht zwangsläufig auch als Schießorgie gespielt werden. Das Spielprinzip kann vielmehr auch subversiv unterlaufen werden. Wie das funktioniert führen die so genannten Freestyle-Gamer, ein exotisches Segment der Computer- und KonsolenspielerInnen-Szene, vor.

Worum geht es beim Freestyle-Gaming? Ganz einfach: In aller erster Linie geht es darum, dass man sich beim Spielen nicht zum Sklaven des Spieles machen lässt, dass man die vorgesehenen Spielregeln ignoriert und das Spiel nach eigenen Regeln spielt. Bei Spielen, die auf dem Endgegner-Prinzip basieren und in denen (scheinbar) alles darauf hinaus läuft, Level für Level die Zwischengegner auszuschalten, bis man sich zum Endgegner vorgearbeitet hat, besteht dieses Ignorieren der Regeln beispielsweise darin, diese Endgegner-Spiele durchzuspielen, *ohne* dabei seine Gegner zu töten.

[Mehr über das Anti-Endgegner-Prinzip in der Rubrik: [Trend-Insider](#)]

Freestyle-Gaming ist derzeit allerdings noch nicht viel mehr als eine kleine, exotische Nische in der heute breit angelegten und ausdifferenzierten Gamer-Kultur. Für Außenstehende annähernd gleich exotisch, wenn auch im Vergleich zum Freestyle-Gaming in der Szene bereits stärker verankert ist hingegen Retro-Gaming.

Retro-Gaming – das ist ein nostalgischer Rückgriff auf die digitale Spielkultur der (frühen) 80er, ein Blick zurück in die gute alte Zeit von Commodore 64/128, in die Welt der Amigas, Ataris, Game Boys und Arcade Games.

Der Commodore 64, der 1982 in den USA als vielseitig verwendbarer Heimcomputer vorgestellt wurde und 1983 dann auch im deutschsprachigen Raum auf den Markt kam, löste einen ersten PC-Boom aus, der vor allem mit jugendkulturellen Aneignungsweisen verbunden war. Software wurde erstmals massenhaft raubkopiert und es entstand eine Schulhof-Tausch-Szene, ohne die es wohl nicht zu diesem gewaltigen Erfolg des 64ers gekommen wäre.

Unter dem Motto: „Wir zocken jetzt (wieder) gern alte Sachen. Retro Gaming is a way of life“ haben sich die Retro-Gamer zu Communities zusammengeschlossen und stehen heute für eine Spezialkultur innerhalb der Computer-Szene, die auf der allgemeinen 80er-Retro-Trend-Welle aufsetzt, in die Frühzeit der digitalen Spielkultur zurückgeht und sich im engen Wortsinn spielerisch an der Geschichte der eigenen Szenen abarbeitet.

Laut einer von www.retrogaming.de durchgeführten Online-Umfrage, die sich mit der Frage „Wie alt sind Retro Gamer?“ an die Community wandte und in der über 4000 Stimmen gezählt wurden, entfällt jeweils rund ein Drittel der Retro-Gamer auf die 15- bis 18-Jährigen und die 19- bis 25-Jährigen; knapp ein Viertel ist älter als 25 Jahre. Der Rest wird von unter 14-Jährigen SpielerInnen gestellt.

In Deutschland widmet sich der 2002 gegründete Verein „RetroGames e.V.“ der Erhaltung, Förderung und Verbreitung der Kultur elektronischer Videospiele.

„RetroGames e.V.“ will die historischen Anfänge dieser Kultur vor dem Vergessen bewahren, alte Geräte vor der Verschrottung retten und in restaurierter Form für die Nachwelt erhalten. [mehr über RetroGames e.V. unter: <http://www.retrogames.info/index.php>]

Hierzulande setzt der Subotron-Shop im Wiener Museumsquartier einen Schwerpunkt auf Retro und wird so zur Anlaufstelle für all jene, die sich für die (historische) Entwicklung der Computer-, Video- bzw. Telespielkultur interessieren. [mehr über Subotron unter: <http://shop.subotron.com/>]

Und natürlich gibt es für passionierte Retro-Gamer auch das passende Outfit: T-Shirts mit Retro-Motiven boomen.



Wie die unzähligen Treffer in den Internet-Suchmaschinen zeigen, haben sich die Retro-Gamer als Szene in der Szene bereits gut etabliert. Ihre Homepages sind Ausdruck eines regen Austauschs über die alten Geräte und Emulatoren, die es möglich machen, mit top-modernen PCs die alten Heimcomputer und Spielkonsolen zu simulieren.

Der Wiener Computerspiel-Experte Christoph Kaindel bewertet Retro-Gaming allerdings nach wie vor als ein Phänomen, das abseits des breiten SpielerInnen-Mainstreams liegt, wobei er darauf hinweist, dass auch von Retro-Gamern meist nicht ausschließlich alte Spiele gespielt werden. „Soweit ich das sehe, werden alte Spiele parallel zu neuen gespielt, weil sie zum Teil sehr gute Spielprinzipien haben und sehr gut motivieren,“ so Kaindel. „Es gibt auch immer mehr Neuauflagen alter Spiele wie Populous, Pirates oder Defender Of the Crown, die mit neuer Grafik auf alten Spielprinzipien aufbauen.“

Gaming-Trends als Ausdruck eines übergreifenden jugendkulturellen Zeitgeists

Zugegeben: Freestyle- und Retro-Gaming sind derzeit noch nicht viel mehr als trendige Nischenphänomene. Bemerkenswert am Freestyle- und Retro-Gaming ist aber auch nicht die Masse, sondern vielmehr die Tatsache, dass sich sowohl in der Kultur der Freestyle-Gamer als auch in der Kultur der Retro-Gamer das Lebensgefühl der Jugend bzw. der jugendkulturelle Zeitgeist in der Art und Weise, wie die Spiele genutzt werden, widerspiegelt: einerseits geht es dabei um ein Negieren der tradierten Regeln bzw. der gültigen Ordnung verbunden mit dem Bestreben, für sich selbst und Gleichgesinnte neue Regeln zu definieren (Stichwort „Freestyle“) und andererseits geht es um einen nostalgischen Blick zurück in die 80er Jahre (Stichwort „Retro“), der bei vielen Jahrtausendwendejugendlichen an die Stelle des visionären Blicks in die Zukunft getreten ist.

Am Beispiel des Freestyle- und Retro-Gaming zeigt sich, dass Computer- und Konsolenspiele nicht (mehr) als ein von der restlichen Jugendkultur vergleichsweise unabhängiger Bereich digitaler Spielkultur zu verstehen sind, sondern dass sie ebenso wie die Musik, der Sport oder die Mode von übergreifenden jugendkulturellen Lifestyle-Trends geprägt werden.

Anders gesagt: Freestyle- und Retro-Gaming stehen im Kontext einer zunehmenden Lifestyle-Orientierung der Gamer-Szene, die auch bereits jenseits innovativer Trend-Nischen spürbar ist: zum einen bei Spielen, die in bewusster Abgrenzung zu jenen Klassikern, die mit magischen Schwertern und Orks arbeiten, einen starken Bezug zu Lifestyle-Themen und zur „Urban Culture“ haben und sich damit äußerst erfolgreich am breiten Spielmarkt positionieren wie etwa die GTA-Spiele von Rockstar, und zum anderen bei neuen Spiele-Magazinen wie „GEE. Games_Entertainment_Education“, die Computerspiel-Journalismus nicht länger auf Veröffentlichung technischer Daten reduzieren, sondern lifestyleorientiert verschiedenste Facetten der Gamer-Kultur zu vermitteln versuchen.

Trend-Insider

Das „Erfinde-dein-eigenes-Spiel“-Prinzip

Auf den ersten Blick scheint es verblüffend: Nicht nur MedienpädagogInnen und JugendschützerInnen, auch Leute, die aus der Gamer-Szene kommen, stellen heute lautstark die Frage nach der Sinnhaftigkeit von Endgegner-Spielen.

Im Gegensatz zu den MedienpädagogInnen und JugendschützerInnen werden Endgegner-Spiele von den Gamern allerdings nicht aufgrund ihrer als sozial-moralisch bedenklich eingestuften Inhalte kritisiert, sondern vielmehr deshalb, weil Endgegner-Spiele auf dem Prinzip basieren, dass sich SpielerInnen den von den SpielentwicklerInnen aufgestellten Regeln voll und ganz unterwerfen müssen. Anders gesagt: Die SpielerInnen müssen nach der Pfeife der SpielentwicklerInnen tanzen; sie können ihre übermächtig wirkenden Gegner erst dann besiegen, wenn sie sich ganz dem Rhythmus und der Logik des Kontrahenten angepasst haben.

Für das Gamer-Magazin „GEE“ ist klar, dass nur echte Hardcore-Gamer in der Lage sind, den Endgegner zu eliminieren – allerdings stellt sich die Frage, ob ihnen das auch wirklich Spaß macht. Vielleicht wollen das die SpielerInnen gar nicht? Vielleicht wollen sie sich der Logik klassischer Endgegner-Spiele nicht unterwerfen? Was dann? Ganz einfach: Dann versuchen sie das Spiel einfach im Freestyle zu spielen.

Spiele-Experten über das „Endgegner“-Prinzip

„Die Spieler sind nicht mehr so leicht mit einem Endgegner zu schocken, dafür hatten sie einfach schon zu viele“, schreiben Mathias Mertens und Heiko Gogolin in GEE 10/2004. Ein radikaler Verzicht auf Endgegner ist für die Spiele-Experten aber dennoch nicht der einzige Ausweg. Sie meinen: „Es würde ja schon helfen, wenn es auch knifflige Wege gäbe, an den Bossen vorbeizukommen, ohne sich dem Kampf zu stellen. In den letzten Leveln von ‚Doom 2‘ traf man in regelmäßigen Abständen auf den riesigen, nahezu unbesiegbaren Teufel mit dem Raketenarm. Bevor man noch die eigene Waffe überhaupt in Anschlag gebracht hatte, trafen einen fünf Cruise-Missiles, und man war erledigt. Wenn man es aber ganz geschickt anstellte, konnte man an ihm vorbeilaufen und aus dem Level entkommen.“

Freestyle-Gaming ist allerdings nicht auf das Genre der Endgegner-Spiele beschränkt. „Wer hat nicht schon mal versucht, im Jump-and-Run-Game auf den Felsen zu gelangen, an dem man sonst einfach nur vorbeirennen muss? Oder hat ausgetestet, wie oft man über den Gegner hin- und herspringen kann, bevor die Aufmerksamkeit erlahmt und er einen erwischt? ‚Freestyle-Gaming‘ nennt sich das und ist inzwischen zu einer richtigen Bewegung mit Hauptdarstellern und Gurus geworden“, so beschreibt das deutsche Monatsmagazin für elektronische Lebensaspekte de:bug den Trend, sich der Logik des Spieles nicht ohne wenn und aber auszuliefern, und gibt auch gleich Anregungen, wie man Spiele unterschiedlichster Genres selbst im Freestyle spielen kann:

- Freestyle-Gaming-Regel Nr.1: „Teste die Geduld des Spieles. Was macht es, wenn du nichts machst? Schau Conker an seinem ‚Bad Fur Day‘ einfach zu. Warte – bis er auf die Uhr schaut, einen Gameboy aus der Tasche holt und mit einem Jojo spielt. Irgendwann

quengelt er und fragt, ob du tot bist. Halte aus, lass dein Leben nicht von einer Spielfigur bestimmen.“

- Freestyle-Gaming-Regel Nr. 2: „Erfinde dein eigenes Spiel. Warum nicht wie früher vor den Münzen in ‚Mario 64‘ wegrennen, die dir so großmütig zugedacht sind? Wer schafft es, ihnen am längsten auszuweichen? Keine Angst: Sie werden dich trotzdem finden.“
- Freestyle-Gaming-Regel Nr. 3: „Breche die Regeln. Wenn du ein Rennen fährst, fahr deinen Gegnern entgegen – und du wirst sehen, dass dort ein neues Spiel auf dich wartet.“
- Freestyle-Gaming-Regel Nr. 4: „Du bist deine größte Herausforderung. Versuche ‚Quake‘ durchzuspielen, ohne deine Gegner zu töten.“

Die Philosophie des Freestyle-Gaming

Die Philosophie, die sich hinter Freestyle-Gaming verbirgt, ist, sich bewusst gegen die von den SpieleherstellerInnen aufgestellten Regeln zu stellen bzw. – um es im etwas pathetischen Jargon der Gamer zu sagen – sich als Spieler von diesen Regeln nicht versklaven zu lassen.

Das Prinzip ist, die lineare Logik des Spiels, die von den SpielentwicklerInnen erdacht wurde, um das Spiel spielbar zu machen, *nicht* zu akzeptieren, eigene Regeln zu finden und dann zu sehen, wie das Spiel darauf reagiert. Freestyle-Gaming steht demnach für ein neues, subversives Selbstbewusstsein innerhalb der passionierten Gamer-Community.

Auch wenn Freestyle-Gaming derzeit noch eine Trend-Nische innerhalb der Computer- und KonsolenspielerInnen-Kultur markiert, reagiert der breite Spielmarkt bereits in Ansätzen auf dieses neue Bewusstsein von Gamern, die nicht Sklaven des Spiels sein wollen – und zwar mit Spielen, die es ermöglichen, die lineare Logik des Spiels, die durch die programmierte

Spielstruktur bzw. die geplante Dramaturgie des Spiels vorgegeben ist, zumindest an einigen Stellen zu durchbrechen.

Populäre Spiele wie „Tony Hawk’s Pro Skater“ oder „Grand Theft Auto“ (GTA) weisen den Gamern so beispielsweise zwar wohl eine lineare Aufgabenfolge zu und schicken sie in Missionen, sie bieten zugleich aber auch eine Welt, in der die Gamer ihre Skills ausprobieren und „mit dem Spiel spielen“ können.



Link-Tipp: mehr Infos zu Freestyle-Gaming

- Freestyle-Gaming, de:bug 79, online verfügbar unter: <http://www.de-bug.de/cgi-bin/debug.pl?what=show&part=texte&ID=3224>
- Deconstructing Games, de:bug 79, online verfügbar unter: <http://www.de-bug.de/cgi-bin/debug.pl?what=show&part=texte&ID=3220>

Daten und Fakten

Der breite Mainstream der Computer- und KonsolenspielerInnen

Mädchen und junge Frauen haben im Bereich der Nutzung neuer Medien und Kommunikationstechnologien während der letzten Jahre gewaltig aufgeholt. Im Bereich der Computer- und Konsolenspiele geben aber nach wie vor die Burschen und jungen Männer den Ton an. Das heißt die Gamer-Kultur ist immer noch eine „Männer-Domäne“.

Männliche Jugendliche haben nicht nur einen weit besseren Überblick, was der Computer- und Konsolenspiele-Markt genrespezifisch anzubieten hat, sie spielen vielmehr auch zu einem deutlich höheren Prozentsatz selbst am Computer oder an der Konsole.

Wie der 4. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich zeigt, spielen die Burschen und jungen Männer darüber hinaus auch andere Spiele als die im Vergleich zum männlichen Gamer-Segment nicht allzu zahlreichen weiblichen Gamer. Action-Spiele und die im Jugendschutz heiß debattierten „Shooter“, Strategie- und Sportspiele sind die im männlichen Gamer-Segment am häufigsten gespielten Spielgenres. Bei den computer- und konsolenspielenden Mädchen und jungen Frauen werden hingegen vorzugsweise „Tetris“, „Minesweeper“ und Co., also schnelle Spiele für zwischendurch, gespielt.

Auch in den Spielmotiven, also in Hinblick auf die Funktionen, die digitale Spiele erfüllen, zeigen sich deutliche geschlechtsspezifische Unterschiede.

Zwar ist es so, dass sowohl männliche als auch weibliche Gamer als Spielmotiv allem voran Ablenkung und Entspannung nennen: sowohl bei den Burschen und jungen Männern als auch bei den Mädchen und jungen Frauen aus dem Gamer-Segment geben 6 von 10 Befragten an, kurz zwischendurch zu spielen, um sich abzulenken oder abzuschalten. Davon abgesehen haben die Burschen und jungen Männer jedoch größtenteils einen anderen Zugang zu digitalen Spielen als die computer- und konsolenspielenden Mädchen und jungen Frauen.

„Männliche“ Spiel motive

Der männlich dominierte Kern der Computer- und Konsolenspieler Szene sucht neben Spaß und Entspannung im Spiel vor allem die Herausforderung. Insgesamt geben im männlichen Gamer-Segment 4 von 10 Computer- und Konsolenspieler im Alter von 14 bis 30 Jahren an, dass sie gerne anspruchsvolle Spiele spielen, bei denen man nur mit viel Hirnarbeit weiterkommt.

Auch im gemeinsamen Spielen mit Freunden (Stichwort „Party-Gaming“) liegt für passionierte Gamer ein spezieller Reiz: Ebenfalls 4 von 10 männlichen Gamern geben an, dass sie sich gerne mit Freunden treffen, um gemeinsam am Computer oder an der Konsole zu spielen. Jeder Vierte sagt, dass es ihm wichtig ist, bis zum letzten Level durchzukommen. Aggressions- oder auch Frustrabbau ist nur bei rund jedem zehnten Gamer ein zentrales Spielmotiv.

„Weibliche“ Spiel motive

Bei den weiblichen Gamern sind die Spiel motive „anspruchsvollen Spielen mit viel Hirnarbeit gerecht werden“, „ein Spiel bis zum letzten Level durchspielen“, aber auch „gemeinsames Spielen mit Freund(inn)en“ deutlich weniger wichtig als bei den computer- und konsolenspielbegeisterten Burschen und jungen Männern.

Erwartungsgemäß wird auch Aggressionsabbau von den weiblichen Gamern seltener genannt: lediglich jede zwanzigste Spielerin gibt an, sich beim Spielen „abzureagieren“. Frustabbau wird als Spielmotiv von immerhin 15% der Computer- bzw. Konsolenspielerinnen als Spielmotiv genannt.

Die Computer-Szene: Digitale Spiele als Thema der Jugendkultur

Für computer- und konsolenspielbegeisterte Jugendliche und junge Erwachsene ist Gaming häufig mehr als reiner Zeitvertreib. Sie verstehen sich als Teil der so genannten Computerszene und machen ihr Faible für das digitale Spiel damit zu einem Thema der Jugendkultur.

Die Computerszene schließt verschiedenste Bereiche der digitalen Kultur ein; neben exotischen Nischen-Phänomenen wie den Hackern, Crackern und ProgrammiererInnen machen die Chatter und die Computer- und KonsolenspielerInnen in der Computerszene zweifelsohne den Hauptanteil aus. Die Computer-Szene ist eine der größten und am stärksten mainstream-verbreiterten Jugendszenen. Bemerkenswerter Weise hat sie allerdings kein übermäßig sympathisches Image; sie zählt nicht zu den „cool few“ der zeitgenössischen Jugendkultur.

Bevölkert wird die Computer-Szene laut 4. Bericht zur Lage der Jugend vor allem von 14- bis 24-jährigen Burschen und jungen Männern. Rund jeder Siebente dieser Altersgruppe fühlt sich eigenen Angaben zufolge dieser Szene zugehörig.

Quellen: 4. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich (2003)

Link-Tipp: **Game-tank verfügbar unter <http://www.game-tank.at>**

Unter dem Menüpunkt „Texte“ finden Interessierte Artikel, die sich mit verschiedensten Aspekten der „digitalen Spielkultur(en)“ beschäftigen

Jugendarbeit im Trend

In der Jugendarbeit wird die Diskussion rund um Computerspiele großteils von jugendschützerischen Überlegungen dominiert:

- einerseits sind das Überlegungen in Bezug auf eine Indizierung von Spielen, die sozial-moralisch bedenklich erscheinen (besonders trifft das auf Spiele aus dem Shooter-Genre zu) – dies ist vor allem im benachbarten Deutschland ein großes Thema des Kinder- und Jugendschutzes;
- andererseits sind das aber auch Überlegungen in Hinblick auf eine Positiv-Prädikatisierung von „guten“ Spielen, wie sie vom Bundesministerium für soziale Sicherheit, Generation und Konsumentenschutz unterstützt werden.

PRAXIS-Facts: Positivprädikatisierung

Unter dem Titel „Tipps für Computerspiele“ bringt der Verein „ACOS“ (Arbeitsgemeinschaft Computer und Spiel, Linz) mit Unterstützung des Bundesministeriums für Soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz eine jährlich erscheinende Broschüre sowie eine CD-Rom mit empfehlenswerten Spielen heraus.



Die darin beschriebenen Spiele sind gewaltfrei, nicht frauenverachtend und nicht rassendiskriminierend und zeichnen sich durch eine originelle Idee und eine dem Spiel immanente konstruktive Spielstrategie aus.

„Tipps für Computerspiele“ ist als „Positiv-Liste“ konzipiert, die Erziehenden, die selbst nicht in die Gamer-Kultur involviert sind, als kompetente Orientierungshilfe in Bezug auf die am Markt angebotenen Spiele dienen soll. Auf ein Anprangern von Negativ-Beispielen wird bewusst verzichtet, da man verhindern will, „Verbotenes“ bzw. aus Sicht der Erwachsenen „Unerwünschtes“ für Jugendliche erst recht interessant zu machen.

Link-Tipps: mehr Infos zum Thema

- Positivprädikatisierung am Beispiel „Tipps für Computerspiele“ verfügbar unter:

<http://www.bmsg.gv.at/cms/site/detail.htm?channel=CH0347&doc=CMS1070445102256>

- Machbarkeitsstudie „Gütesiegel für empfehlenswerte Computerspiele“ verfügbar unter:

http://www.bmsg.gv.at/cms/site/attachments/1/1/1/CH0347/CMS1070449502789/abschlussbericht_machbarkeitsstudie.pdf

- Umfrage „Akzeptanz einer Positivprädikatisierung von Computerspielen“ verfügbar unter:

<http://www.bmsg.gv.at/cms/site/attachments/6/2/8/CH0347/CMS1070447680246/umfrageergebnisse.pdf>

- ACOS. Arbeitsgemeinschaft Computer und Spiel (Linz): <http://www.acos.at/>

Um verstärkt auch jene Jugendlichen zu erreichen, bei denen Spiele mit sozial-moralisch bedenklichen Inhalten besonders beliebt sind (Stichwort „Shooter“), wäre es darüber hinaus

notwendig im Dialog mit Jugendlichen aus der Gamer-Szene innovative Ansätze zu entwickeln, die vom jugendlichen und jungerwachsenen Kernsegment der SpielerInnen nicht als Pädagogisierungsversuch gewertet werden, sondern attraktiv wirken und daher Akzeptanz finden. Denkbar wäre hier vieles, etwa auch ein Freestyle-Gaming-Event, bei dem zwar Shooter gespielt werden, allerdings dem Freestyle-Gedanken verpflichtet gegen das herkömmliche „Töte-deinen-Gegner-Prinzip“ – ganz nach dem Freestyle-Gaming-Motto: „Du bist deine größte Herausforderung. Versuche, ‚Quake‘ durchzuspielen, ohne deine Gegner zu töten.“

Projektleitung: Dr. Beate Großegger

Beate Großegger (geb. 1966) ist wissenschaftliche Leiterin des Instituts für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at und seit 1996 in der Jugend- und Jugendkulturforschung tätig.

Seit 2002 ist Beate Großegger darüber hinaus Lehrbeauftragte am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Universität Wien.

Forschungsassistentz: Melanie Moosbrugger

Melanie Moosbrugger (geb. 1982) studiert Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Pädagogik und Betriebswirtschaftslehre in Wien und absolviert in Vorbereitung ihrer Diplomarbeit derzeit ein Forschungspraktikum am Institut für Jugendkulturforschung – jugendkultur.at.