

# 1 Einleitung

## 1.1 Forschungsinteresse

Digitale Spiele bilden zunehmend für immer größere Teile der Bevölkerung einen wesentlichen Bestandteil der aktiven Freizeitgestaltung (Quandt et al. 2011). Längst sind nicht mehr alle Nutzer männliche Teenager. Digitale Spiele werden seit einiger Zeit auch verstärkt von Frauen und höheren Altersgruppen genutzt. Strukturelle Unterschiede bleiben aber dennoch bestehen. Dies betrifft sowohl qualitative als auch quantitative Aspekte der Nutzung.

Quantitative Unterschiede in der Nutzung digitaler Spiele betreffen die Wahl digitalen Spielens als Freizeitbeschäftigung aus einem breiten Spektrum an medialen und nicht-medialen Aktivitäten. Die Wahl von Medienhandlungen wird häufig auf Basis handlungstheoretisch begründeter psychologischer (im Überblick Hartmann 2009a) und soziologischer Modelle (Renckstorf et al. 2004) erklärt. Als originär kommunikationswissenschaftliche Ansätze stehen beispielsweise der *Uses-and-Gratifications-Ansatz* (z. B. Katz et al. 1973; McLeod/Becker 1981; Rosengren 1974), der *dynamisch-transaktionale Ansatz* (Früh/Schönbach 1982) und der *Nutzenansatz* von Renckstorf (1989) zur Verfügung. Eine handlungstheoretische Perspektive impliziert eine Betrachtung der Mediennutzung als eine mehr oder weniger bewusste und zielgerichtete Handlungswahl in einem unmittelbaren und weiteren sozialen (gesellschaftlichen) Kontext. Diese Aspekte werden zwar vor allem in soziologisch orientierten Theorien der Mediennutzung berücksichtigt, aber gerade bezüglich der Untersuchung digitalen Spielens werden Zusammenhänge des sozialen Kontextes meist ausgeblendet (vgl. Mäyrä 2007).

Qualitative Unterschiede in der Nutzung digitaler Spiele betreffen neben Nutzungsmotiven und inhaltlichen Präferenzen, deren Erklärung ebenfalls durch die angesprochenen Ansätze abgedeckt werden kann, auch die Interaktion mit dem Spielprogramm und anderen Mitspielern, kurz gesagt, das Verhalten der Nutzer im Spiel. Tätigkeitspsychologisch orientierte Konzeptionen dieser Handlungsdimensionen wurden bereits vorgenommen (z. B. Klimmt 2006). Ebenso erfolgte eine Auseinandersetzung mit sozialen Formen des Spiels (z. B. Fritz 2008; Wimmer et al. 2008). Jedoch wurden die einzelnen Handlungsdimensionen oftmals nicht theoretisch spezifiziert (Ausnahme: Ang et al. 2010) und nur

selten mit anderen Einflusskomponenten wie Nutzungsmotiven und Genrepräferenzen in Beziehung gesetzt (z. B. Hartmann 2008). Damit besteht sowohl, was die Erklärung der Selektion digitalen Spielens als Freizeitaktivität betrifft, als auch bezüglich der Erklärung verschiedener, theoretisch zu spezifizierender Dimensionen des Spielverhaltens weiterer Forschungsbedarf. An diesem Punkt knüpft die vorliegende Arbeit an, indem sie einen handlungstheoretischen Zugang wählt und digitales Spielen als mehrdimensionales Konstrukt betrachtet.

Neben der oben angesprochenen Annahme einer bewussten und zielgerichteten Handlungswahl und der Berücksichtigung sozialer Kontextbedingungen betrifft eine solche Konzeption auch die Besonderheiten der Handlungsstruktur und die spezifischen Merkmale der Spielhandlung. Spiele fokussieren den Nutzer auf seinen Entscheidungsprozess, indem sie eine bestimmte Handlungsabfolge forcieren. Durch die Interaktion mit dem Spielprogramm wird der Spieler selbst Teil des Spiels (vgl. Corliss 2011: 5). Einer tätigkeitspsychologischen Betrachtung folgend können zunächst verschiedene Handlungsebenen differenziert werden (Leontjew 1979; vgl. auch Oerter 1993; Klimmt 2006). Darüber hinaus wird die Vorstellung des Spielens „als Handeln besonderer Art“ (Oerter 1993) aus kultureller und entwicklungspsychologischer Perspektive greifbar. In einem weiteren Schritt kann auf Ebene der Handlungsselektion eine Verortung digitalen Spielens im freizeitlichen und sozialen Kontext vorgenommen werden. Auf Ebene des Verhaltens im Spiel erscheint eine Differenzierung in verschiedene Handlungsdimensionen, die wesentliche Merkmale der Spielhandlung abbilden und in engem Zusammenhang mit Nutzungsmotiven und inhaltlichen Präferenzen stehen, plausibel. Damit ist ein handlungstheoretischer Zugang gefunden, der eine ganzheitliche Betrachtung der Nutzung digitaler Spiele eröffnet. Eine solche Perspektive zielt darauf ab, offenzulegen, wie Menschen spielen, genauer gesagt, wie und in welchem Umfang sie mit dem Spielprogramm und anderen Spielern interagieren. Auf diese Weise kann festgestellt werden, wie Menschen Spiele sinnhaft auf ihre Lebenswelt beziehen, wie sie es mit anderen Medien auch tun (ähnlich Corliss 2011: 7).

Widmet man sich den quantitativen und qualitativen Unterschieden in der Nutzung digitaler Spiele, so liegt eine geschlechtsbezogene Perspektive nahe. Bereits seit den 1990er Jahren findet eine rege Diskussion zum geringen Anteil weiblicher Computerspieler und der entsprechend deutlichen männlichen Dominanz in der Computerspielkultur statt (vgl. z. B. Bryce/ Rutter 2005; Cassell/ Jenkins 1998), die bis heute andauert (vgl. Kafai et al. 2008; Shaw 2012). Zunächst konzentrierte sich die Forschung auf die Annahme eines *Digital Gender Divide*, dessen Ursachen in der geschlechtsspezifischen Einstellung zu Computertechnik und der eigenen Wahrnehmung der Kompetenz im Umgang mit Computern gesehen wurden (vgl. Cooper/ Weaver 2003). Des Weiteren wurde ver-

mutet, dass geschlechtsspezifische Unterschiede in motorischen und kognitiven Fähigkeiten zu Unterschieden in der Nutzung digitaler Spiele führen (z. B. Lucas/ Sherry 2004). Auf der anderen Seite wurden und werden Inhalte und Gestaltung des Angebots an Computer- und Videospielen wie etwa die Darstellung von Frauenfiguren für geschlechtsspezifische Unterschiede in der Nutzungsintensität verantwortlich gemacht (Graner Ray 2004; Hayes 2007). Geschlechterunterschiede in der Nutzung digitaler Spiele sind jedoch nicht nur auf unterschiedlichen Kompetenzen, Erfahrungen und die Darstellung der Spielcharaktere zurückzuführen. Vielmehr müssen auch Faktoren der Freizeitgestaltung und des sozialen Kontextes, Nutzungsmotive und Genrepräferenzen berücksichtigt werden. Diese betreffen nicht nur die Häufigkeit der Nutzung, sondern auch die sozialen Bedingungen der Nutzung sowie das Verhalten im Spiel.

Bisher wurden Geschlechterunterschiede in der Nutzung digitaler Spiele meist auf Basis der biologischen Unterscheidung zwischen Mann und Frau untersucht, jedoch wurde auch festgestellt, dass die Einstellung zu Computern und Technik maßgeblich durch geschlechtstypische soziale Rollenvorstellungen geprägt ist (vgl. Brosnan 1998). Insbesondere digitales Spielen wird als sozial konstruierte Aktivität (Yates/ Littleton 1999) angesehen, die stark mit Geschlechterstereotypen behaftet ist (Cooper/ Weaver 2003). Insofern ist zu vermuten, dass eher die Aneignung von Geschlechterrollen als das biologische Geschlecht die Zuwendung zu digitalen Spielen steuert. Eine psychosoziale Konzeption des Geschlechterbegriffs, wie sie in der Genderforschung vertreten wird (Muehlenhard/ Peterson 2011), bietet daher die Möglichkeit, den Einfluss einer Orientierung an Geschlechterrollen auf die Nutzung digitaler Spiele zu erfassen. Damit verbunden ist die Vermutung, dass sich Männer und Frauen in ihrem Handeln an Rollenerwartungen orientieren, die im Wesentlichen auf Geschlechterstereotypen beruhen. Diese Auffassung wird mit dem Begriff der *Geschlechterrollenorientierung* zum Ausdruck gebracht. Eine theoretische Grundlage für eine solche Betrachtung liefert die *Geschlechterschematheorie* (Bem 1981a) und die *Theorie sozialer Rollen* (Eagly 1987). Darüber hinaus müssen auch situative und strukturelle Bedingungen einer geschlechtstypischen Nutzung digitaler Spiele berücksichtigt werden, wie in sozial-konstruktionistischen Ansätzen betont wird (vgl. Leszczynski/ Strough 2008), da die Orientierung an Geschlechterrollen von verschiedenen Kontextfaktoren beeinflusst wird.

Damit bildet neben einer handlungstheoretischen Konzeption, die sowohl die Selektion *von* als auch das Verhalten *in* digitalen Spielen umfasst, eine geschlechtsbezogene Perspektive, die auf die Bedeutung des Geschlechts als psychosoziales Konstrukt abstellt, einen weiteren Schwerpunkt dieser Arbeit. Entsprechend ergibt sich aus der Verknüpfung der beiden Themenfelder die for-

schungsleitende Frage dieser Arbeit: *Welchen Einfluss hat das Geschlecht auf die Nutzung digitaler Spiele?*<sup>1</sup>

Um diese Frage zu beantworten, muss zunächst eine theoretische Grundlage erarbeitet werden, auf deren Basis ein Modell zur Erklärung der geschlechtstypischen Nutzung digitaler Spiele entwickelt werden kann. Damit verbunden sind die untergeordneten Forschungsfragen nach einer modelltheoretischen Fundierung und Spezifizierung der endogenen (Nutzung digitaler Spiele) und exogenen Modellkomponente (Geschlecht). So stellen sich *handlungstheoretisch* folgende Fragen:

- Inwiefern lässt sich digitales Spielen als *soziales Handeln* konzeptualisieren?
- Welche Handlungskomponenten lassen sich bezüglich der Nutzung digitaler Spiele unterscheiden und wodurch sind diese Handlungskomponenten gekennzeichnet?

Des Weiteren kann aus *Genderperspektive* gefragt werden:

- Inwiefern lässt sich das Geschlecht als *psychosoziales Konstrukt* konzeptualisieren?

Nach theoretischer Grundlegung und Spezifikation der Modellkomponenten sind folgende Fragen *empirisch* zu prüfen:

- Inwiefern lässt sich digitales Spielen auf *Selektionsebene* erklären? Welchen Einfluss hat die Geschlechtsrollenorientierung auf die Handlungswahl?
- Inwiefern lässt sich digitales Spielen auf *Ebene des Spielverhaltens* erklären? Welchen Einfluss hat die Geschlechtsrollenorientierung auf das Spielverhalten?
- Welche *situativen* und *strukturellen* Faktoren bedingen den Einfluss der Geschlechtsrollenorientierung auf die Nutzung digitaler Spiele?

Das Forschungsinteresse dieser Arbeit konzentriert sich demnach auf eine geschlechtsbezogene Betrachtung der Nutzung digitaler Spiele. Dabei wird ein handlungstheoretischer Zugang gewählt, der digitales Spielen als multidimensio-

---

1 Der Begriff digitale Spiele umfasst sowohl herkömmliche Computer- und Videospiele als auch Onlinespiele und mobiles Spielen.

nales Konstrukt auffasst, seine soziale Einbettung sowie die besondere Beschaffenheit der Spielhandlung berücksichtigt. Eine Engführung der Untersuchung von Geschlechterunterschieden, wie sie aus einer Konzentration auf das biologische Geschlecht resultiert, wird in dieser Arbeit vermieden. Stattdessen eröffnet eine psychosoziale Konzeption des Geschlechterbegriffs einen differenzierteren Blick auf Dimensionen einer geschlechtstypischen Nutzung digitaler Spiele. Die empirische Prüfung des vorgeschlagenen Handlungsmodells kann offen legen, welche Beziehungen zwischen den einzelnen Handlungskomponenten bestehen, inwiefern Geschlechterrollen diese Handlungskomponenten prägen und ob dieser Einfluss der strengen Dichotomie einer biologischen Geschlechterkonzeption folgt oder davon abweicht.

## 1.2 Inhalt und Aufbau der Arbeit

Zur Umsetzung des oben skizzierten Forschungsprogramms muss zunächst ein handlungstheoretischer Rahmen erarbeitet werden, der die Konzeptualisierung eines Erklärungsmodells zur Nutzung digitaler Spiele ermöglicht. Daher interessieren zunächst (*Kap. 2*) handlungstheoretisch orientierte Ansätze, die die Mediennutzung allgemein und speziell die Nutzung digitaler Spiele hinsichtlich Selektion und Nutzungsprozess erklären können. In diesem Zusammenhang werden u. a. der Uses-and-Gratifications-Ansatz (z. B. McLeod/ Becker 1981), dynamisch-transaktionale Konzeptionen (z. B. Früh 2002) sowie der Nutzenansatz (z. B. Renckstorf 1989) berücksichtigt. Darüber hinaus müssen bereits etablierte Anwendungen originär soziologischer bzw. psychologischer Konzepte auf die Mediennutzung, beispielsweise tätigkeitspsychologische Ansätze (z. B. Leontjew 1979) zu Rate gezogen werden. Des Weiteren werden Ansätze diskutiert, die Mediennutzung als Interaktion auffassen. Schließlich werden daraus relevante Komponenten eines Erklärungsmodells der Nutzung digitaler Spiele als soziales Handeln abgeleitet.

Damit verfügt die vorliegende Arbeit über ein handlungstheoretisches Grundgerüst, das in den beiden folgenden Kapiteln inhaltlich gefüllt wird. So erfolgt in *Kapitel 3* eine Spezifikation der endogenen Modellkomponente digitales Spielen. Eine Spezifikation der exogenen Modellkomponente Geschlechtsrollenorientierung wird in Kapitel 4 vorgenommen. Die Spezifikation der endogenen Modellkomponente digitales Spielen in Kapitel 3 erfolgt auf Ebene der Handlungsselektion und des Spielverhaltens. Als spieltheoretische Grundlage wird hierfür zunächst die kulturelle (z. B. Caillois 1958; Huizinga 1956) und entwicklungspsychologische Bedeutung (z. B. Oerter 1993) des Spielens erarbeitet und zentrale Merkmale des Spiels und der Spielhandlung abgeleitet. Ergänzt wird dieses Grundlagenkapitel durch eine Betrachtung der Mediennutzung als

Spiel (Stephenson 1988; Vorderer 2001). Anschließend werden die Bedingungen der Selektion digitaler Spiele als Freizeitaktivität sowie die soziale Einbettung dieser Handlungswahl beleuchtet. Auf Ebene des Spielverhaltens wird die Bedeutung motivationaler und situationsspezifischer Einflussfaktoren auf das Spielverhalten herausgearbeitet. Des Weiteren wird eine mehrdimensionale Betrachtung des Spielverhaltens vorgeschlagen, die den sozialen und operativen Charakter des Spielverhaltens berücksichtigt, so dass abschließend die in *Kapitel 2* abgeleiteten Handlungskomponenten hinsichtlich der Nutzung digitaler Spiele spezifiziert werden können.

*Kapitel 4* widmet sich einer psychosozialen Konzeption des Geschlechterbegriffs als exogene Modellkomponente. Zunächst werden grundlegende begriffliche Unterscheidungen zwischen biologischem und psychologischem Geschlecht zusammengetragen. Des Weiteren werden unterschiedliche Konzeptionen eines psychosozialen Geschlechterbegriffs herausgearbeitet. In diesem Zusammenhang wird auch die Bedeutung von Geschlechterstereotypen sowie Theorien der Geschlechtsrollenentwicklung (z. B. Bem 1981a; Bussey/ Bandura 1999) erörtert. Zur handlungstheoretischen Anbindung des hier erarbeiteten Geschlechterbegriffs wird die Theorie sozialer Rollen (Eagly 1987) herangezogen. Gleichzeitig werden auch Konzepte, die situative Bedingungen geschlechtsbezogenen Verhaltens integrieren, berücksichtigt (z. B. Deaux/ Major 1987). Danach werden Erkenntnisse zu Geschlechterunterschieden in der Mediennutzung allgemein sowie bezüglich der in *Kapitel 3* herausgearbeiteten Komponenten digitalen Spielens zusammengetragen. Abschließend wird eine Integration des Konstrukts Geschlechtsrollenorientierung in ein Erklärungsmodell zur Nutzung digitaler Spiele vorgeschlagen.

Die in *Kapitel 3* entwickelten endogenen und in *Kapitel 4* erarbeiteten exogenen Modellkomponenten werden in *Kapitel 5* zunächst zu einem Gesamtmodell verknüpft. Danach werden daraus Erklärungsmodelle zur Nutzung digitaler Spiele auf Selektionsebene und auf Ebene des Spielverhaltens sowie eine theoretische Verknüpfung der beiden Ebenen abgeleitet. Darüber hinaus werden mögliche Einflüsse moderierender Variablen auf die Modellbeziehungen diskutiert und Überlegungen zur Messung der Modellkonstrukte angestellt. *Kapitel 6* beschäftigt sich zunächst mit der Wahl eines Untersuchungsdesigns und der Untersuchungsmethode. In diesem Zusammenhang wird auch die Entscheidung für die Durchführung einer Online-Befragung zur Prüfung der in Kapitel fünf formulierten Hypothesen erläutert. Anschließend werden Inhalte und Aufbau des Fragebogens, das Vorgehen bei der Stichprobenrekrutierung sowie Besonderheiten und Bedingungen des gewählten Auswertungsverfahrens der Strukturgleichungsmodellierung beschrieben. *Kapitel 7* widmet sich der Darstellung der Ergebnisse. Nach der Darstellung deskriptiver Ergebnisse zur allgemeinen Be-

schreibung der Stichprobe und zu allen modellrelevanten Variablen wird die Güteprüfung der Messmodelle der Konstrukte auf Selektionsebene und Ebene des Spielverhaltens dokumentiert. Die Darstellung der Ergebnisse erfolgt anhand der in *Kapitel 5* entwickelten Modelle und Hypothesen wieder jeweils für die Selektionsebene und die Ebene des Spielverhaltens sowie für die modellierte Verknüpfung der beiden Ebenen. Des Weiteren werden analog für beide Ebenen Ergebnisse zu Moderatoreffekten struktureller Variablen präsentiert. Schließlich erfolgt eine zusammenfassende Betrachtung und Interpretation der Ergebnisse. *Kapitel 8* bildet das Schlusskapitel und diskutiert den theoretischen und methodischen Beitrag der Arbeit sowie ihre praktische Relevanz. Darüber hinaus gibt das Kapitel einen Ausblick zu möglichen theoretischen Weiterentwicklungen und alternativen Varianten der methodischen Umsetzung.

Digitales Spielen als Handeln in Geschlechterrollen

Eine Untersuchung zu Selektion, Motiven,

Genrepräferenzen und Spielverhalten

Wilhelm, C.

2015, XIII, 260 S. 20 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-07971-0